

# StoryDec

## Kurs för utbildning av utbildare



# Projektet

Den här publikationen är en av slutprodukterna från projektet "StoryDec, Storytelling to Develop Civic Competences in Young People, Erasmus Plus Project - Youth".

Målet med StoryDec är att skapa vägar för medborgarutbildning och social utbildning riktad till unga människor genom självbiografiska metoder och digital storytelling.

## Partnerna

- **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/>

## Webbplatser för projekt

- **StoryDec** : <http://www.storydec.eu/>
- **StoryAP** : <http://www.storyap.eu/>

## Författare

Denna publikation har förverkligats tack vare bidrag från: 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).

## Licens

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

## Ansvarsfriskrivning

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



# Index

Projektet Story Dec .....	4
Allmänna mål för StoryDEC ToT .....	5
Särskilda mål .....	5
Målgrupp .....	5
Organisatorisk princip .....	5
Vad är Flipped Learning? .....	6
Varför använda Flipped Learning? .....	6
Utbildningsevenemang för personalen - Aktivitetsprogram .....	7
1 -Förberedelse: Distansundervisning .....	7
2 - Första mötet: Självbiografiska metoder - ansikte mot ansikte eller på distans (4 timmar) .....	7
3 - Läxor: redigera och publicera berättelserna (5 timmar). .....	8
4 - Andra mötet: Berättelsemetoder - ansikte mot ansikte eller på distans (4 timmar) .....	8
5 - Läxor: Redigering av berättelserna (4h.) .....	8
6 - Tredje mötet: Delning av berättelser och reflektion - ansikte mot ansikte (4 timmar) .....	9
7 - Läxor: Uppladdning av berättelserna på StoryAP (2h.) .....	9
8 - Fjärde mötet: Tillämpning av metoderna - ansikte mot ansikte (4 timmar) .....	9
Bilaga .....	10
Digitalt berättande .....	12
Deltagande videointervjuer och videointervjuer .....	14

# Projektet Story Dec

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 brädversion, för att utveckla ungdomars medborgerliga och sociala färdigheter 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, fritt användbara för både ungdomar och pedagoger, och tillgängliga på projektets webbplats och i det digitala arkivet StoryAP:

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

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

# Allmänna mål för StoryDEC ToT

## Särskilda mål

StoryDeC-kursen för utbildare syftar till att öka kompetensen hos utbildare, lärare och pedagoger i användningen av självbiografiska och berättande metoder för att utveckla medborgerliga och sociala färdigheter hos unga människor. Efter utbildningen kommer deltagarna att:

- Att veta mer om sociala och medborgerliga kompetenser och om kunskaper, färdigheter och attityder som är kopplade till dessa kompetenser, även för att bättre kunna upptäcka dem och koppla dem till ungdomars vardagliga erfarenheter.
- Var medveten om vikten av civil kompetens och vet hur detta begrepp kan introduceras för unga människor.
- Känna till och förstå StoryDec-modellen.
- Kunna tillämpa StoryDec-modellen i praktiken med ungdomar.
- De ska ha kunskap om rekommenderade metoder som de kan använda för att utveckla medborgarkompetens hos ungdomar (självbiografiska metoder, digital storytelling, deltagande video etc.).
- Kunna utveckla medborgarkompetens hos unga människor med hjälp av minst en av flera rekommenderade metoder.

## Målgrupp

Kursens målgrupp består av: ungdomsutbildare, lärare och volontärer som arbetar med utbildningsverksamhet.

## Organisatorisk princip

Utbildningen omfattar 30 timmar:

- 16h personliga sessioner eller distanssessioner
- 14h Individuellt arbete baserat på flipped inläring.

Steg för steg (beskrivs i tabellen):

1. Förberedelse: Introduktion till kursen - Distans utbildning (5h.)
2. Första mötet: Självbiografiska metoder - ansikte mot ansikte eller på distans (4 timmar).
3. Läxor: redigera och publicera berättelserna (3 timmar).
4. Andra mötet: Berättelsemetoder - ansikte mot ansikte eller på distans (4 h.)
5. Läxor: Redigering av berättelserna (4h.)
6. Tredje mötet: Delning av berättelser och reflektion - ansikte mot ansikte (4 timmar)
7. Läxor: Uppladdning av berättelserna på StoryAP (2 timmar)
8. Fjärde mötet: Tillämpning av metoderna - ansikte mot ansikte (4 timmar).

## Vad är Flipped Learning?

Flipped learning är ett pedagogiskt tillvägagångssätt där den direkta undervisningen flyttas från gruppens inlärningsutrymme till det individuella inlärningsutrymmet, och det resulterande grupputrymmet förvandlas till en dynamisk, interaktiv inlärningsmiljö där läraren vägleder eleverna när de tillämpar begrepp och engagerar sig kreativt i ämnet.

## Varför använda Flipped Learning?

Det allmänna syftet är att ge studenten möjlighet att ta ansvar för inlärningsprocessen, att interagera och reflektera över inläringen närhelst det behövs, att ha en mer aktiv roll i inläringen och att delta i samlärandeaktiviteter, kollegialt lärande och problembaserat lärande. Aktivt flippat lärande innebär att den tid som vanligtvis går åt till undervisning används till aktiviteter i klassen, diskussioner och grupparbeten. Det mest meningsfulla lärandet sker som ett resultat av den effektiva användningen av den extra undervisningstiden. Metoden ger eleverna olika sätt att lära sig innehållet och visa att de behärskar det.

I det här sammanhanget ändras utbildarens roll till en roll som facilitator och coach genom att ge eleverna möjlighet att ta kontroll över sitt lärande. Han/hon kan inkludera användningen av olika miljöer utanför klassrummet för inläring, t.ex. utflykter och besök. Han/hon tillhandahåller material som de vuxna eleverna kan förbereda och reflektera över före lektionen och använder lektionstiden för att uppmuntra till djupare kognitivt tänkande genom interaktion med andra elever och utmaningar från läraren. Det är också mycket fördelaktigt att använda teknik för att berika den flippade inlärningsprocessen och främja färdigheter.

"UTBILDNING FÖRRETTEN. Handbok för utbildningsaktivister",



# Utbildningsevenemang för personalen – Aktivitetsprogram

## 1 -Förberedelse: Avstånd: lärande

Session nummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
1.1	Diagnos	Frågeformulär om tidigare erfarenhet och motivation för kursen.	1h	Före det första mötet på nätet
1.2	<b>Deltagarna kommer att:</b> Känna varandra Känna till kursens mål och struktur Vet hur man genomför online-sessioner.	Förbereda ett padlet-bord tillsammans för att presentera deltagarna. Presentation av utbildningens mål och struktur Klargöra och testa hur man använder interaktiva metoder även i onlineutbildning: var man ska vara, få alla att känna sig bekväma, material, om det finns något, använd arbete i små grupper. Frågestund Introduktion av "hemläxan": att läsa StoryDec-guiden (kapitel om projektet och medborgarkompetens). Besök webbplatsen story-ap för att se hur den är uppbyggd och för att få exempel på olika typer av berättelser.	3h	Online-session
1.3	<b>Deltagarna kommer att:</b> Läs mer om civilkompetens	Läsa StoryDec Guidelance (kapitel om projektet och medborgarkompetens).	1h	Individuellt arbete

## 2 - Första mötet: Självbiografiska metoder - ansikte mot ansikte eller på distans (4 timmar)

Session nummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
2.1	Experiment med självbiografisk metodik för att skriva berättelser om social och medborgerlig kompetens.	Användning av IO2-praxis Att skriva berättelser om medborgarkompetens (privat eller yrkesmässigt perspektiv) med hjälp av självbiografiska metoder.	4h	Online-session

### 3 - Läxor: redigera och publicera berättelserna (5 timmar).

Session nummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
3.1	Redigera och publicera de berättelser som skapades under föregående session.	Deltagarna redigerar sina berättelser om medborgarkompetens (privat eller professionellt perspektiv) och publicerar dem på StoryAP.	3h	Individuellt arbete

### 4 - Andra mötet: Berättelsemetoder - ansikte mot ansikte eller på distans (4 timmar)

Session nummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
4.1	Experiment med PV och DST för att berätta om medborgarkompetens	Vi experimenterar: - DST - PV - Drama Berätta de historier som framkom under session 4	4.h	Vi arbetar i tre parallella undergrupper inom de tre metoderna.

### 5 - Läxor: Redigering av berättelserna (4h.)

Sessions nummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
5.1	Experiment med PV och DST för att berätta om medborgarkompetens	Låt oss redigera de berättelser som producerades under session 6	4h	Individuellt arbete



## 6 - Tredje mötet: Delning av berättelser och reflektion - ansikte mot ansikte (4 timmar)

Sessionnummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
6.1	Experiment med PV och DST för att berätta om medborgarkompetens	Vi delar med oss av de berättelser som producerades under sessionerna 6 och 7. Vad händer när du tänker, utformar och slutför en berättelse? Hur var det för oss, vad behöver vi vara medvetna om när vi föreslår dessa aktiviteter för andra? Reflektion över tillämpningen i olika sammanhang	4h	Att dela med sig av berättelserna är en mycket viktig del av processen.

## 7 - Läxor: Uppladdning av berättelserna på StoryAP (2h.)

Sessionnummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
7.1	StoryAP	Vi laddar upp berättelserna till StoryAP	2h	Individuellt arbete

## 8 - Fjärde mötet: Tillämpning av metoderna - ansikte mot ansikte (4 timmar)

Sessionnummer	Syften	Innehållet i sessionen	Varaktighet	Kommentarer
8.1	Metoder och tillämpning i olika sammanhang	Metodologisk reflektion Upprättande av en plan för ansökan till sammanhang	4h	Denna del av kursen är viktig för att underlätta användningen av metoderna.

# Bilaga

## Sammanträde nummer 2

### Att skriva berättelser om medborgarkompetens

Timing	Övning / stig	Målsättningar
20 m.	<b>Övning för att bryta isen: Korta minnen i par</b> 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....).	Isbrytare. Syftet med övningen är att: - skapa en varm miljö för att dela med sig av personliga erfarenheter; - börja för att förstärka personliga minnen.
10 m.	<b>Kortfattad introduktion till projektet och verksamheten</b> Vi förbereder en affisch eller en projektfolder som sammanfattar grundläggande information om projektet och vägen.  <b>Fastställande av verksamhetens mål</b> Vi förbereder en affisch med det mål som vi föreslår. Vi kan till exempel föreslå en affisch med följande mål: <i>Låt oss berätta våra historier om medborgarkunskaper och social kompetens</i>	Mål: - definiering av verksamhetens mål
10 m.	<b>Navigationsregler</b> Vi föreslår några gemensamma regler för gruppen: <i>Navigationsregler</i> - 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 utbyttesspråket är ett annat (t.ex. engelska) kan vi göra en sammanfattning på engelska efter att ha läst texten på det språk vi använt. - .... (Vi frågar om det finns andra regler att föreslå ....).	Mål: - Skapa grundregler för berättandet.
2 h.	<b>Övning "Lådan med minnen..."</b> a) Moderatorn visar en affisch med titeln "Lådan med minnen...". Affischen innehåller olika stimuli för det självbiografiska berättandet, kopplat till temat förändring, individuell och social: - Människor som jag lärt mig något viktigt av för att förstå världen, samhället och de kulturella skillnaderna....	Mål: - lättar uppkomsten av minnen - hjälpa till att identifiera personliga berättelser som är kopplade till sociala och medborgerliga

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- När jag blev upprörd över orättvisor</li> <li>- När jag föreställde mig en annan värld</li> <li>- När jag gav mitt bidrag till en social förändring....</li> <li>- ..... (du kan hitta andra teman....)...</li> </ul> <p>b) Varje deltagare förbereder 10 kort i A5-format. Korten har en framsida och en baksida. Varje deltagare skriver kortfattat en av de upplevelser som anges på tavlan "Lådan med minnen" på vart och ett av korten, och skriver bara på en sida.</p> <p>c) Gruppen delar med sig av de korta minnena; det är mycket viktigt att be deltagarna att bara läsa listan över de korta minnena, utan att lägga till några ytterligare beskrivningar, för att inte ta för mycket tid i anspråk. Detta steg kan faktiskt betraktas som en förberedelse för följande faser.</p> <p>d) Varje deltagare väljer ett av de personliga korta minnena och skriver om det mer allmänt: vad hände? Vad lärde jag mig vid det tillfället? Detta minne är troligen det som efteråt kommer att berättas genom Digital Storytelling.</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 berättelser</p>	kompetenser
1 h.	<p>Reflektion över medborgerlig och social kompetens. Med utgångspunkt i en karta över medborgerliga och sociala kompetenser försöker vi identifiera dessa kompetenser i de erfarenheter vi har. Vi kan använda oss av den.</p> <p>Låt oss sedan försöka tänka om genom att skriva om vilka färdigheter vi vill utveckla.</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hjälpa till att identifiera de sociala och medborgerliga kompetenser som är kopplade till de berättelser som berättas;</li> <li>- underlättar reflektionen över vilka kompetenser vi vill utveckla.</li> </ul>
20 m.	Debriefing. Slutsatser och kommande uppgifter.	Utvärdera verksamheten. Dela med sig av nästa uppgifter.

### Sammanträde nummer 3

#### Redigera berättelserna och publicera dem på StoryAP

Timing	Övning / stig	Målsättningar
2h.	När deltagarna är hemma ska de redigera den text som skrevs i föregående avsnitt. Texten kommer särskilt att omfatta följande: - 10 korta minnen; - den berättelse som berättades i förlängd form. Uppsatsen kommer att innehålla följande: - Titel och författare - En bild - berättelsen	Redigera de berättelser som skrevs under den föregående sessionen.
1h.	Deltagarna laddar upp berättelsen till StoryAP. För detta ändamål måste de: - skapa ett personligt konto på portalen; - Ladda upp berättelsen och fyll i de olika beskrivningsfälten.	Ladda upp berättelserna till StoryAP

### Sammanträde nummer 4

#### Att berätta historier om medborgarkompetens med hjälp av olika metoder: Digitalt berättande, deltagande video.

*Under denna session delade deltagarna upp sig i två grupper för att öva på metoderna.*

#### Digitalt berättande

Timing	Övning / stig	Målsättningar
20 m.	Ett isbrytande spel som du själv väljer Introduktion till DST-metodik.	Mål: - skapa en atmosfär av samarbete i gruppen - Introduktion av DST-metodik
1 h.	<b>Skapa manuskript</b> Varje deltagare skapar manuskript med utgångspunkt i en av de berättelser som skrivits under den föregående fasen. Manuset kommer att bestå av cirka 250 ord.	Mål: - Skapa manuskript - Kontrollera effektiviteten av manuskriptet. - klargöra "budskapet för

	<p><b>Delning och kontroll av manuskript</b></p> <p>Vi delar manuskriptet</p> <p>Moderatorn ger vid behov några impulser för att fördjupa berättelserna, och vi kommer särskilt att lyfta fram följande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De betydelser och personliga värderingar som ligger till grund för berättelsen.</li> <li>- Den "kollektiva" betydelsen, budskapet som riktar sig till "världen".</li> </ul>	världen" i dessa berättelser
1h.	<p><b>Laboratorium</b></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"> <li>- avsluta eller ändra skriptet</li> <li>- hitta bilderna</li> <li>- skriva en storyboard</li> <li>- spela in ljudet</li> <li>- starta monteringen</li> </ul> <p>I denna fas hjälper facilitatorn och andra medhjälpare deltagarna att genomföra dessa åtgärder.</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- följa med deltagarna i de olika åtgärder som används för att genomföra DST</li> </ul>
15 m.	<b>Kaffepaus</b>	
35 min.	<p><b>Videoredigering</b></p> <p>Moderatorn ger gruppen anvisningar om hur de ska göra ett videomontage.</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ge instruktioner om hur man gör videoredigering</li> </ul>
40 m.	<p><b>Laboratorium</b></p> <p>I den här fasen fortsätter genomförandet av flera åtgärder samtidigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avsluta eller ändra skriptet</li> <li>- hitta bilderna</li> <li>- skriva en storyboard</li> <li>- spela in ljudet</li> <li>- starta monteringen</li> </ul> <p>Moderatorn och andra medhjälpare hjälper deltagarna att genomföra dessa åtgärder.</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- följa med deltagarna i de olika åtgärder som krävs för att genomföra DST</li> </ul>
20 m.	<p><b>Återkopplingar och slutsatser</b></p> <p>Moderatorn ger några tips om vad som ska göras inför nästa möte.</p> <p>Mötet avslutas med en kort återkoppling från deltagarna.</p>	<p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dela med sig av deltagarnas erfarenheter</li> <li>- ge instruktioner för nästa steg</li> </ul>

## Deltagande videointervjuer och videointervjuer

Timing	Övning / stig	Målsättningar
30 m.	<p><b>Övning 1 isbrytare-Namnspel</b>  <i>Alla presenterar sig själva i kameran, titta tillbaka på den.</i>                      Introduktion till den deltagande videon som metod.                      Användning av video som ett verktyg för grupputveckling för att bygga upp grupprelationer, katalysera utforskning/forskning om teman och frågor.                      PV grundregler - alla turas om i alla roller.</p> <p><b>Övning 2 - Frågor på rad</b>  <i>Varje person ställer en fråga till personen bredvid i tur och ordning, spela in alla och spela upp det.</i>                      Utforskning - reflektion genom inspelning och uppspelning, för att skapa dynamik i teamet och få fram vad som är viktigt för samarbetsparterna i gemenskapen.</p>	<p>Skapa en atmosfär av samarbete i gruppen.                      Hur kan PV användas som en ram för att berätta en historia?</p> <p><b>Personligt uttryck</b>                      Deltagarna säger något om sig själva i kameran och vänjer sig vid att se sig själva.</p> <p><b>Att bygga upp ett nyfikat förhållningssätt</b>                      Deltagarna lär sig att ställa frågor och lyssna på varandra, bygga upp lagarbete och tekniska färdigheter.</p>
30 h.	<p><b>Redigerade uttalanden med hjälp av "In camera"-redigering</b>                      Först beslutar gruppen om ett tema, sedan presenterar varje person en eller två meningar för kameran i tur och ordning. Inspelas som redigeringar i kameran. Första personen introducerar videon, sista personen avslutar. Spela upp videon och diskutera den.                      Diskutera andra användningsområden för redigering i kameran, t.ex. dokumentärfilmer som visar bild för bild (länk till IO2 StoryDeC Educational Paths, Participatory Video, sidan 15).</p> <p>Introduktion till att använda videointervjuer. Hur man sätter upp rollerna, öppna och slutna frågor.</p>	<p>Skapa ett erfarenhetsbaserat tillvägagångssätt för att introducera användningen av videoteknik som ett sätt att utforska idéer och teman i en grupp miljö.</p>
1h.	<p><b>Introduktion av videointervjuer</b>                      Introducera planeringsfrågorna (se metoden "The 5 Ws of Storytelling", IO2 StoryDeC Educational Paths).                      Planera 5 frågor på temat från manuskriptet med utgångspunkt i en av de berättelser som skrevs under den föregående fasen.</p> <p><b>Videointervjuer -</b>                      I grupper om fyra deltagare turas om att intervjua varandra. Använd om möjligt clip-mikrofoner (lapel/lavieller).                      roller:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kameraoperatör (med videokamera på stativ).</li> <li>• Intervjuare (ställer frågor som inte är med i bilden)</li> <li>• Intervjuperson</li> <li>• 2<sup>nd</sup> kamera för att spela in B-roll</li> </ul> <p>filma från en annan vinkel, filma detaljer om scenen och den person som intervjuas osv.</p>	<p>Experimentera med videointervjuer.</p>

15 m.	<b>Kaffepaus</b>	
35 min.	<b>Videoredigering</b> Introduktion till videoredigering av intervjuer. Loggning, redigering av tal Användning av visuella element för att täcka redigeringar i dialogen. Diskutera och presentera tillgänglig programvara. Hur du importerar material till datorn för redigering	Ge insikt i hur man redigerar en intervju
40 m.	<b>Inspelning av visuella sekvenser</b> Introduktion till språket i video visuella sekvenser - L/S, M-S, C/U Genomskrifningar och B-rulle Efter intervjun kan du registrera ytterligare bilder för att använda dem i redigeringen, t.ex. intervjupersonens arbete, om möjligt relaterat till temat.  Diskutera vad som fungerade/inte fungerade och relatera till bortklippta bilder och visuellt språk.  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 andra medhjälpare hjälper deltagarna att genomföra dessa åtgärder.	Lär dig producera och använda ytterligare innehåll för videointervjun.
20 m.	<b>Återkoppling och slutsatser</b> Moderatorn ger några tips om vad som ska göras inför nästa möte. Mötet avslutas med en kort återkoppling från deltagarna.	Mål: - dela med sig av deltagarnas erfarenheter - ge instruktioner för nästa steg

## Sammanträde nummer 5

### Redigering av de berättelser som producerades under session 4

Timing	Övning / stig	Målsättningar
3h.	Väl hemma ska deltagarna redigera de berättelser som påbörjades i föregående avsnitt med hjälp av ett redigeringsprogram.	Redigera de berättelser som producerades under den föregående sessionen.

## Sammanträde nummer 6

### Att dela med sig av berättelserna - anpassa sig till kontexten

Timing	Övning / stig	Målsättningar
1h.	Deltagarna kommer att dela med sig av sina berättelser. I detta syfte kommer vi att skapa en välkomnande och respektfull miljö. Vi kommer att visa alla berättelser och sedan skapa en stund för kommentarer och reflektion.	Upplev att dela berättelser som ett mycket viktigt ögonblick i upplevelsen av berättande.
3h.	Denna aktivitet syftar till att fördjupa de metoder som testats under de tidigare faserna. Verksamheten består av två aspekter: - Låt oss följa de olika metodikernas faser; - reflektera över hur metoderna kan användas i deltagarnas sammanhang.	Reflektera över metoderna och hur de kan tillämpas i deltagarnas ursprungskontext.

## Sammanträde nummer 7

### Ladda upp berättelserna till StoryAP

Timing	Övning / stig	Målsättningar
1h.	Deltagarna laddar upp berättelsen till StoryAP. För detta ändamål måste videoinnehållet först laddas upp till Youtube eller Vimeo.	Ladda upp berättelserna till StoryAP



## Sammanträde nummer 8

### Tillämpning av metoderna

Timing	Övning / stig	Målsättningar
1h.	Deltagarna kommer ensamma eller i små grupper att skapa aktiviteter som ska tillämpas i deras respektive sammanhang. Workshoparna kommer att definieras med hänsyn till olika faktorer: <ul style="list-style-type: none"><li>- Deltagare i målgruppen</li><li>- Utbildningsmål</li><li>- Antagna metoder</li></ul>	Utformning av de aktiviteter som ska genomföras i deltagarnas ursprungsmiljöer.
3h.	Deltagarna kommer att dela med sig av workshopplanerna genom rollspel, simulera genomförandet av delar av de planerade aktiviteterna och få feedback från facilitatorer och andra deltagare.	Dela med sig av och reflektera över de workshops som utformats.