



StoryDeC Utbildningsvägar

Projektet

Denna publikation är en av slutprodukterna av projektet StoryDeC, Storytelling to Develop Civic Competences in Young People, Erasmus Plus Project - Youth.

StoryDeC:s mål är att skapa vägar för medborgarutbildning och social utbildning som riktar sig till följande målgrupper

unga människor, genom självbiografiska metoder och digital storytelling.

Partners

CEMEA ITALY - IT (samordnare) - <https://www.cemea.it/>

CEMEA FRANCE- FR - <http://www.cemeacentre.org/>

Association Pro Xpert - Rumänien - <https://proxpert.org/>

Stowarzyszenie Trenerow Organizacji Pozarzadowych - Polen - <https://stowarzyszeniestop.pl/>

Storie di Mondi Possibili - Italien - <http://storie-di-mondi-possibili-italy/>

Mobilisering av expertis - Sverige - <http://mexpert.se/>

Real Time - Storbritannien - <http://www.real-time.org.uk/>

Projektets webbplatser

<http://www.storydec.eu/>

<http://www.storyap.eu/>

Författare

Denna publikation har förverkligats tack vare bidrag från: Claudio Tosi, Cristina Brugnano, Renato Perra (FIT CEMEA); Andrea Ciantar, Chiara Giuliani, Claudia Liberato (Storie di Mondi Possibili); Clive Robertson, David Wall (Real Time); Necmettin Meletli (Mobilizing Expertise); Agnieszka Borek, Paulina Sierzputowska (STOP); Silvia Petre (Proxpert); Romane Antoine (CEMEA France).

Licens

Projektresurserna som finns här är offentligt tillgängliga under Creative Commons-licensen Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International.

Ansvarsfriskrivning

Projektet har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Detta meddelande återspeglar endast författarens åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för den användning som kan göras av informationen i meddelandet.



Index

StoryDeC-projektet	4
Medborgerliga och sociala kompetenser i människors liv	5
Social och medborgerlig kompetens	5
Självbiografiska berättelser och historieberättande	6
Självbiografiska metoder inom utbildning	8
Varför använda berättelser för att förbättra medborgarkunskaper och social kompetens?	9
Gruppen och individen i StoryDeC:s utbildningsvägar	10
StoryDeC-vägar: mer uppmärksamhet på den pedagogiska och kreativa processen än på produkten.	10
Metoderna	11
Självbiografiska metoder	12
Digitalt berättande	14
Deltagande video	16
Verktygslådor	20

StoryDeC-projektet

Målet med projektet "Storytelling to Develop Civic Competences in Young People, Erasmus Plus Project - Youth" var att skapa utbildningsvägar och verktyg för att utveckla sociala och medborgerliga färdigheter hos unga människor genom självbiografiska metoder, digital storytelling och videofilmning.

Med hjälp av dessa metoder och de pedagogiska verktyg och vägar som skapats av StoryDeC-projektet kan unga människor:

- utforska deras förhållande till frågan om deltagande och social förändring;
- aktivt känna till viktiga aspekter av samhällslivet och den senaste tidens historia på nationell, europeisk och internationell nivå genom andra människors röst, för att utveckla kritisk kunskap och uppmuntra till aktivt deltagande i samhället;
- utveckla nyckelkompetenser, t.ex. förmågan att skapa texter och berättelser, förmågan att använda IKT-verktyg och framför allt förbättra sina medborgerliga och sociala färdigheter.

Projektet, som pågick från januari 2019 till december 2021, innebar att olika resultat skapades, särskilt:

- **StoryDeC Educational Paths** - Handbok som syftar till att dela med sig av icke-formella utbildningsvägar genom självbiografiskt skrivande och digitalt berättande, för att utveckla ungdomars medborgerliga och sociala färdigheter och för att utveckla ungdomars aktiva deltagande.
- **StoryDeC Game** - Ett spel, i digital och bräddversion, för att utveckla medborgerliga och sociala färdigheter hos unga människor genom berättelser om social förändring.
- **StoryDeC-utbildningsmodul** - En kort utbildningsmodul för utbildare som syftar till att tillhandahålla metoder och tillvägagångssätt för genomförandet av de utbildningsvägar som skapats av StoryDeC-projektet.
- **StoryDeC Digital Archive** - Skapande av ett digitalt arkiv med berättelser om socialt engagemang och deltagande som samlats in av unga deltagare.

Alla resultat är permanenta produkter som skapats av projektet, gratis och användbara för både ungdomar och lärare, och finns också tillgängliga på projektets webbplats och i det digitala arkivet StoryAP:

<http://www.storydec.eu/>

<http://www.storyap.eu/>

Medborgerliga och sociala kompetenser i människors liv

Medborgerlig och social kompetens definieras normalt som de färdigheter som gör det möjligt för människor att delta i det sociala sammanhang där de lever på ett effektivt och konstruktivt sätt, särskilt i dagens mångkulturella samhälle. De omfattar förhandlingsförmåga, förmåga att delta fullt ut i det civila och sociala livet, goda kunskaper om politiska och sociala institutioner och engagemang för ett aktivt och demokratiskt deltagande.

Med vårt StoryDeC-projekt vill vi utforska denna idé ytterligare och reflektera över hur detta påverkar människors och samhällets liv.

Vi anser att medborgerlig och social kompetens är en oumbärlig faktor för individen och för samhällets allmänna välbefinnande. Det sociala livet är i själva verket en grundläggande del av människan, av följande skäl:

- Vi föds och lever inom sociala relationer, och kvaliteten på vårt liv beror på kvaliteten på dessa relationer;
- Social intelligens gör det möjligt för oss att förstå olika åsikter och att sympatisera med andra människor;
- Vi föds in i kulturella och sociala strukturer som påverkar vår uppfattning av världen och våra handlingar. Samtidigt kan vi kritisera och förändra dessa sociala strukturer för att förbättra rättvisan och mänskligheten;
- Som individer behöver vi vår personliga frihet, men samtidigt behöver vi "tillhöra" en grupp, en gemenskap där vi kan dela våra värderingar och visioner om livet;
- Vi är glada när vi aktivt kan bidra till att förbättra vårt samhälle, enligt värderingar som rättvisa, mänsklig samexistens och miljöskydd;
- Vi är lyckliga när vi bidrar till andras lycka.

Social och medborgerlig kompetens

"Dessa omfattar personlig, interpersonell och interkulturell kompetens och täcker alla former av beteende som ger individer möjlighet att delta på ett effektivt och konstruktivt sätt i samhälls- och arbetslivet, särskilt i alltmer mångfacetterade samhällen, och att lösa konflikter vid behov. Medborgarkompetens rustar individer att fullt ut delta i samhällslivet, baserat på kunskap om sociala och politiska begrepp och strukturer och ett engagemang för aktivt och demokratiskt deltagande."

"De centrala färdigheterna i denna kompetens omfattar förmågan att kommunicera konstruktivt i olika miljöer, att visa tolerans, uttrycka och förstå olika åsikter, att förhandla med förmåga att skapa förtroende och att känna empati. Individer bör kunna hantera stress och frustration och uttrycka dem på ett konstruktivt sätt och bör också kunna skilja mellan den personliga och den professionella sfären."

"Kompetensen bygger på en attityd som bygger på samarbete, självförtroende och integritet. Individerna bör ha ett intresse för socioekonomisk utveckling och interkulturell kommunikation och bör värdera mångfald och respektera andra samt vara beredda att både övervinna fördomar och kompromissa."

(<https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf>)

Självbiografiska berättelser och historieberättande

"Människor skapar en mening med sina liv genom att skapa livsberättelser. Människor använder sig av berättelser för att försöka skapa en viss enhetlighet och ett syfte i det som annars kan verka vara en obegriplig mängd livshändelser och erfarenheter."

McAdams, D.P.: 1985, *Power, Intimacy, and the Life Story* (Guilford, New York).

Självbiografiska berättelser kan beskrivas som de historier som människor minns (och ofta berättar) om händelser i sina liv. Människor delar ofta sina berättelser om viktiga personliga händelser med vänner och bekanta. Personliga berättelser främjar därför ofta interpersonell intimitet. Föräldrar berättar ofta för sina barn historier från sitt eget förflutna, lärare använder ofta självbiografiska berättelser för att främja inläring i klassrummet, och många vuxna ser personliga berättelser som effektiva medel för socialisering och för att förmedla moraliska lärdomar till unga människor. De berättelser som människor berättar om sina egna liv återspeglar dessutom värderingar och normer i deras kultur.

Psykologer har undersökt i vilken utsträckning minnen av personliga händelser är korrekta och ifrågasätter om berättelserna är sanna eller om de är en förvrängning av vad som verkligen hände. Studier har också undersökt vad självbiografiska berättelser säger om en persons självuppfattning eller om det sociala livet och sociala relationer mer allmänt.

Meningen med det självbiografiska berättandet handlar inte om den objektiva sanningen i det vi berättar, utan om det faktum att vi genom att berätta om vårt liv söker efter meningen med vår mänskliga erfarenhet. Att skriva eller tala om sig själv, i de olika former som detta sker i dag, är en handling av "forskning och skapande av mening", vilket har ett dubbelt värde:

- reflektera över sig själv, ta hand om sig själv;
- dela vår vision av livet med andra, dela med oss av vad vi har lärt oss genom vår erfarenhet av att leva.

Detta sammanfattas väl av den franske filosofen George Gusdorf:

"Författaren till en självbiografi ger sig själv uppgiften att berätta sin egen historia; det han försöker göra är att samla ihop de spridda delarna av sitt individuella liv och samla dem i en omfattande skiss".

Bruner konstaterar att all mänsklig kunskap har en narrativ struktur. Vår kunskap om världen skapas genom berättelser, t.ex. episka berättelser, myter, familjeberättelser och berättelser i allmänhet, som är dramatiska, komiska, äventyrliga etc., genom vilka vi får en uppfattning om hur världen ser ut.

Även de andra kunskapsområdena, som den normativa sfären eller den vetenskapliga kunskapen, är berättelser, men de har andra "regler".

Att berätta om sig själv är en av de typer av berättelser som bidrar till att skapa vår syn på verkligheten och på oss själva och till att styra våra handlingar i världen. Detta berättande hänvisar till olika innehåll:

- **episoder**, spridda minnen av vår livshistoria, som dyker upp i vårt minne och som "lever" kontinuerligt i vårt minne;
- **handlingen i vår historia**, vad vi anser vara vår livsbana, den sekvens av händelser och händelser som har lett oss till att bli vad vi är;
- **Beskrivningen av oss själva** är en del av denna kontinuerliga berättelse; vår personlighet (vem är jag?), våra mörka sidor och våra färdigheter och kvaliteter;
- Ett annat element som ingår i berättelsen om oss själva är **projektionerna i framtiden**; vad jag föreställer mig att jag kommer att vara eller göra i framtiden, en förprojektion av min berättelse.

Detta är vad Duccio Demetrio kallar den "självbiografiska tanken", som ett medvetande om vem vi var, utan vilket vi inte ens skulle ha en känsla av vår identitet¹.

Enligt Duccio Demetrio är det "självbiografiska arbetet" en ytterligare åtgärd som kräver engagemang, tid och energi. En avsiktlig handling som bygger på vårt behov av att tala om oss själva och lyssna på andras

¹ D. Demetrio, *Raccontarsi*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1995.

berättelser för att göra det till en möjlighet till "självvård". Demetrio identifierar några nyckelelement i denna praktik:

- **Betydelsen av "utrymmen för sig själv"**: "Det ögonblick då vi känner en önskan att berätta om oss själva är ett otvetydigt tecken på ett nytt stadium i vår mognad. Det spelar ingen roll att det sker vid tjugo snarare än vid åttio. Det är händelsen som räknas, som markerar övergången till ett annat sätt att vara och tänka".²
- En annan viktig aspekt är den självbiografiska arbetets "**vitaliserande**" kraft. Demetrio talar om den där känslan av det egna livet, att spåra sin existentiella väg, att återuppleva glada eller smärtsamma stunder, men som i alla fall innebär att man känner att man har levt och att man erkänner värdet av sin egen historia.
- Demetrio talar sedan om "**omkompositioner**" och "**uppfinningar**". Det självbiografiska arbetet är ett kreativt arbete med "omkomposition" som utgår från nuet, i sökandet efter en bättre förståelse av sig själv och verkligheten.

Teoretiker och forskare har visat ett ökat intresse för självbiografiska minnen, livsberättelser och narrativa metoder för att förstå mänskligt beteende och erfarenheter. I D. P. McAdams³ livsberättelsemodell för identitet hävdas att människor som lever i moderna samhällen ger sina liv enhetlighet och syfte genom att konstruera internaliserade och utvecklande berättelser om jaget. Idén att identitet är en livsberättelse har en genklang med ett antal viktiga teman inom utvecklingspsykologi, kognitiv psykologi, personlighetspsykologi och kulturpsykologi. Livsberättelser är som manifesteras i undersökningar av självförståelse, självbiografiskt minne, personlighetsstruktur och förändring samt de komplexa relationerna mellan individuella liv och kulturell modernitet.

Sherrey Hamby skriver i Psychology Today att: "Nästan alla av oss kommer att uppleva någon form av motgång... Känslomässigt, självbiografiskt berättande kan vara en väg till att verkligen äga sin egen historia"

Hon beskriver fyra fördelar:

1. Inser att det kan hjälpa andra att dela med sig av din historia.

Berättelser kan vara mycket läkande, och många människor har nytta av att få möjlighet att förmedla sin visdom till andra. Detta kan vara särskilt kraftfullt för människor som inte alltid känner att de har möjlighet att hjälpa andra. Motståndskraften stärks genom att erkänna att vi alla är experter på våra egna liv och att vi alla har något att dela med oss av till andra. En annan del av detta är att börja förstå att ord kan ha makt - positiv makt - på andra. (....)

2. Hitta din röst

En annan välkänd fördel med storytelling är att hitta sin egen röst. Vad innebär det att "hitta sin egen röst"? Det innebär att lära sig att uttrycka sig och att lära sig att tänka på det som har hänt i ditt liv på ett sätt som är meningsfullt. Att utveckla och organisera sin berättelse innebär ofta att man påtvingar händelserna i sitt liv en traditionell berättelsestruktur. Visst kan det på sätt och vis vara sant att många av händelserna i våra liv är slumpmässiga och osammanhängande. Ur psykologisk synvinkel hjälper det dock inte att tänka på dem på det sättet. Det hjälper att tänka på ditt liv som en berättelse med en början, en mitt och ett slut. Det hjälper att tänka på hur de olika händelserna - även de dåliga - har varit en del av en resa mot den person du vill bli. (....)

3. Bekräfta dina värderingar på nytt

Ibland lär man sig saker om sig själv genom att skriva eller berätta. Det kan vara ett sätt att klargöra vad som är viktigt. Många av de personer vi har talat med har nämnt att det kan vara en bra påminnelse om sina prioriteringar att göra en paus för att berätta sin historia. Det är så lätt att bli uppslukad av vardagens stress och jäkt. Att ta sig tid att fokusera på värderingar kan vara till nytta.

4. Att finna frid, att finna hopp

Människor som har hittat sin röst, delat med sig av sin historia och bekräftat sina värderingar finner ofta en känsla av frid och hoppfullhet som de inte hade tidigare.

² D. Demetrio, *Raccontarsi*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1995, s. 21.

³ McAdams, D. P. (2001). Psykologin bakom livsberättelser. *Review of General Psychology*.

Även om hon inte ger några bevis för att stödja dessa påståenden verkar det uppenbart att de kan undersökas kvalitativt genom att fråga deltagarna själva om de känner någon förändring som en del av processen.

Det finns dock ett problem med att använda personliga kvalitativa metoder för att mäta fördelar. Forskningen tyder till exempel på att amerikanska barn tenderar att utveckla mer detaljerade personliga minnen än japanska och kinesiska barn, vilket förmodligen återspeglar en västerländsk betoning på det individuella jagets fulla uttryck (i motsats till en östasiatisk betoning på det kollektiva). Berättelser formas av social klass och kön: Människor från arbetarklassen föredrar vissa typer av berättelser om sig själva medan människor från övre medelklassen kanske föredrar andra. På viktiga sätt återspeglar självbiografiska minnen vad som faktiskt har hänt i en persons liv. Men de är också starkt präglade av en persons värderingar och mål, av de personer med vilka och vid vilka tillfällen de personliga berättelserna berättas samt av de breda krafterna i form av social klass, kön, religion, samhälle och kultur.

Slutligen är det viktigt att ta hänsyn till de olika former som berättelsen om sig själv tar sig i dag:

- I det självbiografiska berättandet finns å ena sidan några huvudgenrer, som självbiografi, dagbok, korrespondens, å andra sidan finns det sekundära men också viktiga genrer, som korta självbiografiska berättelser, berättelsen om sig själv genom andra konstnärliga språk som poesi, teater, teckning, fotografi, alltid i kombination med skrift eller muntlig berättelse;
- Digitala berättelser blir allt viktigare. De omfattar å ena sidan användningen av digitala verktyg i skapandet av själva berättelserna, t.ex. video, digitalt berättande, och å andra sidan skapandet av multimediala berättelser, som kombinerar olika medier och förenar berättarröst, bilder och musik. Å andra sidan är digitala medier verktyg för att dela berättelser, t.ex. genom bloggar och sociala medier. De olika medierna påverkar naturligtvis typen av berättande. Sociala medier är till exempel en berättelse som skapas särskilt för att delas med andra. Om vi jämför dessa berättelser med självbiografiskt skrivande och dagboksskrivande, och även om det alltid ser närvaron av en möjlig samtalspartner, presenterar sig först och främst som en intim dialog med sig själv.
- Förutom det självbiografiska berättandet blir det "biografiska" berättandet, dvs. samlingen av andras berättelser, allt viktigare. Vi tänker till exempel på vikten av att samla in och bevara berättelser från människor som inte ensamma skulle ha möjlighet att berätta om sig själva, människor vars röster knappast skulle kunna höras.

Självbiografiska metoder inom utbildning

Vi har ovan beskrivit betydelsen av självbiografiska berättelser och storytelling som en form av egenvård, kunskap och deltagande. Dessa aspekter av självberättande förklarar anledningen till att de självbiografiska och berättande metoderna är metoder och praktiker som används alltmer inom utbildningsområdet. Dessa metoder, som omfattar olika medier och även biografiska metoder, utgår från det spontana behovet av att tala om sig själv. Berättelser är den form genom vilken vi lär känna världen och oss själva. De ger liv åt organiserade pedagogiska metoder och strukturerade metoder, beroende på det sammanhang där de föreslås och det pedagogiska målet.

Termerna "metoder för berättande" avser ett brett spektrum av metoder; bland dessa har vi i det här projektet främst fokuserat på:

- självbiografiska metoder;
- Digitalt berättande;
- Deltagande video.

Vi kommer att beskriva dessa metoder specifikt senare.

Under tiden kan vi säkert identifiera några nyckelelement i den självberättande processen inom en utbildningsväg:

- En inledande fas av "självbiografiskt erkännande", där deltagarna uppmuntras att ta en introspektiv väg, att släppa fram och utforska sina minnen. Personen inser att den kan minnas, upptäcker en värld som lagts åt sidan och som istället dyker upp i all sin livfullhet ... det är som att inse en inre värld som är en del av oss och som vi hade glömt bort, distraherade av våra åtaganden och för att vi är fokuserade på våra projekt och dagliga göranden.
- På den fas då "självbiografisk igenkänning" uppstår följer en fas av "sammansättning", där vi försöker "skapa ordning", att sätta ihop spridda minnen till en intrig, till en berättelse. I detta skede inser vi att vi kan känna igen ögonblick av kontinuitet och diskontinuitet, avbrott och förändring; vi kan då notera de som Demetrius kallar "apicalities" i upplevelsen, dvs. de ögonblick i deras historia som är kopplade till nyckelmoment som i allmänhet hör till det mänskliga livet: kärlek, lek, arbete, död. I vår berättelse ser vi hur andras berättelser flätas in i varandra, av dem som vi - på gott och ont - har lärt oss något grundläggande från.
- Ytterligare ett steg är reflektion. Den reflekterande fasen i det självbiografiska arbetet, som redan börjar med att skriva om historien, är ett ögonblick av förståelse, där kanske några av de orsaker som styrde våra livsvägar, och som vi hade en viss förvirrad aning om, får större klarhet. Vi blir mer medvetna om betydelsen av vår historia i förhållande till vår familj, till kulturen av tillhörighet, till den mer omfattande historia som vi är en del av. I reflektionen över vår historia kommer de utmaningar fram som livet, attityder och yrken som vi bär på, har gett oss.

Självbiografiska metoder och metoder för att berätta historier kan användas på många olika sätt:

- Utbildningsprogram för människor i alla åldrar;
- Utbildningsvägar för människor med sämre möjligheter;
- Dessa utbildningsaktiviteter kan omfatta grupper eller enskilda personer;
- Ämnena kan variera mycket: från att berätta sin egen historia som en form av egenvård, eller berättelseaktiviteter som syftar till att utforska och utveckla specifika färdigheter, eller att berätta för grupper och samhällen som en form av egenmakt.

Varför använda berättelser för att förbättra medborgarkunskaper och social kompetens?

Varför är dessa metoder särskilt lämpade för att genomföra medborgarkompetens och social kompetens?

Det finns många olika skäl till detta:

- De bygger på berättandet av ens egna livshistorier, genom vilka vi lär känna världen och oss själva;
- Genom dessa utbildningsmetoder ökar vi vår medvetenhet om vår uppfattning om världen och vår potential som individer, vilket är en viktig del av vårt förhållande till andra och till samhället;
- Berättelser är ett kraftfullt instrument för att lära känna andra människor, förstå deras synvinkel och utveckla en sympatisk attityd;
- Berättelser om livshistorier skapar starka band mellan människor och hjälper till att övervinna kulturella skillnader och fördomar;
- Livsberättelser hjälper oss att känna till kulturella, politiska och historiska sammanhang på ett direkt och djupt sätt;
- Livshistorier främjar kommunikation och utbyte av erfarenheter, värderingar, visioner av världen och gemensamma åtgärder för social förändring.

Gruppen och individen i StoryDeC:s utbildningsvägar

De utbildningsvägar som utvecklas i projektet har därför som mål att:

- väcka deltagarnas medvetenhet om sin egen utveckling;
- stödja önskan att hävda sin egen historia i samhället;
- hjälpa till att upptäcka förmågan att spela en transformativ roll i förhållande till den egna situationen.

Detta fungerar också, och framför allt, med grupper som aldrig har reflekterat över sin medborgerliga och sociala kompetens.

Berättelser är personliga, ofta individuella, men de uppstår alltid ur de sammanhang där individer växer upp, i relationen med människor runt omkring dem och dem de bryr sig om. Gruppen är därför alltid närvarande, både som källa och mottagare av berättelserna. För oss är gruppen det sammanhang där individuella berättelser förstärks tack vare den evolutionära kraften i att dela med sig av dem.

Den aktiva metodiken, de självbiografiska och narrativa tekniker som StoryDeC:s vägar bygger på, hjälper varje deltagare att öppna sig och upptäcka sig själv inför andra, medan gruppen berikar de individuella berättelserna och leder till att nya implikationer och betydelser avslöjas. Därför förstärker berättelsens potential och gruppens kraft varandra.

Även om StoryDeC:s utbildningsvägar är inriktade på ungdomar, särskilt de som kommer från socialt missgynnade situationer och ungdomsarbetare, är de utformade så att de kan vara öppna för alla som är involverade i utbildningsprocessen, inklusive lärare, handledare, släktingar och beslutsfattare.

StoryDeC-vägar: mer uppmärksamhet på den pedagogiska och kreativa processen än på produkten.

Att utvinna "berättelser" ur livets fakta är en handling som skapar harmoni. Även om berättelsen är svår, den berättar om svårigheter och smärta, är den i sig själv ett meningsfullt element, den skapar skönhet och hjälper dem som berättar den att förstå vad de har upplevt.

De vägar som skapas i StoryDeC-projektet stöder deltagarnas förmåga att se sig själva som kompetenta och dugliga med utgångspunkt i sin egen historia. Det stödjer förmågan att ta ordet och föra fram berättelser om sig själv med fokus inte på produkten/berättelsen utan på processen/berättelsen.

Den deltagande och gemensamma gruppprocessen bidrar till att man inte fokuserar på slutprodukterna, som uppfattas som en utställning av sig själv i en individualistisk tonart, utan gynnar och förstärker sambandet mellan den individuella historien och den kollektiva känslan av processen.

Dessa två aspekter, berättandet i gruppen och uppmärksamheten på processen, artikuleras på olika sätt beroende på de olika metoderna för berättande, vilket vi kommer att se nedan.

Metoderna

I det här avsnittet kommer vi att beskriva några av de grundläggande elementen i de olika tillvägagångssätt och metoder för berättande som projektet bygger på.

Den sista delen av handboken kommer att innehålla en detaljerad beskrivning av utbildningsvägar som bygger på dessa metoder och som syftar till att utveckla sociala och medborgerliga färdigheter.

Ett element som vi har försökt införa i utbildningsverksamheten, tvärs över de olika metodologiska ansatserna, är kopplingen mellan berättande och handling. Vi tror nämligen att en större medvetenhet om deras medborgerliga och sociala kompetens kan hjälpa unga deltagare att engagera sig aktivt i sin livsmiljö. Berättandet av personliga erfarenheter som rör medborgerliga och sociala färdigheter får sin fulla betydelse just i denna goda cirkel, som uppstår genom berättelsen, för att generera reflektion och medvetenhet och därmed uppmuntra till handling; en handling som i sin tur kan leda till andra berättelser och så vidare.



Självbiografiska metoder

Av Andrea Ciantar

Definition

Självbiografiska metoder är ett pedagogiskt tillvägagångssätt som använder självberättande, som att skriva sin egen berättelse eller samla in berättelser från andra, som en möjlighet att aktivera inlärningsprocesser, egenvård, men också som ett verktyg för aktivt medborgarskap.

Självbiografiska metoder bygger i grunden på att skriva om sig själv, i olika former, och att kombinera det med andra konstnärliga medel.

I det självbiografiska berättandet finns det å ena sidan några huvudgenrer som självbiografi, dagbok och korrespondens, å andra sidan finns det sekundära men också viktiga genrer som korta självbiografiska berättelser, berättelsen om sig själv genom andra konstnärliga språk som poesi, teater, teckning och fotografi, alltid i kombination med skrivande eller muntlig berättelse. Det är ofta dessa mindre viktiga genrer som vi kommer att använda i workshops och utbildningsaktiviteter med självbiografiska metoder, eftersom workshoparna har en begränsad varaktighet och inte har som mål att leda deltagarna till att skriva en egen fullständig självbiografi (vilket kräver motivation och tid). I stället syftar workshoparna till att vägleda deltagarna att skriva episoder ur sitt liv för att utforska specifika erfarenheter, beroende på workshopens mål och deltagarnas utbildningsbehov.

De typiska faserna i en självbiografisk berättelse i gruppen

De typiska faserna i en utbildningsaktivitet som bygger på självbiografiska metoder, som kan pågå under ett eller flera möten, är följande:

- Introduktion/välkomst - i denna fas välkomnar vi deltagarna, och skapar isbrytande aktiviteter för att skapa en positiv atmosfär i gruppen (om möjligt kommer vi att använda isbrytande övningar baserade på självbiografiska metoder, som också beskrivs i följande blad); denna fas är också mycket viktig för:
 - o tydligt dela med sig av verksamhetens mål;
 - o fastställa - vid behov - några regler för gruppen, t.ex.: använd inte smartphonen under övningarna, döm inte eller kommentera andra berättelser, håll tyst när du skriver berättelserna, det är nödvändigt att fokusera på våra minnen, lyssna på andra berättelser utan att kommentera dem, osv... (andra regler kan föreslås av deltagarna).
- Den andra fasen är tillägnad att påbörja det självbiografiska arbetet; vanligtvis används användbara aktiviteter för att börja uppmärksamma ens minnen och för att få fram minnen som är relaterade till workshopens tema. Ett mycket effektivt sätt är till exempel alltid att skapa listor över minnen, över livsepisoder som är kopplade till det specifika tema som laboratoriet vill fokusera på. Det är en inledande fas av "självbiografiskt erkännande", där deltagarna uppmuntras att gå en introspektiv väg, att låta sina minnen komma fram och utforska dem.
- Nästa steg är det som vi tidigare kallade "rekomposition", där vi försöker "skapa ordning", sätta ihop spridda minnen till en handling, till en berättelse. I den här fasen kommer vi till exempel att kunna be deltagarna att välja ut några av de minnen de tidigare har kommit ihåg och berätta dem utförligt.
- Ytterligare ett steg handlar om reflektion; den reflekterande fasen i det självbiografiska arbetet, som redan börjar med att skriva om historien, utforskas här genom de insatser som erbjuds av facilitatorn; låt oss till exempel tänka på frågor som: Vad har jag lärt mig av den här erfarenheten?

Hur är denna erfarenhet viktig för mig i dag? Hur kan det jag har lärt mig vara viktigt för andra också?

- Delning är en viktig aspekt av den självbiografiska berättelseprocessen; delning kan ske i alla de faser som vi tidigare har beskrivit, men det är definitivt viktigt när det gäller att producera de "centrala" berättelserna i workshopen. Att dela med sig är en grundläggande del av den pedagogiska och transformativa process som sker genom självberättande. Att kunna dela med sig av sina berättelser innebär att man går från en dialog med sig själv till en dialog med andra, med världen; att få andra att lyssna, acceptera och erkänna ens historia är en formidabel motor för att återupptäcka värdet av vår historia. Att kunna dela med sig av vissa typer av upplevelser, till exempel traumatiska upplevelser, bidrar dessutom till att befria sig från den skam som dessa typer av upplevelser ofta för med sig. Men för att uppnå dessa resultat är det viktigt att delandet respekterar vissa villkor:
 - o Detta och följande punkter ingår också i de "navigeringsregler" som vi fastställde i början av workshopen, men det kan vara bra att komma ihåg dem före delningsfasen;
 - o Det är viktigt att om möjligt be folk läsa utan att lägga till ytterligare kommentarer, så att de kan njuta av skönheten i den skrivna texten, som genom skrivandets natur skiljer sig från den muntliga berättelsen;
 - o I slutet av utbytet kommer det att vara möjligt att dela med sig av en kort stund av "resonanser", som inte är kommentarer, bedömningar eller råd, utan bara personliga känslor och reflektioner som andras berättelser har rört oss.
- Skapandet av "produkten", det vill säga att fullända berättelsen, genom att till exempel skapa ett litet handgjort häfte, med ett omslag, en titel eller något annat kreativt sätt att "förpacka" berättelsen eller berättelserna vi har producerat, är ytterligare ett viktigt steg som syftar till:
 - o skapa en "produkt" som uttrycker värdet av det vi har kommit ihåg och skrivit;
 - o eller att se till att det vi har skapat kan bevaras över tid och delas med andra.
- Att kunna dela med sig av sin egen berättelse utanför arbetsgruppen är ett annat viktigt steg, till exempel genom StoryAP-arkivet.

Underlätta aktiviteter för självbiografiska berättelser

Underrättarens roll i denna process där en grupp (eller en enskild person) ledsagas till självbiografiskt skrivande är mycket viktig och känslig. Här är några saker att tänka på:

- Moderatoren är vanligtvis en expert på självbiografiska metoder eller en utbildare som tidigare har experimenterat på sig själv med de metoder som han kommer att föreslå för andra.
- För att kunna facilitera krävs, förutom kunskap och direkt erfarenhet av självbiografiska aktiviteter, även andra färdigheter, t.ex. att lyssna, ha empati, förmåga att animera grupper för att underlätta allas deltagande, hantera eventuella krissituationer och veta hur man tar emot de känslor som uppstår i dessa stunder (som ofta är mycket starka).

Förteckning över aktiviteter

- Att berätta om åtgärder för social förändring
- Metod för självbiografiskt berättande: Livets flod
- De 5 W:na i historieberättande
- Min historia i historien
- Jag var där, jag är här, jag går framåt.

- Medborgare med öppna ögon
- Dockor för aktivt medborgarskap
- Si Fossi Foco ...
- Berättelser som går runt

Digitalt berättande

Av **Andrea Ciantar**

Definition

Digital Storytelling är en metod som används för att berätta människors historier (självbiografiska eller inte). Digital Storytelling består av bilder och berättarens röst som sammanställs i en video som slutresultat:

"Digital Storytelling är det moderna uttrycket för den urgamla konsten att berätta historier. Digitala berättelser får sin kraft genom att väva samman bilder, musik, berättelser och röst och därigenom ge djup dimension och levande färg åt karaktärer, situationer, erfarenheter och insikter" (*Leslie Rule, Digital Storytelling Association*).

Begreppet "Digital Storytelling" började användas av författare som började använda storytelling för dokumentärer och andra berättelsebaserade kommunikationsprodukter, t.ex. i **Ken Burns** miniserie The Civil War, eller i en workshop som skapades 1993 av **American Film Institute** och som fokuserade på produktion av "korta berättande filmer";

Digital Storytelling utvecklades senare av **Joe Lambert** i mitten av 1990-talet till en utbildningsmetod.

Lambert grundade sedan **Center for Digital Storytelling**, som regelbundet erbjuder kurser i denna metod.

De typiska faserna i en DST-bana i gruppen

Metoden för digital berättelse består av fem huvudfaser:

1-Briefing. I den här fasen introduceras berättarna till begreppen, processerna och några exempel på DS. Viktiga områden att ta upp under genomgången är följande:

- utforska elementen i en DS;
- Förklaring av processen och tidsplanen, med information om kraven för de kommande sessionerna, t.ex. när man ska skriva ett manus, ta in foton osv.
- tillhandahålla information om den tekniska utrustning som krävs;
- införa viktiga juridiska och upphovsrättsliga råd.

2-Skriva. Skrivprocessen inleds med en "berättarcirkel" för att ge deltagarna möjlighet att producera berättelser och för att knyta samman berättarna som en grupp. Denna fas avslutas med skapandet av ett manuskript, en berättelse på cirka 250 ord. Vanligtvis handlar dessa berättelser om viktiga ögonblick i livet, förändringar och lärdomar.

3- Inspelning; hitta bilder och musik. Under denna fas kommer berättarna att läsa och spela in berättelsen. Det är viktigt att betona att den tekniska kvaliteten och känslan i röstinspelningen är avgörande för att en DS ska bli framgångsrik. Viktigt i detta avseende:

- Identifiera den bästa platsen för att spela in berättelserna; det är bra att ha en tyst och ekofri plats;
- Det är viktigt att ha lämpliga inspelningsverktyg. Det är bra att ha en digital inspelare, men även smartphones har idag röstinspelningssystem av utmärkt kvalitet;

- Det kan vara nödvändigt att göra några lästester för att träna rösten och uppmana personen att artikulera orden väl, införa pauser vid behov och ge en lämplig intonation till läsningen.

I det här skedet hittar vi de fotografier som ska kopplas till texten. I DST kommer vi att använda så mycket som möjligt, om de finns tillgängliga, personliga foton av författaren som är relaterade till den berättelse som berättas. Vi kan också använda foton från andra källor, t.ex. internet, så länge de är fria från upphovsrätt och av tillräcklig kvalitet. Det är också möjligt att ackompanjera berättelsen med teckningar eller foton som gjorts särskilt för berättelsen.

Om vi vill ackompanjera berättelsen med bakgrundsmusik väljer vi en musik som är fri från upphovsrätt. Både när det gäller valet av bilder och musik finns det idag många webbplatser som låter dig ladda ner upphovsrättsfria bilder och musik, men det är nödvändigt att ange författaren i eftertexterna.

4 - Redigering. Redigering är ett arbete som kräver tid och ansträngning, men det kan vara mycket givande när deltagarna ser och delar med sig av sitt arbete:

- ägna en session åt att ge instruktioner om hur man använder ett redigeringsprogram;
- skapa en storyboard för att definiera hur bilderna kommer att följa med berättelsen.

5 - Delning. Delning är en viktig del av skapandet av en DST. Varje Digital Storytelling föds på något sätt för att delas med andra.

I slutet av en DST-skapandeprocess kommer vi därför att organisera en stund av delning. Vi kan anordna ett evenemang med deltagargruppen och andra gäster.

Att dela med sig av grottan av ditt kreativa arbete kommer att vara en viktig tillfredsställelse för deltagarna. Andra sätt att dela med sig är att sprida berättelser via Internet, t.ex. genom webbplatsen www.storyap.eu, som skapats av StoryDeC-projektet.

Förteckning över aktiviteter

- Digital storytelling för social förändring
- Digital storytelling för social förändring (workshop på distans)
- Min berättelse - inspiration för andra
- Digital storytelling för social förändring - Workshop på distans



Deltagande video

Av Clive Robertson

Definition

Deltagande video är ett tillvägagångssätt som främst används för att uppmuntra individuell utveckling och grupputveckling. Tekniska, organisatoriska och kreativa färdigheter lärs ut och videoinnehåll skapas, men den positiva förändring som deltagarna genomgår som en del av processen ses ofta som det viktigaste resultatet.

Praktiker använder videofilmning och uppspelning för att förmedla gruppdiskussioner på ett inkluderande sätt, etablera samarbetsrelationer och katalysera gruppåtgärder. Videoproduktion är ett kraftfullt sätt för deltagarna att utforska sin situation och reflektera över sina erfarenheter tillsammans, för att fördjupa sin förståelse av verkligheten och skapa vägar framåt utifrån den kunskap som uppstår.

Deltagande video används ofta för att engagera de mest marginaliserade grupperna i samhället, för att bygga social sammanhållning, utveckla nätverk och stödja kreativa lösningar på komplexa problem. Detta görs med hjälp av videoövningar och andra kreativa berättelsemetoder för att stimulera till djupare utforskande av verkligheten. Detta öppnar utrymme för lärande och delning, genom att diskutera frågorna tillsammans kan nya berättelser uppstå som kan erbjuda lösningar. Genom att skapa sina egna vägar framåt är människor mer benägna att agera för att åstadkomma förändring. De komplexa budskap som uppstår i projekten kan kommuniceras effektivt.

"Video kan vara ett kraftfullt verktyg för att stimulera självuttryck och interaktion i grupputvecklingsarbete. När video används på ett deltagande sätt uppmuntrar den människor att undersöka världen omkring dem, öka medvetenheten om sin situation och hjälpa dem att bli mer aktivt involverade i de beslut som påverkar deras liv." **Shaw, J och Robertson, C** (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work*, London, Routledge.

Deltagande video är en interaktiv grupprocess, vanligtvis under ledning av en yrkesutövare, som syftar till att bygga upp deltagarnas sociala inflytande. Gruppmedlemmarna spelar in sig själva och sin omvärld och förmedlar sina egna berättelser på ett kreativt sätt.

I deltagande sessioner:

- Deltagarna använder alltid utrustningen, inte workshopledarna.
- Deltagarna turas om i varje roll.
- Allt som spelas in spelas upp omedelbart i sin helhet.
- Alla som deltar går med på att synas på video (åtminstone under de första sessionerna).
- Andra personer filmas aldrig utan tillstånd
- Videomaterial som spelas in under de första workshoparna är konfidentiellt (om inget annat avtalats i förväg).

Deltagande video används i en rad olika sammanhang för socialt engagemang.

- **Stärkande av samhället:** Syftet med deltagande video är att komma i kontakt med ett samhälle som lever i utanförskap och ge det möjlighet att använda ett uttrycksspråk och representera sig självt, med det slutliga målet att bygga upp en väg till egenmakt och ett krav på egenmakt;
- **Företrädarskap:** Deltagande video används av en grupp personer som avser att rapportera ett problem och göra anspråk på det för att mobilisera den allmänna opinionen;
- **Terapeutisk:** Deltagande video används av en grupp personer som genom att följa denna väg vill åstadkomma en förändring av sitt personliga obehag på ett kollektivt sätt;

- **Forskning:** I vissa fall används deltagande video som ett antropologiskt/socialt/etnografiskt undersökningsverktyg inom ett specifikt studieområde, ett alternativt verktyg för att komma i kontakt med de andra och ge dem utrymme att uttrycka sig fritt.

De typiska faserna i en videoresa med deltagande i gruppen

Deltagarna utvecklar inte bara de tekniska färdigheter som krävs för att göra videor, utan även ett brett spektrum av kommunikations-, organisations- och sociala färdigheter. De lär sig mer om sig själva och om varandra. Genom gruppverksamhet kan video bidra till att bygga upp självförtroende och självkänsla. Videoprojekten är praktiskt inriktade och bygger på spel och övningar. Stor vikt läggs vid samarbete och sessionerna planeras för att vara så roliga som möjligt. Samarbete uppmuntras, liksom positiv feedback snarare än kritik.

Inledningsvis används spel och övningar för att engagera människor i processen att använda utrustningen och synas i kameran. I allmänhet sker detta i gruppverkstäder. Tekniska färdigheter introduceras på ett lättillgängligt sätt, alla turas om att göra alla roller och allting ses tillbaka omedelbart. Ingen får delta om han eller hon inte också går med på att synas framför kameran, men allt inspelat material är konfidentiellt tills gruppen är redo och har gått med på att börja spela in och dela videon med andra människor. Dessa övningar är utformade för att lära ut olika aspekter av videoproduktion och för att initiera innehåll. Deltagarna genomför intervjuer och lär sig hur man konstruerar berättelser som man kan dela med andra. Genom gruppövningar undersöker de kritiskt vilka utmaningar som samhällen står inför och hur de kan engagera sig för att lösa dem.

PV-processen kan ge deltagarna möjlighet att arbeta experimentellt och kreativt tillsammans och ge dem ansvar och kontroll. Video är ett kraftfullt verktyg och kan, när det används på rätt sätt, vara en utmärkt motivationsfaktor för grupparbete. Det kan uppmuntra till utveckling av en gemenskap, samt lyfta fram frågor och utveckla deltagarnas mod att föra fram sina idéer. Syftet med deltagande video är att utveckla människors förmåga och självförtroende att uttrycka sina idéer och förmedla dem till andra. Den främjar interaktion och samarbete.

En typisk projektstruktur för ett solcellsprojekt, med både produktion och processresultat, kan se ut så här:

1. Initialt engagemang

PV-spel och övningar för att få gruppen att arbeta tillsammans, tekniska färdigheter utvecklas samtidigt som man tittar på frågor. Alla byter roller, ingen blir identifierad som kameraoperatör, regissör osv. I allmänhet delas inget av detta med andra utanför workshopen.

2. Utveckling av idéer

Storyboarding-teknik och andra övningar, t.ex. videochattprogram, berättelseövningar om en viss fråga för att utveckla och utvidga innehållsidéer. Deltagarna arbetar med visuella sekvenser och intervjufrågor.

3. Inspelning av innehåll

Sessionerna kan användas för att deltagarna själva ska spela in material, granska innehållet och arbeta med visuella sekvenser för att stödja berättelserna.

4. Redigering av

När redigeringen fortskrider görs detta i allmänhet av facilitatorer som sedan delar utkast till redigeringar med gruppen online och i sessioner så att gruppen kan göra revideringar. Ytterligare produktion kan ske vid behov.

5. Delning av

Det slutliga innehållet som ska delas kanske inte är ett enda traditionellt videoprogram. Det kan vara klipp



på en webbplats eller inlägg i sociala medier. Projektet gör det möjligt för deltagarna att berätta sina egna historier med egna ord och kontrollera processen för hur de sprids. De bör delta fullt ut i diskussionerna om hur detta ska ske.

6. Utvärdering, uppföljning

Utvärdering, uppföljning och utveckling av fortsatt stöd till deltagarna

Underlätta deltagande videogrupper

PV kan vara en kort eller mycket lång process. En prova-på-workshop med tre eller fyra övningar kan ta mindre än en timme, medan vissa projekt kan pågå i flera år eller till och med årtionden.

"Participatory Video (PV) är en interaktiv grupprocess som förmedlas genom videoinspelning och uppspelning. I de tidiga skedena får deltagarna videofilma sig själva och sin omvärld, titta på dessa inspelningar tillsammans (uppspelning) och sedan reflektera över vad som sagts eller visats. Senare skapar gruppmedlemmarna sina egna "filmer" (t.ex. videohistorier, budskap eller vinjetter) för olika målgrupper beroende på sammanhanget och det specifika projektets syfte."

Shaw, J. (2021). Utökade deltagande videoprocesser. In: Burns, D., Howard, J. and Ospina, S. (eds.) The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry. London SAGE Publishing.

Participatory Video använder videons omedelbara uppspelningsfunktion för att bygga upp erfarenhetsbaserade inlärningscykler, som inledningsvis baseras på korta, lätt genomförbara övningar. Det är därför viktigt att utrustningen ställs upp på ett sådant sätt att den ger bästa möjliga tillgång för deltagarna och uppspelningsfunktionen.

I huvudsak måste utrustningen i PV-verkstäder kunna göra följande:

- Anslutas till en TV/monitor så att andra personer (inte bara kameraoperatören) kan se vad som spelas in.
- Möjligheten att omedelbart spela upp innehåll som spelats in för hela gruppen utan att behöva överföra till eller använda en annan enhet.
- Har en extern mikrofoningång och ett hörlursuttag för att säkerställa att ljudet registreras effektivt (i realtid).
- Det vore bra om du kunde spela upp flera klipp efter varandra (redigering i kameran).
- Vara lika tillgänglig för alla i gruppen, t.ex. oberoende av funktionshinder eller förmågor.
- Inte kontrolleras av en viss individ eller intressegrupp inom gruppen.

Typisk verkstadsinredning

En videokamera på stativ placeras bredvid ett bord med en bildskärm som kan vridas runt. Vid filmning kan kameraoperatören och workshopledaren se den, och sedan vändas den så att gruppen kan se den vid uppspelning. (Observera att gruppen inte bör kunna se sig själv när den spelar in, eftersom det är mycket distraherande).

Vanligtvis har videosessioner 6-10 deltagare, vilket gör att alla kan delta och få spela alla roller. Om det är för många deltagare kan det bli frustrerande för dem som deltar. Med större grupper är det ofta effektivare och mer engagerande att genomföra två kortare sessioner med 10 personer än en lång session med 20 personer.

Gruppen bör känna att utrustningen är till för dem att använda som de vill, inom projektets ramar, utan påtryckningar utifrån (dvs. den ägs inte av en viss person inom gruppen eller av ägare som kan ha möjlighet att utöva kontroll över gruppens användning, redigera innehållet eller påverka hur, var eller när den används).

Helst ska gruppen känna att utrustningen är deras gemensamma ansvar att ta hand om och skydda den och att de har tillräcklig kontroll över hur den används. Förutom de tekniska begränsningarna (som är betydande) innebär detta i allmänhet att telefoner, surfplattor etc. inte är idealiska för användning i PV-verkstäder på grund av äganderätten och bristen på flexibilitet. Senare i projekten kan de användas av enskilda personer i gruppen för att skapa överenskommet innehåll. DSLR-kameror (digitalkameror) är ett möjligt alternativ, men få prisvärda kameror har mikrofon- och hörlursuttag. Även om utrustningen är begränsad är det dock möjligt för yrkesverksamma att använda flexibiliteten i den deltagande videoinriktningen för grupparbete genom att anpassa övningarna till den utrustning de har och till det sammanhang där de arbetar.

Förteckning över aktiviteter

- Kära framtida jag
- Dokumentärfilm, bild för bild

Verktygslådor

Den sista delen av handboken innehåller en detaljerad beskrivning av de utbildningsvägar som skapats av projektet och som syftar till att utveckla sociala och medborgerliga kompetenser med hjälp av berättande metoder.

Index

Att berätta om åtgärder för social förändring

Metod för självbiografiskt berättande: Livets flod

De 5 W:na i historieberättande

Min historia i historien

Jag var där, jag är här, jag går framåt.

Medborgare med öppna ögon

Dockor för aktivt medborgarskap

Si Fossi Foco ...

Berättelser som går runt

Digital storytelling för social förändring

Digital storytelling för social förändring - Workshop på distans 1

Digital storytelling för social förändring - Workshop på distans 2

Min berättelse - inspiration för andra

Kära framtida jag

Dokumentärfilm, bild för bild

Poster som ingår i Karols berättelse

Den nya planeten

En liten handling om bristen på medborgerliga värderingar

Metod för filmskapande - Filmmetodik, Reflektera film och Spridning

StoryDeC brädspel








Att berätta om åtgärder för social förändring

Av Storie di Mondi Possibili

Berättelsemetoder som används:

X Självbiografiska metoder

- Digitalt berättande
- Deltagande video
- Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	nummer	tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
3	Reklamskyltar, färgade ark, markörer, datorer, högtalare.	14-30	Från 8 till 14	7,5 h.	Förberedelse av utbildningsmaterial, affischer, utrustning.	Främja medvetenhet om social förändring

Titel	Att berätta om åtgärder för social förändring
Beskrivning av övningen	Att berätta historier om social förändring med hjälp av självbiografiska metoder
Tema	Berättande av personliga erfarenheter som rör åtgärder och projekt som försöker skapa social förändring; individuella eller kollektiva erfarenheter; direkt levda eller gjorda av andra.
Målsättningar	Berättande av personliga erfarenheter som rör åtgärder och projekt som försöker skapa social förändring; individuella eller kollektiva erfarenheter; direkt levda eller gjorda av andra. Reflektera tillsammans över betydelsen av dessa erfarenheter, vad vi kan lära oss av dem, vilka värderingar och världsåskådningar de omfattar. Reflektera tillsammans över hur dessa levda erfarenheter kan inspirera våra handlingar för social förändring. Genom dessa berättelser och reflektioner över dem kan du lyfta fram de medborgerliga

	och sociala färdigheter som ligger till grund för dem.
Material	Vita och färgade A4-ark Flipchart Markörer Om det inte finns några bord är det bra att ha mappar eller surfplattor som deltagarna kan luta sig mot för att skriva på. Deltagarna kan själva bestämma om de vill skriva för hand eller använda sin egen anteckningsbok. Vi kommer att be deltagarna att om möjligt ta med sig sina datorer för att ladda upp berättelserna till StoryAP.
Förberedelse	Förbered rummet med stolar i en cirkel, men så att det också finns utrymme för en isbrytande aktivitet. Vi förbereder ett bord med kort, ark, markörer och allt material som deltagarna kan ha nytta av. Om det finns plats förbereder vi bord på ena sidan av rummet som deltagarna kan luta sig mot för att skriva, för hand eller med datorn.
Instruktioner	Verksamheten är uppdelad i ett enda möte från 9.30 till 17.00, som består av flera faser: - Skrivfasen, som omfattar isbrytning, presentation av deltagarna, mål, lista över minnen, skrivande, delning; - publicering på StoryAP; - Reflektion i gruppen om innebörden av de berättade historierna; - Reflektion över metodiken och hur den kan tillämpas i det egna sammanhanget; - Utvärdering och slutsats. I bilagan finns en detaljerad beskrivning av verksamheten.
Återrapportering och utvärdering	Varje session innehåller en avslutande del där du delar med dig av feedback
Författare - Källor	Andrea Ciantar.

Andra kategorier

Gruppens storlek	<i>8-14</i>
Åldersintervall	<i>Från 14 till 30</i>
Komplexitet	<i>3</i>
Tid	<i>7 och en halv timme.</i>

BESKRIVNING AV VERKSAMHETEN

Workshopen pågår en dag, från 9.30 till 17.00.

Varaktighet	Aktivitet	Syften
20 m.	<p>Övning för att bryta isen: Övning: Återkalla korta minnen som par</p> <p>Deltagarna rör sig fritt i rummet och när de fångar en annan deltagares blick delar de ett kort minne med denne. Därefter byter deltagarna person och delar med sig av ett annat minne och så vidare.</p> <p>(facilitatorn kan först visa övningen och sedan starta den genom att i början föreslå att dela med sig av barndomsminnen, till exempel om barndomslekar; sedan kan facilitatorn föreslå att dela med sig av fria minnen).).</p>	<p>Syftet med övningen är att:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skapa en välkomnande miljö där man kan dela med sig av personliga erfarenheter; - börja minnas personliga minnen.
30 m.	<p>Kortfattad introduktion till projektet och verksamheten</p> <p>Vi förbereder en affisch eller flygblad som sammanfattar den grundläggande informationen om projektet och vägen.</p> <p>Presentation av deltagarna</p> <p>Vi förbereder ett kort presentationsblad: namn, nationalitet, yrken, saker du gillar och hatar....</p> <p>Vi tar oss lite tid att fylla i formuläret och sedan kan vi dela med oss av dem; alla kort kan klistras på en skylt eller vägg.</p> <p>Definiera målen för verksamheten.</p> <p>Vi förbereder en affisch med det mål vi satt upp för oss själva. Vi kan till exempel föreslå en affisch med följande mål:</p> <p>Berättande av personliga erfarenheter som rör åtgärder och projekt som försöker skapa social förändring; individuella eller kollektiva erfarenheter; direkt levda eller gjorda av andra. Reflektera tillsammans över betydelsen av dessa erfarenheter, vad vi kan lära oss av dem, vilka värderingar och världsåskådningar de omfattar.</p> <p>Reflektera tillsammans över hur dessa levda erfarenheter kan inspirera våra handlingar för social förändring.</p> <p>Genom dessa berättelser och reflektioner över dem kan du lyfta fram de medborgerliga och sociala färdigheter som ligger till grund för dem.</p>	<p>Syfte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definition av målen för verksamheten; - fastställa gruppens regler.
15 m.	<p>Navigationsregler</p> <p>Vi föreslår några gemensamma regler för gruppen:</p> <p>Navigationsregler</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingen bedömning och sekretess - Ingen användning av smartphone under workshopen - Håll tyst under övningarna i självbiografiskt skrivande, eftersom det är ett viktigt mentalt villkor för att fördjupa sig i minnen. - Lyssna utan att kommentera och läs berättelser utan att kommentera när du delar med dig - Vi kan skriva på vårt modersmål, och om gruppens språk är ett annat (t.ex. engelska) kan vi göra en sammanfattning på engelska, efter att ha läst texten på det språk vi använde. 	<p>Syfte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skapa grundregler för berättelsen.

	- (Vi frågar om det finns andra regler att föreslå ...)	
15 m.	Kaffepaus	
1 timme och 30 minuter	<p>Aktivitet: "Berättelser om social förändring: minneslista ..."</p> <p>a) I denna fas kommer varje deltagare att försöka göra en lista över minnen relaterade till erfarenheter, åtgärder och projekt med anknytning till temat social förändring; individuella eller kollektiva erfarenheter; upplevda direkt eller gjorda av andra. Moderatoren visar en affisch som förberetts i förväg och som innehåller olika uppgifter om detta tema. :</p> <ul style="list-style-type: none"> - erfarenheter, åtgärder och projekt med anknytning till social förändring som har varit viktiga för mig; de kan vara individuella eller kollektiva erfarenheter, upplevda direkt av mig eller gjorda av andra. - Personer som jag lärt mig något viktigt av för att förstå världen, samhället, kulturella skillnader.... - Den gången när jag blev upprörd över en orättvisa - Den gången föreställde jag mig en annan värld - Den gången bidrog jag till en social förändring.... <p>... .. (du kan hitta andra teman...)</p> <p>b) Varje deltagare förbereder 8 till 10 kort i storleken av en fjärdedel av ett A4-format. Varje deltagare skriver kortfattat ett minne på varje blad, med utgångspunkt från de stimuli som föreslås på affischen.</p> <p>c) Gruppen delar med sig av dessa korta minnen.</p> <p>d) Varje deltagare väljer ett av de korta minnena och berättar mer utförligt om det. Vad har jag lärt mig av den här historien? Var och en hittar en titel för sin berättelse. Användbart att använda en musik när man skriver.</p> <p>e) Deltagarna delar med sig av vad de skrivit.</p>	<p>Syfte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - att gynna uppkomsten av minnen - att skriva berättelserna
40 m.	<p>Vi reflekterar över värderingar och visioner, färdigheter och metoder.</p> <p>Moderatoren visar en stor skylt som är indelad i tre delar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Värderingar och visioner - Vilka är de värderingar och visioner som ligger till grund för de erfarenheter vi har berättat? -Färdigheter - Vilka är de medborgerliga och sociala färdigheter som har genomförts i dessa erfarenheter? (Det är lämpligt att förbereda ytterligare en affisch på sidan som listar de viktigaste medborgerliga och sociala kompetenserna, se sidan 5 i denna handbok). -Varormer - Vilka är de metoder, åtgärder, som dessa erfarenheter kan lära oss och som kan vara användbara för att stödja social förändring? <p>Vi ber alla att på kort skriva upp de element som de har hittat och som motsvarar de tre kategorierna. Sedan klistrar vi upp dem på tavlan. På så sätt får vi ett slags karta över de många betydelseerna av de upplevelser som gruppen har berättat om.</p>	<p>Mål:</p> <p>Ett arbete med reflektion och gemensam bearbetning av de erfarenheter som berättas.</p>
1 h.	Lunchpaus	
1 h.	<p>Nu laddar vi upp berättelserna till StoryAP</p> <p>Vi redigerar berättelserna och skapar ett dokument som innehåller titeln, författaren, en meningsfull bild och berättelsen. Vi laddar upp berättelserna till StoryAP; för detta ändamål skapar deltagarna ett personligt konto på portalen.</p>	<p>Dela berättelser på StoryAP.</p>
1 tim. 30 m.	<p>Låt oss reflektera över metoderna</p> <p>Vi kommer att reflektera över den metod som används och hur</p>	<p>Metodologisk reflektion</p>

	<p>den kan tillämpas i de sammanhang som deltagarna verkar i. Under denna session kommer följande faser att genomföras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vi återger de olika faserna för att animera workshopen, dvs. isbrytning, presentation av deltagarna, mål, lista över minnen, skrivande, delande, publicering på StoryAP och reflektion i gruppen. - Deltagarna simulerar, genom ett rollspel, de olika stegen i genomförandet av laboratoriet. - Deltagarna utbyter idéer om hur man kan tillämpa dessa metoder, i vilka sammanhang och med vilka utbildningsmål. 	
30 m.	<p>Utvärdering och slutsats</p> <p>Vi kan använda en metod för utvärdering av olika aspekter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - innehållet i workshopen; - logistik; - ledning. <p>För var och en av dessa aspekter kan vi be deltagarna att ange:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vad de gillade; - vad som kan förbättras. <p>Utvärderingen kan göras genom ett anonymt kvalitativt frågeformulär, eller genom post it och en anslagstavla.</p> <p>I slutet kommer vi att föreslå skrivandet "Jag tar med mig", där deltagarna ska fylla i en lista med de tio saker de tar med sig efter workshopen, inklusive lärande, idéer, verktyg, känslor, bilder osv.</p>	Utvärdering och slutsats av workshopen.



Metod för självbiografiskt berättande: Livets flod

Genom att mobilisera expertis

Berättelsemetoder som används:

- X Självbiografiska metoder**
 - Digitalt berättande
 - Deltagande video
 - Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	nummer	tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
2/3	Markörer, lim, sax, bilder, blädderblock och papper.	Alla åldrar	6-12	Minst 1 timme.	För att vara säker på att ha tillräckligt med material.	Att kunna uttrycka sig och dela sin historia fritt med människor från andra kulturer.

Titel	<i>Metod för självbiografiskt berättande: Livets flod</i>
Beskrivning av övningen	<p>Verksamheten: Den kan användas för individuella introduktioner, för grupper som vill titta på ett projekts problem eller möjlighet och för grupper som vill reflektera över framstegen.</p> <p>Påverkan:</p> <p>Ger möjlighet till personlig reflektion och förbättrar det sociala samspelet.</p> <p>Ger möjlighet till djupa, tankeväckande samtal och kreativa upptäckter.</p> <p>Metoder:</p> <p>Aktivitetsmetoden fokuserar på kreativitet. Aktivitetsmetoden börjar med kreativa visuella affischer som representerar individuella tankar som också kan sammanfogas till en hel bild.</p>

	<p>Varje affisch kan innehålla foton, 3D-element, kort, material, färg, glitter, lim, tidningsurklipp, teckningar osv.</p> <p>Denna aktivitet omfattar reflektion och en avrapportering efteråt.</p>
Tema	<p><u>Allmänt tema</u> - Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens, reflektion, <u>Särskilt tema</u> - Förbättrat självuttryck genom skapande, Self-Led</p> <p>Att samarbeta med andra på ett konstruktivt sätt</p> <p>Förmåga att reflektera över sig själv</p>
Målsättningar	<p>Syftet med projektet är att samla olika människor - invandrare, flyktingar och lokalbefolkningen - för att dela med sig av livserfarenheter och kunskap med hjälp av visuell självbiografisk berättarteknik.</p> <p>Att de enskilda deltagarna ska kunna uttrycka sig i icke-formella situationer och få förmågan att fritt dela sin berättelse med människor från andra kulturer/nationaliteter.</p>
Material	<p>Markörer, förnödenheter (lim, glitter, tidningar, scrapbookmaterial, sax osv.), bilder (om du föredrar det), blädderblockspapper och/eller en tavla/yta att rita på.</p>
Förberedelse	<p>För att dubbelkolla att du har tillräckligt med markörer, förnödenheter, bilder (om du föredrar det), blädderblockspapper och/eller en tavla/yta att rita på. Det är också nödvändigt att ha en kamera för att ta ett foto av slutresultatet.</p> <p>Energizers är en mycket viktig och nödvändig del av livets flod eftersom deltagarna kommer att dela med sig av mycket personliga berättelser, och i vissa fall är det bäst om de känner sig bekväma i varandras närvaro.</p> <p>En aktivitet som handlar om minnesåterhämtning skulle vara lämpligast eftersom aktiviteten innebär att människor aktivt återkallar information och delar den med andra i sin omgivning.</p>
Instruktioner	<p>Förklara metaforen för projektets-, etc. liv.</p> <p>Ange att en flod ibland flyter långsammare och ibland snabbare, att det finns hinder, flodmängder och till och med djur (detta utrymme kan utökas genom att beskriva floden mer ingående).</p> <p>Få deltagarna att förstå att deras uppgift är att peka ut de viktiga faktorer som har bidragit till att forma deras livsflod så som den ser ut nu.</p> <p>Ge deltagarna några minuter på sig att tänka.</p> <p>Be deltagarna att använda materialet och sina ritkunskaper under övningen för att forma sin flod och visa en berättelse om de minnen som de försöker avslöja för gruppen.</p> <p>Be frivilliga att berätta om sina bilder. - Ställ frågor i slutet. - Låt varje deltagare få 5-7 minuter på sig. - Om du har en större grupp kan du överväga att dela in dem i mindre grupper så att alla får en chans att berätta.</p>

Återrapportering och utvärdering	<p>När presentationerna är avslutade, avsätt tid för reflektion med gruppen. - Ställ frågor till dem om hur det var att dela med sig av vad de har lärt sig och vilka slutsatser de kan dra av aktiviteten. - Ta ett foto av teckningarna för eventuell framtida användning och delning. Var noga med att göra deltagarna medvetna om att varje svar, teckning eller minne är lika viktigt som alla andras.</p> <p>Återrapportering - facilitatorn bör formulera reflektionsfrågor som baseras på medborgarkompetens (det kan vara bra att genomföra denna återrapportering i form av en frågecirkel, där alla svarar en efter en i en cirkel). T.ex. att känna sig mer delaktig i en grupp, att ha förmågan att uttrycka sig själv och att förstå kulturella skillnader samt att lägga märke till skillnader i människors stilar och skillnader mellan individer.</p> <p>Det är också bra för facilitatorn att se över om nyckelkompetenserna har uppfyllts och reflektera över vilka kompetenser som förstås och varför.</p> <p>UTVÄRDERING - Deltagarna får lära sig att minnas sin personliga historia och har förmågan att dela den med gruppen och skapa ett fysiskt konstverk av den. De lär sig också att reflektera över sig själva och det de har skapat. De lär sig att tolka information från andra deltagares berättelser och skapelser.</p>
Tips, överväganden och säkerhet	<p>Aktiviteter inom den självbiografiska metoden, t.ex. Livets flod, har potential att stödja alla typer av utsatta och missgynnade ungdomar.</p> <p>Genom att använda detta verktyg får alla typer av användare tid att reflektera över sina tidigare prestationer och utmaningar och kan skapa en individuell eller gemensam vision. Denna vision kan relateras till en organisation som en gruppverksamhet eller till den enskilda flyktingen.</p> <p>Denna aktivitet är användarstyrd, vilket innebär att den valda användaren kan ta vad de vill från aktiviteten och skraddarsy den efter sina egna behov. Den hjälper vem som helst att utforska den kreativa spänningen mellan förväntningar och verklighet och att ta fram konkreta åtgärder för att förverkliga en gemensam vision.</p>

	Individer kan avslöja känslig eller konfidentiell information om sig själva. Därför är det viktigt att börja med en diskussion om sekretess.
Författare - Källor	Charlotte Meletli, http://www.click4it.org Uppföljningsaktiviteter.

Andra kategorier

Gruppens storlek	6 - 10 personer
Åldersintervall	Alla åldrar
Komplexitet	Behöver tid och material för att förbereda aktiviteten och behöver mer erfarenhet av att genomföra den, t.ex. behöver olika sportmaterial, man kan spela den var som helst och aktiviteten är mer komplex att förklara för deltagarna, för att få ut det fulla värdet av att använda denna metodik.
Tid	Det finns <u>en minimitid på en timme</u> , men sessionerna kan vara mycket längre än så beroende på facilitatorernas behov och deltagarnas tidsbegränsningar.








De 5 W:na i historieberättande

Genom Real Time Video

Berättelsemetoder som används:

X Självbiografiska metoder

- Digitalt berättande
- Deltagande video
- Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
Mellanliggande	Papperspennor Tillgång till internet via bärbar dator/tablett eller telefon.	16+	Upp till 10 online.	1 timme	Du måste kunna delta online med hjälp av lämplig programvara.	Aktivt deltagande, interaktion med andra människor, förståelse för hur medierna används.

Titel	<i>De 5 W:na i historieberättande</i>
Beskrivning av övningen	Övning för att hjälpa deltagarna att identifiera huvudstrukturen och teman i sin berättelse.
Tema	Deltagarna ska skriva berättelser om hur de lever i ett medborgarsamhälle eller i sitt lokalsamhälle.
Målsättningar	Målen förklarar lärandemålen och de förväntade läranderesultaten för deltagarna. Detta hjälper till att utvärdera aktiviteten. <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifiera och utveckla tonen för deltagarnas berättelse. 2. Skapa en tidslinje för deltagarnas berättelse.
Material	Papper för blädderblock Pennor

	Bärbara datorer med ordbehandlingsprogram Papperspennor Tillgång till internet via bärbar dator/tablett eller telefon
Förberedelse	Om det är online, se till att deltagarna är bekanta med den programvara som används.
Instruktionerna	<p>Deltagarna ska skriva korta listor eller stycken om följande punkter:</p> <p>Vem? Skriv en kort lista om dig själv. Det kan handla om var du bor, din familj, vilket jobb du har eller vilka hobbies eller intressen du har.</p> <p>Vad? Skriv en kort mening om din berättelse. Tänk snabbt på en händelse som påverkade ditt liv.</p> <p>När? Skriv en kort mening om när berättelsen utspelar sig. Hur gammal var du då?</p> <p>Var? Var utspelade sig din berättelse? Var du tvungen att resa långt för att komma dit, eller utspelar den sig hemma?</p> <p>Varför? Varför vill du berätta den här historien? Vilka var dina motiv under berättelsen?</p> <p>Moderatorn vägleder deltagarna att identifiera följande i en gruppdiskussion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varför började du din "resa" i din berättelse? • Vad hoppades du få ut av upplevelsen/upplevelserna i din berättelse? • Har dessa händelser förändrat dina åsikter på något sätt? <p>Deltagarna skriver/tecknar sina berättelser. Moderatorn hjälper deltagarna att identifiera följande punkter i sina berättelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • När och var utspelar sig din berättelse? • Vilka var dina första intryck? • Vad tyckte du var en utmaning? • Hur löste du detta? • Hur förändrade detta dig?
Återrapportering och utvärdering	De sista berättelserna från övningen presenteras för gruppen med feedback från kollegor. Om de slutliga berättelserna ska digitaliseras med deltagarens berättelse. Om detta inte är möjligt under sessionen kan deltagaren presentera berättelsen "live inför gruppen". Den slutliga berättelsen kan digitaliseras vid en senare workshop.
Tips, överväganden och säkerhet	De slutliga berättelserna från övningen kan återspegla deltagarnas gemenskap och kan användas för att underlätta diskussioner som kan uppstå på grund av berättelserna. Utvärderingen av den visuella kvaliteten är sekundär. Återkopplingen bör i första hand gälla berättelsens flöde och fokusera på deltagarens självuttryck.
Författare - Källor	Clive Robertson/David Wall, Real Time

Andra kategorier

Gruppens storlek	Gruppstorleken ger dig ett exakt antal personer som behövs (helst) och ibland en minsta eller högsta kapacitet för övningen. Det är alltid möjligt att dela upp gruppen och göra
-------------------------	--

	övningen i två undergrupper om du har två facilitatorer som kan leda aktiviteten separat.
Åldersintervall	16+
Komplexitet	Moderatorn och deltagarna bör kunna diskutera element om sitt samhälle och kunna ta eller samla in bilder/foton för sina berättelser.
Tid	1 timme eller mer








Min historia i historien

Av CEMEA Frankrike

Berättelsemetoder som används:

X Självbiografiska metoder

- o Digitalt berättande
- o Deltagande video
- o Andra metoder för historieberättande (beskriv dem)

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
2/5	En fresco på en vägg.	Bred 14/>>	4/30	2 timmar / 2 dagar	Ingen.	Utforska och uttrycka sig själv.

Titel	<i>Min historia i historien</i>
Beskrivning av övningen	Det handlar om att utforska sin personliga, sociala och yrkesmässiga historia, kronologiskt och parallellt med den stora historien.
Tema	Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens. Öka medvetenheten om hur det historiska och sociala sammanhanget påverkar individens liv.
Målsättningar	-Att ersätta den klassiska argumentationen med en individuell berättelse. -Att utforska sin personliga, sociala och yrkesmässiga historia. - Att återge erfarenheterna på ett kronologiskt sätt
Material	En fresco på en vägg, pennor, bilder.
Förberedelse	Ingen.

Instruktioner	<p>Det första steget består av en introspektiv reflektion: deltagarna ombeds att på ett papper rita två kolumner (minst) med rubriken "Small story", som avser personliga händelser, den individuella berättelsen, de fakta som har präglat personen i hans eller hennes individuella uppbyggnad, och med rubriken "History", som avser händelser med en kollektiv, gemensam dimension. Under dessa kolumner kommer varje deltagare att skriva in åren från det år då han eller hon föddes till det aktuella året. Den stora historien får inte vara begränsande, det vill säga den får inte bara handla om "stora" händelser enligt deltagarna. "Historien" kan alltså lika gärna hänvisa till lanseringen av en film eller en bok som till en händelse som delas över hela världen. Man bör också tänka på att antalet två kolumner är vägledande, eftersom det är fullt möjligt att lägga till kolumner om särskilda teman, beroende på det eller de ämnen som man vill ha behandlade (exempel: den första kolumnen i "novellen" kommer att handla om min familj, mina vänner och personliga berättelser; den andra kolumnen kommer att fokusera på mitt engagemang i grupper: föreningar, fackföreningar, politiker, yrkesverksamma ...). Genom denna metod blir varje deltagare medveten om förhållandet mellan sin individuella historia och olika sociala och historiska sammanhang.</p> <p>Ett sista viktigt steg är att be alla att fråga sig vad de vill ha för sig själva i framtiden och vad de skulle vilja ha för andra. Den kollektiva aspekten av denna metod befäster kompetensen att skapa en åsikt, diskutera med andra och lyssna på andras synpunkter.</p> <p>Den andra fasen av övningen syftar till att dela med sig av de självbiografiska verken från den första fasen genom att använda en stor fresco på väggen. Detta andra steg sker muntligt med en facilitator som antecknar händelserna på fresken allteftersom de presenteras. Här kan det vara lämpligt att be deltagarna att välja ut ett begränsat antal (mest betydelsefulla) händelser, för att kunna hantera tiden för återgivningen.</p> <p>Det tredje steget gör det möjligt att utnyttja den kollektiva fresk som skapats genom att be deltagarna att identifiera de element i denna fresk som utlöste deras engagemang och de som tvärtom var en bromskloss.</p>
Återrapportering och utvärdering	<p>Gemensam tid: utbyten om vad workshopen har gett, dess intresse och begränsningar.</p>
Tips, överväganden och säkerhet	<p>Detta kan vara en metod som kan användas för det andra steget i processen för en reflekterande portfölj.</p>
Författare - Källor	<p>Utdrag ur Toolkit for trainers eager for active education (i avsnittet tools for storytelling), CEMEA Pays-de-la-Loire.</p>








Jag var där, jag är här, jag är på väg framåt.

Av Federazione Italiana Cemea

Berättelsemetoder som används:

XA Självbiografiska metoder

- o Digitalt berättande
- o Deltagande video
- o Andra metoder för historieberättande (beskriv dem)

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
2/5	En kartong på 20x70 cm för varje deltagare. Bläck, vattenfärg, blyertspennor, vaxfärg, skrivföremål.	Från 14	8 till 20	24-timmar	Gör en cirkel av stolar och placera materialet.	Flytta sig själv framåt Självkännedom

Titel	<i>Jag var där, jag är här, jag går framåt.</i>
Beskrivning av övningen	Deltagarna ombeds att minnas och beskriva en erfarenhet som de har gått igenom i form av en process som utvecklas och leder till andra erfarenheter. Berättandet innebär ett konstnärligt och icke-verbalt språk, med teckningar och färger, men ord och texter är tillåtna. Gruppen interagerar med de andra deltagarnas arbete och workshopen avslutas med ett galleri av berättelser, som i en konstutställning.
Tema	Interkulturalitet, hur man återfinner sin egen mångfald och jämför den med andras och finner en enhet av erfarenheter utan att assimilera dem till en enda nyckel till förståelse.

Målsättningar	<p>Hjälp deltagarna att beskriva sig själva i en utvecklingsprocess: Vilka problem står de inför? Vilka problem har de lyckats övervinna?</p> <p>Ta sedan reda på om den har en medborgerlig/social sida eller om den bara är personlig. Hur kan de använda sina erfarenheter för att hjälpa/arbete med andra?</p>
Material	<p>Kartong 20x70 cm för varje deltagare.</p> <p>Bläck, akvarell, blyertspennor, vaxfärg, skrivföremål</p> <p>Valfria foton och bilder som deltagarna tar med sig</p> <p>Logistic: ett utrymme där man kan sitta i en cirkel, med bord att arbeta vid och väggar att klistra upp affischer på.</p>
Förberedelse	<p>30 minuter, gör en cirkel av stolar, placera materialet.</p> <p>Presentera "utbytesreglerna", som att inte döma någon, att vara konfidentiell, att lyssna, att inte använda smartphones (eller något annat), så att du kan hålla dig fokuserad.</p>
Instruktioner	<p>Första steget: i en cirkel, presentationsspel: "Varje deltagare presenterar sig med hjälp av sitt modersmål eller sin dialekt eller åtminstone sitt smeknamn från barndomen.</p> <p>Andra fasen: Individuell produktion av varje "övergång" i de tre tidsdimensionerna: Jag var där, jag är här, jag är på väg framåt. Deltagarna kan skriva, rita, klippa och klistra in och skapa tre stationer (eller ett flöde) av en personlig utveckling som de vill dela med sig av.</p> <p>Tredje fasen: produktionerna visas i rummet och besöks av gruppen som en konstutställning.</p> <p>Varje deltagare har tre post-it-lappar för att koppla en eller flera medborgarkompetenser till tre andra produktioner. I slutet kommer varje produktion att märkas med tre medborgarkompetenser från tre olika personer.</p> <p>Alla konstverk av varje deltagare som visas kommer att ha en "medborgarvägg" som ett resultat av aktiviteten. Som en sista delning kommer varje deltagare att presentera sitt verk med hänsyn till gruppens feedback och ge en titel till sitt verk.</p>
Återrapportering och utvärdering	<p>Ett första bord ägnas åt att uttrycka känslor i samband med att man gör och ser produktionerna.</p> <p>Gruppen kommer sedan att fokusera på de medborgarkompetenser som har listats för att dela med sig av handlingsplaner, idéer om förbättringar och tips om hur man kan gå till handling.</p>
Tips, överväganden och säkerhet	<p>Aktiviteten gör att gruppen kan dela information om varandra på en ganska djup nivå, jämföra olika saker och utan att skapa en önskad riktning. Den bedömer inte om någon redan gör saker eller bara är villig att göra eller till och med känner sig oförmögen att möta det som han/hon har beskrivit. Processen med att beskriva och dela med sig ger idéer om hur man kan gå vidare och kan skapa förutsättningar för grupphandlingar.</p> <p>Skapad för en interkulturell miljö med ungdomar från olika länder, särskilt med dåliga språkkunskaper. Syftet är att uppmuntra och motivera individerna att uttrycka sig på alla</p>

	<p>sätt. Det möjliggör grafisk och poetisk syntes för dem som uttrycker sig med ett litet ordförråd.</p> <p>I en klass med invandrare kan detta leda till mycket rika resultat, som uttrycker individuella och politiska teman, vilja att dela med sig, engagemang. "Jag var där och kom hit, med uthållighet och vilja, och jag vill fortfarande gå vidare och kämpa för mina rättigheter".</p>
Författare - Källor	Cemea del Mezzogiorno - en erfarenhet som skapades 2015 och presenterades på X-Tool-mässan av den italienska nationella byrån.

Andra kategorier

Gruppens storlek	8 till 20
Åldersintervall	+14
Komplexitet	2/5
Tid	2-4h

Exempel:

En grupp volontärer som undervisar i en skola för italienska för invandrare bad om utbildning. Jag föreslog det här verktyget för att fördjupa deras kunskaper om den förändring som kan ske under flyttprocessen. Lisa kom med en berättelse om att hon föddes i en stark familj och en ganska sluten kultur, som representerades av en skog med alla liknande träd. Hon åkte sedan utomlands och träffade nya kulturer, representerade av den italienska tallen, som är insatt i den ursprungliga stammen, men hon vill träffa andra. Hon arbetar faktiskt som volontär i en skola för italienska för invandrare, och hennes löv ska vara av alla olika slags träd, eftersom hon blandar sig med olika kulturer i en interkulturell värld. Hennes titel "di legno" (som betyder "trä") hänvisar till människans broderskap, som alla är födda av hjärtat och rotade i sin ursprungliga situation, men med möjlighet att röra sig och blanda sig, utan att behöva förkasta och glömma sitt eget ursprung.

Medborgarkompetens: Interkulturalitet....








Medborgare med öppna ögon

Av Federazione Italiana Cemea

Berättelsemetoder som används:

- X Självbiografiska metoder**
 - Digitalt berättande
 - Deltagande video
 - Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
2/3	Papper/penna eller dator/projektor/skrivare.	Från 14	14 till 10	3 timmar	Det är viktigt att understryka att ingen kommer att döma de andra deltagarna.	Att veta hur man jämför sig själv med sina egna erfarenheter.

Titel	<i>Medborgare med öppna ögon</i>
Beskrivning av övningen	<ul style="list-style-type: none"> - Självbiografiskt skrivande och skådespeleri utifrån ett givet tema. - Teatralisering av självbiografisk historia, utan att tala. Men med kropparna. Var och en är regissör för sin egen historia och involverar alla andra, genom att tilldela var och en roller. - Reflektion och kollektiv analys, utbyte och delning. - Att dela med sig av sina egna erfarenheter och hitta gemensamma lösningar genom att lyssna på alla synpunkter.
Tema	"Medborgare med öppna ögon"; kan spelas i grannskapet eller i studie- eller arbetsmiljön. Mångkulturellt förhållningssätt, expressiv förstärkning, medvetenhet om den egna erfarenheten, organisation och förmåga att leda.

Målsättningar	Utöva sin uttrycksförmåga; veta hur man konfronterar andra; bli medveten om sina handlingar; hitta lösningar genom att samarbeta med andra.
Material	Papper och penna eller dator och skrivare/projektor.
Förberedelse	<p>Detta är en bra aktivitet för en grupp som redan är bekanta (studentklass, aktivister, unga arbetare) eller under en utbildning som en helg för aktiviteter och muntligt utbyte;</p> <p>I den förberedande aktiviteten klargör tränaren att:</p> <p>Alla har lätt för att uttrycka sig inför andra, även på ett roligt sätt.</p> <p>Ingen kommer att döma vare sig "skickligheten" eller personen.</p> <p>Alla förstår att de kan ta med sig alla teman som de känner sig bekväma med, scenen kan vara mycket enkel, i sin tur kan varje deltagare be de andra att göra en karaktär, en möbel, ett föremål eller en del av landskapet.</p> <p>Scenen förbereds i en liten grupp och spelas upp inför de andra.</p>
Instruktioner	<p>Två grupper med 7 personer vardera som arbetar separat med två facilitatorer.</p> <p>I varje grupp ger ledaren ett tema för pjäsen, i vårt fall är det: "Medborgare med öppna ögon" och ber gruppen att dela med sig av tips om vad de tycker om ämnet;</p> <p>Efter denna uppvärmning ska alla tänka på den lilla berättelse de vill spela och vilka karaktärer/objekt som behövs;</p> <p>Gruppen spelar upp berättelsen under ledning av varje regissör och gör ändringar om det behövs;</p> <p>Varje grupp hjälper till med att iscensätta den andra gruppens berättelser för att stimulera en reflektion som involverar alla deltagare;</p> <p>Gruppens storlek ger dig ett exakt antal nödvändiga personer (helst) och ibland en minsta eller största kapacitet för övningen. Det är alltid möjligt att dela upp gruppen och göra övningen i två undergrupper om du har två facilitatorer som kan genomföra aktiviteten separat.</p>
Återrapportering och utvärdering	En tid för gemensam reflektion och utarbetande och för att ta fram bästa praxis.
Tips, överväganden och säkerhet	Det är tillrådligt att tidigare arbeta med kroppsuttryck med enkla övningar för att bekanta sig med kroppsspråket i en ökande grad av komplexitet. Kroppsspråket kan föra in djupare teman, och gruppen måste vara redo att stödja skådespelarna.
Författare - Källor	Cemea del Lazio reviderad av Cemea del Mezzogiorno

Andra kategorier








Gruppens storlek	2 grupper med 7 deltagare
Åldersintervall	3 åldersgrupper: <ul style="list-style-type: none">▪ 14-16 år▪ 17-19 år▪ 20-27 år Aktiviteten är densamma, men instrumenten kommer att differentieras beroende på det valda målet.
Komplexitet	2/3
Tid	3h

Dockor för aktivt medborgarskap

Av Federazione Italiana Cemea

Berättelsemetoder som används:

- X Självbiografiska metoder**
- Digitalt berättande
 - Deltagande video
 - Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
3/3	Bristolpapper i olika färger, silkespapper i olika färger, A4-papper, tidskrifter, tråpinnar, lim, snöre, saxar, häftapparater, prickar, pennor, suddgummi, pennvässare.	16-30	12-18	9h	Välj sång eller artikel(er) att läsa för att stimulera framväxten av personliga händelser, skriv ut ett lämpligt antal.	Medvetenhet om olika livsstilar.

Titel	<i>Dockor för aktivt medborgarskap</i>
Beskrivning av övningen	En workshop som leder till en dockteaterföreställning vars handling skapas av gruppen, med utgångspunkt i de karaktärer som individerna har skapat och som identifierats som nyckelroller i livet för stadens ungdomar.
Tema	Ungdomars vardag i staden: kritiska punkter, styrkor och huvudfrågor. Vilka är utrymmena för social handling och hur kan man använda dem?

	<p>Känna igen skillnader mellan individer och sociala grupper. Solidaritet, empati och intresse för att lösa problem som berör området och samhället i stort.</p>
Målsättningar	<p>Denna aktivitet uppmuntrar till kunskap och relationer mellan gruppmedlemmarna; Den får deltagarna att reflektera över de särskilda aspekterna av ungdomars liv i stadens populära stadsdelar och över hur användbara de platser där de bor är. Identifiera de personliga berättelser som berättar om ungdomars oro i samband med sammanhanget (organiserad brottslighet, mycket dåliga arbetsmöjligheter, brist på regler och utbredd okunskap om medborgarskapet). Aktiviteten går ut på att identifiera en nyckelperson för varje personlig berättelse som skapar kollektiva berättelser, och som reflekterar över de metoder för aktivt medborgarskap som är möjliga i det sammanhanget.</p>
Material	<p>Fotokopior av delar av en bok eller artiklar för introduktionsmötet. Material för marionettdockor: För att göra en marionettdocka behövs följande material: Bristolpapper i olika färger, silkespapper i olika färger, A4-papper, tidningar, träpinnar, lim, snöre, saxar, häftapparater, prickar, blyertspennor, suddgummi, pennvässare. Flyttbar teater, en ljuduppspelningsenhet för ljudspår (telefon med fodral/dator/surfplatta).</p>
Förberedelse	<p>Välj tillsammans med facilitatorerna en sång eller en artikel som ska läsas för att stimulera framväxten av personliga händelser, skriv ut ett lämpligt antal. Samla in material och förbered utrymmena för att bygga dockorna. Förbered utrymmen för repetitioner och föreställningar.</p>
Instruktioner	<p>1) Första sessionen Välj ut den berättelse (eller sångtext) som ska läsas för gruppen i plenum. Läs den högt och långsamt (stolar i en cirkel). Dela upp gruppen i tre små grupper (var och en med en ledare) och följ dem till tre olika platser. Varje facilitator frågar gruppmedlemmarna om de har upplevt liknande eller avlägsna händelser. från dem som berättas i den berättelse som läses upp för gruppen. Vi uppmuntrar till personliga utbyten och berättelser och uppmanar alla att delta. När de personliga berättelserna har identifierats (som kan transkriberas eller bara fästas på papper) ombeds varje författare att identifiera en nyckelfigur i sin berättelse.</p> <p>2) Andra sessionen En facilitator presenterar kortfattat för de tre grupperna de särskilda egenskaperna hos tre tekniker för att skapa dockor: tyg, kartong eller återvunnet material och ber alla att välja vilken teknik de föredrar att använda. Resultatet blir tre nya valfria grupper, var och en följd av en facilitator som arbetar i utrymmen som tidigare ställts i ordning med material. Varje facilitator ber deltagarna att utföra sin huvudperson, illustrerar de tekniska stegen och stimulerar deltagarnas uttryck. I slutet av arbetet återskapas de ursprungliga grupperna där det finns marionetter gjorda med olika tekniker.</p> <p>3) Session tre Moderatorn ber varje medlem i gruppen att presentera sin docka för de andra och ge honom/henne en röst. Sedan ber han gruppen att skapa en canvas som har en roll för var och en av karaktärerna. I processen identifierar man dialogens repliker, får dockorna att omedelbart tala och anpassar gradvis bilden. Moderatorn ber gruppen att föreställa sig publiken som en grupp barn och föreslår att avsluta med ett positivt budskap som kan vara till nytta för de nya generationerna och ber gruppen att välja vilket budskap.</p>

	<p>Moderatorn föreslår att gruppen ska börja omedelbart och försöka dra nytta av teatern. Under testerna kommer han att be de medlemmar som inte deltar i dialogen att sätta sig själva på offentlig plats och ge förslag till dem som agerar. De kommer också att be att välja musik för att skapa rätt stämning.</p> <p>De tre grupperna kommer att turas om att repetera och i slutet eller under de följande dagarna kommer föreställningen att äga rum och följas av ett kollektivt verbalt utbyte.</p>
Återrapportering och utvärdering	<p>I det avslutande muntliga utbytet, som kan äga rum omedelbart efter föreställningen eller några dagar efter att ha gått igenom videon från föreställningen, kommer gruppen att uppmanas att besvara frågor som t.ex:</p> <p>Hur kände jag mig i samband med den här aktiviteten? Hur kände jag mig i gruppen? Vilka var de svåraste stunderna? Vilka är de mest spännande? Vad lyckades jag förmedla till andra? Vad tar jag med mig hem från den här erfarenheten?</p>
Tips, överväganden och säkerhet	<p>Komplexitet.</p> <p>Det behövs tre facilitatorer (en för varje liten grupp), även om de inte deltar i alla steg. De måste ha tekniska färdigheter i att tillverka marionetter och relationella färdigheter för att stödja gruppens aktiviteter. Vi behöver material och verktyg för att tillverka dockor och en transportabel teater för repetitioner och föreställningar.</p> <p>Det behövs ett stort rum (med plats för plenumgruppen och teatern) och två mindre rum där två små grupper kan samlas under skapandet av karaktärer och historia.</p> <p>Upphäva domen över deltagarna och försök att identifiera sig från tid till annan. Ta hand om deltagarna genom att skapa en trevlig, välkomnande och stimulerande miljö. Låt inte gruppen sjunka ner i den napolitanska skriften. Ha kul.</p>
Författare - Källor	Cemea Napoli reviderad Cemea del Mezzogiorno

Andra kategorier

Gruppens storlek	En grupp på 12-18 ungdomar som växlar mellan kollektiva stunder och stunder i liten grupp (3 från 4/6 deltagare).
Åldersintervall	16-30
Komplexitet	3/3
Tid	3 sessioner - 3 timmar vardera och en gemensam återkomst.

Si Fossi Foco ...

Av Federazione Italiana Cemea

Berättelsemetoder som används:

- X Självbiografiska metoder**
 - Digitalt berättande
 - Deltagande video
 - Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
2/5	A4-papper, små lådor, pennor.	Från 12 år och framåt	från 6 till 30	5 timmar	Identifiera de kategorier som gruppen kommer att arbeta med.	Utveckling av självkännedom och den egna sociala rollen.

Titel	<i>Si Fossi Foco ...</i>
Beskrivning av övningen	Varje person är delaktig i att berätta om sig själv genom stimulerande frågor om preferenser och fantasi. På förslag av den berömda dikten "Si fossi foco" (Om jag var eld) från Cecco Angiolieri - som tar upp den goliardiska traditionen och poesia giocosa-traditionen (som kan vara lättsinnigt hädisk), men som också uttrycker viljan att leva och handla fritt - ombeds deltagarna att uttrycka sina egna tankar och önskemål om olika utvalda kategorier.
Tema	Poetisk representation av den egna uppfattningen om vissa delar av medborgarkompetensen.
Målsättningar	Underlätta identifieringen av medborgarkompetens och dess betydelse. Uppmuntra till diskussion i gruppen om medborgarkunskaper.
Material	Poem - Si Fossi Foco. Papper och penna, sax och lim.

	<p>Små lådor, var och en har en annan symbol, form och dimension. En anslagstavla att hänga upp dikter på. Illustrerade tidskrifter. Fotokopierare eller skanner och skrivare.</p>
Förberedelse	<p>Identifiera de kategorier som gruppen kommer att arbeta med.</p>
Instruktioner	<p>Vägen är uppdelad i flera faser:</p> <p><u>- Första fasen:</u> Att känna till och känna igen varandra. 30 minuter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Presentation av sessionen ◦ Presentation av dirigenten och deltagarna ◦ Lekfull aktivitet för att känna igen sig själv: på grundval av dirigentens instruktioner ställer du upp dig (baserat på ursprungsvstånd, ålder, ögonfärg, storlek på händerna osv.). ◦ Den sista uppmaningen från föregående aktivitet är att välja en historisk (civisk/kulturell/politisk) karaktär och placera den från den äldsta till den senaste. Alla sitter i en cirkel och förklarar varför de valt just den karaktären. <p><u>- Andra fasen:</u> "Om jag vore". 60 minuter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Varje deltagare får ett papper och en penna, lådor visas, i varje låda finns en symbol. Varje symbol motsvarar en kategori. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Det finns en ruta för enkla och visuella kategorier: blomma, träd, frukt, hus, köksredskap, mat, dryck, arbetsredskap, bil, transportmedel osv. ▪ Ett för mer komplexa, metaforiska och allegoriska ettor: en film, en bok, en fiktiv karaktär, ett ögonblick på dagen, en årstid, en sjukdom, en känsla, en känsla, en önskan, en plats, ett folk osv. ▪ Den tredje kategorin för kategorier av social och politisk karaktär: ett parti, en medborgerlig rättighet, en frihet, en person i samhällshistorien, ett brott, en samhällsidé, en dygd. ◦ Varje deltagare får tid att skriva ner en rad för en eller flera valfria kategorier. Varje rad skrivs på ett blad och detta ska sättas in i motsvarande ruta. ◦ I slutet av tiden tar alla en låda, och några broschyrer läses i tur och ordning. Alla har möjlighet att kommentera, förklara faderskapet för flygbladet, fördjupa skälen till valet. <p><u>- Tredje fasen:</u> "Si Fossi Foco". 90 minuter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Dikten av Cecco Angiolieri läses upp. ◦ Alla är välkomna att återskapa några av de element och kategorier som framkom under den föregående övningen. ◦ Var och en försöker skriva dikten genom att återge dikten "Om jag vore eld". Med följande regler: <ul style="list-style-type: none"> ▪ För varje kategori måste du säga vad man gör, frasen är alltid: Om jag var... Jag skulle göra eller vara (exempel: "Om det var vår, skulle jag se till att det kom blommor i alla städer"). ▪ Att använda kategorier av alla tre typer: naturliga, metaforiska och sociala.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den sista versen har följande sammansättning: Om jag var (personens namn) vad jag är och var ... Jag skulle, jag skulle vara, osv. <p>- <u>Fjärde fasen</u>: 45 minuter socialisering.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Deltagarnas dikter läses upp. ◦ I slutet av läsningen görs en rad överväganden om stil och innehåll. <p>- <u>Femte fasen</u>: Typografi. 75 minuter (valfritt).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Med hjälp av tidningar och tidskrifter uppmanas alla att leta efter bilder som kan användas som grafik till den skrivna dikten. ▪ Bilderna skärs ut och monteras tillsammans med texten som kopieras i vacker form. ▪ Varje sida är fotokopierad, eventuellt i färg. ▪ Slutligen sammanställs en bok för var och en, på första sidan finns en dikt av Cecco Angiolieri och på de andra deltagarnas dikter.
Återrapportering och utvärdering	<p>Utvärderingen och reflektionen sker vid två tillfällen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I slutet av sessionen med lådorna - I slutet av poesisessionen <p>I denna användning av verktyget ligger fokus på idéer och reflektioner om sociala och medborgerliga kategorier.</p>
Tips, överväganden och säkerhet	<ul style="list-style-type: none"> - Det är bra att gruppen kan röra sig fritt under skrivandet och välja sin egen plats för att skriva dikten. - Det är viktigt att garantera en attityd som innebär att man inte dömer. - Det är inte lämpligt att tvinga deltagarna till vissa teman.
Författare - Källor	Luciano Franceschi, Renato Perra

Andra kategorier

Gruppens storlek	Från 6 till 30
Åldersintervall	Från 12 till 99
Komplexitet	2
Tid	Omkring 5 timmar.








Berättelser som går runt

Av Storie di Mondi Possibili

Berättelsemetoder som används:

XA Självbiografiska metoder

- Digitalt berättande
- Deltagande video
- Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
2	Pappersark, pennor, färger, IKT-verktyg.	16-30	8-20	3 h.	Didaktiskt kort Förberedelse.	Hur man stöder social förändring genom berättelser.

Titel	<i>Historier som går runt</i>
Beskrivning av övningen	<p>Stories Going Round är en animationsresa genom berättelser och narrativa metoder som är särskilt inriktade på att involvera ungdomar i kampanjer och sociala åtgärder. Ur operatörernas och facilitatorernas synvinkel är det en väg som syftar till att experimentera med effektiva och engagerande former av deltagande. Det är en animationsstruktur som är uppdelad i tre delar (som hålls under ett två timmar långt möte):</p> <p>1 - En berättelse för att aktivera kunskap och känslor - Moderatörn, ensam eller med hjälp av andra, berättar om ett projekt, en åtgärd för social förändring, en kampanj ...</p> <p>2 - Låt oss berätta för oss själva ... - Därefter följer en stund då deltagarna uppmanas att berätta eller skriva sina historier (med anknytning till mötets tema).</p> <p>3 - Stimulans till handling - Mötesledaren föreslår några enkla åtgärder som alla kan genomföra (från att bli multiplikatorer till att genomföra konkreta åtgärder till stöd för det projekt eller den särskilda kampanj som man vill främja).</p>

	Det som kännetecknar den här vägen är också att den äger rum på informella platser, t.ex. privata hem, kaféer, ungdomsgårdar osv.
Tema	Involvera unga människor i sociala åtgärder genom berättelser.
Målsättningar	Att medvetandegöra unga människor som inte redan är engagerade i volontärarbete eller som inte har någon praxis för socialt och civilt engagemang för dessa metoder. Att göra en viktig social eller historisk verklighet känd ur medborgarrättssynpunkt. Öka medvetenheten och engagera ungdomar i en särskild kampanj eller social åtgärd. Erbjuder facilitatorer, aktivister och volontärer en möjlighet att engagera ungdomar och människor i alla åldrar i sociala insatser.
Material	Vägen börjar med en berättelse om en social handling, så beroende på berättelsen kommer vi att organisera oss. Om det till exempel är en berättelse i videoformat behöver vi en dator och en videoprojektor eller en skärm osv. Beroende på vilken övning du vill göra behöver du material, till exempel: - Pappersark, pennor, färger ... - Musik för att ackompanjera skrivandet - Informationsmaterial om de sociala kampanjer som vi vill främja.
Förberedelse	Platsen: Valet av plats är viktigt eftersom det är en plats där de personer som vi vill nå kommer att trivas; det kan vara ett privat hus, ett ungdomscenter, ett café, en förenings huvudkontor osv. Vissa berättande teman kan innehålla en uppmaning till deltagarna. Om t.ex. berättelsetemat är "Jag berättar för mig själv genom ett föremål", kommer vi att uppmana deltagarna att ta med sig ett personligt föremål...
Instruktioner	Rutten sker i olika faser: 1 - En berättelse för att aktivera kunskap och känslor - Moderatoren, ensam eller med hjälp av andra, berättar om ett projekt, en åtgärd för social förändring, en kampanj ... Vi börjar med ett kunskapsspel, se till exempel spelet "noveller i par" eller andra spel. Detta är bättre om de innebär en kort berättelse om sig själv. Sedan läser facilitatorn upp berättelsen eller visar videon; om ämnet vi vill arbeta med till exempel handlar om rättvis handel, berättar vi om en volontär, en producent osv. 2 - Låt oss berätta för oss själva ... - Därefter följer en stund då deltagarna uppmanas att berätta eller skriva sina historier (med anknytning till mötets tema). 2.1-Det är mycket viktigt att välja en berättande stimulans som samtidigt är kopplad till mötets tema och tillräckligt allmän för att involvera alla. Till exempel, alltid när det gäller ett möte för att sprida rättvis handel, är en användbar övning "Jag berättar för mig själv genom ett föremål". Vi ger sedan varje deltagare ett ark och ber dem skriva, enligt berättelsespåret: "Varför valde jag det här föremålet? Vad säger han om mig?". Om det i stället var ett möte som syftade till att förbättra dialogen mellan människor från olika kulturer, kunde stimulansen för berättandet vara "Att lära sig av olikheterna",

	<p>genom att minnas ögonblick i livet då vi lärde oss positiva saker av mötet med människor som är mycket annorlunda än vi själva, eller människor från en annan kultur ... osv.</p> <p>Vi kommer att ge cirka 15 minuter tid för att skriva; vi kan sätta på icke-störande bakgrundsmusik.</p> <p>2.2 - Senare kommer vi att bjuda in alla att läsa och dela med sig av sina texter. Vi kommer att föreslå deltagarna att om möjligt läsa utan att lägga till kommentarer för att bättre kunna ta del av de producerade texterna. Och till lyssnarna föreslår vi att de lyssnar utan att kommentera, så att alla kan lyssna fullt ut.</p> <p>2.3 - Efter uppläsningarna tackar vi och lyfter fram berättelsernas koppling till mötets tema.</p> <p>Det är viktigt att betona att gruppberättelsen kan ske på olika sätt, t.ex. genom muntlig berättelse, även om det är lämpligt att använda skrift.</p> <p>3 - Stimulans till handling - Mötesledaren föreslår några enkla åtgärder som alla kan genomföra (från att bli multiplikatorer till att genomföra konkreta åtgärder till stöd för det projekt eller den särskilda kampanj som man vill främja).</p> <p>Denna fas består i sin tur av flera delfaser:</p> <p>3.1 - Vi presenterar projektet eller kampanjen för sociala insatser genom en video, en power point eller material som vi ger till deltagarna.</p> <p>3.2 - Vi föreslår att deltagarna ska engagera sig aktivt i kampanjen eller i den sociala verksamheten, till exempel genom att följa exemplet med rättvis och solidarisk handel, och bjuder in deltagarna till mötet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dela den information som föreslagits med minst tio andra personer - direkt eller på distans via webben - med dem. - att öka konsumenternas medvetenhet, både genom att stödja rättvisemärkta produkter och genom att undvika produkter som "innehåller" processer som inte respekterar mänskliga rättigheter och miljön. - för att utföra volontärarbete i en av stadens butiker för rättvis handel. <p>Efter mötet kan det vara trevligt att anordna en stunds samvaro med mat, kanske tillagad av deltagarna själva.</p> <p>4 - Vi kan be alla att skicka berättelserna till facilitatorerna eller ladda upp dem individuellt på StoryAP (eller så kan de laddas upp av StoryAP-personal).</p>
Återrapportering och utvärdering	<p>Utvärderingen av detta möte är informell och överensstämmer med mötets anda. Vi kan fråga deltagarna om vi har ordnat en informell stund, om de har uppskattat mötet osv.</p>
Tips, överväganden och säkerhet	<p>Det är mycket viktigt att innan man delar med sig av manuskriptet föreslå att de delade berättelserna förblir konfidentiella inom gruppen, så att alla har svårt att dela med sig av dem.</p>
Författare - Källor	Andrea Ciantar

Andra kategorier

Gruppens storlek	Max 20 deltagare
Åldersintervall	Deltagarna kan vara mellan 16 och 30 år gamla, men det är bättre att inkludera personer i alla åldrar, från 16 till 100 år, för att arbeta på generationsövergripande nivå.
Komplexitet	Kriteriet för komplexitet är 2. Moderatoren bör ha grundläggande färdigheter i självbiografiska metoder och gruppleaderskap.
Tid	Cirka 2,5-3 timmar.

Exempel på en aktivitet som genomförs med metoden Berättelser i en cirkel

Vi kommer nu att berätta om en erfarenhet som vi gjorde i en butik för rättvis handel i Rom, Bottega del Mondo Domus Aequa, i ett laboratorium som är kopplat till några europeiska projekt (Stories of a Possible Europe, www.possible-europe.eu, Stories of to Possible World) och som genomförts med hjälp av olika organisationer (AMNESTY INTERNATIONAL - Lazio, Cooperative Pangea-Niente Troppo, Domus Aequa, Cooperative Equation och med stöd av Roms provins, kulturdepartementet).

"Sakernas historia"

Inbjudan till workshopen var följande: "Saker och ting har också en historia. Om de föremål som följer med oss varje dag, eller den mat vi äter, kunde prata skulle de ha mycket att berätta ...

Under mötet kommer vi att försöka få höra berättelserna om några speciella föremål, lyssna på och lära oss om alternativa produktionsprojekt och rättvis handel. Deltagarna kommer också att uppmanas att ta med sig ett eget föremål som de tycker om, så att de själva kan berätta en historia."

1. Första delen

Mötet inleds med Cinzia, butikschef, som berättar för deltagarna om ett föremåls historia. Föremålet hon valde är en tekanna tillverkad i Vietnam som säljs i butiken. Cinzia är kopplad till detta föremål eftersom det representerar början på hennes engagemang för rättvis handel. Detta är symboliskt eftersom hon hjälpte en grupp vietnamesiska pojkar att skapa den förening som nu arbetar med att skapa den serie föremål som tekannen ingår i.

2. Andra delen

Deltagarna får berättelsetemat "Att berätta för sig själv genom ett föremål".person uppmanas att skriva om ett föremål som berättar något om honom eller henne. Efter att ha skrivit enskilt uppmanas deltagarna att dela sin berättelse med de andra deltagarna.3. Tredje delen
a. Informativ stund med videon som regisserats av Louis Fox. "The Story of Stuff"
<http://www.youtube.com/watch?v=gLBE5QAYXp8>
b. Stimulans till handling - Mötesdeltagarna är inbjudna:

- dela den information som de har fått förslag på med minst tio andra personer - direkt eller på distans via webben;

- att öka konsumenternas medvetenhet, både genom att stödja rättvisemärkta produkter och genom att undvika produkter som "innehåller" processer som inte respekterar mänskliga rättigheter och miljön;

- för att utföra volontärarbete i en av stadens butiker för rättvis handel.










Digital storytelling för social förändring

Av Storie di Mondi Possibili

Berättelsemetoder som används:

- Självbiografiska metoder
- X Digitalt berättande**
- Deltagande video
- Andra metoder för historieberättande (beskriv dem)

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
3	IKT-verktyg, redigeringsprogram, smartphone.	14-30	Från 8 till 14	12 h.	Utbildningsmaterial och IKT-verktyg.	Utveckla medvetenheten om social förändring.

Titel	<i>Digital storytelling för social förändring</i>
Beskrivning av övningen	Berätta om social förändring genom digital berättelse.
Tema	Berätta om personliga erfarenheter som rör medborgerliga och sociala färdigheter med hjälp av digital storytelling. Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens.
Målsättningar	Identifiera och berätta om upplevelser som omfattar medborgerliga och sociala färdigheter i olika former: <ul style="list-style-type: none"> - Socialt engagemang och deltagande - Kritiskt tänkande - Skapande av mening - Utveckla rättskänslan - Interkulturell dialog -Etc. Berätta en av dessa upplevelser genom digital berättelse.

	Skapa en kommunikationsprodukt. Upplev ett handlingssätt genom berättelserna.
Material	Varje deltagare behöver en dator eller en bärbar dator med ett redigeringsprogram. Det är möjligt att använda en smartphone.
Förberedelse	Vi måste förbereda all IKT-utrustning. Alla deltagare måste ha IKT-verktyg.
Instruktioner	<p>Utbildningsverksamheten är uppdelad i tre möten på 4 timmar.</p> <p>I bilagan finns en fullständig beskrivning av rutten.</p> <p>1- Vi hittar en berättelse att berätta</p> <p>Introduktion till aktiviteten, presentation av deltagarna, berättelsecirkel, skapande av manuskriptet, förberedelse av det digitala berättandet.</p> <p>Totalt. 4 h.</p> <p>2 - Låt oss börja skapa vår digitala berättelse</p> <p>Förbättra manuskriptet, spela in berättelsen, hitta bilderna, börja redigera.</p> <p>Totalt. 4 h.</p> <p>3 - Låt oss avsluta vårt digitala berättande</p> <p>Fortsätt och avsluta videoredigeringen.</p> <p>Totalt. 4 h.</p>
Återrapportering och utvärdering	Verksamheten bedöms genom observation, med avseende på deltagande, deltagande i aktiviteter och kvaliteten på det producerade materialet.
Tips, överväganden och säkerhet	
Författare - Källor	Andrea Ciantar, Claudia Liberato.

Andra kategorier

Gruppens storlek	<i>Från 8 till 14</i>
Åldersintervall	<i>Från 14 till 30</i>
Komplexitet	<i>3</i>
Tid	<i>Omkring 12 timmar.</i>

AKTIVITET: DIGITAL STORYTELLING

Fullständig beskrivning

1 - Hitta en berättelse att berätta

Introduktion till aktiviteten, presentation av deltagarna, berättelsecirkel, skapande av manuskriptet, förberedelse av det digitala berättandet.

Ordningsföljd för övningar

Timing	Övning / stig	Målsättningar
30 m.	<p>Övning för att bryta isen: Kort minnen i par</p> <p>Deltagarna går in i klassrummet och möter en annan deltagare som de delar ett kort minne med. Därefter byter deltagarna person och delar ett annat minne, och så vidare. (Moderatorn kan först visa övningen och sedan starta den genom att i början föreslå att man delar minnen från barndomen, till exempel om lekar i barndomen, och sedan kan facilitatorn föreslå att man delar fria minnen....).</p>	<p>Isbrytare.</p> <p>Syftet med övningen är att:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skapa ett varmt sammanhang för att dela med sig av personliga erfarenheter; - börja fördjupa personliga minnen.
30 m.	<p>Kortfattad introduktion till projektet och verksamheten</p> <p>Vi förbereder en affisch eller en projektfolder som sammanfattar grundläggande information om projektet och vägen.</p> <p>Presentation av deltagarna</p> <p>Vi förbereder ett kort presentationskort: namn, nationalitet, yrken, vad du tycker om och hatar, favoritmat....</p> <p>Vi tar oss tid att fylla kortet och sedan kan vi dela med oss av dem; alla kort kan sättas upp på väggen.</p> <p>Fastställande av verksamhetens mål</p> <p>Vi förbereder en affisch med det mål som vi föreslår.</p> <p>Vi kan till exempel föreslå en affisch med följande mål:</p> <p><i>Låt oss berätta våra historier</i> <i>För att min historia är viktig</i> <i>Att ta hand om mig själv</i> <i>Att berätta våra historier för andra</i> <i>För att försvara och hävda våra rättigheter</i></p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fastställande av målen för verksamheten. - fastställa gruppens regler.
15 m.	<p>Navigationsregler</p> <p>Vi föreslår några gemensamma regler för gruppen:</p> <p><i>Navigationsregler</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingen bedömning och sekretess - Jag använder inte smarta telefoner under övningarna - Håll tyst under övningar i självbiografiskt skrivande, som en viktig mental förutsättning för att fördjupa sig i minnen. - Lyssna under delningen utan att kommentera och läs berättelser utan att kommentera. - Vi kan skriva på vårt modersmål, och om utbytesspråket är ett annat (t.ex. ,engelska) kan vi göra en sammanfattning på engelska efter att ha läst texten på det språk vi använt. <p>-</p> <p>(Vi frågar om det finns andra regler att föreslå).</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skapa grundregler för berättandet.
1 h. 20 circa m.	<p>Övning "Lådan med minnen..."</p> <p>a) Moderatorn visar en affisch med titeln "Lådan med minnen...". Affischen innehåller olika stimuli för det</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gynnar uppkomsten av minnen.

	<p>självbiografiska berättandet, kopplat till temat förändring, individuell och social:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De gånger jag lärde mig något viktigt för livet... - Det avsnitt som hjälpte mig att ändra mig positivt... - Människor som jag lärt mig något viktigt av för att förstå världen, samhället och de kulturella skillnaderna.... - När jag blev upprörd över orättvisor... - När jag föreställde mig en annan värld... - När jag gav mitt bidrag till en social förändring.... - (du kan hitta andra teman på....)..... <p>b) Varje deltagare förbereder 10 kort, var och en av dem tas från halva en A4. Kartongen har ett omslag och en inre del. Varje deltagare skriver kortfattat en av de upplevelser som anges på tavlan "Lådan med minnen" på vart och ett av korten, men skriver endast på utsidan och lämnar den inre delen tom.</p> <p>c) Gruppen delar tre av de korta minnena.</p> <p>d) Varje deltagare väljer ett av de korta minnena och berättar det mer utförligt: Vad hände? Vad lärde jag mig vid det tillfället? Detta minne är troligen det som alla kommer att berätta genom den digitala berättelsen.</p> <p>e) Skrivövningen fortsätter med några djupgående frågor: Hur är det här lärandet fortfarande viktigt för mig nu? Hur är det viktigt för andra också?</p> <p>f) Deltagarna delar med sig av sina manuskript.</p>	<p>- hjälper dig att identifiera den historia du vill berätta med hjälp av digital storytelling.</p>
15 m.	Kaffepaus	
50 m.	<p>Skapande av manuskriptet</p> <p>Med utgångspunkt i det som skrivits tidigare kommer alla att skapa "manuset", dvs. den text som kommer att läsas upp under den digitala berättelsen.</p> <p>Manuset måste bestå av cirka 250 ord.</p> <p>Om deltagarna inte kommer i mål kan de fortsätta hemma.</p> <p>Efter att ha skrivit kommer facilitatorn att genomföra en stund av delning.</p> <p>Moderatorn har till uppgift att ge återkoppling till manuskriptet för att se till att "budskapet till världen" som det innehåller är effektivt ...</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skapa skriptet.
20 m.	<p>Återkoppling och slutsatser</p> <p>Moderatorn ger några tips om vad man kan göra i nästa steg:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hitta cirka 15-20 foton för att berätta historien; det är huvudsakligen personliga foton, eller om vi inte har några personliga foton kan vi använda foton från internet, så länge de är fria från upphovsrätt; - Undervisaren ger tips om webbplatser där man kan hitta gratis bilder; - facilitatorn ger deltagarna en mall för att skapa en storyboard, som hjälper dem att förstå hur bilderna motsvarar fotografierna. <p>Mötet avslutas med feedback från deltagarna.</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dela med sig av deltagarnas erfarenheter. - ge instruktioner för nästa steg.

Totalt. 4 h.

2 - Låt oss börja skapa vår digitala berättelse

Förbättra manuskriptet, spela in berättelsen, hitta bilderna, börja redigera.

Ordningsföljd för övningar

Timing	Övning / stig	Målsättningar
20 m.	Ett valfritt isbrytande spel.	Mål: - skapa en atmosfär av samarbete i gruppen
30 m.	Delning och kontroll av manuskript Vi delar manuskriptet. Moderatorn ger vid behov några impulser för att fördjupa berättelserna, och vi kommer särskilt att lyfta fram följande: - De betydelser och personliga värderingar som ligger till grund för berättelsen. - Den "kollektiva" betydelsen, budskapet som riktar sig till "världen".	Mål: - Kontrollera effektiviteten i skriptet. - klargöra "budskapet till världen" i dessa berättelser.
1t.30 m.	Laboratorium Under denna fas genomförs flera åtgärder samtidigt; rummet måste vara utrustat med flera arbetsstationer och det måste finnas ett utrymme för registrering. Alla kan, beroende på hur berättelsen fortskrider: - avsluta eller ändra skriptet - hitta bilderna - skriva en storyboard - spela in ljudet - starta monteringen I denna fas hjälper facilitatorn och handledarna deltagarna att genomföra dessa åtgärder.	Mål: - följa med deltagarna i de olika åtgärder som används för att genomföra DST.
15 m.	Kaffebröd	
25 min.	Videoredigering Moderatorn ger gruppen anvisningar om hur de ska göra ett videomontage.	Mål: - ge instruktioner om hur man gör videoredigering.
40 m.	Laboratorium I den här fasen fortsätter genomförandet av flera åtgärder samtidigt: - avsluta eller ändra skriptet - hitta bilderna - skriva en storyboard - spela in ljudet - starta monteringen Moderatorn och handledarna bistår deltagarna i dessa åtgärder.	Mål: - följa med deltagarna i de olika åtgärder som används för att genomföra DST.
20 m.	Återkoppling och slutsatser Moderatorn ger några tips om vad som ska göras inför nästa möte. Mötet avslutas med feedback från deltagarna.	Mål: - dela med sig av deltagarnas erfarenheter. - ge instruktioner för nästa steg.

Totalt. 4 h.

3 - Låt oss avsluta vår digitala berättelse

Fortsätt och avsluta videoredigeringen.

Ordningsföljd för övningar

Timing	Övning / stig	Målsättningar
20 m.	Ett valfritt isbrytande spel.	Mål:

		- samarbete i gruppen.
2h. 40m.	<p>Laboratorium</p> <p>Under denna fas genomförs flera åtgärder samtidigt; rummet måste vara utrustat med flera arbetsstationer och det måste finnas ett utrymme för registrering. Alla kan, beroende på hur berättelsen fortskrider:</p> <ul style="list-style-type: none"> - avsluta eller ändra skriptet - hitta bilderna - skriva en storyboard - spela in ljudet - starta videoredigering. <p>I denna fas hjälper facilitatorn och andra medhjälpare deltagarna att genomföra dessa åtgärder.</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - följa med deltagarna i de olika åtgärder som används för att genomföra DST.
30 m.	<p>Sista fasen</p> <p>Under denna fas genomförs flera åtgärder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dela med sig av den digitala berättelsen som skapats - organisera ett avslutande evenemang för att dela med sig av berättelserna till andra. - Vi kan be alla att skicka berättelserna till handledarna eller ladda upp dem individuellt på StoryAP (eller så kan de laddas upp av StoryAP-personal). 	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dela med sig av de berättelser som skapats. - organisera ett avslutande evenemang för att dela med andra.
30 m.	<p>Slutligt frågeformulär och slutlig ritual</p> <p>Moderatorn ger deltagarna ett frågeformulär för att de ska kunna reflektera över sina erfarenheter.</p> <p>Moderatorn skapar en ritual som avslutar upplevelsen.</p> <p>Till exempel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deltagarna bekräftar varandra, rör sig i rummet och möts i par, utan att använda ord, utan kommunicerar bara med ögonen och kroppen (kramar, handkontakt osv.). 	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fylla i det slutliga frågeformuläret. - utföra en avslutningsritual.

Totalt. 4 h.

Författare till sökvägen: Andrea Ciantar, Claudia Liberato.








Digital storytelling för social förändring

Fjärrverkstad 1

Av Storie di Mondi Possibili

Berättelsemetoder som används:

- Självbiografiska metoder
- X Digitalt berättande**
- Deltagande video
- Andra metoder för historieberättande (beskriv dem)

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
3	IKT-verktyg, redigeringsprogram, smartphone.	14-30	Från 8 till 14	12 h.	Utbildningsmaterial och IKT-verktyg.	Utveckla medvetenheten om social förändring.

Titel	<i>Digital storytelling för social förändring - Workshop på distans 1</i>
Beskrivning av övningen	Berätta om social förändring genom digital berättelse.
Tema	Berätta om personliga erfarenheter som rör medborgerliga och sociala färdigheter med hjälp av digital storytelling. Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens.
Målsättningar	Identifiera och berätta om upplevelser som omfattar medborgerliga och sociala färdigheter i olika former: <ul style="list-style-type: none"> - Socialt engagemang och deltagande - Kritiskt tänkande - Skapande av mening - Utveckla rättskänslan - Interkulturell dialog

	<p>-Etc. Berätta en av dessa upplevelser genom digital berättelse. Skapa en kommunikationsprodukt. Upplev ett handlingsätt genom berättelserna.</p>
Material	<p>Varje deltagare behöver en dator eller en bärbar dator med ett redigeringsprogram. Det är möjligt att använda en smartphone. Didaktiskt material.</p>
Förberedelse	<p>Deltagarnas deltagande och förberedelser Laboratiegruppen består i allmänhet av 8-12 deltagare och förberedelserna omfattar följande: a) Skapa material för att bjuda in deltagarna (broschyr, inbjudningsmail, information om workshopens mål...); b) Kontrollera att alla har tillgång till tekniska verktyg och vet hur de ska användas; c) Det är lämpligt att skapa material med all användbar information, nämligen: - Målet med workshopen; - anvisningar om hur man kan delta (t.ex. att hitta en plats där man inte blir störd under två timmar, att hitta ett eller flera foton som representerar en exemplarisk erfarenhet av att agera för social förändring etc.); d) Det är möjligt att skapa undergrupper som är närvarande och ansluts via en enda plats; e) Vi kommer att be deltagarna att förbereda sig, både genom att leta efter och erfarenheter av den handling de vill berätta och genom att tillhandahålla all nödvändig utrustning.</p>
Instruktioner	<p>1 - Fjärrberättelsecirkel 1 Den första workshopen kommer att bestå av flera faser: a) Välkomna deltagarna, ge information om den tekniska användningen av den plattform vi kommer att använda. b) Självbiografisk uppvärmning och skapande av gruppen; låt oss till exempel göra en enkel övning "Kärlek-Hat"; varje deltagare skriver 5-10 saker som han/hon älskar och hatar. Sedan läser alla sina egna. En annan alternativ förberedelseövning är att be varje deltagare att rita sin fotsula på ett papper. Sedan skriver var och en på teckningen några saker om sig själv: i mellanfotsbenet skriver vi vad som ger oss energi, vad vi lutar oss mot för att gå; i hälområdet våra svaga punkter; i tåområdet den riktning vi går i. Om gruppen består av högst 10 deltagare är det möjligt att dela med sig av resultaten från aktivitet 1 eller 2 alla tillsammans; annars gör vi två eller tre rum. c) Vi fastställer gruppens regler med hänsyn till de särskilda villkoren för distansarbete; vi kan till exempel föreslå att man ska lyssna och respektera varandra, inte döma varandra, behandla konfidentiellt, undvika att använda smarttelefoner under laboratoriet etc. Om workshopen genomförs med ungdomar från olika länder kan vi fastställa en regel som innebär att alla skriver på sitt modersmål och sedan gör en sammanfattning på utbytesspråket, etc. (vi frågar om det finns andra förslag ...); vi kan skriva dessa "navigeringsregler" på en virtuell anslagstavla (t.ex. padlet). d) Vi presenterar metoden för digital storytelling, som bygger på fem steg: - Förberedelse - StoryCircle och skapande av manus</p>

- Ljudinspelning och bilddefinition
- Montering
- Dela med dig av
- e) Moderatoren visar ett block med rubriken "Lådan med minnen...". Pärmen innehåller olika stimuli för det självbiografiska berättandet, kopplat till temat förändring, individuell och social:
 - De gånger jag lärde mig något viktigt för livet...
 - Det avsnitt som hjälpte mig att ändra mig positivt...
 - Människor som jag lärt mig något viktigt av för att förstå världen, samhället och de kulturella skillnaderna....
 - När jag blev upprörd över orättvisor...
 - När jag föreställde mig en annan värld...
 - När jag gav mitt bidrag till en social förändring....
 - (du kan hitta andra teman på....).....
- f) Varje deltagare förbereder 10 kort, varje kort tas från ett halvt A4-ark. Kartongen har ett omslag och en inre del. Varje deltagare skriver kortfattat en av de upplevelser som anges på tavlan "Lådan med minnen" på vart och ett av korten, men skriver bara på utsidan och lämnar den inre delen tom.
- g) Gruppen delar tre av de korta minnena.

2 - Fjärrberättelsecirkel 2

- h) Varje deltagare väljer en av de korta minnena och berättar den mer utförligt: vad hände? Vad lärde jag mig vid det tillfället? Detta minne är troligen det som alla kommer att berätta genom den digitala berättelsen.
- i) Skrivövningen fortsätter med några djupgående frågor: Hur är det här lärandet fortfarande viktigt för mig nu? Hur är det viktigt för andra också?
- j) Deltagarna delar med sig av sina manuskript.
- k) Moderatoren, eventuellt med hjälp av en assistent, lämnar tillbaka de framställda berättelserna.
- l) Vi ber deltagarna om en slutkommentar, till exempel att skriva "Vad tar jag med mig?" efter det här mötet (även här kan vi använda en gemensam anslagstavla eller chatt, eller så skriver alla och läser sedan).
- m) Vi kan be alla att skicka berättelserna till facilitatorerna eller ladda upp dem individuellt på StoryAP (eller så kan de laddas upp av StoryAP-personal).

Totalt. 2 h.

Därefter kan gruppen samarbeta på distans för att skapa en samling självbiografiska skrifter.

3- Skapande av manuskriptet

Målen för det andra mötet är följande:

- n) Fördjupa metodiken för digital storytelling, som bygger på fem steg:
 - Förberedelse
 - StoryCircle och skapande av manus
 - Ljudinspelning och bilddefinition
 - Montering
 - Dela med dig av
- o) Starta skapandet av skriptet.

	<p>Totalt. 2 h.</p> <p>I nästa fas, med individuellt distansarbete:</p> <ul style="list-style-type: none"> p) Deltagarna skriver ett manuskript på cirka 250 ord och skickar det till facilitatorn. q) Deltagarna får feedback på sina manuskript. r) Skripten är integrerade. <p>4 - Låt oss börja skapa en digital berättelse</p> <p>Målen för mötet är följande:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Dela med dig av manuskriptet. b) Ge instruktioner om nästa steg, som omfattar: <ul style="list-style-type: none"> - Ljudinspelning av manuskriptet - Skapande av storyboard, för att sätta ihop text och bilder. - Samling och utarbetande av utkastet <p>Totalt. 2 h.</p> <ul style="list-style-type: none"> - I nästa fas av individuellt distansarbete: - Deltagarna gör en ljudinspelning av berättelsen - Varje deltagare skapar en storyboard med hjälp av den mall som tillhandahålls. - Varje deltagare sammanställer ett utkast till berättelse och laddar upp det till molnet. - Utbildarna ger feedback till deltagarna - Deltagarna ändrar DST enligt vägledarnas anvisningar. <p>5 - Låt oss avsluta och dela med oss av våra berättelser om digital storytelling</p> <p>Målen för mötet är följande:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Dela med dig av de DST:er som gjorts. b) Reflektion i gruppen om hur man kan tillämpa den självbiografiska utbildningsvägen med ungdomar i sitt eget sammanhang. Denna reflektion kan också stödjas av en gemensam palett, där alla kan ge sitt bidrag. <p>Totalt. 1 h.</p> <p>I nästa fas av individuellt distansarbete:</p> <p>Deltagarna kan göra ytterligare ändringar i sin DST om de vill.</p>
Återrapportering och utvärdering	Verksamheten bedöms genom observation, med avseende på deltagande, deltagande i aktiviteter och kvaliteten på det producerade materialet.
Författare - Källor	Andrea Ciantar, Claudia Liberato.

Andra kategorier








Gruppens storlek	Från 8 till 14
Åldersintervall	Från 14 till 30
Komplexitet	3
Tid	Omkring 12 timmar.

Digital storytelling för social förändring Fjärrverkstad 2

Av Stowarzyszenie Trenerów Organizacji Poza rządowych

Berättelsemetoder som används:

- Självbiografiska metoder
- X Digitalt berättande**
- Deltagande video
- Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
5	IKT-verktyg, redigeringsprogram, smartphone.	16-17	Från 5 till 6	10 h	Utbildningsmaterial och IKT-verktyg.	Utveckla medvetenheten om social förändring.

Titel	<i>Digital storytelling för social förändring - Workshop på distans 2</i>
Beskrivning av övningen	Berättande av berättelser om sociala ungdomsaktiviteter med hjälp av digital storytelling.
Tema	Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens. Berätta personliga erfarenheter som rör medborgerliga och sociala färdigheter genom digital berättelse, för att reflektera och lära sig av dessa erfarenheter. Skapa en kommunikationsprodukt som syftar till att dela dessa berättelser med andra.
Målsättningar	Identifiera och berätta om erfarenheter som involverar medborgerliga och sociala färdigheter i sociala ungdomsaktiviteter, utveckla sociala och medborgerliga färdigheter, t.ex: - Samarbete

	<ul style="list-style-type: none"> - Kritiskt tänkande - Skapande av mening - Medvetenhet om ungdomars, social och medborgaraktivismens betydelse. <p>Andra mål är: Skapa en kommunikationsprodukt. Upplev ett handlingsätt genom berättelserna.</p>
Material	Varje deltagare behöver en dator eller en bärbar dator med ett redigeringsprogram och tillgång till internet.
Förberedelse	<p>Deltagarnas deltagande och förberedelser</p> <p>Laboratoriegruppen består i allmänhet av 6-12 deltagare och förberedelserna omfattar följande:</p> <p>a) skapa material för att bjuda in deltagarna (annons, information om workshopens mål, resultatet av workshopen för deltagarna och för världen...);</p> <p>b) Kontrollera att alla har tillgång till tekniska verktyg och vet hur de ska användas;</p> <p>c) Det är lämpligt att skapa material med all användbar information, nämligen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Målen för workshopen; - anvisningar om hur man kan delta (t.ex. att hitta en plats där man inte blir störd under två timmar, att hitta ett eller flera foton som representerar en exemplarisk erfarenhet av att agera för social förändring etc.); <p>d) Det är möjligt att skapa undergrupper som är närvarande och ansluts via en enda plats;</p> <p>e) Vi kommer att be deltagarna att förbereda sig, både genom att leta efter och erfarenheter av den handling de vill berätta och genom att tillhandahålla all nödvändig utrustning.</p>
Instruktioner	<p>Första mötet 1 - Lär känna varandra och berättelsecirkel (2 timmar)</p> <p>Den första workshopen kommer att bestå av flera faser:</p> <p>a) Välkomna deltagarna, ge information om den tekniska användningen av den plattform vi kommer att använda, lära känna varandra.</p> <p>b) Självbiografisk uppvärmning och skapande av gruppen; arbete i par (i grupprum) för att dela med sig av fem saker som de älskar och hatar i sitt sociala arbete och sin medborgarverksamhet.</p> <p>c) Vi fastställer gruppens regler: Tränaren frågar deltagarna vilka regler vi kan komma överens om i den här workshopen, för att skapa utrymme för att uppnå de fördelar ni behöver. Deltagarna berättar om sina förslag. Vi diskuterar de föreslagna reglerna för att komma överens om vad vi vill genomföra för vårt möte.</p> <p>d) Vi presenterar metoden för digitalt berättande som bygger på fem steg:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Förberedelse - StoryCircle och skapande av manus - Ljudinspelning och bilddefinition - Montering - Dela med dig av <p>e) Moderatoren uppmanar deltagarna att delta i övningar för att skapa en trygg atmosfär i workshopen och för att värma upp hjärnan. Till exempel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Välkomna med hjälp av en kroppsdel: välkomna alla genom att sätta ett av dina

fingrar mot kameran, nu din näsa, ditt ansikte osv.

- Parvis räknar man till 3: 1-2-3, var och en säger en siffra. Till exempel: John: 1, Anna: 2, John 3, Anna 1, John 2, Anna 3 osv. Be sedan deltagarna att byta ord: "1" till gest (till exempel klappa i händerna).
Ge deltagarna tid att fånga rytmen, be dem sedan att byta ut ord "2" mot en annan rörelse (t.ex. nicka med huvudet). Låt deltagarna få tid att förstå rytmen, be dem sedan byta ut ordet "3" mot ljud (t.ex. vissa djurljud). Ge sedan deltagarna tid att fånga upp rytmen.
Om det är möjligt kan du dela upp deltagarna i par genom att använda utbrytarrummen (på Zoom-plattformen).
- f) Be deltagarna att välja ett föremål från sina rum som på något sätt illustrerar deras sociala aktivitet. Därefter berättar varje deltagare om sin sociala aktivitet och förklarar hur föremålet är kopplat till/illustrerar den. Dela upp deltagarna i 3-4 grupper och ge dem tid att berätta sina historier.
När deltagarna kommer tillbaka till hela gruppen, fråga dem om deras reflektioner.
- g) Be deltagarna att förbereda sig för nästa avsnitts foton och filmer som handlar om deras aktivism.

Andra och tredje mötet - en cirkel med berättelser på distans (2 möten per 2 timmar).

- h) Varje deltagare väljer ett av de korta minnena och skriver eller berättar det mer utförligt: Vad hände? Vad lärde jag mig vid det tillfället? Vad vill jag säga till andra ungdomar om social verksamhet och medborgarverksamhet för ungdomar?
Deltagarna arbetar i grupper och berättar sina berättelser. I grupperna skriver de sina berättelser.
- i) Skrivövningen fortsätter med några djupgående frågor: Hur är det här lärandet fortfarande viktigt för mig nu? Hur är det viktigt för andra också?
Deltagarna arbetar i två grupper och skriver sina berättelser.
- j) Moderatören ber deltagarna att dela med sig av sina berättelser.
- k) Deltagarna börjar skriva sina berättelser, sedan delar de med sig av dem och får sedan feedback av facilitatören.
- l) Skripten är integrerade.

4Mötet - Låt oss börja skapa en digital berättelse (2 timmar)

Målen för mötet är följande:

- a) Dela idéer om hur man kan skapa digitala berättelser
- b) Tid för deltagarna att skapa digitala berättelser

Be deltagarna att dela med sig av sina idéer om hur de kan digitalisera sin berättelse. Skapa utrymme för att utbyta idéer och erfarenheter. Ge grupperna tid att bestämma hur de ska digitalisera sina berättelser och ge tid för inspelning och redigering av filmer. Be deltagarna att skicka dig den senaste versionen av sin digitala berättelse. Erbjud din hjälp om det behövs.

	<p>5:e mötet - Låt oss avsluta och dela med oss av våra berättelser om digital storytelling (2 timmar)</p> <p>Målen för mötet är följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> Dela med sig av de DST:er som gjorts Reflektion i gruppen om hur man kan tillämpa den självbiografiska utbildningsvägen med ungdomar i sitt eget sammanhang. Denna reflektion kan också stödjas av en gemensam palett, där alla kan ge sitt bidrag. Det är dags att fira och tacka varje person som deltar i workshopen.
Återrapportering och utvärdering	Observation och samtal med gruppen (i slutet av den sista workshopen, fråga deltagarna om deras känslor och reflektioner i samband med workshopen).
Tips, överväganden och säkerhet	
Författare - Källor	Małgorzata Winiarek-Kołucka.

Andra kategorier






Gruppens storlek	Från 6 till 12
Åldersintervall	Från 16 till 18
Komplexitet	5
Tid	Omkring 10 timmar.

Min berättelse - inspiration för andra

Av Stowarzyszenie Trenerów Organizacji Pozarządowych

Berättelsemetoder som används:

- Självbiografiska metoder
- X Digitalt berättande**
- Deltagande video
- Andra metoder för historieberättande (beskriv dem)

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
3	IKT-verktyg.	17 - 25	5-8	4 h	Inbjudan i form av digital storytelling.	Lär dig av dina egna erfarenheter. Medvetenhet om personlig och social kompetens.

Titel	<i>Min berättelse - inspiration för andra</i>
Beskrivning av övningen	Det här är en distansworkshop i två delar som uppmuntrar unga människor att prata om de frågor som är viktiga för dem när de ska bli vuxna.
Tema	<p>Allmänt tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens. <p>Särskilt tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lär dig av dina egna erfarenheter. ● Medvetenhet om personlig och social kompetens. ● Stärka unga människor som går in i vuxenlivet.

Målsättningar	<ul style="list-style-type: none"> • Lär dig den digitala berättelsemetoden som ett sätt att uttrycka dig själv och inspirera andra. • Öva sig i att berätta historier. • Att dra slutsatser av dina egna erfarenheter. • Förbereder berättelser som kommer att publiceras i den offentliga databasen.
Material	<p>Prov på digitalt berättande. Enheter för anslutning till plattformen för distansarbete.</p>
Förberedelse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Det lönar sig att förbereda en intressant och attraktiv inbjudan. Den kan till exempel ta formen av en video där vi delar med oss av vår historia och visar fördelarna med att skapa vår egen. 2. Om det rör sig om en workshop på distans måste man se till att deltagarna har tillgång till internet och nödvändig utrustning. 3. Det lönar sig att välja en teknisk lösning som gör det möjligt att arbeta i grupp under online-workshops (t.ex. Zoom).
Instruktioner	<p>Del I - 90 min - Introduktion till digitalt berättande</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anslutning och välkomnande. Utbildaren presenterar målen och ämnet för workshopen - 10 min. 2. Presentera dig själv - öva "Jag är ..." på en padlet. <ul style="list-style-type: none"> • Vi ger instruktionerna: "Försök att beskriva dig själv med adjektiv, bilder, metaforer ... allt som kommer till ditt sinne instinktivt, spontant ... Jag är " • Med hjälp av Padlet-programmet lägger deltagarna till sina foton och beskrivningar. • Vi ber varje person om en sammanfattning. Beroende på antalet personer på forumet eller i grupprummen - 20 min. 3. Kontrakt för det fortsatta arbetet - införa principen om sekretess, inte kritisera, stödja varandra, uppmuntra till öppenhet, experimentera - 5 min. 4. Exempel på digital berättelsevideo - inspiration för presentationer - 5 min. 5. Samarbetsdiskussion - Vad känner vi när vi lyssnar på den här berättelsen? Hur är berättelsen uppbyggd? Varför är det värt att berätta historier, vad det kan ge oss, vad det kan ge andra? 6. Sammanfattning av diskussionerna - från individuella fördelar till reklamkampanjernas framgång - 20 min. 7. Min berättelse - val av ämne - Övning av en resväska med minnen - Vi "kastar" minnen från deltagande i olika aktiviteter, situationer som var viktiga när vi gick in i vuxenlivet - 20 min. 8. Sammanfattning av mötet och instruktioner för läxor. Mellan workshoparna väljer deltagarna ett ämne för sin berättelse och foton som ska illustrera den. 9. YouCut Video Editor visas och en begäran om att installera det på telefonen - 10 min. <p>II Del - 2,5 timmar - Skapa och spela in dina egna berättelser</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hälsning och påminnelse om vad vi ska göra - 5 min. 2. Rundan - vilken attityd börjar vi med, var läxorna lätta/svåra, kunde vi välja berättelser och installera YouCut - 10 min. 3. Skapa en berättelse - skriva berättelsen - 45 min:

	<p>Steg ett - berätta din historia i par, Steg två - att välja/ändra en berättelse, Steg tre - att skriva hela berättelsen (läraren ger information om berättelsens längd och struktur för att underlätta denna process), Steg fyra - läs berättelsen i de förändrade paren, dela feedback - vad är värt att förstärka? Vad bör läggas till? Vilken del av berättelsen ska kortas ner? Vad är poängen? Det är dags att fundera på om och vad som ska ändras. Att skriva om historien.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Skapa en berättelse - ljudinspelning - med tekniskt stöd från utbildaren - 25 min. 5. Skapa en berättelse - urval av foton / förberedelse av teckningar + redigering av hela filmen - 45 min. 6. Att se filmer tillsammans och utbyta intryck - 15 min. 7. Sammanfattning av workshopen - 5 min. <ul style="list-style-type: none"> • Vad var det viktigaste? • Vad var svårt? • Vad har vi lärt oss av varandra? <p>Vissa grupper kan behöva mer tid för att genomföra DST. I så fall är det möjligt att lägga till en eller två timmar. Det andra alternativet kan vara att ordna ett ytterligare möte. Under tiden mellan mötena kan deltagarna avsluta arbetet, och mötet kan användas för att dela med sig av resultaten.</p>
Återrapportering och utvärdering	Aktiviteten bedöms genom självbedömning och genom observation, inklusive kvaliteten på deltagandet och det producerade materialet.
Tips, överväganden och säkerhet	Det är värt att uppmärksamma om de föreslagna tillämpningarna är tillgängliga för olika typer av enheter och programvaror.
Författare - Källor	Anna Żelazowska-Kosiorek

Andra kategorier








Gruppens storlek	Om workshopen leds av en tränare bör gruppen bestå av 5-8 personer, om det finns två tränare kan antalet personer ökas till 12. Onlinearbete är mer tidskrävande och svårt.
Åldersintervall	Deltagarna kan vara mellan 16 och 22 år gamla.
Komplexitet	Kriteriet för komplexitet är 2. Moderatoren bör ha grundläggande färdigheter i metoder för digitalt berättande och gruppleaderskap.
Tid	4 timmar plus tid mellan eller före workshoparna för att samla in foton och idéer från deltagarna.

Kära framtida jag

Av CEMEA Centre (FR)

Berättelsemetoder som används:

- X Självbiografiska metoder**
 - Digitalt berättande
- X Deltagande video**

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerlig social kompetens
						
3/5 2 tränare rekommenderas	Bord/stol/papper/hörn till film.	> 14 år gammal	4-12 av tränare	Minst 2 timmar.	Tekniska kontroller uppströms.	Förmåga att leva ett hälsomedvetet och framtidsinriktat liv.

Titel	<i>Kära framtida jag</i>
Beskrivning av övningen	<p>Processen omfattar flera valfria aktiviteter före ett sista steg som gör det möjligt för människor att projicera sig själva in i framtiden, mitt i en grupp vars erfarenheter eller status de delar.</p> <p>Denna aktivitet kan göras både ansikte mot ansikte och på distans.</p> <p>För att motsvara StoryDeC-modellen är tanken att detta tillvägagångssätt kan upplevas med en fast grupp människor som samma utbildare kommer att ha möjlighet att träffa igen några månader efter aktiviteten.</p>
Tema	Medvetenhet om en gemensam kultur för att stärka sig själv.

Målsättningar	Förmåga att leva ett hälsomedvetet och framtidsinriktat liv.
Material	<p>I klassrummet måste du ha något att skriva på för hand (färgat papper, markörer), något att hänga eller skriva på väggen och något att filma eller spela in ljud (film- och redigeringsutrustning eller smartphones). Det finns också ett behov av ett videoprojektionssystem.</p> <p>På distans måste varje person vara utrustad med ett videokonferenssystem med en chatt eller ett delat filsystem på en dator, en bra internetuppkoppling och något för att spela in ljud eller video (särskilda program på en dator eller telefon).</p>
Förberedelse	<p>Skriv ner din handling enligt de moduler som valts nedan och ange skriftligen vilka instruktioner du kommer att ge under produktionsfasen i enlighet med de mål som du har för gruppen.</p> <p>Kontrollera att datorverktygen fungerar, oavsett om du är ansikte mot ansikte eller på distans. Förbered de åtkomstlänkar som du kommer att överföra. Om du arbetar på distans ska du kontrollera att personerna i gruppen har en bra anslutning och förbereda den tekniska vägledningen för de verktyg som du kommer att ta med dig.</p>
Instruktioner	<p><i>Valfria steg i kursiv stil</i></p> <p>A) Presentation av strategin, dess mål och värderingsram.</p> <p>B) Energizer/Icebreaker (5-10 minuter) som du väljer (o2-katalogen) beroende på hur väl de olika personerna i gruppen känner till varandra och vilken tid på dagen det är. Till exempel "speed dating". Dessa aktiviteter ger möjlighet till rörelse, progressiv kontakt med sig själv och andra, och du kan styra frågorna.</p> <p><i>C) Tillbaka till det förflutna: självbiografisk introspektion (mellan 15 minuter och 1 timme och 30 minuter).</i></p> <p><i>Varje person skriver tio delar av sitt liv (en per papper) och väljer en som han eller hon beskriver som oåterkallelig/livsomvälvande. Alla moment dateras så noggrant som möjligt.</i></p> <p><i>Delandet kan ske på två sätt, oberoende eller kompletterande: folk ställer sig i grupper om tre och läser sina tio ögonblick, med mer detaljerade uppgifter om det oåterkalleliga ögonblicket. Eller så kommer folk och placerar sina ögonblick på en gemensam fris. Detta kan ge upphov till diskussioner i små eller stora grupper om sambanden mellan de enskilda ögonblicken och den gemensamma historien (se O2 Story in History).</i></p> <p><i>D) Kulturellt stöd kring en webbserie (20-25 minuter).</i></p> <p><i>Observera att detta steg är baserat på ett kulturellt medium på franska och inte översatt. Andra film- eller ljudstöd som visar hur människor talar till sig själva i framtiden finns på alla språk och kan fungera som en språngbräda.</i></p>

	<p>1) Sänd två till tre avsnitt av webbserien "Cher futur moi" som finns gratis på YouTube (råd: börja med Robespierre och Amina, som har olika syn på livet, men som båda är bekväma med träning, vilket skapar motivation hos åskådarna).</p> <p>2) Ta fram de individuella känslorna hos var och en och låt dem komma till uttryck genom att placera känslor på marken. Människor placerar sig där och kan verbalisera sina känslor om de vill.</p> <p>3) Beroende på publikens ålder och status, diskutera likheter och skillnader mellan ungdomars och de närvarande personernas introspektionsförmåga.</p> <p>E) Gå till framtiden: självbiografisk introspektion (45 minuter till tre timmar om man använder sig av en deltagarvänlig video - tanken är att ha en informell ram som kan utvidgas och som folk kan avsluta i sin egen takt).</p> <p>1) Ge skrivanvisningar så att man kan vända sig till framtiden. Det enklaste sättet att göra detta är att föreslå en brevram som börjar med "Kära framtida jag i x tid, vi är [datum på dagen] och.... Brevramen måste anpassas till vad som för samman gruppen (inträde i lång utbildning, militant förening, att följa med migranter varje vecka, att vara instängd osv. I början av den långa utbildningen för socialarbetare tror vi till exempel att vi frågar de personer som de nämner i brevet om deras resa, deras oåterkalleliga ögonblick (om fas C har avslutats), deras önskemål, deras rädslor, de färdigheter de redan har och de färdigheter de vill utveckla.</p> <p>2) Stöd skrivfasen genom att vara tillgänglig eller genom att organisera små korrekturläsningssgrupper. Inte hålla tillbaka utan hjälpa till att omformulera, utveckla idéer.</p> <p>3) Ge instruktioner för hur brevet ska formateras, med valmöjligheter när det gäller stöd (ljud eller video) och formen (antingen talar personerna till sig själva som i brevet eller så intervjuar deltagarna sig själva). Organisera arbetsgrupper (1, 2 eller 3 personer) så att alla känner sig bekväma.</p> <p>4) Tekniskt stödja prestationerna i enlighet med den utrustning som finns tillgänglig och samla in produktionerna.</p> <p>5) Fördela produktionerna mellan samtyckande personer, antingen i stora grupper eller genom att inrätta ett informellt utrymme som människor fritt kan ta del av.</p>
<p>Återrapportering och utvärdering</p>	<p>Återrapporteringen kan göras i två steg i slutet av aktiviteten. Först en diskussion i smågrupper om känslorna under processens olika faser (insistera på att eventuella svårigheter kan verbaliseras), om de färdigheter som utvecklats och om användningen av produktionerna i framtiden. Därefter behövs feedback i stora grupper via talespersoner för att ytterligare öka meta-erkännandet av de färdigheter som utvecklats, och så att utbildarna kan lösa eventuella svårigheter och ge feedback också (20-30 min).</p>

	<p>Helst bör gruppen träffas igen någon gång efter aktiviteten (i slutet av utbildningen, om det är en lång utbildning, eller efter den tid som anges i instruktionen "om 6 månader" "om 2 år"). Lyssna på eller titta på produktionerna kan då göras individuellt och/eller kollektivt. För detta är det klokt att utbildarna har lagrat produktionerna.</p> <p>Annars kan den långsiktiga utvärderingen göras spontant, fritt och individuellt av praktikanterna när de kommer tillbaka till den.</p>
<p>Tips, överväganden och säkerhet</p>	<p>Anpassa villkoren för produktionsfasen till människors behov (intim ensamhet för vissa, emulering nödvändig för andra som inte kan producera själva/lämna valet att börja med skrift eller ljud/video). Kompetensen för introspektion varierar mycket beroende på människors livsammanhang, och känslor av ångest (i början eller i slutet av utbildningen till exempel) kan blockera processen när människor vanligtvis är kapabla.</p> <p>Var mycket specifik i instruktionerna för att styra starten av produktionen, men var flexibel om folk känner sig inspirerade av en annan berättelse.</p> <p>Tvinga inte produktionen att slutföras inom en viss tidsram. Samla spåren där de är när du förklarar verksamheten avslutad. Du kan ge människor tidsgränser för att avsluta hemma, i avskildhet. Ju mer du varierar verktygen och möjligheterna till produktion (brev, ljud, intervju, ljud, redigering ...), desto mer kan du få människor att göra framsteg enligt sina förutsättningar och motivationer.</p>
<p>Författare - Källor</p>	<p>Romane ANTOINE, Lucas MANDON, CEMEA Centre-Val-de-Loire Irvin Anneix, realisateur av webbserien "Cher futur moi"</p>

Dokumentärfilm, bild för bild








Genom Real Time Video

Berättelsemetoder som används:


- Självbiografiska metoder
- Digitalt berättande

X Deltagande video


- Andra metoder för att berätta historier

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
Kräver en arbetstagare med färdigheter i deltagande video och förståelse för redigering i kameran.	Videokamera, stativ, mikrofon, uppspelningsmöjligheter.	12+ till vuxna.	3 till 8 per grupp.	45 - 60minuter.	Helst efter att ha gjort några enkla videoövningar först.	Aktivt deltagande, interaktion med andra människor, förståelse för hur medierna används.

Titel	<i>Dokumentärfilm, bild för bild</i>
Beskrivning av övningen	Gruppen improviserar en dokumentärfilm med hjälp av redigeringsteknik i kameran.
Tema	Allmänt tema: Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens. Genom att rikta in sig på det tematiska innehållet i övningen kan ungdomarna använda video för att utforska sin kreativitet och sina idéer. Genom att till exempel göra en kort video om en flyktings upplevelser kan gruppen utforska frågor som rör "Gemensamma mänskliga värderingar över kulturella skillnader".

<p>Målsättningar</p>	<p>Samarbete. Deltagarna i gruppen arbetar tillsammans och stöder varandra för att snabbt producera en gemensam video. Lär dig nya tekniska färdigheter och planeringsfärdigheter. Använd tekniker för erfarenhetsbaserat lärande för att bygga upp teknisk kommunikation och planeringsförmåga. Få sakkunskap om hur man använder utrustning.</p> <p>Att förstå berättelser och sekvenser. Öva på vad som krävs för att bygga upp en sekvens av klipp och fungerar som en introduktion till berättande struktur och kommunikation med en publik.</p> <p>Uppbyggnad av självförtroende. Att presentera sig för kameran och göra en film för att bygga upp självkänslan. Att ta en bild i taget är en användbar teknik för deltagande videoarbete eftersom den introducerar programskapande genom praktisk erfarenhet och gör det möjligt att bygga upp videobudskap steg för steg. Det är också en idealisk introduktion till arbete på plats.</p> <p>Utforskning och kreativt uttryck. Få ny kunskap om lokala miljöer genom att använda kameran för att fokusera på den närmaste omgivningen. Genom att använda video på detta sätt får gruppen ett nytt sätt att se på den värld de lever i. De kan se även välkända miljöer i ett nytt ljus eftersom de har till uppgift att presentera information för en publik.</p>
<p>Material</p>	<p>Videokamera, batterier, extern mikrofon med kablar (helst handhållen, riktmikrofon på bom eller klämmmikrofon), hörlurar, stativ, TV-monitor för uppspelning med kablar för anslutning till kameran, förlängningskablar till elnätet, annan valfri utrustning, t.ex. riktmikrofon med bom, fältmonitor.</p> 
<p>Förberedelse</p>	<p>Man kan inte förvänta sig att deltagarna ska komma på ämnen för hela videor förrän de har övat på att koppla ihop en bild med nästa och förstått hur en serie bilder fungerar tillsammans. Om de inte har någon aning om hur man komponerar en videosekvens eller hur det färdiga verket kan se ut, är det mycket svårt för dem att svara på förfrågningar om programskisser. En direkt följd av detta är att idéer blir olämpliga eller omöjliga att förverkliga, och grupper kan lätt tappa modet. Med "shot by shot"-metoden får man en strukturerad och lättillgänglig introduktion till videofilmering. I stället för att skrämmas av uppgiften att planera en hel video behöver gruppen bara tänka på "en bild i taget", med vilken de kan se hur programmet byggs upp.</p>

	<p>När varje bild färdigställs lär sig gruppen allt eftersom, de ser vad som gör en bra bild och börjar förstå hur bilderna måste fungera tillsammans.</p> <p>Gruppmedlemmarna bör tidigare ha gjort uppvärmningslekar, helst videobaserade, t.ex. enkla "fråga och svar"-övningar. De bör ha sett sig själva på video och kunnat granska och utvärdera innehållet.</p> <p>Om vädret tillåter, bör denna övning ske utomhus. Arbetstagarna måste vara medvetna om eventuella risker och om vilka åtgärder som kan vidtas för att minska riskerna, samt om det är lagligt att filma på offentliga platser. En riskbedömning bör göras utifrån platsen och den tid då verksamheten kommer att äga rum. Arbetstagarna bör se till att det finns en säker miljö att röra sig i. Man bör ta hänsyn till trafik etc. Gruppen bör bära lämpliga kläder och skor för platsen.</p> <p>Arbetstagarna bör också överväga om den grupp som ses videofilma skulle utsätta någon av dem för risk på grund av att de exponeras offentligt.</p> <p>Att turas om är en viktig del av metoden för deltagande video. Alla kommer att turas om med alla uppgifter, och därför måste alla i gruppen vara beredda på att synas i kameran. Om de inte vill vara med i kameran kan de inte delta i övningen. Detta bör klargöras innan arbetet börjar.</p> <p>Medarbetarna bör ha övat på att spela in och spela upp "shot by shot" med den utrustning de ska använda i förväg, för att kontrollera att den är lämplig och för att undvika att tekniska problem uppstår när inspelningen börjar. Batterier och all utrustning bör laddas och testas. Ange gränser för hur långt bort gruppen kan gå med tanke på den tid som står till förfogande.</p>
<p>Instruktioner</p>	<p>När folk börjar göra videor är det ofta svårt att fokusera och hålla tillbaka sin entusiasm. Förslagen kan lätt bli för stora och inte vara möjliga med tanke på den kompetensnivå och tid som finns tillgänglig. Genom att använda en "shot by shot"-strategi undviker man detta problem.</p> <p>Den här övningen skapar en kort dokumentärfilm som endast fokuserar på den bild som ska göras. Varje tagning utformas en i taget. Gruppmedlemmarna väljer en bild och förbereder och spelar omedelbart in den, och först därefter tänker de på vad som händer härnäst. Därefter planerar och producerar de den efterföljande bilden, och denna "bild för bild"-process fortsätter tills hela sekvensen är klar.</p> <p>Förfarande</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Förklara att alla ska gå ut och filma. 2. Fråga var de vill börja. Den första personen som kommer med ett förslag leder gruppen till platsen (denna person blir regissör).

	<p>3. Regissören hjälper till att bestämma hur stor bilden ska vara, var personen ska stå, vad som ska vara med i bilden, golvförvaltaren räknar in dem, kameraoperatören trycker på inspelning på kameran och spelar in bilden. Det är bra att veta vad personen ska säga innan han/hon börjar, så att kameramannen vet när han/hon ska sluta och inte avbryter presentatören halvvägs in i sitt budskap. Sekvensen är: "(sedan ska presentatören vänta en sekund eller två innan han/hon börjar).</p> <p>4. Det enklaste/snällaste formatet är att låta den person som valt platsen förklara varför han eller hon valde den för kameran.</p> <p>5. När bilden är klar byter alla i gruppen till nästa roll. En ny regissör leder vägen till nästa plats.</p> <p>6. Fortsätt tills alla har valt och dykt upp i en bild och tagit på sig alla roller.</p> <p>7. Personen i den sista bilden kan försöka "avsluta" den improviserade filmen.</p> <p>9. Återvänd till basen för att titta på filmen och diskutera.</p> 
<p>Återrapportering och utvärdering</p>	<p>Hela gruppen är aktivt engagerad i utforskandet av området, vilket bidrar till att utveckla ett kritiskt förhållningssätt till hur man ser på den lokala miljön. Att se tillbaka på materialet kan leda till diskussioner om hur man presenterar idéer, vad som fungerar och vad som inte fungerar osv. Det kan vara användbart att titta på innehållet, sedan diskutera allt som dyker upp och sedan titta på det igen.</p> <p>Medvetenheten och lagbyggandet förbättras, eftersom gruppmedlemmarna måste interagera och samarbeta för att klara av uppgiften. Att arbeta tillsammans som en teknisk grupp, samordna, registrera och byta roller på ett rättvist sätt ökar gruppidentiteten. Beslutsfattandet och kontrollen delas. Gruppen kan tillfrågas om vilka roller de tyckte om och vad de tyckte om att arbeta tillsammans.</p> <p>Videoproduktionsfärdigheter lärs ut kollektivt och erfarenhetsmässigt. Arbetstagarna bör vara uppmuntrande och inte överkritiska, eftersom detta är en enkel övning och inte en filmproduktion. Det kommer senare. Generellt sett ska filmen endast delas med gruppen,</p>

	<p>men ibland kan de vilja visa den för andra. Se till att alla i gruppen ger sitt tillstånd om detta ska ske (varje deltagare har ett veto mot att hans eller hennes film visas).</p> <p>Gruppen börjar förstå hur bilder kan grupperas i sekvenser för att utforska idéer och hur det talade ordet och bilderna kan samarbeta för att förmedla mycket information. En diskussion kan äga rum om vilka tagningar som skulle kunna förbättra filmens berättelseaspekt.</p> <p>Genom att ta ett steg i taget säkerställer man också att planeringen inte domineras av en eller två personer. Varje deltagare turas om att välja vart de ska gå och vad de ska spela in. Detta fungerar ännu bättre när det finns variation inom gruppen när det gäller färdigheter, språk eller utbildning, eftersom varje person kan göra sin bild inom ramen för sina möjligheter. Hela gruppen behöver inte vara överens om varje tagning, eftersom detta visar att videor kan innehålla olika åsikter och ändå vara sammanhängande.</p> <p>Hela gruppen deltar i beslutsprocessen. Det är viktigt att notera att kontrollen delas när man arbetar skott för skott. Detta gör det möjligt för gruppen att kommunicera effektivt på videon och slutresultatet blir bättre organiserat och därmed mer intressant att titta på.</p> <p>Variationer Sekvenser kan kartläggas innan inspelningen börjar. Olika teman kan introduceras. Man kan göra filmer om en viss plats eller om människors tycke och smak.</p> <p>Uttalanden från skott till skott: I stället för att flytta runt kan man använda tekniken "bild för bild" i början av efterföljande sessioner för att snabbt registrera vyerna. Varje person planerar ett uttalande om ett överenskommet tema. Varje person spelas in i tur och ordning och spelas omedelbart upp.</p>
<p>Tips, överväganden och säkerhet</p>	<p>Teknisk Det är bra att skapa en svart ram (genom att spela in 3 eller 4 sekunder med objektivlocket) både i början och i slutet av filmen, eftersom det hjälper till att skapa känslan av en färdig film vid uppspelning.</p> <p>Förbjud "zoomning" och "panorering" - det är svårt för oerfarna personer att göra det bra och nybörjare överanvänder dem (de bör egentligen ses som övergångar mellan två bilder snarare än som en enda bild i sig). De används ofta när deltagarna inte kan bestämma sig för vad de vill visa och tror felaktigt att en panorering kommer att visa mer, men i allmänhet förvirrar det bara publiken.</p> <p>Arbeta med mindre kompetenta grupper När det gäller grupper med sämre förutsättningar kan det hända att de anställda måste ingripa mer för att hjälpa dem att bestämma var de ska filma. Det kan vara så enkelt som att fråga vad som är din favoritplats i byggnaden eller till och med föreslå en plats och sedan fråga vad som skulle kunna bli en intressant bild att visa andra människor.</p>

Roller och lagarbete

I deltagande video är det viktigt att alla turas om att göra alla roller. Detta är en av de viktigaste delarna som hjälper den deltagande metoden att bygga upp lagarbete och erfarenhetsbaserat lärande. Att göra en enda person till kameraoperatör innebär att endast denne får förstå den rollen.

Det kan ta tid att ordna en bild utomhus och det är viktigt att alla är sysselsatta. Produktionsrollerna kan struktureras beroende på gruppens storlek och hur många personer som ska synas i kameran.

Denna lista beskriver en rad produktionsfunktioner som arbetstagarna kan fördela mellan gruppmedlemmarna:

Regissör - bestämmer vad som ska filmas och har det övergripande inflytandet över kompositionen etc.

Kameraoperatör - bär kameran till nästa bild, ställer in den och spelar in bilden.

Presentatör(er) - talar inför kameran.

Ljudregistrerare - ställer in ljudnivåer, övervakar ljudet med hörlurar.

Ljudassistent - håller i riktmikrofonen (med bom) eller hjälper till att koppla upp presentatören med clipsmikrofonen.

Floor manager - samordnar verksamheten framför kameran och följer regissörens instruktioner, fungerar som kontaktperson mellan teamet och presentatörerna, räknar in för att börja filma när alla är redo.

Gaffer - bär väskor med reservkablar och batterier, kontrollerar att inget lämnas kvar när gruppen går vidare.

Projektledare - ser till att gruppmedlemmarna byter roller. Håller utkik efter eventuella problem, kontrollerar besättningens säkerhet, hjälper arbetstagaren att hantera yttre faktorer, t.ex. att förbipasserande avbryter gruppens arbete.

Belysning - kontrollerar kamerans inställning, vitbalans, filter osv. (görs normalt bara en gång) ställer in lampor om du använder dem, håller i reflektor etc.

Det finns uppenbarligen många uppgifter att göra och genom att klargöra dem kan gruppen förstå vad som måste göras och att de måste arbeta tillsammans. I mindre grupper kan uppgifterna kombineras, t.ex. ,regissör/kameraman, en enda ljudman, projektledare/gaffer.

Kameraoperatörer är ofta angelägna om att stänga av snabbt, så det är bra att veta vad som kommer att sägas. Ibland, om en handmikrofon används, kan presentatören sänka mikrofonen för att signalera att han/hon är klar.

Se till att du har tillräckligt med reservbatterier och se till att objektivlocket byts ut mellan varje tagning (detta skyddar kameran från damm, och betydande skador kan uppstå om kameran oavsiktligt riktas mot solen, även om den är avstängd).

Författare - Källor	<p>Shaw J och C Robertson (1997) <i>Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work</i>, London, Routledge 287 pages. 80 000 ord</p> <p>Shaw J (2016) Emergent ethics in participatory video: negotiating the inherent tensions as group processes evolve i Special Section: Critiquing participatory video: experiences from around the world (ed E J Milne) <i>Area</i> Volume 48, Issue 4 pp. 419-426 doi: 10.1111/area.12167</p> <p>Se även www.real-time.org.uk</p>
----------------------------	--

Andra kategorier

Gruppens storlek	<p>Deltagande video fungerar bäst med två personer. När man arbetar utomhus är detta också en säkerhetsaspekt.</p> <p>Grupper på 6-8 personer är idealiska för den här övningen. För större grupper, dela upp dem i grupper om 8. Varje grupp bör ha en uppsättning utrustning och en arbetare.</p>
Åldersintervall	<p>Den här övningen fungerar för alla åldersgrupper; även mycket små barn förstår konceptet att turas om och bygga upp ett skott i taget.</p>
Komplexitet	<p>Komplexitetsnivå 3</p> <p>Även om övningen inte är alltför komplicerad är kameraredigering en svår teknik att få till rätt och kräver skickliga medarbetare. Det kan vara svårt att hitta rätt timing för att starta och stoppa inspelningen, och därför måste arbetstagarna ha övat på kameraredigering för att få hjälp med detta.</p> <p>Alla deltagande videor bör helst levereras av två personer eftersom det finns två olika områden att ta itu med. Den ena organiserar människorna framför kameran - hjälper dem att komma på idéer och stöder dem i att framföra dem på skärmen. Den andra medarbetaren behövs för att stödja de tekniska rollerna och se till att det spelas in. Det finns inget mer nedslående än dåligt ljud, dåligt inramade bilder eller att kameran slås på eller stängs av vid fel tidpunkt.</p>
Tid	<p><i>En bidragande faktor till längden på denna övning är hur långt gruppen får gå. Långa promenader mellan skotten kan öka längden avsevärt. Det är svårt att genomföra den på mindre än 45 minuter och det är mycket viktigt att lämna tillräckligt med tid för att titta tillbaka, reflektera och diskutera resultaten.</i></p>








Objekt som ingår i Karols berättelse

Av NGO Trainers' Association

Berättelsemetoder som används:

- Självbiografiska metoder
- Digitalt berättande
- Deltagande video

X Andra metoder för berättande: drama

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Civic Social Kompetens
						
2	Ryggsäck, Karols saker, en kort presentation om migranter, blädderbloc, markörer.	10-14	14-16	1,5h	Förbered Karols ryggsäck med föremålen i den.	Öka empatin för migranter och flyktingar.

Titel	<i>Poster som ingår i Karols berättelse</i>
Beskrivning av övningen	Skillnader och likheter mellan migranternas och flyktingarnas liv, vad de behöver i sin situation. Vi vill ge ungdomarna utrymme för att: att sätta sig i migranternas och flyktingarnas skor för att bättre förstå dessa två gruppers situation (deras behov, känslor och tankar). få kunskap om migranternas och flyktingarnas liv. hitta en lösning på hur man ska bete sig när nya ungdomar ansluter sig till gruppen/klassen.
Tema	Förbättra ungdomarnas sociala och medborgerliga kompetens.

Målsättningar	<p>Eleverna kommer att kunna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - känna empati för migrant- och flyktingbarn i gruppen.
Material	<ul style="list-style-type: none"> - En ryggsäck - Karols föremål som utgör hans berättelse: brev till hans vän i Polen, foto och autograf, en del av pappret med hatretorik - "IDIOT", "PURE POLISH GUY", "LUMP", ett brev från skolan direkt till Karols föräldrar, foto av det nedbrända hemmet osv. - Ett svart ark av material - En kort presentation om migranter och flyktingar - Papper för blädderblock, markörer
Förberedelse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Förbered Karols ryggsäck med föremålen i den. Deltagarna tar en sak ur ryggsäcken och bygger tillsammans upp Karols berättelse. 2. Hitta ett svart ark; du kommer att använda det för att lägga alla Karols föremål där.
Instruktioner	<p>Introduktion - välkomna alla deltagare, försök om möjligt att få information om dem (fråga om deras namn, livsstil, hobbies etc.). "I dag ska vi lära känna den historia som skulle kunna hända var och en av oss..."</p> <p>Berättande av historier</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berätta för gruppen att den här historien inte är sann, men att det kan hända. Den här historien är gömd i den här ryggsäcken (kom överens med gruppen om att ni ska arbeta med fiktiva berättelser). 2. Underlätta diskussionen bland deltagarna genom att ställa följande frågor: <ul style="list-style-type: none"> - Vem kan vara ägare till denna ryggsäck? - Hur gammal är han/hon? 3. - Vad kan hända? <ul style="list-style-type: none"> - Vad kan vi göra för att lära känna den här berättelsen? Försök att engagera alla deltagare. 4. Efter diskussionen väljer du en av deltagarna att ta ett föremål ur ryggsäcken och frågar: <ul style="list-style-type: none"> - Vilka föremål fick du? - Vad säger det om den här historien? <p>Om en person svarar på dessa frågor ber facilitatorn honom eller henne att sätta upp det på det svarta materialet.</p> 5. Be en annan person att ta nästa föremål och upprepa frågorna ovan. <p>Skapa en länk och dra slutsatser:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. När deltagarna tar saker ur ryggsäcken ber du dem att berätta Karols historia. Du kan stödja dem genom att ställa följande frågor: <ul style="list-style-type: none"> - Vad händer? - Vilka karaktärer finns i den här berättelsen? Skriv namnen på karaktärerna på ett blädderblock. 7. Dela in deltagarna i par och be dem välja en relation mellan karaktärerna i berättelsen som intresserar dem mest. 8. Be dem sedan att spela en kort dramascen för att få mer information om dessa relationer/karaktärer/berättelser.

9. Deltagarna spelar tillsammans. Om de är klara ber du dem att dela med sig av en minut av den mest intressanta delen av dialogen från deras dramascener till gruppen.
10. Alla par presenterar sin dialog - som ledare kan du se vad som är mest intressant för människor i din berättelse.
11. Dela nu in deltagarna i tre grupper. Varje grupp ska utarbeta en lösning som svarar på frågan: Vad kan vi göra för att lösa Karols problem?
12. Grupperna arbetar med lösningen och en dramascen för att presentera lösningen.
13. Varje grupp spelar upp scenen för resten av deltagarna. Sedan kliver de ur rollen (det kan ske genom en symbolisk rörelse, t.ex. genom att skaka på kroppen).
14. Fråga deltagarna om:
 - deras känslor/intryck efter detta arbete?
 - Vilken situation i berättelsen berör dem? - om Karols berättelse verkligen kan hända? Vem kan vara huvudpersonen i denna berättelse?
15. Förklara vem som är migrant/flykting.

Planering

16. Dela in gruppen i fyra grupper och be två grupper att förbereda en lösning på vad barnen skulle kunna göra för att adoptera Karol? De andra 2 grupperna ska förbereda en lösning på vad Karol borde göra i denna situation?



Återrapportering och utvärdering

I slutet av workshopen frågar du deltagarna:

- Vad kommer du att minnas från Karols berättelse?
- Vad känner/tänker de i slutet av workshopen?

Under arbetet med berättelsen är den viktigaste frågan: Kan Karols berättelse verkligen hända? Vem kan vara huvudpersonen i denna berättelse?

Tips, övervägande n och säkerhet	Moderatorn bör komma ihåg att deltagarna i denna metod skapar en berättelse. Om deltagarna har problem med rollspel kan facilitatorn förbereda dockor. Innan du börjar med den här övningen ska du se till att gruppen är integrerad och känner sig trygg.
Författare - Källor	Małgorzata Winiarek-Kołucka Organisation: Förening av dramatiker STOP-KLATKA http://stop-klatka.org.pl/english/








Den nya planeten

Av NGO Trainers' Association

Berättelsemetoder som används:

- Självbiografiska metoder
- Digitalt berättande
- Deltagande video

X Andra metoder för berättande: Drama

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
2	Teckningspenor - Teckningspapper - Flipchartunderlag och stativ.	>14	6-20	1,5h	Utskrift av alla instruktioner för deltagarna, förberedelse av en markör med rep.	Utveckla medvetenheten om vikten av medborgerlig och social kompetens i vårt liv.

Titel	<i>Den nya planeten</i>
Beskrivning av övningen	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeta i grupp med andra och samarbeta för att diskutera, repetera och kombinera kreativa idéer med jämnåriga på olika nivåer. • Att se på saker och ting ur ett annat perspektiv och vara rolig, spännande eller frustrerande och därmed skapa tillväxt.
Tema	Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens. Personlig, social och lärande kompetens består av förmågan att reflektera över sig själv. Utveckla medvetenheten om vikten av medborgerlig och social kompetens i vårt liv. Samarbete i en grupp.

Målsättningar	<p>Eleverna kommer att vara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • känner till begreppet civil kompetens och förstår det. • bättre förmåga att identifiera vissa kunskaper, färdigheter och attityder som utgör de civila kompetenserna. • är medvetna om vikten av medborgarkompetens. • vara medvetna om medborgerliga värderingar i vardagen.
Material	Ritpennor, ritpapper, blädderblock och stativ.
Förberedelse	Skriv ut alla instruktioner för deltagarna och förbered en markör med rep (se övningen nedan).
Instruktioner	<p>Presentation av sessionens mål och dagordning.</p> <p>Meddelande till deltagarna: Vi kommer att tala om medborgarkompetens. Innan vi börjar prata om det kommer vi att delta i några grupper.</p> <p>Berättande av historier</p> <p>Deltagarna kan arbeta i en grupp eller i grupper om 4-5 personer. De måste utföra fyra uppgifter.</p> <p>Inledning:</p> <p>I en avlägsen framtid i en galax långt, långt borta har en grupp rymdresenärer ett speciellt uppdrag att hitta och bosätta sig på en ny planet. De får stöd av rymdskeppets artificiella intelligens som kallas StoryDec5. StoryDec5 är programmerad för att skydda och leda dem till en vacker ny värld. Den ska också hjälpa dem att etablera ett harmoniskt samhälle på planeten. Det är därför StoryDec5 inte får låta rymdresenärer landa på den nya världen innan den är redo för rymdresenärer och liv.</p> <p>Ni är rymdresenärer på rymdskeppet som styrs av StoryDec5. Ert uppdrag är nästan slutfört. Ni har hittat en ny planet. Men innan du landar måste du uppfylla några uppgifter som StoryDec5 har förberett. Annars får StoryDec5 inte låta dig sätta din fot på den nya världen. Hitta de fem uppgifterna och utför dem tillsammans.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ge planeten ett namn och skriv ner det tillsammans. Det måste vara ett gemensamt arbete: varje person måste behålla en bit av snöret som är knutet till markeringen. Ingen får hålla markeringen för hand. 2. Ni är de första invånarna på er vackra planet. Allt beror på er vilket samhälle ni kommer att skapa för er själva. Diskutera de grundläggande värderingar och regler som ni vill följa under de kommande fem dagarna av utbildningen. 3. Du måste skapa ett nytt sätt att hälsa på. Försök att hitta något som kan bidra till att skapa en varm fyllning i gruppen med respekt för personliga gränser. 4. Komponera hymnen för samhället på din nya planet genom att klappa i händerna. Alla medlemmar i ditt samhälle måste framföra den. Om uppträdandet är tillräckligt högljutt kommer StoryDec5 att öppna sina dörrar och låta dig gå ut ur rymdskeppet som är kopplat till särskilda civila färdigheter/kunskaper/attityder.

När du har avslutat pjäsen: inled ett samtal om upplevelsen. Syftet är att få deltagarna att dela med sig av sina känslor och insikter om upplevelsen.

Användbara frågor:

- Hur var den här upplevelsen för dig?
- Har du uppnått alla mål?

Skapande av länken och slutsatser

1. Hänvisa till deltagarnas erfarenheter av lärande och reflektion över medborgarkompetens. Dessa tillämpningar kan gå längre än en välkänd erfarenhet, visa korrekthet i samband med beteende genom att vädja till den teori som förklarar dem.
 - Vad hjälpte dig att arbeta? Vad gjorde det svårt?
 - Vilka färdigheter/kunskaper behövde du för att utföra uppgifterna?
2. Moderatören samlar in deltagarnas svar på A4-ark och skapar en tankekarta över begreppet civil kompetens. Han/hon presenterar konceptet med hjälp av tankekartan.
3. Diskussion i små grupper:
 - Första omgången (10 min): I vilka andra situationer behöver du den här typen av kunskaper/färdigheter?
Samla in exempel från smågrupper.
 - Andra omgången (10 min): Vilka andra färdigheter och kunskaper behöver vi som medborgare?
Samla in exemplen från smågrupperna och lägg till nya färdigheter/kunskaper i tankekartan.

Planering

Moderatören kan ställa följande frågor:

- Hur kan du använda lärdomarna från detta möte?
- Vilka särskilda kunskaper eller färdigheter skulle du vilja utveckla i samband med medborgarkompetens?

Denna sista del av övningen hjälper oss att slutföra övergången från berättande till handling, vilket är ett av målen för de utbildningsvägar som skapats av StoryDeC-projektet.

	<pre> graph TD A[Acting] --> B[Storytelling - awareness - evaluation] B --> C[Building the link between the story (experiance) and the social / civil competences] C --> D[Conclusions] D --> E[Planning action - making decision: what can I/we do?] E --> A </pre>
Återrapportering och utvärdering	Dagens sammanfattning - termometern: vilken är temperaturen på min tillfredsställelse?
Tips, överväganden och säkerhet	Gå igenom deltagarnas eventuella hälsoproblem. Bekvämliga rastmöjligheter. Utrymme för olika typer av aktiviteter, vilket är attraktivt i sig självt, men kan lätt skapas från ett vanligt klassrum.
Författare - Källor	Agnieszka Borek Föreningen för utbildare av icke-statliga organisationer www.stowarzyszeniestop.pl







En liten handling om bristen på medborgerliga värderingar

Av NGO Trainers' Association

Berättelsemetoder som används:

- Självbiografiska metoder
- Digitalt berättande
- Deltagande video

X Andra metoder för berättande: drama

Komplexitet 	Material 	Ålder 	Antal 	Tid 	Förberedelse 	Medborgerliga sociala kompetenser 
2	Utrymme där man kan sitta i en cirkel och agera, väggar att klistra upp affischer på.	>14	6-20	1,5h	10 minuter, skapa en cirkel med stolar och utrymme för dramahandlingar.	Utveckla medvetenheten om vikten av att respektera de mänskliga rättigheterna för alla, oavsett etnisk, språklig, religiös bakgrund, sexuell läggning eller könsorientering.

Titel	<i>En liten handling om bristen på medborgerliga värderingar</i>
Beskrivning av övningen	Att reagera på mobbning/ojämlikhet/orättvisa är en av de civila befogenheterna.
Tema	Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens. Personlig, social och lärande kompetens består av förmågan att reflektera över sig själv. Utveckla medvetenheten om de orättvisor som vi kan stöta på i våra arbetsgrupper; Utveckla de sociala färdigheter som vi kan använda i dessa situationer:
Målsättningar	Deltagarna kommer att: <ul style="list-style-type: none"> • Utveckla medvetenheten om att medborgarkompetens och värderingar finns i vardagen. • Utveckla medvetenheten om vikten av att respektera de mänskliga rättigheterna för alla, oavsett etnisk, språklig, religiös bakgrund, sexuell läggning eller könsorientering. • Utveckla medvetenheten om att de kan agera mot mobbing.
Material	Logistik: utrymme där man kan sitta i en cirkel och agera, väggar att klistra upp affischer på.
Förberedelse	10 minuter, skapa en cirkel med stolar och utrymme för dramahandlingar.
Instruktioner	<p>Berättande av historier</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Delning av deltagarnas erfarenheter - diskussion i par: <ol style="list-style-type: none"> a) Hur arbetar du med ungdomar? b) Vilka civila kompetenser utvecklar du genom din verksamhet bland ungdomar, om det finns några? <p>Sammanfattningen i hela gruppen.</p> 2. Berättande av historier med hjälp av dramametoden (40 min): <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflektion över mobbingupplevelser i små grupper (4-5 personer). Deltagarna diskuterar först sina personliga erfarenheter av mobbing/ojämlikhet/orättvisa situationer (varje grupp har ett annat ämne). De väljer en av dem som de improviserar - 20 minuter. 2. Improvisera numret inför andra - 15 minuter. <p>Skapa en koppling mellan improvisationsakten och de civila befogenheterna.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflektion över de dramahandlingar som presenterats i gruppen - en kort debriefingfas där deltagarna fritt kan diskutera dramahandlingarna och uttrycka sina åsikter och synpunkter. 2. Diskussion: Vad har berättelsen för koppling till sociala och medborgerliga kompetenser och värderingar? <p>Slutsatser Hur förhåller sig berättelserna till deltagarnas andra erfarenheter av de sociala och medborgerliga värden och rättigheter som införs?</p> <p>Planering Hur kan vi hantera de problem som berättelserna ger upphov till? - Diskussion i smågrupper om att hitta en lösning/handlingsplan och förbereda improvisationsakten.</p> <p>Åtgärd Improvisera handlingen inför andra.</p>








Återrapportering och utvärdering	Vad tycker du om de föreslagna lösningarna när det gäller att lösa problemet? Vilka fördelar kan du dra av denna erfarenhet? Vilka reflektioner har du i detta skede?
Tips, överväganden och säkerhet	Gå igenom deltagarnas eventuella hälsoproblem. Bekvämliga rastmöjligheter. Utrymme för olika typer av aktiviteter, vilket är attraktivt i sig självt, men kan lätt skapas från ett vanligt klassrum.
Författare - Källor	Agnieszka Borek (inspirerad av Rita Dahl och Päivi Hyles verktyg som delas av Kansanvalistusseura, Stiftelsen för livslångt lärande i Finland - KVS) Föreningen för utbildare av icke-statliga organisationer www.stowarzyszeniestop.pl

Metod för filmskapande - Filmmetodik, Reflektera film och Spridning

Genom att mobilisera expertis

Berättelsemetoder som används:

- o Självbiografiska metoder
- o Digitalt berättande
- o Deltagande video
- x Andra metoder för berättande: Filmmetodik**

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerlig social kompetens
						
2/5	Filmkamera, papper, pennor, (tidigare filmbart material).	8+	6-10	1 - 4 timme(n).	Förberedelse för videoproduktion varierar beroende på stil, innehåll, tidsplan, ansträngning och budget.	Att kunna uttrycka sig i icke-formella situationer och få förmågan att fritt dela sin historia med människor från andra kulturer/nationaliteter.

Strategi och mål för video

Titel	<i>Metod för filmskapande - Filmmetodik, Reflektera film och Spridning</i>
Beskrivning av övningen	Mål: Syftet med projektet är att stödja underåriga utan medföljande vuxen och att involvera dem i formuleringen av de utmaningar som de möter i sin nya

	<p>men också att hitta möjligheter och lösningar.</p> <p>Metoder: KASAM-modellen är en central del av filmskapandet. Den fokuserar på tre principer;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meningsfullhet - Förståelse - Hanterbarhet <p>Dessa begrepp fångas sedan upp i filmer. Processen är mer än att bara göra filmer. Sociala aktiviteter ingår för att uppnå följande Ett bra nätverk och goda relationer mellan de ensamkommande barnen. Det är viktigt att du har en bra grund att stå på innan du börjar filma. Enskilda intervjuer med ensamkommande Det behövs också minderåriga.</p> <p>Påverkan:</p> <p>Förbättra det känslomässiga välbefinnandet och öka kreativiteten.</p>
Tema	<p><u>Allmänt tema</u> - Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens, reflektion. <u>Specifikt tema</u> - Förbättrat självuttryck genom skapande, effektiv hantering av tid och information. Förmåga att reflektera över sig själv. Att kunna leva ett hälsomedvetet och framtidsinriktat liv.</p>
Målsättningar	<p>Syftet med projektet är att samla olika människor för att dela med sig av livserfarenheter och kunskap genom visuell självbiografisk berättelseverksamhet.</p> <p>Metodiken kommer att ge deltagarna möjlighet till ett uttrycksfullt resultat baserat på en mer lös uppsättning normer för filmskapande.</p> <p>Att de enskilda deltagarna ska kunna uttrycka sig i icke-formella situationer och få förmågan att fritt dela med sig av sin historia till människor från andra kulturer/nationaliteter.</p>
Material	Filmkamera, papper, pennor, (tidigare filmbart material).
Förberedelse	<p>https://www.storytellermn.com/blog/video-production-process</p> <p>Förberedelserna för videoproduktion varierar beroende på stil, innehåll, tidsplan, ansträngning och budget. Det finns dock fyra viktiga steg som behövs.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planering 2. Utrustning 3. Filmning 4. Redigering och delning. <p>Ett sätt att starta en video är att använda självbiografiska metoder. Detta kan användas för att hjälpa dem som gör en film att tänka på processen, en filmidé, tidslinjen, videons innehåll och stil.</p> <p>Tema - integrering i kulturen...</p>

	<p>Dessa inkluderar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berättande av historier 2. Metoder för isberg 3. Livets flod
<p>Instruktioner</p>	<p>1. Planering:</p> <p>Planeringsfasens längd kan bero på många aspekter. Till exempel hur långt manuskriptet är, videons storlek, komplexitet och varaktighet. Videoproduktion är mycket mer än att bara trycka på inspelning på en kamera.</p> <p>I detta skede utarbetar du din filmidé och syftet med videon. Till exempel fokuserar filmidén bakom detta projekt på sociala och medborgerliga kompetenser, som utforskar erfarenheter av interkulturell dialog.</p> <p>Detta är det första steget som hjälper dig att tydligt definiera varför du skapar videon. När du har fått din idé, ditt tema och ditt koncept kan du skriva ett manus som följer temat. Detta kommer sedan att ge dig den allmänna känslan av vad videon kommer att skildra.</p> <p>Nästa steg är att börja skriva manus till videon. Detta består av ord som kommer att användas i videorna, vittnesmål, intervjuer, berättelser osv.</p> <p>Nästa steg är att bestämma vilket format videon ska ha, t.ex. live action som filmas med en kamera eller animerad. Du bör välja det bästa formatet som fungerar med ditt koncept.</p> <p>Utveckling av en Nästa steg i planeringsfasen är att skapa en storyboard och en lista över bilder. I en storyboard delas varje scen i en video upp för att visa visionen för varje scen. I listan över tagningar delas varje tagning i varje scen upp och visar i vilken ordning du planerar att filma dem. Detta ger dina videor liv genom att lägga till visuella ledtrådar och matchar innehållet med dina visuella element. Det finns särskilda programvaror som kan användas för detta steg, men det kan också göras med Microsoft Word.</p> <p>(Se till att du har alla personer och all utrustning du behöver innan du börjar fotografera.)</p> <p>Filmens beståndsdelar (visuell identitet, tonfall, typografi, belysning, ljud etc.) definieras och godkänns för att styra produktionsfasen. Vanligtvis skrivs ett manus och en rösttext och en storyboard tas fram. Besluten om konstnärlig inriktning och handlingslinje bekräftas i detta skede.</p> <p>2. Hämta din utrustning:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A kamera - Kamerautrustningen kan variera från en iPhone till en RED-kamera. Kameran är den viktigaste utrustningen för att göra en video. Du behöver inte köpa den dyraste kameran för att göra en bra video. En telefon av god kvalitet kan göra en video. En webbkamera eller videokamera kan dock också göra jobbet. • En extern mikrofon rekommenderas starkt och kan vara mycket användbar, men är inte nödvändig. De flesta interna mikrofoner ger vanligtvis ljud av låg kvalitet, men kan alltid spelas in separat och läggas till i videon senare. • Belysningen är också viktig, särskilt om du gör det inomhus eller på natten. Ringljus eller bra naturlig belysning kan användas för att förbättra videofilmen. Jämmt ljus, direkt överdäckad eller jämnt balanserad belysning är de bästa alternativen som kan sträcka sig från en ringljuskälla till professionell belysning.

	<ul style="list-style-type: none"> • Stativ/stabilisatorer kan också vara mycket användbara för att få en bättre kvalitet på videon eftersom de håller kameran stadig, stabil och handsfree, och gör det möjligt att ta videon själv. Det rekommenderas att ha detta för mer professionella filmer. • Videoredigeringsprogram är mycket viktigt för att se till att videon är av god kvalitet och att du har större frihet att uttrycka vad du vill att videon ska uttrycka. • Lagringsutrymme - detta är också viktigt och bör vara tillräckligt stort för att rymma alla dina inspelningar. <p>Se till att all fysisk utrustning är fixad och redo att användas innan du börjar filma.</p> <p>3. Filmning:</p> <p>Titta på vad du har filmat och kontrollera att det är okej innan du lämnar platsen. Är färgen rätt? Stämmer inramningen? Har du fått alla bilder du behöver? Det är också här du ska logga dina intervjuer, berättelser osv.</p> <p>Om du spelar in live-ljud ska du vara särskilt uppmärksam på ljudkvaliteten och se till att du spelar in lite bakgrundsljud eller "atmosfär", vilket underlättar redigeringen.</p> <p>4. Redigering och delning:</p> <p>Innan du börjar ska du se till att allt arbete är sparat och att du har en ordentlig säkerhetsplan. När du väl har börjat redigera, se till att du sparar dina redigeringar regelbundet om programvaran skulle krascha under redigeringen. Titta igenom ditt material innan du börjar redigera och välj vilket material du ska använda. Du kan använda ett loggningsark för detta som gör att du kan göra anteckningar om varje klipp. Om du har mycket material kan du göra en "grovklippning" av hela filmen (om den är kort) eller enskilda sekvenser så att du kan få en känsla för helheten.</p> <p>Fortsätt att granska filmen när du redigerar: kontrollera att den är logisk, att tempot är rätt och att ljudet är konsekvent. Du kan också lägga till musik och inkludera alla andra stödgrafik, lägga till krediter, rekommendationer, titlar, logotyper och annan viktig information. Eventuella voiceovers som behöver göras bör läggas till vid denna tidpunkt. Det är mycket viktigt att ständigt se över.</p> <p>Nästa steg är att dela den med andra för att få feedback. Det är då du kan finjustera redigeringen. När du är klar ska du spara och säkerhetskopiera din video och sedan måste du utforma en distributionsstrategi så att du kan distribuera ditt innehåll till rätt målgrupp.</p>
<p>Återrapportering och utvärdering</p>	<p>När presentationerna är avslutade, avsätt tid för reflektion med gruppen. - Ställ frågor om vad de har lärt sig och vilka slutsatser de kan dra av aktiviteten.</p> <p>Återrapportering - facilitatorn bör formulera reflektionsfrågor som baseras på medborgarkompetens. (Det kan vara bra att genomföra denna avrapportering i form av en frågecirkel, där alla svarar en efter en i en cirkel.) Exempelvis: Att känna sig mer delaktig i en grupp, att ha förmågan att uttrycka sig själv och att förstå kulturella skillnader samt att lägga märke till skillnader i människors stilar och skillnaderna mellan individer.</p>

	<p>Det är också bra för facilitatorn att se över om nyckelkompetenserna har uppfyllts och reflektera över vilka kompetenser som förstås och varför. Debriefing är mer än att bara ställa frågor. En avrapportering bör vara interaktiv, meningsfull och bidra till följande förbättra självuttrycket genom att skapa videon. Det är viktigt att hantera tid och information på ett effektivt sätt och förmågan att reflektera över sig själv.</p> <p>UTVÄRDERING -</p> <p>Deltagarna kan bedömas utifrån hur väl de visar sin förmåga att göra följande: Att förstå och sammanfatta sina berättelser i en film och förklara vad vissa scener ska betyda och hur de kom på idén.</p> <p>Genom den färdiga filmen visar de att de kan göra en film enligt genomsnittlig standard, t.ex. att de kan se bilden, att ljudet är begripligt och att det finns en handling/ett manus.</p> <p>Genom att reflektera över vad de har gjort, vad som kan förbättras och hur de skulle kunna förbättra det de har gjort, samt genom att reflektera i grupp och förstå andra deltagares arbete.</p>
Tips, överväganden och säkerhet	<p>Filmerna kan avslöja personliga berättelser från de unga som deltar. Dessa berättelser kan vara traumatiska och för tunga.</p> <p>Allt material har publicerats på vår webbplats och i sociala medier: Ifall.se/filmprojekt</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OoR_nbTfhIU</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ee01OB6xydI</p>
Författare - Källor	<p><i>Charlotte Meletli</i></p> <p>https://learnaboutfilm.com/education-training/filmmaking-youth-community-groups/ https://www.youtube.com/watch?v=IibqRWCXCg&list=PLsfOudaa-BNHNBmMaRm6YS9rMj4eb2wAy</p>

Andra kategorier

Gruppens storlek	<p>6 - 10 personer.</p> <p>Ungdomarna kan välja att skapa filmer i grupp eller individuellt.</p> <p>De sociala aktiviteterna och aktiviteterna före filmen kräver fler personer.</p>
Åldersintervall	8+
Komplexitet	<p>2. Du behöver mer tid och material för att förbereda aktiviteten och du behöver också mer erfarenhet av att genomföra den, t.ex. behöver du kanske olika sportmaterial, du kan inte spela upp den var som helst och aktiviteten är mer komplicerad att förklara för deltagarna.</p>
Tid	<p>Detta kan göras i minst 4 timmar. Detta beror på hur många personer som är involverade i planeringen av produktionslängden och hur komplicerat ditt tema är.</p>


StoryDeC brädspel

Av Federazione Italiana Cemea

Berättelsemetoder som används:

- o Självbiografiska metoder
- o Digitalt berättande
- o Deltagande video

x Andra sätt att berätta historier - Brädspel

Komplexitet	Material	Ålder	Antal	Tid	Förberedelse	Medborgerliga sociala kompetenser
						
3	StoryDeC-spel P&P-version, kamera, Zoom/Skype.	14-30	Från 4 till 6	2 h	StoryDeC spel P&P version.	Utveckla medvetenheten om social förändring.

Titel	<i>StoryDeC brädspel</i>
Beskrivning av övningen	Berätta historier om social förändring genom brädspelet StoryDeC.
Tema	Berättande av personliga erfarenheter med anknytning till medborgerliga och sociala färdigheter med hjälp av brädspelet StoryDeC. Förbättra ungdomars sociala och medborgerliga kompetens.
Målsättningar	StoryDeC-brädspelets struktur gör det möjligt att identifiera och berätta om erfarenheter som involverar medborgerliga och sociala färdigheter i olika former: <ul style="list-style-type: none"> - Socialt engagemang och deltagande - Kritiskt tänkande - Skapande av mening - Utveckla rättskänslan - Interkulturell dialog
Material	Varje deltagare behöver en dator eller en bärbar dator med ett redigeringsprogram.

	Det är möjligt att använda en smartphone.
Förberedelse	Förbered all IKT-utrustning. Alla deltagare måste ha IKT-verktyg.
Instruktioner	<p>StoryDeC-brädspelet kan spelas på de viktigaste kommunikationsplattformarna online (Skype-Zoom-Discord).</p> <p>För en online-match behöver du en värd (Master) som förbereder spelet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Samtalet på den valda plattformen; - Spelbordet och det nödvändiga materialet; - Kameran/webbkameran och de bilder som de anslutna spelarna behöver; - Förvaltning av spelkomponenter; <p>Med hjälp av mästaren kan deltagarna spela StoryDeC-brädspelet även på distans.</p> <p>Spelreglerna innehåller den information som krävs för att spelarna ska kunna njuta av StoryDeC-brädspelet.</p>
Återrapportering och utvärdering	I slutet av varje session kommer deltagarna att få möjlighet att lämna feedback om spelets balans och föreslå nya element (städer, kort, karaktärer) som kan införas som expansioner till StoryDeC-brädspelet i framtiden.
Tips, överväganden och säkerhet	För att kunna spela StoryDeC-brädspelet måste spelföraren se till att alla delar av Print & Play-versionen av StoryDeC-brädspelet har skrivits ut.
Författare - Källor	Francesco Tanini, Renato Perra

Andra kategorier

Gruppens storlek	Från 4 till 7
Åldersintervall	Från 14 till 30
Komplexitet	3/5
Tid	Omkring 2 timmar

AKTIVITET: BERÄTTELSE-AVSLÖJANDE SPEL

Fullständig beskrivning

1 - FÖRBEREDELSE

För att förbereda brädspelet StoryDeC måste spelvärden (Master) förbereda bordet med det material som anges i förordningen.

Timing	Sökväg	Målsättningar
30 m.	Förberedelser för spel online Spelmästaren förbereder bordet med material enligt reglerna, och sedan måste man se till att bordet är inramat uppifrån så att alla anslutna spelare kan få en helhetsbild av spelets element. För detta rekommenderas att använda en mobil webbkamera eller en kamera som är ansluten till datorn. Mästaren förklarar spelreglerna och styr förflyttningen av material under spelarnas tur.	Återskapa den lekfulla dimensionen i brädspelet StoryDeC; - Låt spelet flyta smidigt; - Underlätta användningen av brädspelet StoryDeC.
1 h.	Spelets gång Spelet utvecklas enligt reglerna för StoryDeC-brädspelet. Den viktigaste försiktighetsåtgärden som måste vidtas gäller den hemliga omröstningen för att förvärva korten. För att bibehålla denna dynamik räcker det att spelarna skriver det erbjudande de tänker göra för kortet i chatten (Skype, Zoom, Discord). Mästaren kommer att ordna de resurser som förvärvats i områden på bordet som är avsedda för spelarna, som kommer att ha möjlighet att be mästaren om sammanfattande information om sin situation.	
30 m.	Debriefing I slutet av spelet kan mästaren inleda en diskussion om de teman som utvecklats under spelet: - De teman som spelarna har fokuserat mest på; - Beslut som fattades enhälligt i resolutionen om evenemangskort; - Eventuella innovativa element i StoryDeC-brädspelets material, t.ex: - miljö, rättvisa, frihet, ekonomi, utbildning kort - evenemangskort. - karaktärskort. - stadens styrelser	Mål: - Det kommer att bli möjligt att tydliggöra synen på de viktigaste sociala frågor som aktörerna känner till. - Genom att använda nya material kommer det att bli möjligt att skapa versioner av StoryDeC-brädspelet som lyfter fram olika behov som uttrycks av olika kulturer.

