



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



StoryDec

Training of Trainers Course - RO





StoryDEC
CURS DE FORMARE A FORMATORILOR

Proiectul

Această publicație este unul dintre produsele finale ale proiectului „StoryDec, Storytelling to Develop Civic Competences in Young People, Erasmus Plus Project – Youth.

Obiectivul StoryDec este de a crea căi de educație civică și socială adresate tinerilor, prin metodologii autobiografice și povestiri digitale.

Parteneri

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

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

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

Stowarzyszenie Trenerów Organizacji Pozarządowych – Polonia - <https://stowarzyszeniestop.pl/>

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

Mobilizing Expertises – Suedia - <http://mexpert.se/>

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

Site-urile proiectului

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

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

Autori

Această publicație a fost realizată cu contribuția: Claudio Tosi, Cristina Brugnano, Renato Perra (FIT CEMEA); Andrea Ciantar (Storie di Mondi Possibili); Clive Robertson, David Wall (Real Time); Necmettin Meletli (Mobilizing Expertise); Agnieszka Borek, Paulina Sierzputowska (STOP); Silvia Petre (Proxpert);

Licență

Resursele proiectului conținute aici sunt disponibile public sub licența Creative Commons Atribuire-Necomercial-Partajare în condiții identice 4.0 Internațional.

Disclaimer

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care se face a informațiilor conținute în ea.



Index

Proiectul Story Dec.....	5
Scopurile generale ale StoryDEC ToT.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Scopuri specifice.....	6
Grup țintă	6
Principiul organizatoric	6
Ce este Învățarea Inversată?	7
De ce să folosim Învățarea Inversată?	7
Eveniment de formare a personalului - Schema de activitate.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
1 - Pregătire: Învățare la distanță.....	8
2 - Prima întâlnire: Metode autobiografice - față în față sau de la distanță (4 ore).....	9
3 - Tema pentru acasă: editarea și publicarea poveștilor (5 ore)	9
4 - A doua întâlnire: Metode de povestire - față în față sau de la distanță (4 ore).....	9
5 - Tema pentru acasă: Editarea poveștilor (4 ore)	9
6 - A treia întâlnire: Împărtășirea poveștilor și reflectarea - față în față (4 ore)	10
7 - Temă: Încărcarea poveștilor pe StoryAP (2 ore).....	10
8 - A patra întâlnire; Aplicarea metodologiilor – față în față (4 ore).....	10
Anexe	11
Povestea digitală	Errore. Il segnalibro non è definito.
Abordare video participativă și interviuri video.....	Errore. Il segnalibro non è definito.

Proiectul Story Dec

„Povești pentru dezvoltarea competențelor civice la tineri, Proiectul Erasmus Plus – Tineret”, a avut ca scop crearea de parcursuri educaționale și instrumente de dezvoltare a abilităților sociale și civice la tineri, prin metodologii autobiografice, povestire digitală și narațiune video.

Prin aceste metodologii, și prin instrumentele și căile educaționale create de proiectul StoryDeC, tinerii pot:

- să exploreze relația lor cu problema participării și schimbării sociale;
- cunoaște în mod activ, prin vocea altor persoane, aspecte importante ale vieții sociale, precum și istoria recentă la nivel național, european și internațional, pentru a dezvolta cunoștințe critice și a încuraja participarea activă în comunitate;
- să dezvolte competențe cheie, cum ar fi capacitatea de a crea texte și narațiuni, abilitatea de a utiliza instrumente TIC și, mai ales, de a le îmbunătăți abilitățile civice și sociale.

Proiectul, care a avut loc din ianuarie 2019 până în decembrie 2021, a avut ca rezultat crearea diferitelor rezultate, în special:

- **Căi educaționale StoryDeC** -Manual care urmărește împărtășirea traseelor educației non-formale prin scrierea autobiografică și Povestirea digitală, pentru dezvoltarea abilităților civice și sociale ale tinerilor și dezvoltarea participării active a tinerilor.
- **Joc StoryDeC** - Un joc, în versiune digitală și de masă, pentru dezvoltarea abilităților civice și sociale la tineri, prin poveștile schimbării sociale.
- **Modul de formare StoryDeC** - Un scurt modul de formare pentru formatori, menit să ofere metodologii și abordări pentru implementarea traseelor educaționale create de proiectul StoryDeC.
- **Arhiva digitală StoryDeC** - Crearea unei arhive digitale de povești de angajament și participare socială, colectate de tinerii participanți.

Toate rezultatele sunt produse permanente create de proiect, utilizabile gratuit atât de tineri, cât și de educatori, și disponibile pe site-ul proiectului și pe arhiva digitală StoryAP:

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

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

Obiectivele generale ale StoryDECToT

Scopuri specifice

Cursul "StoryDeC Training of Trainers" are ca scop creșterea competențelor formatorilor, profesorilor, educatorilor, în utilizarea metodologiilor autobiografice și de povestire pentru dezvoltarea abilităților civice și sociale la tineri. După formare, participanții vor:

- Să cunoască mai multe despre competențele sociale și civile și despre cunoștințele, abilitățile și atitudinile legate de aceste competențe, de asemenea, pentru a fi mai capabil să le detecteze și să le lege de experiența de zi cu zi a tinerilor.
- Fiți conștienți de importanța competențelor civice și cunoașteți cum acest concept poate fi introdus tinerilor.
- Cunoașteți și înțelegeți modelul StoryDec.
- Să fie capabil să pună în practică modelul StoryDec cu tinerii.
- Să fie competenți cu privire la metodele recomandate pe care le pot folosi pentru dezvoltarea competențelor civice în rândul tinerilor (metodologii autobiografice, povestiri digitale, video participativ etc.).
- Să poată dezvolta competențe civice în rândul tinerilor folosind cel puțin una dintre metodele recomandate

Grupul țintă

Grupul țintă a cursului, așa cum a fost introdus, este compus din: educatori de tineret, profesori, voluntari care sunt angajați în activități educaționale.

Principiul organizatoric

Formarea constă din 30 de ore:

- Sesiuni față în față sau la distanță de 16 ore
- 14 ore de lucru individual bazat pe învățarea inversată.

Proces pas cu pas (detaliat în tabel):

1. Pregătire: Introducere în curs – Învățământ la distanță (5 ore)
2. Prima întâlnire: Metode autobiografice - față în față sau de la distanță (4 ore)
3. Tema pentru acasă: editarea și publicarea poveștilor (3 ore)
4. A doua întâlnire: Metode de povestire - față în față sau de la distanță (4 ore)
5. Tema pentru acasă: Editarea poveștilor (4 ore)
6. A treia întâlnire: Împărtășirea poveștilor și reflectarea - față în față (4 ore)
7. Tema pentru acasă: Încărcarea poveștilor pe StoryAP (2 ore)
8. A patra întâlnire; Aplicarea metodologiilor – față în față (4 ore)

Ce este Învățarea Inversată?

Învățarea inversată este o abordare pedagogică în care formarea directă se mută de la spațiul de învățare în grup la spațiul de învățare individual, iar spațiul de grup rezultat este transformat într-un mediu de învățare dinamic, interactiv, în care educatorul ghidează elevii pe măsură ce aplică concepte și se angajează creativ în subiect.

De ce să folosim Învățarea Inversată?

Scopul general este de a permite elevului să-și asume responsabilitatea pentru procesul de învățare, să interacționeze și să reflecteze asupra învățării ori de câte ori este nevoie, să aibă un rol mai activ în învățare, unde să se angajeze în activități de colaborare, învățare între egali și învățare bazată pe probleme. Învățarea activă inversată este cea care, timpul petrecut de obicei predând, este folosită pentru activități în clasă, discuții și proiecte de grup. Cea mai semnificativă învățare are loc ca urmare a utilizării eficiente a timpului suplimentar de clasă. Metoda oferă studenților diferite moduri de a învăța conținut și de a demonstra măiestrie.

În acest context, rolul trainerului se schimbă spre cel de facilitator și antrenor, dând putere elevilor să preia controlul asupra învățării lor. El/ea poate încorpora utilizarea diferitelor medii în afara sălii de clasă pentru învățare, cum ar fi excursii și vizite. El/ea oferă cursanților adulți materiale pentru a se pregăti și a reflecta înainte de clasă și de a folosi timpul de clasă pentru a încuraja o gândire cognitivă mai profundă prin interacțiunea cu colegii și provocările formatorului. De asemenea, este foarte benefic să folosiți tehnologia pentru a îmbogăți procesul de învățare inversată și pentru a promova abilitățile.

" EDUCAȚIA DE APOI. Manual pentru activiști din educație",

Eveniment de formare a personalului - Schema de activitate

1 - Pregătire: Învățare la distanță

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
1.1	Diagnostic	Chestionar privind experiența anterioară și motivația pentru curs	1 oră	Înainte de prima întâlnire online
1.2	<p>Participanții: Se vor cunoaște între ei Vor cunoaște obiectivele și structura cursului Vor afla cum să desfășoare sesiuni on-line</p>	<p>Pregătirea împreună a unei mese de padlet pentru prezentarea participanților</p> <p>Prezentarea obiectivelor și structurii formării</p> <p>Clarificați și testați modul de utilizare a metodelor interactive chiar și în cadrul formării on-line: locul în care să vă aflați; pune pe toți în largul lor; materiale, dacă există; folosiți lucrul în grupe mici.</p> <p>Sesiune de întrebări și răspunsuri</p> <p>Prezentarea „temei”: citirea StoryDecGuidelance (capitole despre proiect și competențe civice)</p> <p>Vizitați site-ul story-ap pentru a vedea cum este structurat și pentru a avea exemple de diferite tipuri de povești</p>	3 ore	Sesiune on-line
1.3	<p>Participanții: Vor afla mai multe despre competențele civile</p>	Citirea StoryDecGuidelance (capitole despre proiect și competențe civice)	1 oră	Munca individuală

2 - Prima întâlnire: Metode autobiografice - față în față sau de la distanță(4 ore)

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
2.1	Experimentarea metodologiei autobiografice pentru a scrie povești despre competențe sociale și civice	Utilizarea practicilor IO2 Scrierea de povești despre competențe civice (perspectivă privată sau profesională) folosind metodologii autobiografice	4 ore	Sesiune On-line

3 - Tema pentru acasă: editarea și publicarea poveștilor (5 ore)

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
3.1	Editarea și publicarea poveștilor create în sesiunea anterioară	Participanții își editează poveștile despre competențele civice (perspectivă privată sau profesională) și le publică pe StoryAP	3 ore	Muncă individuală

4 - A doua întâlnire: Metode de povestire - față în față sau de la distanță (4 ore)

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
4.1	Experimentarea PV și DST pentru a spune povești despre competențe civice	Experimentăm: - DST - PV - Dramă Povestirea poveștilor care au apărut în sesiunea 4	4 ore	Lucrăm în trei subgrupe paralele în cele 3 metodologii.

5 - Tema pentru acasă: Editarea poveștilor (4 ore)

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
5.1	Experimentarea PV și DST pentru a spune povești despre competențe civice	Să edităm poveștile produse în sesiunea 6	4 ore	Muncă individuală

6 - A treia întâlnire: Împărtășirea poveștilor și reflectarea - față în față (4 ore)

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
6.1	Experimentarea PV și DST pentru a spune povești despre competențe civice	Împărtășim poveștile produse în sesiunea 6 și 7 Ce se întâmplă în timp ce gândiți, modelați și finalizați o poveste? Cum a fost pentru noi, de ce trebuie să fim conștienți atunci când propunem aceste activități altora? Reflecție asupra aplicării în contexte	4 ore	Împărtășirea poveștilor este o parte foarte importantă a procesului

7 - Temă: Încărcarea poveștilor pe StoryAP (2 ore)

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
7.1	StoryAP	Încărcăm poveștile pe StoryAP	2 ore	IndividuMuncă individuală

8 - Fourth meeting; Applying the Methodologies - face to face (4 hours)

Numărul sesiunii	Obiective	Conținutul sesiunii	Durata	Comentarii
8.1	Metodologii și aplicare în contexte	Reflecție metodologică Crearea planului de aplicații în contexte	4 ore	Această parte a cursului este crucială pentru a facilita utilizarea metodelor.

Anexe

Sesiunea Numărul 2

Scrierea de povești despre competențe civice

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
20 minute	<p>Exercițiu de spargere a gheții: Amintiri scurte în perechi</p> <p>Participanții se mută în sala de clasă și întâlnesc un alt participant, împărtășind o scurtă amintire. Apoi participanții își schimbă persoana, împărtășind o altă amintire și așa mai departe.</p> <p>(facilitatorul poate arăta mai întâi exercițiul, apoi îl poate lansa, propunând, la început, să împărtășească amintiri despre copilărie, de exemplu despre jocurile copilăriei; apoi facilitatorul poate propune să împărtășească amintiri libere....).</p>	<p>Spărgătorul de gheață.</p> <p>Acest exercițiu are ca scop:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creează un context cald pentru a împărtăși experiențele personale; - începeți să îmbunătățiți amintirile personale.
10 minute	<p>Scurtă introducere în proiect și activitate</p> <p>Să pregătim un poster sau un pliant de proiect care rezumă informații fundamentale despre proiect și cale.</p> <p>Definirea obiectivelor activității</p> <p>Să pregătim un poster cu obiectivul pe care ni-l propunem.</p> <p>De exemplu, putem propune un poster cu aceste obiective: <i>Să ne spunem poveștile legate de competențele civice și sociale</i></p>	<p>Obiective:</p> <ul style="list-style-type: none"> - definirea obiectivelor activității
10 minute	<p>Reguli de navigație</p> <p>Vă propunem câteva reguli comune pentru grup:</p> <p><i>Reguli de navigație</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fără judecată și confidențialitate - Nu folosesc telefoane inteligente în timpul exercițiilor - Păstrați tăcerea în timpul exercițiilor de scriere autobiografică, ca o condiție psihică importantă pentru a se cufunda în amintiri - În timpul partajării, ascultați fără a comenta și citați poveștile fără a adăuga comentarii - Putem scrie în limba maternă, iar dacă limba schimburilor este alta (ex. engleza) putem face un rezumat pentru partajare în limba engleză, după citirea textului în limba folosită de noi - <p>(întrebăm dacă mai sunt și alte reguli de propus....)</p>	<p>Obiective:</p> <ul style="list-style-type: none"> - crearea regulilor de bază pentru traseul de povestire.
2 ore	<p>Exercițiul „Cutia amintirilor...”</p> <p>a) Facilitatorul arată un poster cu titlul „Cutia amintirilor...”. Posterul conține diferiți stimuli pentru narațiunea autobiografică, legați de tema schimbării, individuale și sociale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oameni de la care am învățat ceva important pentru a înțelege lumea, societatea, diferențele culturale... 	<p>Obiective:</p> <ul style="list-style-type: none"> - facilitarea apariției amintirilor - ajută la identificarea poveștilor personale legate de

	<ul style="list-style-type: none"> - Când am fost revoltat de nedreptate - Când mi-am imaginat o lume diferită - Momentul în care mi-am dat contribuția la o schimbare socială... - (puteți găsi alte teme....)... <p>b) Fiecare participant pregătește 10 cartonașe în format A5. Cardurile au un față și un spate, fiecare participant va scrie în scurt timp una dintre experiențele enumerate pe tablă „Cutia amintirilor” pe fiecare dintre cartonașe, scriind doar pe o singură față.</p> <p>c) Grupul împărtășește amintirile scurte; foarte important, cereți participanților doar să citească lista cu amintirile scurte, fără a adăuga nicio descriere suplimentară, pentru a nu lua prea mult timp. Acest pas – de fapt – poate fi considerat o pregătire pentru următoarele faze.</p> <p>d) Fiecare participant alege una dintre amintirile personale scurte și scrie despre ea mai pe larg: ce s-a întâmplat? Ce am învățat cu acea ocazie? Această amintire va fi probabil cea pe care apoi fiecare o va povesti prin Digital Storytelling.</p> <p>e) Exercițiul de scriere continuă cu câteva întrebări aprofundate: cum este încă importantă această învățare pentru mine acum? Cât de important este și pentru alții?</p> <p>f) Participanții își împărtășesc poveștile</p>	competențele sociale și civice
1 oră	<p>Reflecție asupra competențelor civice și sociale.</p> <p>Plecând de la o hartă a competențelor civice și sociale, încercăm să identificăm aceste competențe în experiențele pe care le avem.</p> <p>Putem folosi post it.</p> <p>Atunci să încercăm să regândim, prin scris, asupra ce aptitudini ne-am dori să ne dezvoltăm.</p>	<p>Obiective:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ajuta la identificarea competențelor sociale și civice legate în povestirile povestite; - să facilităm reflecția asupra competențelor pe care am dori să le dezvoltăm.
20 minute	<p>Debriefing.</p> <p>Concluzie și următoarele sarcini.</p>	<p>Evaluează activitatea.</p> <p>Partajarea sarcinilor următoare.</p>

Sesiunea Numărul 3

Editarea poveștilor și publicarea pe StoryAP

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
2 ore	Odată ajuns acasă, participanții vor edita textul scris în secțiunea anterioară. În special, textul va include: - 10 amintiri scurte; - povestea care a fost spusă în formă extinsă. Lucrarea va include: - Titlul și autorul - O imagine - povestea	Editați poveștile scrise în sesiunea anterioară.
1 oră	Participanții vor încărca povestea pe StoryAP. În acest scop, ei vor trebui să: - crearea unui cont personal pe portal; - încărcați povestea, completând diferitele câmpuri descriptive.	Încărcați poveștile în StoryAP

Sesiunea Numărul 4

Povestirea despre competențe civice prin diferite metodologii: Povestiri Digitale, Video Participativ

În această sesiune participanții s-au împărțit în două grupuri, pentru a exersa metodologiile.

Povestea digitală

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
20 minute	Jocul Icebreaker la alegere Introducere în metodologia DST.	Obiective: - creează o atmosferă de cooperare în grup - Introducerea metodologiei DST
1 oră	Crearea scripturilor/scenariilor Fiecare participant creează scenariile pornind de la una dintre poveștile scrise în faza anterioară. Scenariul va avea aproximativ 250 de cuvinte.	Obiective: - Creați scripturile - verifica eficacitatea scripturilor

	<p>Partajarea și verificarea scripturilor/scenariilor</p> <p>Împărtășim scenariile</p> <p>Facilitatorul dă niște stimuli, dacă este necesar, pentru aprofundarea poveștilor; în special ceea ce vom evidenția sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semnificațiile și valorile personale care stau la baza poveștii - Sensul „colectiv”, mesajul care se adresează „lumii” 	- clarificați „mesajul pentru lume” al acestor povești
1 oră	<p>Laborator</p> <p>Această fază vede realizarea mai multor acțiuni simultan; camera trebuie să fie dotată cu mai multe posturi de lucru, și trebuie să existe un spațiu pentru înregistrare. Toată lumea poate, în funcție de evoluția poveștii:</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminați sau modificați scriptul - găsiți imaginile - scrieți scenariul - înregistrează audio - începe montajul <p>În această fază, facilitatorul și alți asistenți îi ajută pe participanții la aceste acțiuni.</p>	<p>Obiectiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - să însoțească participanții la diferitele acțiuni care servesc la realizarea DST
15 minute	Pauză de cafea	
35 minute	<p>Editare video</p> <p>Facilitatorul oferă grupului instrucțiuni despre cum să facă un montaj video.</p>	<p>Obiectiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dați instrucțiuni despre cum să faceți editarea video
40 minute	<p>Laborator</p> <p>În această fază se continuă realizarea mai multor acțiuni în același timp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminați sau modificați scriptul - găsiți imaginile - scrieți scenariul - înregistrează audio - începe montajul <p>Facilitatorul și alți asistenți ajută participanții la aceste acțiuni.</p>	<p>Obiectiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - să însoțească participanții la diferitele acțiuni necesare realizării DST
20 minute	<p>Feedback-uri și concluzii</p> <p>Facilitatorul oferă câteva indicații cu privire la lucrurile de făcut pentru următoarea întâlnire.</p> <p>Întâlnirea se încheie cu un scurt feedback din partea participanților.</p>	<p>Obiective:</p> <ul style="list-style-type: none"> - împărtășiți experiența participanților - dați instrucțiuni pentru pașii următori

Abordare video participativă și interviuri video

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
30 minute	<p>Exercițiul 1 spărgător de gheață-Joc cu nume <i>Toată lumea se prezintă în fața camerei, urmăriți-l înapoi</i> Introducere în abordarea video participativ. Utilizarea video ca instrument de dezvoltare a grupului pentru a construi relații de grup, a cataliza explorarea/cercetarea pe teme și probleme. Reguli de bază PV - toată lumea ia pe rând în fiecare rol.</p> <p>Exercițiul 2 -Întrebări pe rând <i>Fiecare persoană îi pune pe rând persoanei de lângă ei o întrebare, înregistrează pe toți și redă-o.</i> Explorare-reflectare prin înregistrare și redare, stabiliți dinamica echipei de colaborare și permiteți apariția a ceea ce contează pentru colaboratorii comunității</p>	<p>Creați o atmosferă de cooperare în grup Cum poate fi folosit PV ca cadru pentru povestirea</p> <p>Expresia personală Participanții spun ceva despre ei înșiși în fața camerei și se obișnuiesc să se vadă</p> <p>Construirea unei abordări curioase Participanții învață să pună întrebări și să se asculte unii pe alții, să-și construiască lucrul în echipă și abilitățile tehnice</p>
30 minute	<p>Declarații editate folosind editarea „În camera”. Mai întâi grupul decide tema, apoi fiecare persoană prezintă una sau 2 propoziții camerei pe rând. Înregistrat ca în editările camerei. Prima persoană prezintă videoclipul ultima persoană încheie. Redați-l discutați.</p> <p>Discutați despre alte utilizări pentru editarea în cameră, cum ar fi documentarul filmat cu captură (link pentru a vedea IO2 StoryDeC Educational Paths, Video participativ, pagina 15)</p> <p>Introducere în utilizarea interviurilor video. Cum să configurați rolurile, întrebări deschise și închise</p>	<p>Creați o abordare experiențială pentru introducerea utilizării tehnologiei video ca modalitate de a explora idei și teme într-un mediu de grup.</p>
1 oră	<p>Introduceți interviurile video Introduceți întrebări de planificare în judecată (vezi metodologia „The 5 Ws of Storytelling”, IO2 StoryDeC Educational Paths)</p> <p>Planificați 5 întrebări pe tema din scenariu pornind de la una dintre poveștile scrise în faza anterioară</p> <p>Interviuri video – În grupuri de câte 4 participanții se vor intervieva pe rând. Acolo unde este posibil, utilizați microfoane cu clip (rever/lavieller).</p> <p>roluri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operator de cameră (cu o cameră video pe trepied) • intervievator (întrebările aks nu sunt în filmare) 	<p>Experimentați cu practicile de interviu video.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Intervievat • A doua cameră pentru înregistrarea B-roll filmează dintr-un alt unghi, filmează detalii despre scena și persoana interviuată etc. 	
15 minute	Pauză de cafea	
35 minute	Editare video Introducere în editarea video a interviurilor. Înregistrarea, editarea vorbirii, utilizarea imaginilor pentru a acoperi editările în dialog. Discutați și prezentați software-ul disponibil. Cum să importați imagini pe computer pentru editare	Oferă o perspectivă despre cum să editezi un interviu
40 minute	Înregistrarea secvențelor vizuale Introducere în limbajul secvențelor vizuale video - L/S, M-S, C/U Cutaways și B roll După interviu, înregistrați imagini suplimentare pentru a le utiliza în editare, de exemplu, interviuatul care lucrează, acolo unde este posibil, în legătură cu tema Discutați ce a funcționat/nu și relaționați-vă cu tăieturile și limbajul vizual În această fază se continuă realizarea mai multor acțiuni în același timp: <ul style="list-style-type: none"> - terminați sau modificați scriptul - găsiți imaginile - scrieți scenariul - înregistrează audio - începe montajul Facilitatorul și alți asistenți ajută participanții la aceste acțiuni.	Aflați producția și utilizarea conținutului suplimentar pentru interviul video.
20 minute	Feedback și concluzii Facilitatorul oferă câteva indicații cu privire la lucrurile de făcut pentru următoarea întâlnire. Întâlnirea se încheie cu un scurt feedback din partea participanților.	Obiective: - împărtășiți experiența participanților - dați instrucțiuni pentru pașii următori

Sesiunea Numărul 5

Editarea poveștilor produse în sesiunea 4

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
3 ore	Ajunși acasă, participanții vor edita poveștile începute în secțiunea anterioară, folosind un program de editare.	Editați poveștile produse în sesiunea anterioară.

Sesiunea Numărul 6

Împărtășirea poveștilor - Adaptarea la contexte

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
1 oră	Participanții vor împărtăși poveștile produse. În acest scop, vom crea un mediu primitor și respectuos. Vom proiecta toate poveștile, apoi vom crea un moment de comentariu și reflecție.	Împărtășirea experienței de povești, ca un moment foarte important în experiența povestirii.
3 ore	Această activitate este dedicată aprofundării metodologiilor testate în fazele anterioare. Activitatea constă din două aspecte: - să reluăm fazele diferitelor metodologii; - reflectarea asupra modului de utilizare a metodologiilor în contextul participanților.	Reflecția asupra metodologiilor și asupra modului de aplicare a acestora în contextele de origine ale participanților.

Sesiunea Numărul 7

Încărcarea poveștilor în StoryAP

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
1 oră	Participanții vor încărca povestea pe StoryAP. În acest scop, conținutul video trebuie mai întâi încărcat pe Youtube sau Vimeo.	Încărcați poveștile în StoryAP

Sesiunea Numărul 8

Aplicarea metodologiilor

Timp	Exercițiu / Cale	Obiective
1 oră	Participanții, singuri sau în grupuri mici, vor crea activitățile care vor fi puse în practică în contextele lor respective. Atelierele vor fi definite luând în considerare diverși factori: <ul style="list-style-type: none">- Participanții vizați- Obiective educaționale- Metodologii adoptate	Proiectarea activităților care urmează să fie desfășurate în contextele de proveniență ale participanților.
3 ore	Participanții vor împărtăși planurile atelierului, prin joc de rol, simulând desfășurarea unei părți din activitățile planificate, primind feedback de la facilitatori și alți participanți.	Distribuiți și reflectați asupra atelierelor concepute.