



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# EDUSTORYTELLING



## Priručnik za obuku

## Objavio 2022. Comparative Research Network e.V., Berlin

Knjižica uređena u okviru Erasmus+ Partnerstva Edustorytelling.

Martin Barthel i Zélie Cam (urednici)

Autori i suradnici:

Petra Tomljanović, Nikolina Demark, Zélie Cam, Martin Barthel, Katarzyna Kowalska, Katarzyna Łuczak, Silvia Casotto, Martina Verza, Dario Dessanai, Pedro Muñoz, Rocio Rosa, Dayana Armenteros, Clara Rallo, Andrea Sebastianelli, Maria Grazia Pirina, Robert Solinas.

Partnerske institucije:

MV International, Sassari, Italy (co-ordinator)  
Comparative Research Network, Berlin, Germany

FUNDACJA AUTOKREACJA (Poland)

VISOKA POSLOVNA SKOLA PAR (Croatia)

EDUFORMA SRL (Italy)

AJ Intercambia (Spain)

**Kontakt:**

**Comparative Research Network e.V.**  
**www.crnonline.de**

**central@comparative-research.net**

**Belziger Str. 60**

**10823 Berlin, Germany**

**ISBN 978-3-946832-29-4 (ebook)**

**Posljednje ažuriranje: 23. travnja 2022**

Knjižica je uređena i objavljena u okviru

Erasmus+ Strateškog partnerstva

Edustorytelling. 2019-1-IT02-KA204-062493

### Odricanje

Erasmus Plus financira Europska unija. Potpora Europske komisije za izradu ove publikacije ne predstavlja odobravanje sadržaja koji odražava samo stavove autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj. Vanjske veze u e-knjigi daju se radi pogodnosti i samo u informativne svrhe; oni ne predstavljaju potporu ili odobrenje projektnih partnera za bilo koji od proizvoda, usluga ili mišljenja korporacije, organizacije ili pojedinca. Projektni tim ne snosi odgovornost za točnost, zakonitost ili sadržaj vanjske stranice ili za naknadne poveznice. Kontaktirajte vanjsku stranicu za odgovore na pitanja o njezinom sadržaju. Slike prikazane u ovoj knjižici vlasništvo su njihovih fotografa ili kreatora. SLIKE SE NE MOGU PONOVRNO PRIKAZIVATI BEZ DOZVOLJENJA FOTOGRAFA ILI STVARALACA. Kontaktirajte kreatora ako želite

dobiti reprodukciju slike ili ako želite dobiti dopuštenje za ponovni prikaz slike na drugoj web stranici. Za informacije o kreatorima molimo kontaktirajte koordinatora projekta putem gore navedene adrese.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Open Educational Resources

# MODUL 1

## Razumijevanje potreba Intervjui o empatiji

Intervju o empatiji pristup je osmišljen kako bi se saznalo što je više moguće o iskustvu osobe kao „korisnika“ prostora, procesa, cilja ili okruženja. Pomaže razumjeti izbore koje ljudi donose i razloge zašto ih donose. Unošenjem i razumijevanjem misli, osjećaja i motivacije druge osobe, anketar može razumjeti izbore koje osoba donosi, razumjeti njezine osobine ponašanja i identificirati njihove potrebe. Ovo pomaže u drugom koraku u inovacijama i stvaranju proizvoda ili usluga koje najbolje odgovaraju toj osobi. Intervju o empatiji stoga je prvi element metode dizajnerskog razmišljanja.

Kroz tehnike etnografskog istraživanja kao što su dubinski intervjui (IDI) ili kroz pripovijedanje možemo saznati kako različite ciljne skupine/kupci osjećaju problem koji pokušavamo riješiti i kako bi ga mogli riješiti kada bi mogli.

Glavni elementi intervjuja o empatiji su sljedeći:

- Postavljajte otvorena pitanja radije nego pitanja koja vode do da/ne odgovora.
- Izbjegavajte postavljati sugestivna pitanja, npr. mislite li da je važno instalirati alarm?
- Budite spremni za intervju i pripremite se da bi razgovor na intervjuu mogao zahtijevati od vas da skočite sa strane.
- Izazovite svoje pretpostavke tako da izravno pitate kupca.
- Obavezno zapišite točno ono što osoba kaže, a ne ono što mislite da bi mogla misliti.
- Svakako promatrajte ponašanje osobe, intonacije, stanke i interakciju s okolinom i vidite što možete naučiti iz konteksta. Ako korisnik dobije dopuštenje, snimite i neke snimke.
- Intervju o empatiji je alat koji se temelji na pripovijedanju jer:
  - Pomaže slušati stvarna iskustva ljudi
  - Otvorena pitanja dopuštaju im da ispričaju svoje konkretne aktivnosti i iskustva, ali i svoje misli i osjećaje (svjesne i nesvjesne sfere stvarnosti)
  - Da bismo razumjeli njihove potrebe, moramo ići dalje od jednostavnih riječi i razumjeti stvarne izazove

## Ciljevi

Podučavanje učenika glavnim elementima i principima intervjua o empatiji:

- kontekst: uloga ove metode unutar metode dizajna i šire; pristup pripovijedanja; glavni elementi i principi.
- metoda: u sesiji praktičnog učenja podučavajući ljude kako stvoriti intervjue za empatiju u online i/ili izvanmrežnom kontekstu.
- Mapa empatije: tečaj konačno pruža alat za analizu intervjua o empatiji.

## Priprema za trenere

- stvaranje ppt prezentacije, s dobrim primjerima intervjua za empatiju;
- identificirati dobru temu/izazov za simuliranje intervjua o empatiji tijekom praktičnog tijeka treninga;
- donošenje post-its i drugih materijala;
- stvaranje velike tablice koja sadrži kartu empatije koja će se koristiti na zajedničkoj sjednici.
- priprema online ploče, na primjer MIRO, ako je obuka online.

## Priprema za vježbenike

- razmišljajući o potrebama svojih ciljnih skupina
- donjeti mobitel ili tablet

## Facilitacijski stil

Tečaj je interaktivan i temelji se na sukreaciji. Izmjenjuju se plenarne sjednice i grupni rad. Korištenje digitalnih alata (telefon ili tablet) za registraciju intervjua/i pravljenje bilješki dio je obuke. U online načinu rada, sukreacijski rad se ostvaruje uz pomoć zajedničke digitalne ploče (MIRO na primjer).

## Ciljana skupina

Potrebni su treneri, vođe zajednice, građani, osnovna digitalna pismenost, posebno u slučaju online obuke.

## Provjera/vrednovanje učenja

Posljednja sesija treninga sadrži evaluaciju: polaznici će razgovarati o glavnim ishodima tečaja i učenju koje će donijeti sa sobom u svoj profesionalni i osobni život.

## Reference

<https://webdesign.tutsplus.com/articles/techniques-of-empathy-interviews-in-design-thinking--cms-31219>

<https://medium.com/@StaceyDyer/design-thinking-what-is-an-empathy-interview-25f71bd496d7>

## CILJEVI

Potrebe naše ciljne skupine uvelike ovise o kontekstu u kojem se nalaze: njihovom sociokulturnom okruženju, jeziku kojim govore, potencijalnim traumama koje su doživjeli, njihovim specifičnim ciljevima i ciljevima itd. Stoga prva sesija – probijanje leda – namjerava uvesti učenike kroz praksu koja im pomaže da prepoznaju koliko je kontekst bitan. Ova aktivnost treba biti smiješna, izazovna, zapanjujuća.

## POSTUPAK

Trener prikazuje jednu ili više fotografija sa skrivenom porukom koja dokazuje važnost konteksta, na primjer, fotografije događaja koji se mogu objasniti na različite načine ili fotografije beskorisnih predmeta. Trener ne daje daljnja objašnjenja, a polaznici se pozivaju da svoje mišljenje o fotografiji iznesu u obliku pot-itsa (online: pomoću MIRO ploče). Na kraju će sudionici objasniti svoje komentare, a o zajedničkim saznanjima se raspravlja uz pomoć trenera.

## MATERIJALI

Korištenje bilo koje fotografije otvorenog koda (na primjer: freepik) ili vlastite fotografije.

## TRAJANJE

15-20 minuta

## PROVJERA

Polaznici su pozvani da daju svoja mišljenja, komentare na kraju sjednice.

## ISHOD

Uobičajeno razumijevanje pojma "potrebe" i "konteksta"

## REFERENCE

N/A

EMPATHY INTERVIEWS  
SESSION  
1.2

# UNDERSTANDING THE TOPIC

## CILJEVI

Predstavljanje polaznicima glavnog koncepta i elemenata intervjua o empatiji.

## POSTUPAK

Plenarna sjednica, izlaganje trenera i plenarna rasprava

## MATERIJALI

PPT prezentacija koju je pripremio trener

## TRAJANJE

30-40 min

## PROVJERA

Q/A

## ISHOD

Polaznici će naučiti o metodi i sljedećim koracima treninga

## REFERENCE

N/A

## CILJEVI

Naučiti kako se stvaranje intervjua za empatiju može primijeniti u praksi.  
Simulacija prakse intervjua za empatiju u malim grupama, na temelju teme koju je prethodno odredio trener u suradnji sa studentima.

## POSTUPAK

Korak 1: 15-20mn: Na plenarnoj sjednici polaznici će

- Nabavite materijal i upute
- Na temelju prijedloga trenera, zajednički se slažu oko glavne teme simulacije procjene potreba (na primjer: potrebe ljudi u susjedstvu za reformom sustava parkiranja itd.)

Kreiraju se grupe od minimalno 3 maksimalno 5 osoba.

Pogledajte sljedeće korake na sljedećoj stranici.

## MATERIJALI

Poznavanje polaznika o potrebama i kontekstu njihovih ciljnih skupina.  
Materijal: Predložak "Procjena potreba" o glavnim koracima intervjua za empatiju

## TRAJANJE

80-100 minuta

## PROVJERA

Q/A

## ISHOD

Obavljena najmanje 3 intervjua, snimljene bilješke.  
Pripravnici razumiju proces kreiranja intervjua za empatiju.

## REFERENCE

N/A

## CILJEVI

Naučiti kako se stvaranje intervjua za empatiju može primijeniti u praksi.  
Simulacija prakse intervjua za empatiju u malim grupama, na temelju teme koju je prethodno odredio trener u suradnji sa studentima.

## POSTUPAK

Korak 1: 60mn: U grupama sudionici odlučuju o glavnom(ima) pitanju(ima) koje će voditi intervjua(a). Pripremaju se najmanje 2-3 intervjua s izmjenom uloga: jedan pripravnik je ispitanik, jedan (ili 2) je/su anketar, a jedan (ili 2) će voditi bilješke. Jedan intervjua traje maksimalno 3-5 mn. Intervjui se snimaju audio ili video zapisom (u slučaju online treninga, snimaju se putem platforme)  
Korak 2: Na kraju vježbe sudionici će ukratko razgovarati o tome  
svoje nalaze, na temelju zapisa koje su vodili.

## MATERIJALI

Poznavanje polaznika o potrebama i kontekstu njihovih ciljnih skupina.  
Materijal: Predložak "Procjena potreba" o glavnim koracima intervjua za empatiju

## TRAJANJE

80-100 minuta

## PROVJERA

Q/A

## ISHOD

Obavljena najmanje 3 intervjua, snimljene bilješke.  
Pripravnici razumiju proces kreiranja intervjua za empatiju.

## REFERENCE

N/A



**EMPATHY INTERVIEWS  
SESSION  
1.5**

# EMPATHY MAP

## CILJEVI

Analiziranje i mapiranje potreba na temelju rezultata intervjua za empatiju, uz pomoć alata Empathy Map.

## POSTUPAK

Korak 1 (10mn): Proces mapiranja empatije objašnjava trener.

Korak 2 (20mn): Sudionici se vraćaju u svoje grupe i ispunjavaju kartu empatije

naljepnice.

Korak 3 (10-15 min) : Plenarna rasprava o rezultatima mapiranja empatije

## MATERIJALI

Materijali: Karta empatije – na velikom listu ili na digitalnoj ploči (MIRO)

I primjer za popunjenu kartu empatije

## TRAJANJE

40-50 minuta

## PROVJERA

Tijekom plenarne rasprave sudionici daju i svoje povratne informacije o korištenju alata.

## ISHOD

Sudionici uče kako analizirati intervjue o empatiji i naučiti koristiti alat za mapu empatije.

Rezultati intervjua stavljeni su u kartu Empatije.

## REFERENCE

<https://www.uxbooth.com/articles/empathy-mapping-a-guide-to-getting-inside-a-users-head/>

**EMPATHY INTERVIEWS  
SESSION  
1.6**

# WHAT SHALL I BRING WITH ME?

## CILJEVI

Posljednja sesija bit će posvećena evaluaciji metode empatijskog intervjua i ishoda učenja tečaja.

- Je li metoda korisna za profesionalni i na kraju osobni život sudionika?
- - Imaju li ideju kako bi mogli koristiti metodu?

## POSTUPAK

Evaluacija će se održati na plenarnoj sjednici

Korak 1 (10 milijuna) Sudionici pojedinačno stavljaju post-it na flip chart / digitalnu ploču

Korak 2 (10-20 min): Plenarna rasprava

## MATERIJALI

Flipchart/digitalna ploča koju je pripremio trener s 2-3 pitanja, na primjer: "Kako možete koristiti intervjue za empatiju u svojoj zajednici?"

„Kako ćete koristiti empatične intervjue u svom profesionalnom životu?“

"Imate li već konkretne ideje za korištenje mape empatije?"

"Hoće li alat za mapu empatije doprinijeti dodanom vrijednost za vaše prakse procjene potreba?" itd.

## TRAJANJE

20-30 minuta

## PROVJERA

Sesija je sama po sebi evaluacijska sesija.

## ISHOD

Post-its i rasprava omogućit će sudionicima da planiraju buduću upotrebu alata u svojim zajednicama/profesionalnom životu; također će ih potaknuti da daju povratne informacije trenerima o obuci i doprinijet će evaluaciji.

## REFERENCE

N/A

# MODUL 2

## Tehnike pripovijedanja

# Bilješke o skici

Metodologija skiciranja pomaže u realizaciji vizualnih sadržaja, kombinirajući tekstove sa slikama.

Pomaže pri pamćenju, sažimanju i boljem razumijevanju teme. Sketchnote omogućuje korištenje prednosti sastavljanja teksta i osnovne skice kako bi se brzo zapamtili, realizirali grafički sažetak, kako bi se razjasnili koncepti i objasnili projekti.

Ova metodologija omogućuje podcrtavanje strukture i poveznica naracije kroz vizualni jezik

## Ciljevi

Ciljevi skice bilješke su:

- Naučite sažeti kroz vizualni jezik.
- Biti samopouzdana kroz vizualni jezik.
- Naučite projektirati i upravljati komunikacijskim vještinama kroz skicu, u skladu s osobnom komunikacijom i ciljevima upravljanja.

## Priprema za trenere

Voditelj treba pripremiti sljedeće materijale:

- Ploča
- Papiri
- Olovke
- Bojice

## Facilitacijski stil

Svi korisnici trebaju imati minimalnu razinu jezika koji se koristi tijekom aktivnosti o govoru i slušanju. Instruktor bi trebao osigurati sve alate i materijale za učenike.

## Ciljana skupina

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti.

## Provjera / vrednovanje učenja

Instruktor će prije početka edukativnog skupa procijeniti znanje polaznika korištenjem testova. Na kraju sastanka ponovit će se isti test kako bi se provjerilo teorijsko znanje naučeno na tečaju.

Crteži će se ocjenjivati, kronološkim redom, kako bi se razumjelo kako su se mijenjali s aktivnošću.

# ICEBREAKING WITH SKETCHNOTES

## POSTUPAK

Kroz tehniku skiciranja, sudionici će ispričati priču obogaćenu elementima koje predloži grupa.

Individualni rad:

Osoba bira predmet koji ga predstavlja, crta ga u stiliziranom obliku. Zatim crta sebe, objekt i interakciju s objektom.

Tijekom procesa, osoba mora opisati što radi, zatim mora razotkriti kroz korištenje crteža.

Grupno dijeljenje:

Drugi ljudi sudjeluju u aktivnosti dovodeći u igru element OKOLIŠ/KONTEKST kako bi pružili daljnju inspiraciju za razvoj naracije i kontekstualizaciju priče.

Svaki pripovjedač zauzvrat mora biti sposoban zadržati znak grupe i zatim ga umetnuti u svoju priču.

## MATERIJALI

- Ploča
- Papiri
- Olovke
- Bojice
- Ostalo

## TRAJANJE

45-60 minuta

## PROVJERA

Testirajte aktivnost prije i poslije da biste procijenili rezultate

## ISHOD

Rezultati za ciljnu skupinu su:

- Poboljšajte svoje bilješke, učinite ih učinkovitijima, ugodnijim za čitanje i brzim za pamćenje.
- Naučite tehniku koja vam omogućuje da reorganizirate ideje i razjasnite ih.
- Čisto prezentirati

Ishodi:

- Olakšavanje znanja grupe kroz njihove strasti;
- Izrada početne skice u kojoj svaki sudionik identificira osnovne elemente za razvoj naracije

## REFERENCE

N/A

# NARRATIVES WITH SKETCHNOTES

## POSTUPAK

Svaki od njih dobiva list s nekim elementima (oblici, elementi, ljudi, predmeti) koji predstavljaju rječnik u skicama kao osnovu za razvoj priče.

Grupe elemenata kreiraju se u karticama za hvatanje: likovi - objekti - radnje

Svaki sudionik uzima karticu iz svake grupe i sve to sastavlja stvarajući priču povezujući se s prethodnom aktivnošću.

## MATERIJALI

Alati koji se koriste su vizualne bilješke kroz mješavinu teksta, dizajna, fontova, oblika i vizualnih elemenata kao što su strelice, okviri i linije.

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Izrada priče s najmanje 6 nacrtanih elemenata

## ISHOD

Svaki sudionik pokazuje svoju priču napravljenu s skicom i priča je članovima grupe

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

**Planiranje:** Prvi korak uključuje planiranje kako pisati bilješke i razmišljanje o tome koje komponente mogu utjecati na skice. Stvari koje treba razmotriti uključuju materijale za bilježenje, dnevni red prezentacije i govornika.

**Slušanje:** Sljedeći korak je slušanje i obraćanje pažnje na govornika. Ono što treba slušati uključuje citate koji sažimaju ključne ideje i važne detalje.

**Obrada:** Nakon slušanja govornika, počnite s obradom sadržaja i odlučite što treba zabilježiti. Ovaj korak uključuje odvajanje vremena da shvatite informacije koje su zarobljene u trenutku prije snimanja sadržaja. Bilješke ne bi trebale odražavati sve što je govornik rekao, niti bi trebale biti iznimno opsežne.

**Pisanje:** Nakon obrade sadržaja i odlučivanja koje su informacije relevantne, počnite zapisivati ove ključne ideje. To treba učiniti brzo, zadržavajući dosljednost i čitljivost.

**Crtež:** Ilustracije i vizualni elementi mogu se dodati za dopunu pisanog sadržaja

## MATERIJALI

Alati koji se koriste su vizualne bilješke kroz mješavinu teksta, dizajna, fontova, oblika i vizualnih elemenata kao što su strelice, okviri i linije.

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Izrada priče s najmanje 6 nacrtanih elemenata

## ISHOD

Svaki sudionik pokazuje sažetak priče koju je čuo, a zatim elemente koji se koriste za izradu bilješki o skici

## REFERENCE

N/A

# MODUL 3

## Uvod u pripovijesti

# Lego Play

LEGO ozbiljna igra je metoda usmjerena na razvoj mišljenja, komunikacije i rješavanja problema.

Poveznica: Lego vam omogućuje da gradite kroz spretnost elemenata koji stvaraju narativni razvoj. Veza ručno-naracija.

To je alat koji potiče kreativnost, što je jedna od osnova pripovijedanja.



## Ciljevi

Ciljevi Lego Serious Play su: poboljšanje

- rješavanja problema poboljšati svoje
- tehnike pripovijedanja Razvijati
- kreativnost

## Priprema za trenera

Voditelj treba pripremiti sljedeće materijale:

- Lego ozbiljna igra individualni komplet za sudionike
- Papir
- Ploča

## Facilitacijski stil

Učionica je jedno privilegirano mjesto za doživljaj jezične i kulturne raznolikosti kao resursa. Svi korisnici trebaju imati minimalnu razinu jezika koji se koristi tijekom aktivnosti o govoru i slušanju.

Treneri bi trebali osigurati lego komplet za korisnike. Najmanje jedan lego komplet za svaku učionicu.

## Ciljana skupina

Treneri, vođe zajednice, građani, aktivisti.

## Provjera / vrednovanje učenja

Nastavnici će prije intervencije osposobljavanja izvoditi vježbe kako bi provjerili i vrednovali znanje polaznika. Na kraju intervencije bit će osiguran isti verifikacijski test kako bi se potvrdilo teorijsko znanje stečeno osposobljavanjem.

## POSTUPAK

Ljudi grade od Lego kockica trodimenzionalne modele svojih ideja i pričaju priče o svojim modelima. Tijekom radionice svaki sudionik je pozvan da izgradi odgovor/rješenje na pitanje s LEGO kockicama. Takvu radionicu podržava certificirani voditelj koji na jedinstven način kombinira strukturirani pristup s igrom i pripovijedanjem.

Metoda se temelji na stvaranju 3D vizualnih metafora s ciljem predstavljanja glavnih problema o kojima se želi razmišljati i mogućih načina za njihovo rješavanje, uključujući sve aspekte ljudske dimenzije (racionalne, emocionalne, instinktivne) jednostavnom izgradnjom modela i pričanje priča o njima (storymaking) uz pomoć voditelja.

Svaki sudionik sa svojim kompletom mora izgraditi objekt koji ga predstavlja i predstaviti se razredu kroz konstrukciju svog Lego-a.

Svaki sudionik može jednako koristiti različite komade i cigle kako bi mogao/ona izraziti svoje ideje. Kada sudionici grade vlastite modele, daju im značenje, metafore i priče.

## MATERIJALI

Lego ozbiljan komplet za igru koji uključuje: izbor standardnih LEGO kockica u kombinaciji s nekoliko DUPLO elemenata i izbor posebnih elemenata kao što su kotači, gume, prozori, drveće, dijelovi mini figurica, cijevi, globusi i male osnovne ploče

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Izrada objekta najmanje sa 5 komada

## ISHOD

Metoda LEGO SERIOUS PLAY (LSP) je olakšana tehnika razmišljanja, komunikacije i rješavanja problema za korištenje s organizacijama, timovima i pojedincima.

Ishod: Objekt koji gradite povezan je s pričom

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Svaki sudionik sa svojim kompletom mora izgraditi svoju idealnu sobu, a zatim reći drugima zašto je koristio te elemente. Prilikom predstavljanja sobe svatko mora reći što bi radio u jednom danu da je u prostoriji.

Početak priče mora biti: „Nekoć davno postojala je mogućnost otvaranja vrata čarobne sobe. Sad sam tu ispred vrata držeći ključ i...”

Lego ozbiljan komplet za igru koji uključuje: izbor standardnih LEGO kockica u kombinaciji s nekoliko DUPLO elemenata i izbor posebnih elemenata kao što su kotači, gume, prozori, drveće, dijelovi mini figurica, cijevi, globusi i male osnovne ploče

### MATERIJALI

Lego ozbiljan komplet za igru koji uključuje: izbor standardnih LEGO kockica u kombinaciji s nekoliko DUPLO elemenata i izbor posebnih elemenata kao što su kotači, gume, prozori, drveće, dijelovi mini figurica, cijevi, globusi i male osnovne ploče

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

Izrada objekta najmanje sa 5 komada

### ISHOD

Objekt koji gradite povezan je s pričom

### REFERENCE

N/A

# NARRATE A SHARED STORY

## POSTUPAK

4 kategorije:

- likovi
- životinje
- predmeti
- mjesto/scenarij

Svatko bira kategoriju i gradi jednu stvar koja pripada svakoj kategoriji. Trener nasumično bira jednog sudionika i zamoli ga da počne pričati priču koristeći jedan od elemenata koje je izgradio. Dok traje naracija, trener zaustavlja prvog sudionika i nasumično bira drugog koji mora dodati još jedan izgrađeni element u priču zadržavajući značenje. Aktivnost se nastavlja sve dok svaki sudionik ne doda barem jedan element. Nakon prvog obilaska pod vodstvom trenera, sudionici samoreguliraju aktivnost s ciljem stvaranja kolektivne priče sa smislom.

## MATERIJALI

Lego ozbiljan komplet za igru koji uključuje: izbor standardnih LEGO kockica u kombinaciji s nekoliko DUPLO elemenata i izbor posebnih elemenata kao što su kotači, gume, prozori, drveće, dijelovi mini figurica, cijevi, globusi i male osnovne ploče

## TRAJANJE

2 sata

## PROVJERA

Izrada elemenata kategorija pomoću lego kompleta.

## ISHOD

Izrada elemenata kategorija za svakog sudionika  
Stvaranje smislene priče

## REFERENCE

N/A

# MODUL 4

## Tehnike pripovijedanja Offline

Sadašnji kurikulum o digitalnom pripovijedanju u obrazovanju odraslih osmišljen je kao alat za poboljšanje digitalnih vještina trenera za obrazovanje odraslih koji rade s odraslima u nepovoljnom položaju.

Ispravna uporaba metodologije digitalnog pripovijedanja u kontekstu učenja odraslih povećat će motivaciju odraslih učenika u nastavku svog obrazovnog puta i osigurati bolje rezultate. Motivacija i usmjeravanje odraslih učenika izravno je povezana sa sposobnostima odgajatelja, koji utječu na ispunjavanje ciljeva učenja učenika, kao i na njihovu motivaciju da ostanu na obrazovnom putu i usmjeravanje u odabiru najprikladnijeg tečaja za njih.

Stoga će osposobljavanje trenera da prihvate strategije širenja, usmjeravanja i motivacije ne samo poboljšati vještine i kompetencije odgajatelja kako bi usmjeravali i motivirali odrasle učenike, već će i potaknuti nisko kvalificirane ili nisko kvalificirane odrasle osobe da razviju i unaprijede svoju pismenost i digitalne vještine.

## **Ciljevi**

Dok je kurikulum usmjeren na poboljšanje vještina kroz metodologiju digitalnog pripovijedanja, ovaj modul se fokusira na pristup pripovijedanju na mnoge načine i oblike, s posebnim naglaskom na digitalni oblik.

Kroz ovaj modul učenici će zapravo upoznati što je digitalno pripovijedanje te alate i tehnike koje se mogu koristiti za to, kao što su fotografija, video, s posebnim naglaskom na to kako ispričati priču putem ovih sredstava počevši od scenarij i/ili kroz natpise i druge tekstove.

## **Priprema za trenere**

Trener će pripremiti teren za aktivnosti, zajedno s materijalima potrebnim za svaku aktivnost.

## **Facilitacijski stil**

Trener bi uvijek trebao pružati podršku i osigurati da je svima udobno, s vremena na vrijeme provjeravajući jesu li sudionici u skladu s datim pojmovima i svrhom svake aktivnosti.

Ona/on također treba pozvati sudionike da dijele, bez prisiljavanja da rade nešto što im nije ugodno, već pokušavajući pronaći alternativna rješenja.

## **Ciljana skupina**

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti.

## CILJEVI

Cilj ovih aktivnosti je upoznati sudionike jedni s drugima i međusobno podijeliti priče, saznati sličnosti ili zajedničke interese, a istovremeno potaknuti kreativno razmišljanje..

## POSTUPAK

predstavite se i ispričajte priču iza svojih imena, a zatim pokažite na sudionika pitajte "što je s vama/tvojim imenom?". npr. "Ja sam A i moje ime dolazi iz antičke Grčke. Roditelji su mi, međutim, dali ovo ime samo zato što je bilo ime njihovog omiljenog pjevača. Smiješno je što ga više nikad ne slušaju nakon mog rođenja. A ti?"

## MATERIJALI

Olovke, papir, ljepljive bilješke

## TRAJANJE

50-60 minuta (ili manje, ovisno o tome koliko rundi igrate)

## PROVJERA

Kao voditelj, možete zamoliti ljude da objasne zašto su odabrali baš te priče ili zašto su odabrali baš taj način da opisuju upotrebu predmeta koji su im dodijeljeni. oni su odabrali, i kako to igra na njihovu snagu.

Istaknite da sada imaju neke nove informacije i svježju perspektivu o svojim kolegama članovima tima.

Možete potaknuti raspravu postavljanjem pitanja kao što su:

- Kako ste se osjećali dok ste obavljali aktivnost?
- Koji je bio jedan od izazova obavljanja ove aktivnosti?
- Što je grupa morala učiniti da bi bila uspješna?

## ISHOD

- Upoznavanje
- Grupa počinje komunicirati i dobro se slaže

## REFERENCE

N/A

## CILJEVI

Cilj ovih aktivnosti je upoznati sudionike jedni s drugima i međusobno podijeliti priče, saznati sličnosti ili zajedničke interese, a istovremeno potaknuti kreativno razmišljanje.

## POSTUPAK

1. Podijelite sudionike u manje skupine.
2. Dodijelite objekt jednoj osobi u svakoj grupi.
3. Jedan po jedan, netko mora ići ispred grupe i demonstrirati upotrebu tog predmeta. Ostatak tima mora pogoditi što ta osoba demonstrira. Demonstrant ne može govoriti, a demonstracije moraju biti originalne, možda otkačene ideje.
4. Možete igrati više od jedne runde, dodjeljujući novi objekt drugoj osobi u svakoj grupi.

## MATERIJALI

Olovke, papir, ljepljive bilješke

## TRAJANJE

50-60 minuta (ili manje, ovisno o tome koliko rundi igrate)

## PROVJERA

Kao voditelj, možete zamoliti ljude da objasne zašto su odabrali baš te priče ili zašto su odabrali baš taj način da opisuju upotrebu predmeta koji su im dodijeljeni. oni su odabrali, i kako to igra na njihovu snagu.

Istaknite da sada imaju neke nove informacije i svježju perspektivu o svojim kolegama članovima tima.

Možete potaknuti raspravu postavljanjem pitanja kao što su:

- Kako ste se osjećali dok ste obavljali aktivnost?
- Koji je bio jedan od izazova obavljanja ove aktivnosti?
- Što je grupa morala učiniti da bi bila uspješna?

## ISHOD

- Upoznavanje
- Grupa počinje komunicirati i dobro se slaže

## REFERENCE

N/A



## POSTUPAK

1. Nacrtajte veliki krug na bijeloj ploči ili flip chartu. Reci ljudima, "Ovaj krug predstavlja sve stvari koje ćemo danas raditi. Krenut ćemo odavde (pokažite na vrh kruga) i krenut ćemo na putovanje herojem."
2. Objasnite što je Herojevo putovanje. Možete reći: „Svaka priča, svaka epska avantura slijedi ovaj osnovni format. Ovo je nešto što je Joseph Campbell smislio. Napisao je knjigu pod nazivom Heroj od tisuću lica, koju možete pogledati. U osnovi, herojevo putovanje funkcionira ovako. Počinjete u običnom životu. Ovdje svi dolaze na sastanak. Trenutačno smo zapravo u našim običnim životima i radit ćemo neki poseban posao i kretat ćemo se izvan uobičajenog života.”
3. Na vrhu kruga nacrtajte štapić. Sada recite: „Putovanje heroja u osnovi ima dvije velike komponente. Jedan je poznati svijet, a to su stvari koje već poznajemo, redoviti rad i svakodnevni život. Zatim je tu nepoznato, a to su stvari za koje se nadamo da ćemo otkriti i istražiti tijekom ove radionice.”
4. Nacrtajte valovitu liniju koja predstavlja granicu između poznatog i nepoznatog. "Ovo se zove prag. To je prag između poznatog i nepoznatog."
5. Sada recite: „Evo nas na putu heroja. Prva stvar na putu junaka je poziv na avanturu. Tu govorimo o stvarima poput: Što ćemo učiniti? Koji je posao koji ćemo raditi? Zašto je to važno? Što nas dovodi do ove točke?"
6. Oko 1 sat na krug napišite "Poziv" i razgovarajte o svrsi radionice. Možda ćete htjeti pitati ljude zašto su došli i kakva su njihova očekivanja.
7. Sada nacrtajte nekoliko figurica oko 2 sata i recite:  
"Naći ćete na početku svake priče, pronaći ćete pomagače i mentore. Bilo da se radi o Dumbledoreu, rođaku ili vašem najboljem prijatelju, tko god da je taj lik, to su likovi koji će vam pomoći da pronađete svoj put."
8. Istaknite da bi pomoćnici mogli biti alati ili ljudi, stručnjaci koje bismo mogli dovesti. To može biti glavni govornik ili stvari poput podučavanja ljudi kako se na određeni način koristiti ljepljivim bilješkama.
9. Sljedeće ćete govoriti o prelasku praga između poznatog i nepoznatog. "Sada, kada prijeđemo prag, obično je dobro vrijeme za pauzu za kavu. Kraj je jutro, kava ili čaj, ovisno o tome u kojoj se zemlji nalazite. Možda i jedno i drugo. Napraviti ćemo pauzu." Ovdje možete nacrtati šalicu za kavu ili čaj.
10. Sada recite: "Sljedeće ćemo početi ulaziti u kušnje i nevolje. To nazivamo problemima i zamkama. To je dio putovanja u kojem istražujete problemski prostor."  
Ovdje ćete možda raditi sve vrste aktivnosti ili stvari. Možda razmišljate, možda radite stvari, možda crtate kartu, razvijate trening. Postoji hrpa stvari koje možete učiniti da istražite ovaj problemski prostor. U priči ćete pronaći razne izazove: morate se popeti na planinu, morate se boriti protiv trolova, sve stvari koje se moraju dogoditi da biste pomaknuli priču naprijed.
11. Napišite riječi "Problemi i zamke" i nacrtajte ovdje neke eksplozije, ili bodljikavu žicu, ili nešto što predstavlja probleme i zamke, u 4 i 5 sati na svom krugu.

## POSTUPAK

12. Sada napišite riječ "Jama" i nacrtajte jamu na dnu kruga. Jama, na jednodnevnom sastanku, može biti vrijeme ručka.
13. "Svaka priča ima svoju jamu. Dotaknuli smo dno. Ovo može biti težak prostor jer smo upravo otvorili sve te prostore problema i pitanja i stvari s kojima se moramo nositi. Možda se osjećamo kao da nikada nećemo doći kući. Jama je također mjesto gdje se može dogoditi i duboka refleksija, pravo snažno učenje. Tijekom ručka moglo bi biti dobro vrijeme da istražite što je ovdje dolje u jami. Kako se osjećamo? Kakve su emocije?"
14. Sada napišite "Moći" i nacrtajte neke zvijezde, ili figuru superheroja s ogrtačem, nešto što predstavlja moći, oko 7 ili 8 sati, i recite:
15. "Izlazimo iz jame nakon ručka i stvaramo nove moći. rješavamo probleme. Sada rješavamo probleme, stvaramo rješenja, radimo na stvarima zajedno. Ovakve vrste alata koje bismo ovdje možda koristili bile bi metode i alati koje ste naučili i koje ćete naučiti tijekom tjedna. Ovdje zapravo dobivamo sjajne rezultate iz radionice, ali to još uvijek moramo vratiti na posao."
16. Sada oko 10 sati napišite "Povratak" i recite:
17. "I to je dio herojeva puta, povratak običnom životu. Moramo se vratiti i ponovno prijeći prag. Ovo vrijeme je sve o tim moćima koje vraćate. Želimo se vratiti na radno mjesto s darovima. Razmišljajte, nove ideje, nove misli. Želimo provesti neko vrijeme razmišljajući o tome: "Kako da ovo vratimo na posao?"
18. Ovo je dio sesije u kojem odvojite malo vremena da grupa zajedno razmisli o tome kako će nove ideje s radionice vratiti u organizaciju. Što ću učiniti na sljedećem sastanku? Kako ću to objasniti svom timu? Možda ćete zapravo zajedno raditi na PowerPointu ili raditi na nekim dokumentima koji govore o dijeljenju onoga što ste zapravo radili tijekom sastanka.
19. U ovom trenutku možete završiti vježbu tako što ćete pitati ljude imaju li razmišljanja i dodatke prije nego što nastavite sa sesijom.

## MATERIJALI

Možda biste željeli pripremiti ppt prezentaciju ili barem nekoliko fotografija kao primjer. Olovke ili olovke, papir, prijenosno računalo, projektor, flip board, marker, ljepljivi papiri

## TRAJANJE

60-90 minuta

## PROVJERA

Možete započeti ispitivanje ponavljanjem ciljeva koje ste pokušavali postići.

Razgovarajte sa sudionicima o tome što su naučili. Je li to ono što su očekivali? Pitajte sudionike ako nešto još uvijek nije jasno i ako jest, pokušajte navesti grupu da to objasni.

## ISHOD

Identificiranje nekih kreativnih načina rada s fotografijama/videozapisima

- Razumijevanje moći riječi i natpise

## REFERENCE

Evo primjera dovršenog dnevnog reda:



Ovo je vrlo moćan način postavljanja dnevnog reda za a sesije rada relativno velikog obima. Provesti neko vrijeme unaprijed o ovome. Izvucite ga i razgovarajte o njemu ključem dionika, bilo prije sastanka ili na početku sastanka. To je također dobar lakmus test koji će vam pomoći u razmišljanju kroz ciljeve vašeg sastanka. Ako ne možete odgovoriti pitanja poput: „Što je poziv na avanturu? Što su probleme koje želimo istražiti? Koje su stvari koje mi želite pronaći? Koje su stvari koje želimo vratiti raditi?" a ako ne možete nekako razmisliti o ovim na početak sastanka, onda je legitimno zapitati se, trebamo li stvarno imati ovaj sastanak? Agendu Herojevog putovanja kreirao je Dave Gray. Bilo je inspiriran The Hero's Journey, populariziran od strane Josipa Campbell, i Pie Chart Agenda, koji dolazi iz James Macanufa, koautor Gamestorminga.

# TELLING (AND LISTENING TO) A STORY

## POSTUPAK

1. Zamolite sudionike da odvoje nekoliko minuta da napišu nacrt priče koju bi željeli podijeliti.
2. Nakon što završe, formirajte parove i objasnite sljedeći zadatak.
3. Jedan sudionik će ispričati svoju priču, dok bi drugi partner – s vremena na vrijeme – trebao reći “zumiraj” ako želi više detalja ili “umanji” za manje detalja.
4. Sudionici bi trebali entuzijastično slušati priču svojih partnera, a zatim ispričati svoju.
5. Nakon što oba sudionika ispričaju svoje priče, formiraju se novi parovi.
6. Nakon razmjene priča s još 3 ili 4 sudionika (ili više, ovisno o broju sudionika), formirajte grupe i zamolite svaku grupu da pronađe zajedničke elemente u pripovijedanju svih ljudi koje su slušali.  
npr. što je to učinilo pozitivnim iskustvom?

## MATERIJALI

Papir, olovke, olovke

Pobrinite se da sudionici imaju dovoljno prostora za lako kretanje po prostoriji.

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Kao trenutak za analizu, također možete istaknuti sposobnost da se usredotočite na ono što drugi govore i s grupom razgovarate o nekim savjetima kako da budete bolji slušatelji.

Druga pitanja za razmjenu mogu biti: How

- jeste li se osjećali dok ste radili aktivnost?
- Jesu li vam aktivnosti bile teške? Jeste li naučili nešto što se može primijeniti na vaš osobni/poslovni život? Kako?

## ISHOD

- Izgradnja veza između sudionika kroz aktivno dijeljenje
- Razvijanje sposobnosti prepoznavanja obrazaca u strukturama priča

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

1. Uparite sudionike i zamolite ih da otvore posljednju sliku koju su snimili svojim mobitelom i razmisle o priči iza nje. Mogu jedni drugima postavljati pitanja poput „Gdje je snimljeno? Zašto je snimljeno? Zašto si to ovako uzeo? Kako ste se osjećali?“. Pozovite sudionike da koriste posljednju sliku koju su snimili, čak i ako se čini dosadnom ili nevažnom. Potaknite ih da vide zanimljive priče u naizgled dosadnim situacijama.
2. Nakon razmišljanja o priči, sudionici dijele sliku putem virtualne ploče (tj. Padlet, Awwapp). Zatim formiraju parove i, gledajući fotografiju partnera na virtualnoj ploči, postavljat će jedni drugima pitanja kako bi otkrili više detalja o priči iza slike.
3. Nakon što svaki par završi s dijeljenjem, okupite sudionike na plenarnoj sjednici i razgovarajte s njima o pričama iza njihovih slika. Je li bilo teško pronaći priču? Je li im nešto moglo pomoći u stvaranju priče? Kad bi morali snimiti novu sliku da ispričaju istu priču, koja bi slika oni uzimaju?

## MATERIJALI

Papir, olovke, olovke

Ako želite, možete unaprijed obavijestiti sudionike da će od njih biti zatraženo da podijele fotografiju s grupom kako bi se izbjeglo da je netko ne želi dijeliti.

Ipak, imajte na umu da bi to narušilo vještine poboljšanja na kojima se vježba. Morat ćete postaviti virtualnu ploču (Padlet, Awwapp ili sličan alat) koja se može vidjeti i na mobilnim telefonima, kako bi sudionici mogli dijeliti fotografije jedna s drugom.

## DURATION

45 minuta

## PROVJERA

Možete koristiti raspravu u koraku 3 kao početnu točku za analizu.

Možete započeti ispitivanje ponavljanjem ciljeva koje ste pokušavali postići.

Pitajte sudionike jesu li nešto naučili. Što? Je li to ono što su očekivali? Je li bilo teško podijeliti nešto o sebi? Što je teško dijeliti komentare?

Pitajte sudionike ako nešto još uvijek nije jasno i ako jest, pokušajte navesti grupu da to objasni.

## ISHOD

- Razumijevanje onoga što se može prenijeti fotografijom Razumijevanje osnova
- pričanja priče fotografijom

## REFERENCE

Za varijacije, pogledajte str. 10-11 u izvoru Youth Work Ireland Tipperary "What's the PhotoStory?".

## POSTUPAK

1. Objasnite sudionicima da će raditi na tome kako izraditi grubi nacrt scenarija za video.
2. Trebat će stvoriti nacrt priče, koji se obično sastoji od:  
Uvod – koji treba privući pozornost publike, dati pozadinske informacije i postaviti ton za priču.  
Tijelo – gdje se razvijaju glavne točke priče i uključuje pomoćni materijal. Kraj – to sažima glavnu poantu i daje snažnu završnu riječ.
3. Dajte im 10 minuta da smisle priču i naprave prvi nacrt. Ako se muče s pronalaskom priče, podsjetite ih na one koje su podijelili u prethodnim aktivnostima (alternativno, možete ih zamoliti da sudjeluju u igri PhotoStory spomenutoj u pozadinskim referencama aktivnosti 1.4).
4. Uparite sudionike tako da mogu jedni drugima pročitati svoj prvi nacrt i dati jedni drugima povratne informacije.
5. Dajte sudionicima dodatnih 15 minuta za rad na svojim skriptama, integrirajući povratne informacije koje su dobili.
6. Nakon 15 minuta zamolite sudionike da podijele svoje ideje o scenariju s cijelom grupom i zajedno razgovaraju o frazi, gramatici, sintaksi i drugim povratnim informacijama koje bi sudionik mogao dati ili dobiti o određenoj točki.

## MATERIJALI

Olovke, olovke, papir (tiskane fotografije u slučaju da se odlučite za igru PhotoStory)

Ako želite, možete pripremiti materijal za sudionika sa stolom za ocrtavanje priče.

Pobrinite se da ima dovoljno prostora da svi mogu udobno raditi na svojim scenarijima, a da ih ne ometaju.

## TRAJANJE

45 - 50 minuta

## PROVJERA

Počevši od rasprave u koraku 6, pitajte sudionike kako su se osjećali kada su napisali svoju priču, podijelili je s nekim drugim i slušali druge.

## ISHOD

- Poboljšanje vještina pisanja
- Naučite više o pripovijedanju i kako ispričati priču na učinkovit način
- Organiziranje ideja i misli

## REFERENCE

You can find out more about Photovoice here:

- <https://photovoiceproject.it/>
- <https://www.photorevoice.eu/>

## POSTUPAK

1. Dajte sudionicima neke osnovne informacije o korištenju videa u digitalnom pripovijedanju.
2. Neke ključne točke:
  - Uz programe za digitalno pripovijedanje, čak i korisnici s malo ili nimalo tehničkog znanja trebali bi moći stvarati digitalne priče.
  - Digitalna priča obično počinje scenarijem, a zatim pripovjedač okuplja medije kako bi podržao ideje i emocije u tom scenariju, uključujući glazbu ili druge audio efekte, osobne ili javne slike, animacije ili video, itd. Ona/on sve spaja i uređuje digitalnu priču, stvarajući kratki film, obično dug oko dvije do četiri minute.
3. Razmislite sa sudionicima o osnovnim pravilima za snimanje i montažu videa (pogledajte dolje za daljnje reference) i pratite odgovore na preklopnj ploči (ili digitalnoj ploči).
4. Podijelite sudionike u manje grupe (3-4 osobe po grupi) i objasnite im zadatak koji slijedi.
5. Omogućite svakoj grupi unaprijed kreirani račun za Adobe Spark i pobrinite se da svi znaju osnove alata.
6. Zamolite svaku grupu da odabere 1 hashtag koji ste prethodno napisali na karticama (ako je moguće, napravite slijepi odabir).
7. Hashtagovi će definirati teme scena koje će se snimati, na primjer #atschool, #touristlife, #party, #workinghard, itd.
8. Stavite sve materijale (luk/naranče, dijelove kostima, itd.) na stol i dajte 15-20 minuta grupama da razmisle o 1-2 scene koje će kreirati prema hashtagovima koje su odabrali, kreirajte postavke, stil podignite kostime za lukove, itd., a zatim snimate scene.
9. Podsjetite sudionike da videozapisi ne moraju biti savršeni, ali trebaju ispričati priču dovoljno jasno.
10. Nakon što su svi snimili scene, pustite grupe da rade 15 minuta na Adobe Sparku kako bi stvorili video od 2-4 minute. Mogu koristiti svu vizualnu i glazbu koju žele, pod uvjetom da je bez autorskih prava.
11. Nakon što su videozapisi spremni, zamolite svaku grupu da pokaže svoj video na plenarnoj sjednici i zamolite drugog sudionika da pogodi koji je hashtag inspirirao priču.

## MATERIJALI

Luk/naranče (1-2 po skupini)

- markeri, papir u boji, trake, škare, ljepilo i sve se moglo iskoristiti za izradu kostima za Luk.
- bilo koji drugi materijal za pretvaranje luka u a karakter: perje, male oči, mali šeširi, itd.
- unaprijed izrađeni računi Adobe Spark.
- prijenosna računala/pametni telefoni.
- Projektor.

## TRAJANJE

90 minuta

## PROVJERA

Počevši od koraka 9, počnite razgovarati s grupom.

- Kakvu ideju si smislio o Brianu the Onion?
- Što voli/ne voli?

Neka druga pitanja za debriefing mogu biti:

- Kako ste se osjećali dok ste obavljali aktivnost?
- Jesu li vam aktivnosti bile teške?
- Jeste li naučili nešto novo? Što?

## ISHOD

- Sastavljanje priče
- Poboljšanje nečijih vještina sintetizacije
- Mogućnost montaže kratkog videa
- Snimanje kratkog filma o nekoj temi

## REFERENCE

Video shooting and editing tips: pp. 60-65, "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING".

More info on the "Brian the onion" activity: MY STORY MAP booklet, Salto Toolbox ([https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-2367/IO2-03\\_MyStoryMap\\_EN.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2367/IO2-03_MyStoryMap_EN.pdf))

# EVALUATION SESSION

## POSTUPAK

Sesija se može provesti korištenjem alata Compass, kao što su Točke gledišta, Izvješće o vremenu, Hit the headlines, Rucksack.

Alternativno, možete prikupiti povratne informacije putem digitalnih alata za anketiranje (PollsGo, Answer Garden), putem mini ankete (Type form, Mentimeter) ili virtualne ploče (Padlet, Mirò, Awwapp) i koristiti rezultate kao početnu točku za raspravu.

Prema odabranoj metodi, možda ćete morati pripremiti anketu/anketu ili virtualnu ploču.

## MATERIJALI

Flipboard, olovke, olovke, papir, markeri i ostalo prema odabranoj metodi

## TRAJANJE

30 minuta max

## PROVJERA

Trener bi trebao pročitati izjave sudionika i njihova daljnja pitanja pred grupom i potaknuti raspravu.

Ona/on možda želi prikupiti odgovore nakon završetka aktivnosti. Odgovori sudionika vjerojatno će pružiti formativne povratne informacije o razumijevanju sudionika i o pitanjima koja mogu imati.

## ISHOD

- Procjena sudioničkog razumijevanja ciljeva učenja
- Prikupljanje uvida o napretku u učenju sudionika.

## REFERENCE

N/A



# MODUL 5

## Tehnike pripovijedanja

# Online

Sadašnji kurikulum o digitalnom pripovijedanju u obrazovanju odraslih osmišljen je kao alat za poboljšanje digitalnih vještina trenera za obrazovanje odraslih koji rade s odraslima u nepovoljnom položaju.

Ispravna uporaba metodologije digitalnog pripovijedanja u kontekstu učenja odraslih povećat će motivaciju odraslih učenika u nastavku svog obrazovnog puta i osigurati bolje rezultate. Motivacija i usmjeravanje odraslih učenika izravno su povezani sa sposobnostima odgajatelja, koji utječu na ispunjavanje ciljeva učenja učenika, kao i na njihovu motivaciju da ostanu na obrazovnom putu i usmjeravanje u odabiru najprikladnijeg tečaja za njih..

Stoga, osposobljavanje trenera da prihvate strategije širenja, usmjeravanja i motivacije ne samo da će poboljšati vještine i kompetencije odgajatelja kako bi usmjeravali i motivirali odrasle učenike, već će i potaknuti nisko kvalificirane ili nisko kvalificirane odrasle osobe da razviju i unaprijede svoju pismenost i digitalne vještine..

## **Ciljevi**

Dok je kurikulum usmjeren na poboljšanje vještina kroz metodologiju digitalnog pripovijedanja, ovaj modul se fokusira na pristup pripovijedanju na mnoge načine i oblike, s posebnim naglaskom na digitalni oblik.

Kroz ovaj modul učenici će zapravo upoznati što je digitalno pripovijedanje te alate i tehnike koje se mogu koristiti za to, kao što su fotografija, video, s posebnim naglaskom na to kako ispričati priču putem ovih sredstava počevši od scenarij i/ili kroz natpise i druge tekstove.

## **Priprema za trenere**

Trener će pripremiti teren za aktivnosti, zajedno s materijalima potrebnim za svaku aktivnost.

## **Facilitacijski stil**

Trener bi uvijek trebao pružati podršku i osigurati da je svima udobno, s vremena na vrijeme provjeravajući jesu li sudionici u skladu s datim pojmovima i svrhom svake aktivnosti.

Ona/on bi također trebao pozvati sudionike da dijele, ne prisiljavajući ih da učine nešto što im nije ugodno, već pokušavajući pronaći alternativna rješenja.

Budući da će se radionica održavati online, trener bi trebao obratiti posebnu pozornost na razinu pozornosti sudionika, predviđajući promjene ili pojačivače energije kako bi ih zadržao uključenima tijekom sesije.

## **Ciljana skupina**

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti.

## **Provjera / vrednovanje učenja**

Provjera/vrednovanje učenja

Na kraju svake aktivnosti, trener će imati debriefing sa svim sudionicima, dok će se na kraju dana održati evaluacija kako bi dobio povratne informacije o aktivnostima (i pratio napredak u učenju sudionika).

## CILJEVI

Probijanje  
leda

## POSTUPAK

Predstavite se i ispričajte priču iza svog imena, a zatim pozovite drugog sudionika da učini isto tako što ćete ga pitati "što je s vama/tvojem imenom?".

npr. "Ja sam A i moje ime dolazi iz starogrčkog. Roditelji su mi, međutim, dali ovo ime samo zato što je bilo ime njihovog omiljenog pjevača. Smiješno je što ga više nikad ne slušaju nakon mog rođenja. A ti?"

## MATERIJALI

N/A

## TRAJANJE

15 min (više manje)

## PROVJERA

Pobrinite se da svi sudionici imaju priliku razgovarati i stvoriti ugodnu atmosferu za provedbu daljnjih aktivnosti, da se svi osjećaju opušteno i spremni na suradnju.

## ISHOD

- Upoznavanje
- Grupa počinje komunicirati i dobro se slaže

## REFERENCE

N/A

# TELLING (AND LISTENING TO) A STORY

## CILJEVI

Cilj ove aktivnosti je upoznati sudionike jedni s drugima i međusobno podijeliti priče, saznati sličnosti ili zajedničke interese, a istovremeno potaknuti kreativno razmišljanje.

## POSTUPAK

1. Zamolite sudionike da odvoje nekoliko minuta da napišu nacrt priče koju bi željeli podijeliti.
2. Nakon što su gotovi, formirajte manje grupe (maksimalno 3-4) i objasnite sljedeći zadatak.
3. Jedan sudionik će ispričati svoju priču, dok bi ostali – s vremena na vrijeme – trebali reći “zumiraj” ako žele više detalja ili “umanjaj” za manje detalja.
4. Sudionici bi trebali s entuzijazmom slušati priču svojih članova grupe, a zatim ispričati svoju.
5. Nakon razmjene priča, zamolite grupe da pronađu zajedničke elemente u pripovijedanju svih ljudi koje su slušali.

## MATERIJALI

Za ovu aktivnost možete koristiti sobe za izlaganje i prelaziti iz jedne grupe u drugu kako biste olakšali aktivnost. Sudionici mogu napisati obrise svojih priča na svom prijenosnom računaru ili na papiru.

## TRAJANJE

45 minuta

## PROVJERA

Kao voditelj, možete zamoliti ljude da objasne zašto su odabrali baš tu priču. Istaknite da sada imaju neke nove informacije i svježiju perspektivu o svojim kolegama članovima tima.

Možete potaknuti raspravu postavljanjem pitanja kao što su:

- Kako ste se osjećali dok ste obavljali aktivnost?
- Što je bio jedan od izazova obavljanja ove aktivnosti?

Mogli biste također istaknuti sposobnost fokusiranja na ono što drugi govore i razgovarati s grupom o nekim savjetima za bolje slušanje.

## ISHOD

- Izgradnja veza između sudionika kroz aktivno dijeljenje.
- Razvijanje sposobnosti prepoznavanja obrazaca u strukturama priča

## REFERENCE

N/A

STORYTELLING  
TECHNIQUES ONLINE  
SESSION 5.3

# INTRO TO DIGITAL STORYTELLING

## CILJEVI

## POSTUPAK

- Ukratko predstavite sudionike digitalnom pripovijedanju. Možete krenuti od ove
- definicije: "Digitalno pripovijedanje, u svojoj najosnovnijoj srži, praksa je korištenja računalnih alata za pričanje priča. Ideja je kombinirati umjetnost pričanja priča s raznim multimedijским sadržajima, uključujući grafiku, audio, video i web izdavaštvo."
- Razmislite sa sudionicima o različitim tehnikama/sredstvima koja mogu koristiti u pripovijedanju/digitalnom pripovijedanju.
- Da biste pratili odgovore, možete ih napisati na digitalnoj ploči, kao što su Mirò, Awwapp ili Padlet.
- Pitajte sudionike jesu li ikada koristili pripovijedanje u svom svakodnevnom životu? U svom radnom vijeku? Jesu li shvatili da to rade?

## MATERIJALI

Virtualna ploča, (ppt prezentacija)

## TRAJANJE

30 minuta

## PROVJERA

Pogledajte korak 4.

## ISHOD

Razumjeti što je digitalno pripovijedanje i koji se alati/tehnike mogu koristiti za to

## REFERENCE

O digitalnom pripovijedanju:

- "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING", Salto Toolbox ([https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1914/Guide%20Storytelling%20for%20Training\\_EN.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1914/Guide%20Storytelling%20for%20Training_EN.pdf)).
- "Digitale. The booklet.", Salto Toolbox ([https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-2061/Digitale\\_PL\\_booklet\\_compressed.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2061/Digitale_PL_booklet_compressed.pdf))

## CILJEVI

## POSTUPAK

1. Podijelite sudionike u manje grupe, zamolite ih da otvore posljednju sliku koju su snimili mobitelom i razmisle o priči iza nje. Mogu jedni drugima postavljati pitanja poput „Gdje je snimljeno? Zašto je snimljeno? Zašto si to ovako uzeo? Kako ste se osjećali?“. Pozovite sudionike da koriste posljednju sliku koju su snimili, čak i ako se čini dosadnom ili nevažnom. Potaknite ih da vide zanimljive priče u naizgled dosadnim situacijama.
2. Nakon razmišljanja o priči, sudionici dijele unutar svoje grupe i postavljaju jedni drugima pitanja kako bi otkrili više detalja o priči.
3. Nakon što svaka grupa završi dijeljenje, okupite sudionike na plenarnoj sjednici i razgovarajte s njima o pričama iza njihovih slika. Je li bilo teško pronaći priču? Je li im nešto moglo pomoći u stvaranju priče? Kad bi morali snimiti novu sliku da ispričaju istu priču, koju bi sliku snimili?

## MATERIJALI

Virtualna ploča, za ovu aktivnost možete koristiti sobe za razvrstavanje na zumiranju.

Bilo bi bolje unaprijed obavijestiti sudionike da će od njih biti zatraženo da podijele fotografiju s grupom kako bi se izbjeglo da je netko ne želi dijeliti. Iako bi to moglo potkopati vještine poboljšanja na kojima se vježba, pružanje informacija potrebno je za nesmetano odvijanje aktivnosti.

## TRAJANJE

30 minuta

## PROVJERA

Možete koristiti raspravu u koraku 3 kao početnu točku. Možete početi ponavljanjem ciljeva koje ste pokušavali postići. Pitajte sudionike jesu li nešto naučili. Što? Je li to ono što su očekivali? Je li bilo teško podijeliti nešto o sebi? Što je teško dijeliti komentare? Pitajte sudionike ako nešto još uvijek nije jasno i ako jest, pokušajte navesti grupu da to objasni.

## ISHOD

- Razumijevanje onoga što se može prenijeti fotografijom
- Razumijevanje osnova pričanja priče kroz fotografiju.

## REFERENCE

- <https://miro.com/signup/>
- <https://www.awwapp.com/>
- <https://padlet.com/>

# WRITING A SCRIPT

## CILJEVI

## POSTUPAK

1. Objasnite sudionicima da će raditi na tome kako izraditi grubi nacrt scenarija za video.
2. Trebat će stvoriti nacrt priče, koji se obično sastoji od: vidjeti reference
3. Dajte im 10 minuta da smisle priču i naprave prvi nacrt. Ako se muče s pronalaskom priče, podsjetite ih na one koje su podijelili u prethodnim aktivnostima (alternativno, možete ih zamoliti da sudjeluju u igri PhotoStory spomenutoj u pozadinskim referencama aktivnosti 1.4).
4. Podijelite sudionike u manje grupe kako bi jedni drugima mogli pročitati svoj prvi nacrt i dati jedni drugima povratne informacije.
5. Dajte sudionicima daljnjih 10-15 minuta da rade na svojim skriptama, integrirajući povratne informacije koje su dobili.
6. Nakon 10-15 minuta, zamolite sudionike da podijele svoje ideje o scenariju s cijelom grupom i zajedno razgovaraju o frazi, gramatici, sintaksi i drugim povratnim informacijama koje bi sudionik mogao dati ili dobiti o određenoj točki.

## MATERIJALI

Ako želite, možete pripremiti materijal za sudionika sa tablicom da ocrtate priču i podijelite je putem Google Drivea ili druge virtualne ploče (Mirò, Awwapp, Padlet). Kao i za prijašnje aktivnosti, možete formirati grupe putem izdvojenih soba na Zoomu.

## TRAJANJE

30-45 minuta

## PROVJERA

Počevši od rasprave u koraku 6, pitajte sudionike kako su se osjećali kada su napisali svoju priču, podijelili je s nekim drugim i slušali druge.

## ISHOD

- Poboljšanje vještina pisanja.
- Naučite više o pripovijedanju i kako ispričati priču na učinkovit način.
- Organiziranje ideja i misli.

## REFERENCE

Struktura teksta:

- Uvod – koji treba privući pozornost publike, dati pozadinske informacije i postaviti ton za priču.
- Tijelo – gdje se razvijaju glavne točke priče i uključuje pomoćni materijal.
- Kraj – to sažima glavnu poantu i daje snažnu završnu riječ.

## **POSTUPAK**

1. Razmislite s grupama o kreativnim načinima rada s fotografijama/videozapisima.
2. Dok razmišljate, pokažite im neke slike kolaža, montaža, projekata uključujući tekst ili natpise i svakako dotaknite neke ključne točke:
  - Koristite montažu i kolaž da predstavite ideju o tome kako slike rade zajedno kako bi prenijele određenu poruku ili priču i način na koji jedna slika može utjecati na čitanje druge.
  - Tekst je moćan alat za kontekstualizaciju slika. Korištenje teksta omogućuje sudionicima da uvuku publiku dalje u svoje svjetove.
  - Naslovi su osobito važni u projektima koji imaju zagovaračke ciljeve, jer mogu pomoći publici da jasnije razumije poruku fotografa.
  - Tekst treba razvijati kako se slike stvaraju, a ne ostavljati ga za zadnji trenutak.
3. Nakon što svima budu jasne ove ključne točke, dajte sudionicima neke osnovne informacije o korištenju videa u digitalnom pripovijedanju. Pogledajte prilog na sljedećoj stranici.
4. Dok objašnjavate ove ključne točke, razmišljajte sa sudionicima o osnovnim pravilima za snimanje i montažu videa (pogledajte dolje za daljnje reference) i pratite odgovore na digitalnoj ploči (Mirò, Awwapp, Padlet).
5. Podijelite sudionike u manje grupe (3-4 osobe po grupi) i objasnite da će svaka grupa izraditi kratki video na određenu temu (2-4 minute).
6. Omogućite svakoj grupi unaprijed kreirani račun za Adobe Spark i pobrinite se da svi znaju osnove alata.
7. Dodijelite hashtag svakoj grupi. Hashtagovi će definirati teme videa koji će se izraditi, na primjer #atschool, #touristlife, #party, #workinghard, itd..
8. Dajte 5-10 minuta grupama da razmisle o videu koji će izraditi u skladu s hashtagovima koji su im dodijeljeni, ocrtajte skriptu/naslove/drugi tekst, prikupite fotografije ili video koji će im trebati, itd., a zatim kreirajte video. Podsjetite sudionike da videozapisi ne moraju biti savršeni, ali trebaju ispričati priču/poruku dovoljno jasno.
9. Nakon što svi imaju jasan uvid u ono što trebaju učiniti, pustite grupama da rade 15 minuta na Adobe Sparku kako bi stvorili video od 2-4 minute. Mogu koristiti svu vizualnu i glazbu koju žele, pod uvjetom da je bez autorskih prava. Najbolji način za obavljanje ovog dijela aktivnosti bio bi identificirati člana u svakoj grupi koji će izravno raditi na videu dok dijeli svoj zaslonski ekran s članovima tima, koji će aktivno doprinijeti idejama, doprinosima i prijedlozima..
10. Kada su videozapisi spremni, zamolite svaku grupu da pokaže svoj video na plenarnoj sjednici i zamolite drugog sudionika da pogodi koji je hashtag inspirirao priču.

### Savjeti za trenera:

Provedba ove grupne aktivnosti na mreži mogla bi biti nezgodna. Alternativa bi mogla biti da to bude individualna aktivnost umjesto timskog rada. Zadatak možete dodijeliti sudionicima i oni mogu raditi sami, a da budu na mreži, kako bi vas mogli kontaktirati u slučaju da im zatreba podrška. Također biste mogli iskoristiti trenutak za osobne razgovore sa sudionicima, zatražiti povratne informacije o provedenim aktivnostima i razjasniti sve nedoumice koje još uvijek imaju.



### DODATAK:

Neke ključne točke za točku 3. postupka:

- Uz programe za digitalno pripovijedanje, čak i korisnici s malo ili nimalo tehničkog znanja trebali bi moći stvarati digitalne priče.
- Digitalna priča obično počinje scenarijem, a zatim pripovjedač okuplja medije kako bi podržao ideje i emocije u tom scenariju, uključujući glazbu ili druge audio efekte, osobne ili javne slike, animacije ili video, itd. Ona/on sve spaja i uređuje digitalnu priču, stvarajući kratki film, obično dug oko dvije do četiri minute.

### MATERIJALI

Možda biste željeli pripremiti ppt prezentaciju ili barem nekoliko fotografija kao primjer.

Prethodno stvorite račun za Adobe Sparks. Koristite različite e-poruke - npr. workshop1, workshop2 itd. - za različite profile.

### TRAJANJE

60-90 minuta

### PROVJERA

Možete započeti ispitivanje ponavljanjem ciljeva koje ste pokušavali postići.

Razgovarajte sa sudionicima o tome što su naučili. Je li to ono što su očekivali?

Pitajte sudionike ako nešto još uvijek nije jasno i ako jest, pokušajte navesti grupu da to objasni.

Neka druga pitanja za debriefing mogu biti:

- Kako ste se osjećali dok ste obavljali aktivnost?
- Jesu li vam aktivnosti bile teške?
- Jeste li naučili nešto novo? Što?

### ISHOD

- Identificiranje nekih kreativnih načina rada s fotografijama/videozapisima.
- Razumijevanje moći riječi i natpisa.
- Slaganje priče.
- Snimanje kratkog filma o nekoj temi.

### REFERENCE

Further info: OPHI PhotoVoice Guide, pp. 31-32.

Video shooting and editing tips: pp. 60-65, "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING".

More info on the "Brian the onion" activity: MY STORY MAP booklet, Salto Toolbox ([https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_downloaded-file-2367/IO2-03\\_MyStoryMap\\_EN.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_downloaded-file-2367/IO2-03_MyStoryMap_EN.pdf))

# EVALUATION SESSION

## CILJEVI

## POSTUPAK

Sesija se može provesti usmeno ili putem digitalnih alata za anketiranje (PollsGo), alata za prikupljanje povratnih informacija (Answer Garden), mini ankete (Type form, Mentimeter) ili virtualne ploče (Padlet, Mirò, Awwapp). Također se može razmotriti da se pripremi anketa/anketa/obrazac i da sudionici sami izvrše evaluaciju.

## MATERIJALI

Ovisno o odabranoj metodi, možda će vam trebati anketa/anketa ili virtualna ploča.

## TRAJANJE

15- 30 minuta

## PROVJERA

Trener bi trebao pročitati izjave sudionika i njihova daljnja pitanja pred grupom i potaknuti raspravu. Ona/on možda želi prikupiti odgovore nakon završetka aktivnosti. Odgovori sudionika vjerojatno će pružiti formativne povratne informacije o razumijevanju sudionika i o pitanjima koja mogu imati.

## ISHOD

- Procjena sudioničkog razumijevanja ciljeva učenja
- Prikupljanje uvida o napretku u učenju sudionika

## REFERENCE

N/A

# MODUL 6

## Tehnike pripovijedanja

# Osobna priča

Ovaj se modul temelji na digitalnoj metodi pripovijedanja koja omogućuje pojedinim sudionicima da prenesu svoje jedinstvene životne priče u kratke audio pripovijesti koje se lako mogu podijeliti s malim krugom drugih sudionika ili sa širom javnošću na internetu.

Metoda se temelji na pretpostavci da svatko ima priču za ispričati i stoga ljudima treba dati priliku da iznesu svoju perspektivu. To je posebno vrijedno u radu s ljudima koji su pod rizikom od isključenosti koji su nedovoljno zastupljeni u medijima, jer im daje glas može pomoći dekonstruirati stereotipe koji su rašireni u mainstream vijestima.

Glavne prednosti korištenja digitalnog pripovijedanja za podršku ljudima s manje mogućnosti su:

**OSNAŽIVANJE:** ljudi priznaju da su jedinstvene osobe, da su njihove osobne priče važne i ne bi se trebali bojati izraziti ih.

**UPOZNAVANJE:** slušajući priče međusobno sudionici uče kako bolje komunicirati i fokusirati se na sličnosti, a ne razlike među njima, što ih čini manje sklonim sukobima i nasilju.

**KREATIVNOST:** sudionici aktiviraju svoj kreativni potencijal i uče kako tražiti inovativne (digitalne) načine za prenošenje poruka koje su im važne.

**(SAMO)REFLEKCIJA I EMPATIJA:** cijeli je proces vrlo refleksivan i omogućuje sudionicima da steknu novu perspektivu na sebe i druge, što im pomaže dekonstruirati stereotipe koje možda imaju.

## Ciljevi

- otkrivanje jedinstvene osobne priče učenika.
- priča u obliku audio pripovijesti.
- izgradnja komunikacijskih vještina učenika, posebno slušanja i davanja/primanja povratnih informacija.
- promicanje narativa i perspektiva koje se razlikuju od mainstream medija.

## Priprema za trenera

Trener će pripremiti teren za aktivnosti, zajedno s materijalima potrebnim za svaku aktivnost.

## Facilitacijski stil

Aktivna/uključena facilitacija s puno interakcija jedan na jedan sa sudionicima s ciljem da im se pruži podrška u procesu i da im se daju personalizirane povratne informacije o pričama.

## Ciljana skupina

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti.

## Provjera / vrednovanje učenja

Kako bi pričanje nekih priča moglo biti emocionalno izazovno za sudionike, potrebno je često provjeravati njihovu individualnu dobrobit tijekom procesa.

Strukturirani krug razmišljanja/evaluacija također bi se trebao provesti na kraju modula, usredotočujući se na osjećaje sudionika kao i njihove ishode učenja.

## Reference

Joe Lambert, Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community , Routledge 2018

## POSTUPAK

Podijelite sudionike u parove i zamolite ih da izvade svoje telefone i pronađu posljednju sliku koju su snimili prije pridruživanja radionici. Njihov je zadatak međusobno podijeliti priču o ovoj slici, odgovarajući na pitanja koja će im pomoći da dodaju detalje u svoju priču, kao npr.:

- zašto si snimio ovu sliku?
- što je na slici?
- što se dogodilo prije? Što se dogodilo poslije?
- što se tu ne vidi na slici?
- kako ste se osjećali dok ste se slikali? Što osjećaš gledajući to sada?

## MATERIJALI

Svaki sudionik bi trebao imati svoj pametni telefon sa sobom

## TRAJANJE

10 minuta

## PROVJERA

Vježbu treba završiti kratkim sažetkom rasprave o pronalazenju priča u svakodnevnim trenucima i razmišljanju o tome kako se zanimljive priče mogu izgraditi oko malih životnih događaja.

## ISHOD

- Dijeljenje osobnih priča i izgradnja veza između sudionika
- Naučiti pronaći zanimljive priče u svakodnevnim životnim događajima.

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Podijelite sudionike u male grupe (maksimalno 6 osoba svaka); svaku grupu treba voditi netko iz tima. Kako bi identificirali priču o kojoj sudionici žele razgovarati i povezali se sa svojim emocijama/sjećanjima, proći će dvije kratke vježbe: crtanje kvarta iz djetinjstva i pričanje priče iza smislenog predmeta.

### 1. Karta susjedstva djetinjstva

Od svakog sudionika se traži da nacrtá shematsku kartu mjesta u kojem su odrasli/drugog mjesta iz djetinjstva koje mu nosi sretna sjećanja. Uputite ih da karta ne prikazuje samo zgrade, već i emocije/osjećaje i male događaje (tj. nacrtao bih park i psa, jer to je mjesto gdje smo se moj brat i ja često igrali sa svojim psima) .

Nakon što svi završe s crtežima, dajte malo vremena sudionicima da opišu svoje crteže ako žele podijeliti ih.

### 2. Priča iza predmeta

Imajte na umu da ova vježba zahtijeva pripreme: prije početka radionice zamolite svakog sudionika da sa sobom ponese neki predmet – to bi mu trebalo biti nešto značajno/vrijedno.

Zamolite sudionike da podijele jedan po jedan i ispričaju priču iza predmeta koji su odabrali. Postavite im pitanja na početku kako biste olakšali proces, na primjer:

- Što je to i kako ste ga nabavili – je li na poklon ili ste ga sami kupili?
- Imate li neke uspomene vezane uz to? Na što vas to podsjeća?
- Što to za tebe znači? Simbolizira li nešto posebno?

## MATERIJALI

Bijeli papir A4,  
bojice/olovke/flomasteri,  
omiljeni/značajni predmet koji  
svaki sudionik donosi

## TRAJANJE

20 minuta

## PROVJERA

Napravite kratku prijavu na kraju ove sesije kako biste bili sigurni da su svi dobro (povezivanje s emocijama/sjećanjima može biti emocionalno). Razmijenite ideje za priče/skripte sudionika, fokusirajući se na podršku u slučaju da nisu odlučili što žele biti pričati o.

## ISHOD

- Pronalaženje važnih priča u prošlosti sudionika.
- Povezivanje s vlastitim sjećanjima i emocijama.
- Prepoznavanje ključnih osobnih priča i trenutaka promjene koje će sudionici dalje istraživati u sljedećim sesijama.

## REFERENCE

TED Razgovor o opasnosti jedne priče  
<https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg>

## PROCEDURA

Pokažite kratku prezentaciju o tome kako napisati skriptu (pogledajte odjeljak "Daljnja pozadina" za primjer). Dajte sudionicima individualnog vremena da napišu vlastite scenarije i svakako ih pojedinačno provjerite kako biste im pružili podršku i povratne informacije o pričama.

### MATERIJALI

Po mogućnosti računalo po sudioniku (upisivanje skripte olakšava brojanje riječi) - alternativno olovke i papiri; projektor.

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

Okupite sve sudionike u krugu kako biste dobili povratnu informaciju o tome kako su se osjećali u procesu usredotočujući se na njihovu emocionalnu dobrobit.

### ISHOD

- Vježbanje kreativnog pisanja.
- Razumijevanje osnovnih narativnih teorija.
- Izgradnja osobnih narativa koji će kasnije predstavljati osnovu za završne priče sudionika.

### REFERENCE

Kreativno pisanje na temelju Herojovog putovanja:  
<https://www.masterclass.com/articles/writing-101-what-is-the-heros-journey#what-is-the-heros-journey>

## TELL A PERSONAL STORY SESSION 6.4

# STORY CIRCLE

### PROCEDURA

Okupite sudionike u iste grupe kao u Aktivnosti 1.2, imajući na umu da svaka grupa mora imati voditelja. Započnite s objašnjavanjem značenja kruga priče, naglašavajući da je glavna svrha međusobno podijeliti i dati povratne informacije.

Kratko razmislite o pravilima koja bi sudionici željeli imati tijekom kruga kako bi se osjećali sigurno i ugodno (na primjer, ne koristiti telefone, aktivno slušati, ne ometati, itd.)

Predstavite upute za davanje povratnih informacija kao npr:

- postavljanje pitanja umjesto izravnog govorenja drugima što treba promijeniti - spominjanje stvari koje im se sviđaju u skriptama, a ne samo fokusiranje na negativne aspekte/kritičnost
- uvijek držati pripovjedača u središtu, dok dajući povratnu informaciju ne treba se previše pozivati na osobne osobne priče
- dok predlažete promjenu, dobro je upotrijebiti izraz "Da je ovo moja priča ja bih..."

### MATERIJALI

None

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

Napravite kratku ocjenu procesa dijeljenja/davanja povratnih informacija usredotočujući se na to kako se sudionici osjećaju o komentarima koje su primili

### ISHOD

- Dovođenje scenarija.
- Aktivno slušanje.
- Naučiti kako primati i dati konstruktivne povratne informacije.
- Stvaranje veza između sudionika kroz dijeljenje priča.

### REFERENCE

N/A



## TELL A PERSONAL STORY SESSION 6.5

# VOICE RECORDING

### PROCEDURA

Pokažite prezentaciju o snimanju glasa (pogledajte odjeljak "Daljnje pozadine" za primjer), a zatim dajte sudionicima vremena da vježbaju čitanje svojih skripti na glas i snimaju ih pojedinačno pomoću svojih pametnih telefona. Imajte na umu da je važno čuti svaku snimku nakon što sudionici završe kako bi bili sigurni da je kvaliteta dovoljno dobra.

### MATERIJALI

Pisač za ispis skripti; pametni telefoni za snimanje (po mogućnosti jedan po sudioniku); projektor

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

N/A

### ISHOD

Svaki sudionik ima snimljenu svoju priču.

### REFERENCE

Prezentacija: Uvod u snimanje glasa

## PROCEDURA

Kao posljednji korak modula, okupite sve sudionike da reproduciraju svoje audio priče u grupnoj sesiji. Ovo je trenutak koji treba biti usredotočen na proslavu, pa je poželjno promijeniti postavku (primjerice organizirajte je u drugoj prostoriji ili pustite ih da sjednu na tepisima kako bi se osjećali ugodnije).

Nakon reprodukcije svake snimke ostavite neko vrijeme za komentare drugih sudionika, ali ih uputite da, budući da su priče gotove, ovo treba biti samo pozitivna povratna informacija koja više ne uključuje nikakve prijedloge za promjene.

### MATERIJALI

Zvučnici

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

Budući da je ovo kraj modula, pripremite strukturiraniju evaluaciju za sudionike, fokusirajući se na ishode učenja i nove kompetencije koje su stekli.

### ISHOD

Svaki sudionik je predstavio svoju priču i dobio povratnu informaciju.

### REFERENCE

N/A

# MODUL 7

## Tehnike pripovijedanja

# Kreativno pripovijedanje

Modul ima za cilj, kroz zadatke, igre, rasprave i strukturu, senzorni i intelektualni angažman.

Moć pripovijedanja govori o korištenju pripovijedanja u neformalnom i formalnom obrazovanju odraslih, u muzejima, baštinskim okruženjima i društveno-kulturnom sektoru..

## Ciljevi

Na ovoj radionici ćete:

- Razumjeti formu priče i kako stvoriti profesionalne video priče.
- Naučite najbolje primjere iz prakse za snimanje kvalitetnih videozapisa za društvene mreže i web.
- Snimajte na licu mjesta: napravite intervju uživo i skupite b-roll.
- Radite praktični softver za uređivanje za uređivanje materijala koje ste snimili.
- Naučite izraditi storyboard i razviti narativ videozapisa.
- Vježbajte tehnike intervjuiranja pred kamerom.
- Naučite kako pronaći i ugraditi arhivski videozapis, isječke vijesti, fotografije ili glazbu u uređivanje videozapisa za glatke prijelaze.
- Razumjeti zahtjeve za autorska prava i licenciranje imovine koju niste proizveli.
- Otiđite s vlastitim profesionalnim videom koji ste izradili.
- Podignite svoju karijeru na sljedeću razinu!

## Priprema za trenere

n/a

## Facilitacijski stil

OSOBNNA PROCJENA (JEDAN NA JEDAN).

## Ciljana skupina

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti.

## Provjera / vrednovanje učenja

SAMOREFLEKSIJA.

REZULTAT PROIZVODA.

UTJECAJ NA

DRUŠTVENE MEDIJE.

## Reference

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

## CREATIVE STORY TELLING SESSION 7.1

# FIND YOUR HISTORY

### CILJEVI

- Razvijanje uvjerljive priče - ključne poruke, ljudi i mjesta, stil i ton, udica i narativna struktura.
- Otkrivanje i analiza publike.
- Svi sudionici će otići s kopijom 'Story Canvas' kako bi vam pomogli u planiranju budućih priča, a trebali bi moći samostalno koristiti alat nakon sesije.

### POSTUPAK

- An important thing is ask to you 5 wh questions: When, What, Who Where, and Why. With these, you will be sure you will create a perfect story for your video
- You can use: Mobile phone, professional camera, GoPro, Drone and so other many things.

### MATERIJALI

Možeš koristiti:

Knjige, papir, internet... Sve vam to može pomoći da pronađete najbolju priču za svoj video!

Budite strpljivi i vidjet ćete pronaći ćete!

### TRAJANJE

1 sat i 30 minuta

Ovisi o tome koju vrstu videa ćete snimiti.  
Obratite pažnju na svjetlo i sve slučajeve o kojima govorimo u videu.

### PROVJERA

Samo provjerite jeste li na kraju slijedili sve što ste imali.  
Ako je odgovor potvrđan, možete nastaviti s radom bez ikakvih problema.

### ISHOD

Pogotovo ako ste radili u grupi, ovaj dio je jako važan. Morate provjeriti jeste li radili kao tim. Suradnja je osnova za timski rad!

### REFERENCE

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>  
8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

## CILJEVI

- Pretprodukcija: storyboarding, planiranje snimanja, odabir lokacija, umjetnost intervjuiranja
- Proizvodnja: najbolji primjeri iz prakse za snimanje pametnim telefonima, tabletima i DSLR-ima, DIY osvjetljenje, snimanje kvalitetnog zvuka, igračke i oprema, intervjui i rezovi

## POSTUPAK

Za snimanje intervjua odaberite mjesto sa svijetlim, ujednačenim osvjetljenjem koje ne baca sjene na vaš subjekt. Ako snimate na otvorenom, postavite se sa suncem visoko na nebu i iza kamere ili snimajte u sjeni.

## MATERIJALI

Postoji pet stvari koje trebate znati prije nego počnete snimati:

- razlučivosti koju koristite
- brzinu kadrova koju koristite
- ako je mikrofonski spojnik pravilno spojen i pazite da se kabel ne vidi dok snimate
- isključite okretanje autofokusa
- u načinu rada u zrakoplovu ili tihom načinu rada

## TRAJANJE

1 sat i 30 minuta

## PROVJERA

samo provjerite jeste li na kraju slijedili sve točke koje ste imali.  
Ako je odgovor potvrđan, možete nastaviti s radom bez ikakvih problema.

## ISHOD

Vrlo je važno pratiti storyboard.  
Kao što smo rekli, ako koristite skriptu, bit će lakše snimati. I na kraju ćete imati najbolji rezultat koji možete!

## REFERENCE

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters,  
<https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet,  
<https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

## CILJEVI

- Ciljevi pripovijedanja i koga trebate angažirati da biste ih postigli
- Kako učinkovito dosegnuti i premjestiti svaku svoju ciljnu publiku?
- Koji su najbolji kanali i koji su mi dostupni?
  
- Koje priče/sadržaj/interakcije treba dijeliti na ovim kanalima?
- Kako ću mjeriti i ocijeniti učinkovitost ovog angažmana?
- Kako izgleda vremenski okvir vašeg angažmana?

## POSTUPAK

Podijelite svoju poruku: možete to učiniti putem društvenih mreža, ali obratite pozornost na način na koji ih koristite na TV-u, privlačeći vrlo različitu publiku.

## MATERIJALI

Iskoristite sve što imate:  
Možete koristiti svoje računalo, papir, crtež.  
Upotrijebite glazbu ako možete kako biste imali bolji utjecaj.

## TRAJANJE

1 sat i 30 minuta Ovo nije jako dug dio, može vam trebati samo nekoliko minuta,  
ali nakon što morate slijediti tijekom vremena da ih nadogradite više možete.

## PROVJERA

Samo provjerite jeste li na kraju slijedili sve što ste imali.  
Ako je odgovor potvrđan, možete nastaviti s radom bez ikakvih problema.

U ovom slučaju važno je provjeriti je li publika primila poruku koju ste joj htjeli prenijeti.

## ISHOD

Upotrijebite neke grafike da vidite je li vaš rad stigao svojoj publici.

Društveni mediji uobičajeni su način dijeljenja poruka.  
Samo ga iskoristite na najbolji način!

## REFERENCE

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters,  
<https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet,  
<https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

# MODUL 8

## Tehnike pripovijedanja

# Foto Priče

Ovaj se modul temelji na pristupu participativne fotografije koji je vizualna metoda koja proizlazi iz shvaćanja da su ljudi stručnjaci u svojim životima. Potiče samoizražavanje kroz fotografiju i omogućuje onima koji su tradicionalno subjekti fotografije da postanu njezini kreatori.

Fotografija je vrlo pristupačno sredstvo izražavanja. Omogućuje drugima da iskuse život, emocije i osjećaje sudionika kroz fotografije koje stvaraju. To je izravan izraz stvarnosti koji je uvjerljiv i odražava život članova zajednice. To je metoda koja je dostupna svima, bez obzira na njihovu dob, kulturu i prethodno znanje. Sudjelovanja fotografiranja ne zahtijevaju skupu opremu ili softver, stoga su pristupačna i pristupačna čak i osobama iz ekonomski nepovoljnog okruženja. Snaga metode je u tome što ona potiče glas ljudi koji se inače ne čuju. I sudionicima i zajednici daje sredstvo za stvaranje dijaloga jer potiče podizanje svijesti, zagovaranje i samorazvoj.



## Ciljevi

- Naučiti kako prenijeti društvenu/osobnu poruku kroz fotografiju
- Izgradnja smislenog dijaloga s drugima unutar/izvan lokalne zajednice
- Jačanje kreativnosti i vizualnih vještina

## Pripreme za trenera

Trener će pripremiti teren za aktivnosti, zajedno s materijalima potrebnim za svaku aktivnost.

## Facilitacijski stil

Aktivna/uključena facilitacija s puno interakcija jedan na jedan sa sudionicima s ciljem da im se pruži podrška u procesu i da im se da personalizirana povratna informacija o vizualnom materijalu koji stvaraju.

## Ciljana skupina

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti.

## Provjera / vrednovanje učenja

Tijekom procesa voditelji bi trebali provoditi česte provjere napretka u učenju sudionika – to je zato što mnogi ljudi nisu sigurni u svoje fotografske vještine i sumnjaju da su kreativni, stoga im je tijekom cijelog modula potrebno dati povratnu informaciju i pomoći im da evaluiraju vlastite ishode učenja.

## PROCEDURA

Sudionici su upareni (u slučaju većih grupa moguće je imati grupe od 3 osobe). Zadatak je odabrati 3 različita objekta, snimiti svaki od njih izbliza i sliku koja prikazuje objekt u većoj perspektivi. Kad se vrate u grupu, svaku sliku pokažu ostalim sudionicima koji moraju pogoditi o kojem se predmetu radi.

## MATERIJALI

Kamere (najmanje jedna po grupi)

## TRAJANJE

30 minuta

## PROVJERA

## ISHOD

Sudionici podižu samopouzdanje u fotografiranju i povećavaju svoju kreativnost.

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Nakon kratkog uvoda u temu, sudionici dobivaju popis osjećaja (poput tuge, sreće, frustracije, ljutnje, straha, itd.) koje moraju prenijeti na svakoj slici. Nakon što se vrate u grupu, trebali bi je podijeliti u parovima.

### MATERIJALI

Kamera ili pametni telefon  
(jedan po osobi)

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

Napravite kratku prijavu na kraju ove sesije kako biste procijenili vježbu, usredotočujući se na osjećaje sudionika tijekom procesa.

### ISHOD

- Sudionici razumiju kako izraziti osjećaje kroz fotografije
- Razumiju kako boja i perspektiva mogu promijeniti nečiju percepciju slike

### REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Ovo je individualna vježba u kojoj svaki sudionik treba napraviti niz svojih autoportreta. Ključni element aktivnosti je potaknuti sudionike da budu kreativni i promišljaju o sebi, otkriti što im je važno i naučiti kako to vizualno izraziti. Kako biste im pomogli u zadatku, trebali biste im predložiti neke načine na koje bi se autoportret mogao snimiti kao npr:

- Fotografija samo dijela lica
- Fotografija samo dijela tijela
- Fotografija za njih važnog predmeta
- Fotografija odraza ili sjene
- Fotografija koja prikazuje osobni prostor
- Fotografija koja odražava raspoloženje

Nakon što svi imaju svoje slike važno je osigurati im prostor za dijeljenje, bilo s cijelom skupinom ili u parovima ako se osjećaju ugodnije.

## MATERIJALI

Fotoapararat ili pametni telefon (jedan po osobi); projektor ako se slike trebaju podijeliti s cijelom skupinom

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Okupite sudionike na kratko razmišljanje o tome što su naučili tijekom vježbe i kako su se nosili s emocijama u procesu.

## ISHOD

- Sudionici su naučili kreativne načine izražavanja kroz fotografije.
- Naučili su kako razmišljati o sebi pomoću vizuala.

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

U ovoj će vježbi sudionici stvarati vlastite kolaže. Prije nego što počnu, korisno im je dati kratku uvodnu prezentaciju s nekim pozadinskim informacijama o kolažu kao tehnici i načinu samoizražavanja, s nekim primjerima kako se može stvoriti.

Nakon što sudionici shvate koncept, trebali bi početi samostalno raditi na vlastitim kolažema. Ne morate im davati posebne upute o tome na što bi trebao biti njihov rad. Najbolje ako je povezano sa zajednicom – to se može postići davanjem sudionicima rečenice ili riječi koju bi njihovi kolaži trebali tumačiti, na primjer “što je dom”, “odakle sam”, “ja sam ti” itd.. Kada su svi kolaži spremni, stavite ih na veliki stol ili na pod i do svakog stavite komad papira. Zamolite sudionike da pogledaju radove i zapišu svoja tumačenja ili dojmove na priloženim papirima. Na kraju sesije zamolite svakog sudionika da pročita ostale bilješke, komentira ih i podijeli kako je proces prošao za njih.

### MATERIJALI

### TRAJANJE

1 sat i 30 minuta

### PROVJERA

Evaluacija bi trebala biti usmjerena na to kako se sudionici odnose na vizualni sadržaj koji su drugi članovi grupe stvorili i načine na koje kolaži odražavaju njihove zajedničke vrijednosti/zajedničke izazove itd. (ovo je posebno važno ako radite s ljudima iz iste zajednice).

### ISHOD

- Sudionici su podvrgnuti samorefleksiji vizualnim izražajnim sredstvima.
- Stekli su samopouzdanje u kreiranju vizualnih sadržaja.

### REFERENCE

N/A

# MODUL 9

## Razumijevanje narativa

# Tko sam ja?

Razumijevanje narativa zahtijeva uvažavanje posebnog razumijevanja da naracije pružaju događaje o kojima se radi. Pripovijedanje možda nije prisutno u svim kulturama i u svim vremenima, ali je rašireno. Priče se pričaju u razgovorima, u mitovima, u plesovima, u filmovima, u kaznenim suđenjima, u lokalnim i međunarodnim informativnim programima, u sportskim komentarima, u propovijedima i na predavanjima iz filozofije, antropologije i biologije. Pričaju se kao anegdote, kao vicevi, kao dokazi, kao povijesti, i kao biografije i autobiografije.

Narativi zaključuju zato što u pripovijesti svaki događaj koji prethodi posljednjem pridonosi objašnjenju, ili evaluaciji, ili i objašnjenju i evaluaciji onog posljednjeg. Drugim riječima, narativ ispunjava obje osnovne funkcije pripovijedanja na vrlo koherentan način. Uključivanje svakog događaja i način na koji je predstavljen ili objašnjava kako je nastao posljednji događaj u vremenskoj sukcesiji (kako se dogodio) ili daje razloge za njegovu ocjenu (koliko je značajan), ili oboje. Narativi su funkcionalno koherentni prikazi slijeda događaja.

Cilj ove prakse je promišljanje o sebi i uspostavljanje blistave veze s drugima koji sudjeluju u ovoj aktivnosti. Naučiti izraziti odakle su na obrambeni način na samo zemljopisni položaj.

## Ciljevi

- Da njeguju kreativnost.
- Kako bi sve to stvorio, svaki sudionik je zamoljen da stvori izraz na slobodan način o tome odakle je.
- Da bi popratili ove izraze nakon što ga napišu, morali bi stvoriti umjetnost. To može biti slika, crtež, kolaž, digitalna umjetnost, fotografija, video, glas, pjesma itd.

Sve kreativno što osjećaju može očekivati ono što je napisano. Kada svi završe umjetničku galeriju će dijeliti po jedan, svaki sudionik može samo podijeliti ono što je napisao i napravio ili pokušati objasniti što im to znači. Trener/facilitator/edukator također aktivno sudjeluje u ovoj aktivnosti dijeleći svoja osobna iskustva.

## Priprema za trenera

n/a

## Facilitacijski stil

n/a

## Ciljana skupina

Treneri, vođe zajednice, građani, aktivisti

## Provjera / vrednovanje učenja

Postat će svjesniji sebe, jače znanje o mekim vještinama, više razumijevanja i empatije prema drugima. Također, omogućit će im da se slobodno izraze na nov kreativan način.

## Reference

The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 67, Issue 1, February 2009, Pages 49–59, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.01334.x>

The Journal of Aesthetics and Art Criticism

Vol. 67, No. 1, Special Issue: The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative (Winter, 2009), pp. 49-59 (11 pages)

Published By: Wiley <https://www.jstor.org/stable/40206389>

## POSTUPAK

Voditelj svakom sudioniku dijeli 1 papir i 1 olovku.

Cilj je da sudionici napišu vlastitu priču i ponovno napišu priču nekog drugog promjenom žanra.

Korak 1: Svaki sudionik mora napisati osobnu priču;

to može biti anegdota, trenutak u kojem su se suočili s preprekom, ali su uspjeli itd.

Korak 2: Voditelj prikuplja sve priče i ponovno ih distribuira, tako da svaki sudionik dobije priču nekog drugog.

Voditelj zatim svakom sudioniku dijeli malu ljepljivu ceduljicu na kojoj je napisan različit žanr za svakoga (triler, komedija, horor, znanstvena fantastika itd.)

Korak 3: Svaki sudionik mora ponovno napisati priču koju je dobio, koristeći žanr koji je dobio na ljepljivoj bilješki.

- Sudionici biraju priču koju žele napisati znajući da će je čuti i drugi.
- Priča ne smije biti duža od 1 stranice
- Priča treba slijediti strukturu priče u 3 čina. Sudionici bi je trebali napisati na jeziku koji svi razumiju
- Sudionici trebaju pisati najboljim i čitljivijim rukopisom koji mogu.
- Sudionici moraju promijeniti nekoliko elemenata iz priče kako bi žanr odgovarao
- Promjene moraju biti na nekoliko riječi ili elemenata, ali sudionici ne bi trebali promijeniti sve iz izvorne priče
- Sudionici moraju zadržati osnovne elemente priče kako bi je autor mogao prepoznati.

## MATERIJALI

Ljepljive bilješke, olovke, papir

## TRAJANJE

90 minuta

## PROVJERA

Anegdote, kao vicevi, kao dokazi, kao povijesti, i kao biografije i autobiografije. Provjerite ishode

## ISHOD

Sudionici su naglas čitali priču koju su razvili.

Voditelj završava aktivnost saopćenjem:

Kako je bilo prepisati priču nekog drugog?

- Kako je bilo slušati svoju priču koju je prepisao netko drugi?
- Kako je bilo adaptirati priču s drugačijim žanrom?  
Kako je bilo čuti svoju priču prilagođenu određenom žanru?

Što ćete pamti iz ove aktivnosti?

•

## REFERENCE

The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 67, Issue 1, February 2009, Pages 49–59, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.01334.x>

The Journal of Aesthetics and Art Criticism  
Vol. 67, No. 1, Special Issue: The Poetics,  
Aesthetics, and Philosophy of Narrative (Winter,  
2009), pp. 49-59 (11 pages)

Published By: Wiley

<https://www.jstor.org/stable/40206389>



## POSTUPAK

Sudionici su podijeljeni u parove. Međusobno intervjuiraju o migracijama, raznolikosti ili drugim iskustvima koja su imali.

Zatim napišu kratku priču o onome što su čuli. Priče su popraćene fotografijama. Nakon toga se prezentiraju ostalim sudionicima i prikazuju se fotografije.

### MATERIJALI

Ljepljive bilješke, olovke, papir

Nakon toga se prezentiraju ostalim sudionicima i prikazuju se fotografije.

### TRAJANJE

90 minuta

### PROVJERA

Anegdote, kao vicevi, kao dokazi, kao povijesti, te kao biografije i autobiografije.  
Osobne vrijednosti za dijeljenje na video prezentaciji.

### ISHOD

Učenje postati svjesno vlastitih procesa razmišljanja i biti u stanju učiniti ih transparentnim drugima.

Omogućuje procjenu "zašto" i "kako" učenja te što kao rezultat treba učiniti.

Refleksija se lako nadovezuje na samoprocjenu ili procjenu vršnjaka.

### REFERENCE

The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 67, Issue 1, February 2009, Pages 49–59, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.01334.x>

The Journal of Aesthetics and Art Criticism  
Vol. 67, No. 1, Special Issue: The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative (Winter, 2009), pp. 49-59 (11 pages)

Published By: Wiley  
<https://www.jstor.org/stable/40206389>

# MODUL 10

## Stvaranje promjena

# Utjecajno pripovijedanje

Kroz povijest, pripovijedanje je bilo utjecajan i moćan zanat, kao što je i danas, a zbog njegove moći da promijeni cijele kulture, nikada se ne može previše paziti na način na koji koristite pripovijedanje u svom poslu.

Proučavajući digitalne priče nekih brendova, možemo vidjeti što su učinili ispravno i kako je njihova poruka utjecala na njihove kupce, ali kroz neke od njih možemo naučiti i što ne treba raditi.

Cilj ovih aktivnosti je bolje razumjeti kako stvoriti kvalitetne digitalne priče.

## **Ciljevi**

- Saznajte kako priče mogu stvoriti utjecaj
- Naučite da sve počinje pričom - kao srž svakog posla, znanje pripovijedanja može vam pomoći da jasno dočarate poruku koju želite
- Naučite kako izraditi vlastitu digitalnu priču
- Naučite razliku između sjajnog digitalnog pripovijedanja i promašaja
- Razvijajte kreativnost
- Jačanje kreativnosti i vizualnih vještina

## **Priprema za trenere**

Tečaj je interaktivan i temelji se na zajedničkom radu.

## **Facilitacijski stil**

Kada mu se postavi pitanje, trener bi trebao pozvati sudionike da ga podijele s ostatkom grupe, a on/ona bi također trebao s vremena na vrijeme provjeravati razumiju li sudionici koncepte o kojima se razgovara i svrhu svake aktivnosti.

## **Ciljana skupina**

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti

## **Provjera / vrednovanje učenja**

Na kraju svake aktivnosti trebao bi se održati debriefing sa svim sudionicima.

## POSTUPAK

Koristeći primjere Coca-Cole, Nikea, itd... pogledajte kako je njihovo digitalno pripovijedanje utjecalo na ljude.

Snowfall – Lavina u Tunnel Creeku - izvorni primjer koji je digitalno pripovijedanje učinio popularnim. Ovaj projekt, dobitnik Pulitzerove nagrade, postao je sinonim za digitalno pripovijedanje. U šest dana nakon što je Snow Fall objavljen 20. prosinca 2012. godine, imao je više od 3,5 milijuna pregleda stranica i 2,9 milijuna posjetitelja.

### MATERIJALI

Telefoni, laptopi ili tableti

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

Razgovarajte sa sudionicima o tome što su naučili. Je li to ono što su očekivali? Pitajte sudionike ako nešto još uvijek nije jasno i ako jest, pokušajte navesti grupu da to objasni.

### ISHOD

- Razumijevanje da se sadržaj priče treba kombinirati s moćnim podacima i vizualnim prikazima
- Stvaranje prave ravnoteže logike i emocija za donošenje odluka
- Obraćanje emocijama, izazivanje straha od propuštanja (FOMO)

### REFERENCE

<https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html%23/?part=tunnel-creek>

# EVALUATION OF IMPACT (PRACTICAL)

## POSTUPAK

1. U parovima zapišite koji su digitalni videozapisi, slike, stranice itd. imali utjecaja na vas
2. Međusobno raspravite zašto je ta konkretna digitalna priča utjecala na vas (dobar ili loš)
3. Procijenite što bi tvrtka mogla učiniti kako bi još više utjecala na svoje klijente

## MATERIJALI

Olovke i papiri

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Odlučite se za jednu priču i podijelite sudionike u 2 grupe kako bi mogli raspravljati je li odabrana digitalna priča dosegla svoje ciljno tržište i ako ne, zašto.

## ISHOD

Razumjeti što je digitalno pripovijedanje i koji se alati/tehnike mogu koristiti za to

Naučite razliku između dobrog i lošeg utjecaja

- koje priča može imati

Pogledajte kako drugi ljudi doživljavaju istu priču

- 

- 

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

### 1. Nedovoljno osobno

Neosobne priče teže oživljavaju priču i pomažu ljudima da se povežu na emocionalnoj razini.

### 2. Nedovoljno informacija

Ljudi žele učiti od stručnjaka, ali to ne bi trebao biti naporno. Pretjerano akademski jezik može odbiti ljude, ali priče se ne smiju 'zaglupljivati'. Važno je pronaći pravu ravnotežu.

### 3. Ne ilustriranje vaših točaka

Ključna snaga sektora je njegovo bogatstvo vizualnih slika. To se može iskoristiti za snažan učinak u pripovijedanju. Formati ne moraju biti otmjeni, ali razmislite o tome kako vizualni elementi i tekst funkcioniraju zajedno u pričama koje dijelite.

### 4. Ne biti konkretan

Pripovijedanje koje se usredotočuje na određene teme može privući široku publiku. Općenito govoreći, najbolje je nastaviti od detalja do opće slike, a ne obrnuto

## MATERIJALI

Olovke i papir

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Pripremite video zapise koji će pokazati i razgovarati o tome što je pošlo po zlu za ove tvrtke kako bi pokazali da sudionici razumiju:

Pepsi — Live for Now Lloyds Bank - The Running of the Horses Dr. Pepper Ten - It's Not For Women Qiaobi Detergent Commercial

## ISHOD

- Brendovi koji su nas naučili: možete pokušati ispričati priču, ali neće značiti ništa ako nije relevantna i moralno ispravna
- Izgradnja veza između sudionika kroz aktivan grupni rad
- Razvijanje sposobnosti prepoznavanja obrazaca i problema u strukturama priča
- Naučite istraživati i razvijati priču o osobi kojoj prodajete

N/A

## REFERENCE

# CHALLENGES IN STORYTELLING (PRACTICAL)

## POSTUPAK

1. Podijelite sudionike u manje grupe od 2 ili 3 osobe
2. Dodijelite priču svakoj grupi
3. Neka naprave digitalnu verziju priče koju su dobili (Instagram priča/objava, video, ideja za bilbord, vlog, itd.)

## MATERIJALI

Laptop/telefon/olovka i  
papir

## TRAJANJE

60 minuta

## PROVJERA

Nakon razmjene videa, zamolite grupe da pronaći zajedničke elemente u pripovijedanju svih ljudi koje su slušali i pokušati procijeniti što se moglo učiniti bolje i gdje se njihova ideja može poboljšati

## ISHOD

- Razumijevanje moći riječi i natpisa
- Sastavljanje priče
- Procjena sudioničkog razumijevanja ciljeva učenja
- Prikupljanje uvida o napretku u učenju sudionika

## REFERENCE

N/A

# MODUL 11

## Dijeljenje i kampanja

# Loesje Kampanja

Loesje je proces kreiranja kampanje koji uključuje korištenje inspirativnih zapažanja, humora koji omogućuje kritičko razmišljanje, kreativno pisanje i dijeljenje mišljenja s javnošću. Učenici stvaraju pozitivne i kratke tekstove ili slogane koji potiču na razmišljanje koji tjeraju ljude na osmijeh, kritiziraju bez osuđivanja, izazivaju javnost da razmisli o nekoj temi i dopuštaju novi način gledanja na njihove uobičajene obrasce..

Loesje je nizozemsko ime za djevojčice, a tehnike Loesje koriste se u školama, tvrtkama, nevladinim organizacijama i pojedincima širom svijeta. Loesje potpisuje plakate, ali njezinu personu čini cijeli svjetski kolektiv ljudi koji žele promijeniti svijet kreativnošću i plakatima. Aktivnost kreativnog pisanja teksta kreativni je grupni proces smišljanja kratkih jednokratnih tekstova. Metoda se sastoji od niza koraka za stvaranje otvorene atmosfere u grupi i vođenje sudionika u kreativni tijek. Osnova je kontinuirano prosljeđivanje spisa kako bi sudionici mogli reagirati i ponuditi daljnje ideje o razmišljanjima kolega sudionika..

Koraci u procesu uključuju:

- Predstavljanje svih sudionika; mala vježba za upoznavanje
- Faza zagrijavanja s kreativnim vježbama pisanja teksta za inspiraciju, opuštanje i raspoloženje za pisanje.
- Slaganje tema o kojima možete pisati. Na primjer, to mogu biti teme prema kojima sudionici snažno osjećaju, u vijestima su ili one koje dotiču njihov osobni život. Svaka se tema nalazi na vrhu jednog lista papira.

Daljnja vježba daje sudionicima uvid u tehnike pisanja, posebice u sposobnost sagledavanja teme iz različitih perspektiva: stvaranje asocijacija, proturječnosti, pretjerivanja, prijedlozi, zaokreti, kao i postavljanje pitanja.

- Pisanje tekstova obilazeći teme i stvarajući jednostruke tekstove na papirima. Ovo je grupni proces zajedničkog formuliranja misli i mišljenja. Važno je potaknuti kreativnost izbjegavanjem, gdje je to moguće, kritike drugih napisa. Ako se netko ne slaže s onim što je netko napisao, uz to se može napisati i vlastito mišljenje. Na kraju procesa odabire se najbolji tekstovi. Sudionici još jednom dodaju papire zaokružujući tekstove koji im se sviđaju. Na kraju, najpopularniji tekstovi prepoznatljivi su po broju kružića. Najbolji tekstovi se čitaju naglas podijelite što je grupa stvorila.

Najbolji i najizrazitiji tekstovi, koji odgovaraju profilu djevojke 'Loesje', biraju se u diskusijama pod nazivom Final Editing. Konačno, tiskaju se na plakatima i potpisuju ih – tako da ostaje kolektiv stvarnih pisaca anonimni.

(Izvor: <http://www.hcdo.hr/wp-content/uploads/downloads/2014/08/PartART-Handbook.pdf>)



## Ciljevi

Ciljevi Loesje su trenirati:

- kreativno pisanje
- društveni pristup i kampanja
- kolektivno su-stvaranje
- kritičko razmišljanje
- timski rad

Metoda Loesje uključuje ljude u društvo i osnažuje ih da se izraze kao aktivni građani u pronalaženju rješenja i puteva ka međusobnom razumijevanju.

## Priprema za trenere

Za pripremu Loesje radionice preporuča se pogledati priručnik Loesje ([loesje.org/handbook](http://loesje.org/handbook)).

Razmislite i o tome kako i koje teme mogu biti relevantne za grupe učenika koji sudjeluju u radionici. Također se dobro upoznajete s oblikovanjem i dijeljenjem završnih plakata. Hoće li to biti online ili offline kampanja?

Pripremite odgovarajuće alate, npr. ljepilo, četke, pdf maker, printer)

## Facilitacijski stil

Sjednicu treba voditi na kreativan, neformalan način. Molimo osigurajte da se sudionici usredotoče na pozitivne metode. Kako je radionica sukreacijski proces, koji bi trebao ostaviti puno prostora za sudionike, molimo da date prostora za sudionike i njihov proces. Radije slijedite tijek nego proizvod – čak i ako sesija traje dulje.

Budući da je dijeljenje postera dio procesa, razmislite kako ga želite integrirati u svoju fasilitaciju. Razmislite kako i gdje želite podijeliti poster online ili offline i motivirajte svoje sudionike da predvide i razmišljaju o tome.

## Ciljana skupina

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti

## Provjera / vrednovanje učenja

Razmislite sa sudionicima o procesu u otvorenom krugu. Ako se izrađuju tematski plakati, formalna provjera je već ispunjena.

## POSTUPAK

Cilj ove igre je izmisliti priču s nasumično odabranom grupom riječi.

Svatko dobiva bijeli list papira gdje na lijevoj strani papira napiše bilo koju riječ koja im padne na pamet. Zatim ga daju osobi s desne strane i ta osoba napiše drugu riječ (ispod prve), što je slobodna asocijacija na prethodnu.

Nastavljate prenositi papire i pisati riječi koje povezujete s posljednjom na papiru, sve dok ne dobijete 10-ak riječi. Zatim svaka osoba zaokruži 3 riječi koje mu se najviše sviđaju, u papir koji ima ispred sebe i ponovno doda papir. Ovaj put, na desnoj strani papira napišu ime poznate osobe, prije ponovnog dodavanja papira, zatim naziv kuhinjskog alata i na kraju naziv mjesta.

Uz 3 zaokružene riječi moraju smisliti priču koja uključuje slavnu osobu, na odabranom mjestu pomoću kuhinjskog alata.

Alternativno, ovu igru možete igrati i online na zajedničkoj ploči (kao što je flinga ili miro) ili zajedničkom dokumentu (googledocs itd.). Umjesto prolaska papira trebali biste raditi s bojama ili isticanjem.

### MATERIJALI

Papir, olovke, ako se igra na mreži zajednička ploča ili dokument

Loesje plakati izrađuju se o temama koje se tiču uključenih ljudi i način su razmišljanja o svijetu i pretvaranja razočaranja u inicijativu. Vaši polaznici mogu pisati o bilo čemu, a prvo pravilo je "nema pravila".

### TRAJANJE

25-30 minuta

### PROVJERA

Razmišljanje o procesu; sudionici bi trebali biti otvorenog uma za svoj kreativni proces razmišljanja.

### ISHOD

Sesija bi trebala pomoći pokretanju ideja i pokazati sudionicima da su kreativni. Ne postoji nešto kao što je "previše čudno" ili "previše ludo" za ono što može proizaći iz zagrijavanja. Ovo je također dobro vrijeme za stvaranje otvorene atmosfere u grupi. (izvor: Priručnik aktivista Loesje)

### REFERENCE

Daljnje igre se mogu naći na internetu, npr. story dices ili story generator.

## POSTUPAK

### Oblak riječi

Pripremite oblak riječi na besplatnoj usluzi kao što je [answergarden.ch](http://answergarden.ch). Ovdje možete stvoriti oblak riječi za pitanje: Koja vam je tema na umu? Ili Koja je posljednja tema vijesti koja vas dotiče?

Sudionici moraju povezati riječi koje se broje po oblaku riječi. Što se neka riječ češće spominje, to je riječ veća.

Nakon slobodnog druženja sa sudionicima razgovarate o temama, tražite pojašnjenje i nakon toga možete dopustiti sudionicima da glasaju o jednoj-tri teme o kojoj žele pisati.

AKO ne želite raditi online, možete skupljati riječi na post-itovima i dijeliti ih na ploči/zidu. Sada će ih sudionici morati grupirati i pronaći prikladne naslove. To će im pomoći da razumiju klaster tema. Nakon kolektivnog grupiranja i posljednjih pojašnjenja, sudionici mogu glasati o temama s kojima bi željeli raditi.

Nakon zagrijavanja, vrijeme je za odabir tema o kojima ćete pisati. Alternativno, možete zamoliti učenike da vam kažu da li im je nešto na umu i o čemu žele pisati ili možete razgovarati o najnovijim vijestima.

Pazite da nemate previše identične teme i ne zaboravite ono što muči ljude pretvoriti u inspirativnu temu. Jedan savjet je da ne birate preširoke teme: klimatske promjene u našem gradu lakše se povezuju s klimatskim promjenama, na primjer.

### MATERIJALI

Olovka, post-it, flip chart,  
internetski oblaci riječi – na primjer  
[answergarden.ch](http://answergarden.ch)

### TRAJANJE

35-40 minuta

### PROVJERA

Teme se biraju

### ISHOD

Sudionici bi trebali imati dogovor o temama o kojima žele pisati.

### REFERENCE

[www.answergarden.ch](http://www.answergarden.ch)

## POSTUPAK

Loesje koristi nešto što se zove "ACCESS", što znači asocijacija (Association), kontradikcija (Contradiction), usporedba (Comparison), pretjerivanje (Exaggeration), stimulacija (Stimulation) i sugestija (Suggestion).

Svaki učenik bi trebao imati bijeli papir ili dijeljeni online prostor (padlet, miro, flinga, googledoc itd.) ispred sebe i najprije raditi za sebe. U svakom krugu trebaju razmišljati, dodavati, mijenjati, revidirati tekst koji imaju. Postupak treba ponoviti za svaku temu koju učenici odaberu.

U prvom krugu dopustite svojim učenicima da se druže, trebali bi razmišljati o svim riječima i idejama povezanim s temama što je više moguće. Pitajte ih što znače te riječi? Što osjećate kad ih čujete? Koje je možda skriveno značenje ili kontekst tih riječi?

U drugom krugu neka sudionici proturječe temama. Neka riječi zbog kojih tema zvuči ispravno, zvuči pogrešno. U sljedećem krugu neka usporede nešto što je novo, s nečim što je dobro poznato. To bi moglo pomoći da se razjasni značenje teme.

U sljedećem krugu pretjerujte, povećajte teme ili stvari koje impliciraju.

U sljedećem krugu potaknite njihovu maštu. Motivirajte ih da poduzmu akciju, inspirirajte ih za avanturu i pokažite im koliko bi moglo biti isplativo raditi nešto neobično. U posljednjem krugu predložite i učinite da učenici vide stvari na drugačiji način, natjerajte ljude da razmišljaju o onome što čitaju i o tome što implicira.

Ako su sudionici gotovi s pisanjem, neka zamijene rad za drugi predmet, neka pročitaju napisano i neka ponove postupak.

Tekstovi trebaju biti prilično kratki i potaknuti na razmišljanje, molimo da jasno kažete sudionicima da dugi tekstovi nisu potrebni.

Objasnite grupi da mogu napisati sve što im padne na pamet. Naglasite da je ovo grupni proces i da ne morate odmah napisati "Loesje plakat", jer je važno prepustiti se utjecaju tuđih ideja. U redu je samo napisati riječ, ili ideju, kao što je u redu napisati i ono što bi već moglo postati Loesje poster.

Nije obvezno da svi pišu o svakom predmetu, a i crtanje je "dopušteno". Samo se izrazite i potaknite druge da učine isto. Možete reagirati na ono što su drugi napisali, postavljajući pitanja, citate i anegdote, ali ne mislimo da je korisno imati "da" ili "ne" reakcije i biti kritičan.

### MATERIJALI

Olovka, papir, online platforma za suradnju

### TRAJANJE

45 minuta

### PROVJERA

Grupna refleksija

### ISHOD

Sudionici će izraditi set slogana prilagođenih različitim temama.

### REFERENCE

<https://loesje.org/workshops>

## POSTUPAK

Prije svega prikupite sve tekstove – i podijelite sudionicima olovke u boji. Neka svi odaberu boju i zamolite ih da ponovno prođu kroz tekstove, ovaj put da zaokruže tekstove za koje bi željeli postati Loesje. Oni mogu izabrati više od jednog (ili nijedan) u svakom predmetu.

Dok ponovno čitaju tekstove, sudionici bi mogli nešto promijeniti; dodati ili prepisati dijelove. Tekstovi bi, međutim, trebali biti vidljivi svima, može biti da su pohranjeni na hrpi, a svi mogu pregledati sve tekstove, prilijepljeni su na zid ili skupljeni u online formatu.

Na kraju grupa može vidjeti da su tekstovi, koji su zaokruženi više boja, najpopularniji.

Na kraju možete naglas pročitati najviše zaokružene tekstove, a svi ih mogu komentirati. Objasnite da se prijedlozi koji su najviše zaokruženi skupljaju i daju na glasovanje. Odabrani prolaze kroz završno uređivanje i postavljaju se.

Grupa ponovno radi u procesu recenzije s prethodnim tekstovima. Molimo vas da omogućite zajedničku, suradničku radnu atmosferu. Ako sudionici više vole raditi u malim grupama, to je moguće

### MATERIJALI

Olovke u boji, prethodni tekstovi

### TRAJANJE

45 – 60 minuta

### PROVJERA

Razmišljanje o procesu

### ISHOD

Završni tekstovi za Loesje kampanju

### REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Glavna ideja prilikom postavljanja Loesje plakata je "neka bude jednostavno". U poplavi šarenih oglasa crni tekst na bijelom papiru s kratkom porukom postaje jedinstven i vidljiviji. Prije nego što počnete s Loesje posterom, možete se malo poigrati s drugim tekstovima da vidite kako bi izgledi mogli promijeniti poruku. Sudionici mogu odabrati kratki tekst, npr. naslovi iz novina. Trebaju ga nekoliko puta napisati velikim slovima, izrezati svaku riječ i rasporediti tekst na različite načine. Rezultat je nekoliko postera, a sada biste trebali pokušati vidjeti koji je najprivlačniji.

Nitko iz samog čitanja teksta ne može jasno reći je li to Loesje-tekst ili ne, svatko poznaje osobu Loesje na svoj način. Ipak, postoje neki standardi, koji se odnose na ono što je Loesje rekla prije i na njezine mote, da budete kritični na smiješan način i dajte komentare koji vas tjeraju da razmišljate svojom glavom. Nije tako dobro odabrati tekst koji je ciničan ili moralistički ili koji samo govori da treba razmišljati na specifičan način.

Ima i više tehničkih stvari, kao što nikad ne možete upotrijebiti upitnik na posteru Loesje.

Dobar tekst može...

- biti lako čitljiv na različite i mnoge načine
- biti pozitivna primjedba
- golicati um
- nasmijavati ljude
- kritizirati bez osuđivanja ili moralizma

### MATERIJALI

prethodni tekstovi, predlošci,  
komp

### TRAJANJE

60 minuta

### PROVJERA

Odražava li poster filozofiju i standarde Loesje?

### ISHOD

Serijski aktualnih postera, spremnih za kampanju oko tema koje su sudionici odabrali.

### REFERENCE

Evo nekoliko savjeta koji bi mogli biti korisni pri postavljanju Loesje plakata:

- ako tekst ima naslov (npr. zubari // najbolji nam izliječi vaš osmijeh) između naslova i ostatka teksta stavljate razmak u jednom retku
- ako je tekst u jednoj rečenici (npr. s tobom je svijet ljepši), ne morate raditi grafičko razdvajanje

i možete ga centrirati

- postoje i poseban font i fiksne veličine za tekstove, možete ga pronaći u resursima kao predložak

- - koristite potpis Loesje kako biste ga učinili privlačnijim – ali ne zaboravite ako to učinite, plakati trebaju biti u skladu s Loesje filozofijom.

## POSTUPAK

Postoji mnogo načina za dijeljenje postera.

U javnom prostoru:

Širenje plakata je uglavnom jako zabavno, pogotovo kada poster može dovesti do rasprave s osobom u prolazu ili neke druge interakcije ljudi koji žele komentirati tekst ili pitati što radite.

Pokušajte biti barem dvije osobe, kako bi jedan mogao nositi plakate dok ih drugi lijepi. Ako ste cijela grupa, što je najzabavnije, možete se podijeliti u manje grupe i zauzeti po jedan dio prostora. Prvo se okupite na mjestu i odlučite kamo će svaka grupa ići, također odredite vrijeme i mjesto gdje ćete se ponovno okupiti nakon objavljivanja postera i razgovarajte o svojim iskustvima.

Online:

Poster bi trebali biti spremljeni kao JPG ili PNG i mogu se dijeliti na svim kanalima društvenih medija. Budite aktualni, pa neka sudionici skupljaju ideje u kojim grupama, na kojim kanalima i u kojim raspravama bi ih trebali objaviti. Pobrinite se da pratite komentare i druge reakcije na posterima. Na sastancima za razmišljanje grupa može raspravljati o svojim iskustvima i razmišljati o daljnjim mjestima za njihovo objavljivanje.

Procedura:

Molimo vas da razmislite o sigurnosti kada dijelite plakat na javnom mjestu. Dvoje ljudi čini dobar tim za obavljanje zadatka u javnim prostorima. Provjerite jesu li sudionici svjesni lokalnih pravnih pravila dok dijele plakate po cijelom mjestu. Plakat se može jednostavno i lako ispisati na A4 formatu.

U slučaju da želite reakcije javnosti, organizirajte dijeljenje kao prosvjed ili izložbu. Baš kao i kod pisanja, poanta je: neka bude pozitivno i kreativno.

### MATERIJALI

Javno: plakat, printer, kist, ljepilo  
Online: Jpgs ili sličan format

### TRAJANJE

### PROVJERA

Zajednički stvorene poruke dijele se sa širom publikom

### ISHOD

Javne online i offline kampanje

### REFERENCE

N/A

# MODUL 12

## Dijeljenje i kampanja

# Pripovijedanje na temelju podataka

Priče uz pomoć slika uvijek su bile način na koji su ljudi brže naučili nove stvari. S promjenjivim vremenima informatizacije i podataka, ovaj novi način dobivanja informacija ponekad se može smatrati dosadnim i stoga je naš posao učiniti ga pristupačnijim i lakšim za razumijevanje. Sposobnost uspješnog objašnjavanja uvida iz podataka pomoću priča i vizuala poznata je kao pripovijedanje na temelju podataka. Može se koristiti za stavljanje nalaza podataka u perspektivu za vašu publiku i motiviranje da poduzmu akciju. Razmislite o tome kako možete uključiti nekoliko područja uma svog tima umjesto da im pružite proračunsku tablicu činjenica i izriču brojke. Možete izazvati emocionalni odgovor na razini mozga korištenjem pripovijedanja podataka, što može pomoći da se vaše točke zapamte i da se po njima djeluje.



## Ciljevi

Pripovijedanje vođeno podacima ima 3 glavne komponente koje bi sudionici trebali naučiti:

1. Podaci – temelj vaše priče o podacima je temeljito proučavanje točnih, potpunih podataka. Korištenje deskriptivne, dijagnostičke i prediktivne analitike za analizu podataka može vam pomoći da vidite širu sliku.
2. Narativ - Radnja, također poznata kao verbalna ili pisana priča, koristi se za objašnjenje uvida u podatke, konteksta u kojem su prikupljeni i radnji koje zagovarate i želite inspirirati u svojoj publici.
3. Vizualizacija – Vizualni prikazi vaših činjenica i pripovijesti mogu vam pomoći da svoju poruku prenesete na jasan i nezaboravan način. Mogu se koristiti grafikoni, infografike, fotografije i filmovi.

Ostali ciljevi:

- Naučite kako stvoriti priču temeljenu na podacima kroz osobno iskustvo
- Naučite kako koristiti te informacije i učiniti ih pamtljivijim
- Razvijati kreativnost
- Uljepšavanje vizualnih vještina
- Shvatite kako infografsko pripovijedanje može stvoriti emocionalniji utjecaj na ljude od pukog iznošenja podataka

## Facilitacijski stil

Tečaj je interaktivan i temelji se na sukreaciji.

Kada mu se postavi pitanje, trener bi trebao pozvati sudionike da podijele s ostatkom razreda, a također bi trebao s vremena na vrijeme provjeravati jesu li sudionici u skladu s danim pojmovima i svrhom svake aktivnosti.

## Ciljna skupina

Treneri, čelnici zajednice, građani, aktivisti

## Provjera/vrednovanje učenja

Na kraju svake aktivnosti trebao bi se održati razgovor sa svim sudionicima.

# INTRODUCE YOURSELF THROUGH DATA

## PROCEDURE

Svaki sudionik se mora predstaviti grupi navodeći pet osnovnih činjenica koje se mogu tumačiti kao podaci, kao što su njihova dob, nacionalnost, mjesto stanovanja, razina obrazovanja, industrija, područja interesa itd.

Od sudionika se ne očekuje da otkrivaju osjetljive osobne podatke, već samo općenite informacije koje im je ugodno dijeliti, npr. kvart ili grad u kojem žive, a ne njihovu kućnu adresu.

Svatko zapisuje nekoliko bilješki o činjenicama koje su odabrali, a zatim usmeno prezentiraju svoje osnovne podatke grupi, naizmjenice.

## MATERIJALI

listovi papira, olovka

## TRAJANJE

30 minuta

## PROVJERA

Osigurajte da svi imaju priliku govoriti i predstaviti se grupi. Cilj ove aktivnosti je pomoći sudionicima da se međusobno upoznaju i stvore atmosferu koja potiče suradnju, slušanje i povratnu informaciju s poštovanjem.

Kao voditelj, također možete potaknuti ljude da razmisle o tome je li bilo preklapanja u zajedničkim informacijama – postoje li neke zajedničke stvari sudionicima? Mogu li se grupirati u određene kategorije prema činjenicama koje su odlučili podijeliti? To će pomoći skupini da razmišlja u smislu podataka, što bi se trebalo pokazati korisnim u kasnijim aktivnostima.

## ISHOD

Sudionici se upoznaju i počinju surađivati kao grupa.

## REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Ovo je brza vježba koja će sudionike navesti na vizualno razmišljanje i inspirirati ih da smisle kreativne načine prenošenja značenja.

Svaki sudionik ima dvije minute da nacrtaj pojam 'kultura' na onoliko načina kojih se može sjetiti. Nakon što tajmer istekne, svatko otkriva svoj rad, a grupa uspoređuje njihove interpretacije.

Svi ponavljaju vježbu, ovaj put povlačeći razliku  $3 > 2$  na što više načina u dvije minute.

U trećoj vježbi sudionici trebaju nacrtati koncept '**brojevi su bolji od riječi**', opet u onoliko iteracija koje mogu smisliti u dvije minute. Usporedite i ponovno usporedite.

### MATERIJALI

listovi papira, olovka

### TRAJANJE

15 minuta

### PROVJERA

Cilj ove aktivnosti je potaknuti kreativno razmišljanje. Dok sudionici dijele rezultate svake vježbe, možete ih pitati i što ih je potaknulo da predstave neke od koncepata na određeni način.

### ISHOD

Sudionici razvijaju svoju sposobnost prezentiranja podataka i prenošenja značenja korištenjem vizualnih slika.

### REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Svaki se sudionik mora ponovno predstaviti grupi, koristeći iste informacije koje je prethodno podijelio, ali ovaj put u vizualnom smislu. Grupa razmišlja o tome kako vizualno prezentirati svoje podatke na jasan način koji je svima lako razumljiv, ali i dovoljno angažiran da zaokupi pažnju publike.

Na temelju svojih bilješki iz prethodne aktivnosti, sudionici moraju izraditi osobnu ploču izlažući svoje podatke na listu papira. Mogu crtati slike, oblike, simbole, brojeve itd., ali moraju svesti tekst na minimum ili ga potpuno izostaviti.

Nakon što su gotovi, svaki sudionik pokazuje svoju osobnu ploču grupi. Ostali članovi grupe mogu slobodno pokušati protumačiti podatke samo na temelju slika kako bi provjerili jesu li prikazani na dovoljno jasan način.

### MATERIJALI

listovi papira, olovke ili markeri u boji

### TRAJANJE

30 min - 1 sat

### PROVJERA

Ova aktivnost ima za cilj zblížiti grupu i potaknuti je da jedni drugima daju povratne informacije. Također je osmišljen da inspirira vizualno razmišljanje i uči sudionike da prezentiraju informacije na jasan, sveobuhvatan način.

### ISHOD

Osobna ploča koju svaki sudionik smisli prenosi iste osobne podatke koje je prezentirao tijekom svoje prve aktivnosti.

### REFERENCE

N/A

## POSTUPAK

Sudionici moraju izraditi prezentaciju temeljenu na podacima kako bi pružili kratku priču temeljenu na osobnom iskustvu.

Svaki sudionik razmišlja o osobnom iskustvu koje ga je na neki način utjecalo, a zatim ga mora pretvoriti u priču koju će podijeliti s grupom. Može se temeljiti na važnom životnom događaju, zabavnoj anegdoti, dragoj uspomeni, cilju za koji su strastveni itd..

U pripremnoj fazi sudionici razmišljaju o točki ili poruci koju žele prenijeti svojoj publici. Što žele postići svojom pričom - inspirirati, motivirati, zabaviti, izazvati reakciju? Pripremaju nacrt sadržaja.

U fazi planiranja smišljaju načine prezentiranja sadržaja korištenjem podataka i vizualnih slika. Koje konkretne činjenice ili informacije mogu ekstrapolirati koje bi se mogle vizualno prikazati i koristiti kao dio njihove prezentacije? Mogu koristiti vremenske trake, tortne grafikone, grafikone ili bilo koje druge slične vizualne elemente kako bi prezentirali svoj materijal na 1-2 lista papira.

U fazi pripovijedanja, sudionici izvode svoju prezentaciju grupi. Svaki sudionik ima tri minute da predstavi svoju priču.

## MATERIJALI

listovi papira, olovke ili  
markeri u boji

## TRAJANJE

30 min za pripremu  
+ 3-minute po sudioniku za  
prezentaciju

## PROVJERA

Ova aktivnost ima za cilj razviti sposobnost izrade dobro strukturirane pripovijesti temeljene na relevantnim podacima koji se mogu prezentirati korištenjem vizualizacije. Kao voditelj, pobrinite se da svi imaju priliku iznijeti svoju priču i da to učine u zadanom vremenu.

## ISHOD

Svaki sudionik priprema i pruža podatkovno vođenu prezentaciju kratke osobne priče.

## REFERENCE

N/A



**DATA DRIVEN  
STORYTELLING  
SESSION 12.4**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# **TURNING DATA INTO A STORY**