

EDUSTORYTELLING



Podręcznik szkoleniowy

Wydane w 2022 r. przez Comparative Research Network e.V., Berlin.

APublikacja wydana w ramach programu Erasmus+ przez partnerów projektu Edustorytelling.

Martin Barthel i Zélie Cam (redaktorzy)

Autorzy i współautorzy:

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

Institucje partnerskie:

MV International, Sassari, Włochy (koordynator)

Comparative Research Network, Berlin, Niemcy
FUNDACJA AUTOKREACJA (Polska)

VISOKA POSLOVNA SKOLA PAR (Chorwacja)

EDUFORMA SRL (Włochy)

AJ Intercambia (Hiszpania)

Kontakt:

Comparative Research Network e.V.

www.crnonline.de

central@comparative-research.net

Belziger Str. 60

10823 Berlin, Niemcy

Wersja z 23 kwietnia 2022



EDUSTORYTELLING

Niniejsza publikacja została zredagowana i wydana w ramach partnerstwa strategicznego Erasmus+ Edustorytelling. 2019-1-IT02-KA204-062493

Zastrzerzenie

Program Erasmus Plus jest finansowany przez Unię Europejską. Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych. Linki zewnętrzne zamieszczone w ebooku zostały zamieszczone dla wygody i wyłącznie w celach informacyjnych; nie oznaczają one poparcia ani aprobaty ze strony partnerów projektu dla jakichkolwiek produktów, usług lub opinii danej korporacji, organizacji lub osoby. Zespół projektowy nie ponosi odpowiedzialności za dokładność, legalność i zawartość strony zewnętrznej ani za treść kolejnych linków. W celu uzyskania odpowiedzi na pytania dotyczące zawartości strony zewnętrznej należy skontaktować się ze stroną zewnętrzną. Zdjęcia zamieszczone w tej broszurze są własnością ich fotografów lub twórców. WIZERUNKI NIE MOGĄ BYĆ REDAGOWANE BEZ ZGODY FOTOGRAFA LUB TWÓRCY. Skontaktuj się z twórcą, jeśli chcesz uzyskać reprodukcję obrazu lub jeśli chcesz uzyskać zgodę na redagowanie obrazu na innej stronie internetowej. W celu uzyskania informacji o twórcach prosimy o kontakt z koordynatorem projektu pod adresem zamieszczonym na tej stronie.

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



Open Educational Resources

MODUŁ 1

Zrozumieć potrzeby

Wywiady oparte na empatii

Wywiad oparty na empatii to podejście mające na celu uzyskanie jak największej ilości informacji na temat doświadczeń danej osoby jako "użytkownika" przestrzeni, procesu, celu lub środowiska. Pomaga zrozumieć wybory, jakich dokonują ludzie, oraz powody, dla których ich dokonują. Wnikając i rozumiejąc myśli, uczucia i motywacje innej osoby, ankieter może zrozumieć wybory, jakich dokonuje ta osoba, zrozumieć cechy jej zachowania i zidentyfikować jej potrzeby. Pomaga to następnie wprowadzać innowacje i tworzyć produkty lub usługi, które najlepiej pasują do danej osoby. Wywiad empatyczny jest więc pierwszym elementem metody design thinking.

Dzięki etnograficznym technikom badawczym, takim jak wywiady pogłębione lub storytelling, możemy dowiedzieć się, co różne grupy docelowe/klienci czują w związku z problemem, który próbujemy rozwiązać, i jak mogliby go rozwiązać, gdyby mieli taką możliwość.

Główne elementy wywiadu opartego na empatii są następujące:

- Zadawaj pytania otwarte, a nie takie, które prowadzą do odpowiedzi tak/nie.
- Unikaj zadawania pytań naprowadzających, np. czy uważa Pan/Pani, że instalacja alarmu jest ważna?
- Bądź przygotowany do rozmowy i przygotuj się na to, że rozmowa może wymagać od Ciebie skoków w bok.
- Podważaj swoje założenia, pytając bezpośrednio klienta.
- Pamiętaj, aby zapisywać dokładnie to, co mówi osoba, a nie to, co myślisz, że może mieć na myśli.
- Obserwuj zachowanie osoby, intonację, pauzy i interakcje z otoczeniem oraz sprawdź, czego możesz się dowiedzieć z kontekstu. Jeśli klient wyrazi na to zgodę, można również zrobić kilka zdjęć.

Wywiad oparty na empatii jest narzędziem opartym na opowiadaniu historii, ponieważ:

- pomaga wsłuchać się w prawdziwe doświadczenia ludzi
- Otwarte pytania pozwalają im opowiedzieć o konkretnych działaniach i doświadczeniach, ale także o ich myślach, uczuciach (świadome i nieświadome sfery rzeczywistości)
- Aby zrozumieć ich potrzeby, musimy wyjść poza proste słowa i zrozumieć prawdziwe wyzwania

Cele

Nauczenie uczestników głównych elementów i zasad przeprowadzania wywiadów opartych na empatii

- kontekst: rola wywiadów w ramach metody design thinking i poza nią; podejście oparte na opowiadaniu historii; główne elementy i zasady
- metoda: podczas praktycznej sesji uczenia się uczestnicy uczą się, jak tworzyć wywiady oparte na empatii zarówno online jak i offline
- mapa empatii: w ramach kursu uczestnicy otrzymują narzędzie do analizy wywiadów opartych na empatii

Przygotowanie trenera

- stworzenie prezentacji (powerpoint) z przykładami wywiadów opartych na empatii
- zidentyfikowanie dobrego tematu/wyzwania do symulacji wywiadów
- przygotowanie karteczek samoprzylepnych i innych materiałów;
- stworzenie dużej tabeli zawierającej mapę empatii, która będzie używana podczas wspólnej sesji.
- przygotowanie tablicy online, na przykład MIRO, jeśli szkolenie odbywa się online.

Przygotowanie uczestników

- zastanowienie się nad potrzebami grup docelowych
- przyniesienie telefonu lub tabletu

Styl moderacji

Kurs jest interaktywny i oparty na współtworzeniu. Sesje plenarne i praca w grupach odbywają się naprzemiennie. Częścią szkolenia jest korzystanie z narzędzi cyfrowych (telefonu lub tabletu) do rejestrowania wywiadów i robienia notatek. W trybie online praca nad współtworzeniem jest realizowana za pomocą wspólnej tablicy cyfrowej (na przykład MIRO).

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele; potrzebne są podstawowe umiejętności informatyczne, zwłaszcza w przypadku szkoleń internetowych.

Podsumowanie/ocena wiedzy

Ostatnia sesja szkolenia obejmuje ewaluację: uczestnicy omówią główne rezultaty kursu oraz wnioski, które mogą być przydatne w życiu zawodowym i osobistym.

Źródła

<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>

PRZEŁAMYWANIE LÓDÓW: KONTEKST MA ZNACZENIE

CELE

Potrzeby naszej grupy docelowej w dużym stopniu zależą od kontekstu, w jakim się ona znajduje: jej środowiska społeczno-kulturowego, języka, jakim się posługuje, potencjalnych traumatycznych przeżyć, konkretnych celów i zadań itp. Pierwsza sesja - przełamująca lody - ma zatem na celu wprowadzenie i przeprowadzenie ćwiczeń, które pomogą uczestnikom dostrzec, jak ważny jest kontekst. Zajęcia te powinny być angażujące, ambitne, zaskakujące.

PROCEDURA

Trener pokazuje jedno lub kilka zdjęć z ukrytym przesłaniem, na przykład zdjęcia przedstawiające wydarzenia, które można wyjaśnić na różne sposoby, lub zdjęcia bezużytecznych przedmiotów. Trener nie udziela żadnych dalszych wyjaśnień, a uczestnicy są proszeni o zapisanie swoich przemyśleń na temat zdjęcia na karteczkach samoprzylepnych (online: przy użyciu tablicy MIRO). Na koniec uczestnicy dzielą się swoimi spostrzeżeniami, a wspólne wnioski są omawiane razem z trenerem.

MATERIAŁY

Wykorzystaj dowolne zdjęcia: własne, lub z otwartych źródeł (np freepik)

CZAS

15-20 minut

PODSUMOWANIE

Uczestnicy szkolenia są proszeni o przedstawienie swoich opinii i komentarzy na koniec sesji.

REZULTATY

Wspólne rozumienie pojęć "potrzeby" i "kontekstu".

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

WYWIADY OPARTE NA
EMPATII
SESJA 1.2.

ZROZUMIEĆ TEMAT

CELE

Prezentowanie uczestnikom szkolenia głównej koncepcji i elementów wywiadu empatycznego

PROCEDURA

Sesja plenarna, prezentacja przeprowadzona przez trenera oraz dyskusja

MATERIAŁY

Prezentacja (powerpoint) przygotowana przez trenera

CZAS

30-40 min

PODSUMOWANIE

Sesja pytań i odpowiedzi

REZULTATY

Uczestnicy zapoznają się z metodą i kolejnymi etapami szkolenia

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

**WYWIADY OPARTE NA
EMPATII
SESJA 1.3.**

**TWORZENIE WYWIADU
OPARTEGO NA EMPATII
CZĘŚĆ 1**

CELE

Zapoznanie się z praktycznym zastosowaniem tworzenia wywiadów opartych na empatii.
Symulacja wywiadu w małych grupach, na podstawie tematu określonego wcześniej przez prowadzącego we współpracy z uczestnikami.

PROCEDURA

Krok 1: 15-20 min: Podczas sesji plenarnej uczestnicy:

- otrzymują wydrukowane
 - na podstawie propozycji trenera wspólnie uzgadniają główny temat symulacji oceny potrzeb (na przykład: potrzeby mieszkańców dzielnicy w zakresie reformy systemu parkingowego itp.)
- tworzone są grupy składające się z minimum 3, maksimum 5 osób.

Kolejne kroki opisane są na następnej stronie.

MATERIAŁY

Wiedza uczestników na temat potrzeb grup docelowych.
Materiały: szablon "Ocena potrzeb" dotyczący głównych etapów wywiadu opartego na empatii

CZAS

80-100 min

PODSUMOWANIE

Sesja pytań i odpowiedzi

REZULTATY

Przeprowadzenie co najmniej 3 wywiadów, sporządzenie notatek.
Uczestnicy rozumieją proces tworzenia wywiadu empatycznego.

**DODATKOWE
MATERIAŁY**

Nie dotyczy

**WYWIADY OPARTE NA
EMPATII
SESJA 1.4.**

**TWORZENIE WYWIADU
OPARTEGO NA EMPATII
CZĘŚĆ 2**

CELE

Zapoznanie się z praktycznym zastosowaniem tworzenia wywiadów opartych na empatii. Symulacja wywiadu w małych grupach, na podstawie tematu określonego wcześniej przez prowadzącego we współpracy z uczestnikami.

PROCEDURA

Krok 1: 60 minut: W grupach uczestnicy ustalają główne pytanie lub pytania, na których oparte będą wywiady. Przygotowywane są co najmniej 2-3 wywiady z zamianą ról: jeden uczestnik szkolenia jest rozmówcą, jeden (lub dwóch) jest/jest prowadzącym wywiad, a jeden (lub dwóch) będzie robił notatki. Jeden wywiad trwa maksymalnie 3-5 minut. Wywiady są nagrywane w formie audio lub wideo (w przypadku szkoleń online są one nagrywane za pośrednictwem platformy).
Krok 2: Na zakończenie uczestnicy krótko omawiają swoje spostrzeżenia na podstawie zrobionych notatek.

MATERIAŁY

Wiedza uczestników na temat potrzeb grup docelowych.
Materiały: szablon "Ocena potrzeb" dotyczący głównych etapów wywiadu opartego na empatii

CZAS

80-100 min

PODSUMOWANIE

Sesja pytań i odpowiedzi

REZULTATY

Przeprowadzenie co najmniej 3 wywiadów, sporządzenie notatek.
Uczestnicy rozumieją proces tworzenia wywiadu opartego na empatii.

**DODATKOWE
MATERIAŁY**

Nie dotyczy

WYWIADY OPARTE NA EMPATII SESJA 1.5

MAPA EMPATII

CELE

Analiza oraz mapowanie potrzeb w na podstawie wyników wywiadów opartych na empatii (przy pomocy Mapy Empatii)

PROCEDURA

Krok 1 (10min): Trener wyjaśnia proces tworzenia mapy empatii.

Krok 2 (20min): Uczestnicy wracają do swoich grup i wypełniają mapę empatii

Krok 3 (10-15min): Dyskusja plenarna na temat stworzonych map

MATERIAŁY

Materiały do rozdania: Mapa Empatii - na dużym arkuszu lub na tablicy cyfrowej (MIRO)

Oraz przykład wypełnionej mapy empatii



CZAS TRWANIA

40-50 min

PODSUMOWANIE

Dyskusja podczas której uczestnicy przedstawiają swoje opinie na temat korzystania z narzędzia.

REZULTATY

Uczestnicy uczą się, jak analizować wywiady oparte na empatii i poznają zastosowanie mapy empatii.

Wyniki wywiadów są umieszczane na mapie empatii.

DODATKOWE MATERIAŁY

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

**WYWIADY OPARTE NA
EMPATII
SESJA 1.6**

CO ZABRAĆ ZE SOBĄ?

CELE

Ostatnia sesja będzie poświęcona ewaluacji metody wywiadów opartych na empatii oraz rezultatom całej sesji.

- Czy przedstawiona metoda jest przydatna w życiu zawodowym i osobistym uczestników?
- Jak mogliby z niej skorzystać?

PROCEDURA

Ewaluacja odbywa się podczas sesji plenarnej.

Krok 1 (10 min) Uczestnicy indywidualnie umieszczają swoje notatki/refleksje na flipcharcie / tablicy cyfrowej.

Krok 2 (10-20 min): Dyskusja

MATERIAŁY

Flipchart/tablica cyfrowa przygotowana przez trenera z 2-3 pytaniami, na przykład:

"Jak możesz wykorzystać wywiady oparte na empatii w swojej społeczności?".

"Jak wykorzystasz wywiady oparte na empatii w swoim życiu zawodowym?".

"Czy masz już konkretne pomysły na wykorzystanie mapy empatii?".

"Czy mapa empatii ulepszy wasze praktyki w zakresie oceny potrzeb?" itp.

CZAS

20-30 min

PODSUMOWANIE

Tsesja jest sesją ewaluacyjną

REZULTATY

Notatki i dyskusja pozwolą uczestnikom zaplanować przyszłe wykorzystanie przedstawionych narzędzi w ich społecznościach/życiu zawodowym, a także zachęcać ich do przekazania trenerom informacji zwrotnych na temat szkolenia.

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

MODUŁ 2

Techniki storytellingu

Notatki graficzne

Metodologia notatek graficznych pomaga przedstawiać treści łącząc teksty z obrazami.

Pomaga to w zapamiętywaniu, podsumowywaniu i lepszym zrozumieniu tematu. Notatki graficzne pozwalają wykorzystać zalety łączenia tekstu i podstawowych szkiców w celu szybkiego zapamiętywania, tworzenia graficznych podsumowań, wyjaśniania pojęć i projektów.

Metoda ta pozwala tworzyć narracje oparte na języku wizualnym.

Cele

Cele notatek graficznych:

- Nauka podsumowywania treści za pomocą języka wizualnego.
- Nabranie pewności siebie dzięki językowi wizualnemu.
- Nauka projektowania i zarządzania umiejętnościami komunikacyjnymi za pomocą notatek w formie szkicu, który jest spójny z osobistymi celami w zakresie komunikacji i zarządzania.

Przygotowanie trenera

Prowadzący powinien przygotować następujące materiały:

- Tablica
- Arkusze papieru
- Długopisy
- Kolorowe mazaki/długopisy

Styl moderacji

Wszyscy użytkownicy powinni posiadać minimalny poziom znajomości języka używanego podczas zajęć (mówienie i rozumienie ze słuchu). Prowadzący powinien zapewnić wszystkie narzędzia i materiały dla uczestników.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ocena wiedzy

Przed rozpoczęciem spotkania prowadzący oceni wiedzę uczestników za pomocą testów. Na koniec spotkania ten sam test zostanie powtórzony, aby zweryfikować wiedzę teoretyczną zdobytą podczas kursu.

Rysunki zostaną ocenione w porządku chronologicznym, aby zrozumieć, jak zmieniały się w trakcie zajęć.

PRZEŁAMYWANIE ŁODÓW PRZY UŻYCIU NOTATEK GRAFICZNYCH

PROCEDURA

Za pomocą notatek graficznych uczestnicy opowiedzą historię wzbogaconą o elementy zaproponowane przez grupę.

Praca indywidualna:

Uczestnik wybiera przedmiot, który go reprezentuje i przedstawia go graficznie. Następnie rysuje siebie, przedmiot oraz interakcję z nim.

W trakcie tego procesu uczestnik musi opisać, co robi, a następnie musi to wyeksponować za pomocą rysunku.

Dzielenie się w grupie:

Pozostali uczestnicy biorą udział w ćwiczeniu, wprowadzając do gry element ŚRODOWISKA / KONTEKSTU, aby zapewnić dalszą inspirację dla rozwoju narracji i kontekstualizacji opowieści.

Każdy z narratorów musi umieć wykorzystać wskazówki grupy, a następnie włączyć je do własnej opowieści.

MATERIAŁY

- Tablica
- Arkusze
- Długopisy
- Kolorowe długopisy/mazaki
- Inne

CZAS

45-60 min

PODSUMOWANIE

Przeprowadzenie testu przed i po zajęciach w celu oceny wyników

REZULTATY

Rezultaty dla grupy docelowej to:

- poprawić swoje notatki, sprawić, by były bardziej efektywne, przyjemne do czytania i szybkie do zapamiętania
- nauczyć się techniki, która pozwala na reorganizację pomysłów i ich wyjaśnienie
- prezentować projekty w jasny sposób.

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

NARRACJA PRZY POMOCY NOTATEK GRAFICZNYCH

PROCEDURA

Każdy otrzymuje arkusz z elementami (kształty, elementy, ludzie, przedmioty), które stanowią słownik do notatek graficznych, będący podstawą do stworzenia opowiadania.

Grupy elementów są tworzone na kartach, aby uchwycić: postacie - przedmioty - działania

Każdy uczestnik bierze kartę z każdej grupy i łączy je w całość, tworząc opowieść, nawiązując do poprzedniego ćwiczenia.

MATERIAŁY

Zastosowane narzędzia to notatki graficzne, które powstają przez połączenie tekstu, wzorów, czcionek, kształtów i elementów wizualnych, takich jak strzałki, ramki i linie.

CZAS

60 min

PODSUMOWANIE

Stworzenie opowiadania składającego się z co najmniej sześciu wylosowanych elementów

REZULTATY

Każdy uczestnik pokazuje swoją historię stworzoną za pomocą notatek graficznych i opowiada ją członkom grupy

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PODSUMOWANIE PRZY POMOCY NOTATEK GRAFICZNYCH

PROCEDURA

Planowanie: Pierwszy krok polega na zaplanowaniu sposobu sporządzania notatek i zastanowieniu się, jakie elementy mogą wpłynąć na ich jakość. Należy wziąć pod uwagę materiały do notowania, program prezentacji oraz osobę prowadzącą.

Słuchanie: Kolejnym krokiem jest słuchanie i uważne śledzenie wypowiedzi osób prezentujących. Warto zwrócić uwagę na cytaty, które podsumowują kluczowe idee i ważne szczegóły.

Przetwarzanie: Po wysłuchaniu prezentacji należy rozpocząć przetwarzanie treści i zdecydować, na co należy zwrócić uwagę. W tym kroku należy poświęcić czas na nadanie sensu informacjom uchwyconym na bieżąco, przed ich zapisaniem. Notatki nie powinny odzwierciedlać wszystkiego, co powiedział mówca, nie powinny też być bardzo obszerne.

Pisanie: Po przetworzeniu treści i określeniu, które informacje są istotne, należy zacząć zapisywać kluczowe idee. Należy to zrobić szybko, zachowując spójność i czytelność.

Rysowanie: Ilustracje i elementy wizualne mogą być uzupełnieniem treści pisanych.

MATERIAŁY

Zastosowane narzędzia to notatki graficzne, które powstają przez połączenie tekstu, wzorów, czcionek, kształtów i elementów wizualnych, takich jak strzałki, ramki i linie.

CZAS

60 min

PODSUMOWANIE

Stworzenie opowiadania składającego się z co najmniej sześciu wylosowanych elementów

REZULTATY

Każdy z uczestników przedstawia streszczenie wysłuchanej historii, a następnie elementy, które zostały wykorzystane do stworzenia notatek graficznych

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

MODUŁ 3

Wstęp do narracji

Lego Play

LEGO serious play to metoda mająca na celu rozwój myślenia, komunikacji i rozwiązywania problemów.

Lego pozwala budować za pomocą elementów, które tworzą narrację - jest to połączenie manualno-narracyjne. Połączenie manualno-narracyjne.

Narzędzie to sprzyja kreatywności, która jest jedną z podstaw opowiadania historii.

Cele

Cele Lego Serious Play to:

- doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów
- doskonalenie technik opowiadania historii
- rozwijanie kreatywności

Przygotowanie trenera

The facilitator should prepare the following materials:

- Lego serious play individual kit for participants
- Sheets of paper
- Blackboard

Styl moderacji

Sala lekcyjna stanowi uprzywilejowane miejsce, w którym można doświadczyć różnorodności językowej i kulturowej jako zasobu. Wszyscy użytkownicy powinni posiadać minimalny poziom znajomości języka używanego podczas zajęć (mówienie i rozumienie ze słuchu).

Trenerzy powinni zapewnić użytkownikom zestawy klocków lego. W każdej sali lekcyjnej powinien znajdować się co najmniej jeden zestaw.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ocena wiedzy

Nauczyciele przeprowadzą ćwiczenia wstępne, aby zweryfikować i ocenić wiedzę uczestników. Po zakończeniu szkolenia przeprowadzony zostanie taki sam test sprawdzający, który pozwoli ocenić wiedzę teoretyczną zdobytą podczas szkolenia.

PRZEŁAMYWANIE LODÓW: LEGO SERIOUS PLAY

PROCEDURA

Uczestnicy budują z klocków Lego trójwymiarowe modele swoich pomysłów i opowiadają historię tego, co stworzyli. Podczas warsztatów każdy uczestnik jest proszony o zbudowanie odpowiedzi/rozwiązania na pytanie z klocków LEGO. Taki warsztat jest prowadzony przez certyfikowanego moderatora, który w unikalny sposób łączy ustrukturyzowane podejście z zabawą i opowiadaniem historii.

Metoda opiera się na tworzeniu trójwymiarowych metafor wizualnych mających na celu przedstawienie głównych problemów, nad którymi chcemy się zastanowić, oraz możliwych sposobów ich rozwiązania, włączając różne aspekty (racjonalne, emocjonalne) poprzez budowanie modeli i opowiadanie o nich historii przy wsparciu trenera.

Każdy uczestnik ze swoim zestawem musi zbudować obiekt, który go reprezentuje i zaprezentować się klasie przy pomocy swojej konstrukcji Lego.

Uczestnicy mogą korzystać z różnych klocków i elementów w równym stopniu, dzięki czemu mogą wyrazić swoje pomysły. Kiedy uczestnicy budują swoje własne modele, nadają im znaczenie, opowiadając metafory i historie.

MATERIAŁY

Zestaw Lego Serious Play, który zawiera: wybór standardowych klocków LEGO w połączeniu z kilkoma elementami DUPLO oraz wybór elementów specjalnych, takich jak koła, opony, okna, drzewa, części minifigurek, tuby, globusy i małe podstawki

CZAS

60 min

PODSUMOWANIE

Wykonanie przedmiotu składającego się z co najmniej pięciu części

REZULTATY

Metoda LEGO SERIOUS PLAY (LSP) to technika wspomaganie myślenia, komunikacji i rozwiązywania problemów, którą można stosować w organizacjach, zespołach i u osób indywidualnych.

Rezultaty: Konstrukcja obiektu, który związany jest z historią

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

Każdy uczestnik przy pomocy swojego zestawu musi zbudować swój idealny pokój, a następnie opowiedzieć innym, dlaczego użył konkretnych elementów. Podczas prezentacji pokoju każdy musi powiedzieć, co zrobiłby w ciągu jednego dnia, gdyby znalazł się w tym pokoju.

Tytuł opowiadania musi brzmieć: "Dawno, dawno mogłem otworzyć drzwi magicznego pokoju. Teraz stoję tu przed drzwiami, trzymam klucz i...".

Zestaw Lego Serious Play który zawiera: wybór standardowych klocków LEGO w połączeniu z kilkoma elementami DUPLO oraz wybór elementów specjalnych, takich jak koła, opony, okna, drzewa, części minifigurek, tuby, globusy i małe podstawki.

MATERIAŁY

Zestaw Lego Serious Play, który zawiera: wybór standardowych klocków LEGO w połączeniu z kilkoma elementami DUPLO oraz wybór elementów specjalnych, takich jak koła, opony, okna, drzewa, części minifigurek, tuby, globusy i małe podstawki

CZAS

60 min

PODSUMOWANIE

Budowa obiektu składającego się co najmniej z pięciu części

REZULTATY

Zbudowany obiekt jest powiązany z historią

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

OPOWIADANIE WSPÓLNEJ HISTORII

PROCEDURA

Cztery kategorie:

- postacie
- zwierzęta
- przedmioty
- miejsce/scenariusz

Każdy wybiera kategorię i buduje jedną rzecz należącą do każdej z nich. Prowadzący wybiera losowo jednego uczestnika i prosi go, aby zaczął opowiadać historię, używając jednego z elementów, które zbudował. W trakcie opowiadania trener przerywa pierwszemu uczestnikowi i losowo wybiera kolejnego, który musi dodać do opowieści kolejny zbudowany element, zachowując jej sens. Ćwiczenie jest kontynuowane do momentu, gdy każdy uczestnik doda przynajmniej jeden element. Po pierwszej rundzie prowadzonej przez trenera uczestnicy samodzielnie regulują swoją aktywność, aby stworzyć wspólną opowieść.

MATERIAŁY

Zestaw Lego Serious Play, który zawiera: wybór standardowych klocków LEGO w połączeniu z kilkoma elementami DUPLO oraz wybór elementów specjalnych, takich jak koła, opony, okna, drzewa, części minifigurek, tuby, globusy i małe podstawki

CZAS

2 godziny

PODSUMOWANIE

Wykonanie elementów kategorii z wykorzystaniem zestawu klocków lego.

REZULTATY

Stworzenie elementów kategorii dla każdego uczestnika
Stworzenie historii, która ma znaczenie

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

MODUŁ 4

Techniki storytellingu

Offline

Niniejszy program nauczania dotyczący cyfrowego storytellingu w edukacji dorosłych został opracowany jako narzędzie zwiększające umiejętności cyfrowe trenerów edukacji dorosłych pracujących z osobami dorosłymi ze środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym.

Właściwe wykorzystanie metodologii cyfrowego opowiadania historii w kontekście kształcenia dorosłych zwiększy motywację dorosłych słuchaczy do kontynuowania nauki i zapewni im lepsze wyniki. Motywacja i poradnictwo dla dorosłych słuchaczy są bezpośrednio związane z umiejętnościami edukatorów, którzy wpływają na realizację celów edukacyjnych słuchaczy, a także na ich motywację do kontynuowania ścieżki edukacyjnej i poradnictwo w wyborze najbardziej odpowiedniego dla nich szkolenia.

Dlatego szkolenie trenerów w zakresie stosowania strategii pomocy potrzebującym, poradnictwa i motywacji nie tylko poprawi umiejętności i kompetencje edukatorów w zakresie poradnictwa i motywowania dorosłych słuchaczy, ale także zachęci osoby dorosłe o niskich kwalifikacjach do rozwijania i podnoszenia swoich umiejętności czytania, pisania i korzystania z technologii cyfrowych.



Cele

Choć program nauczania koncentruje się na doskonaleniu umiejętności z wykorzystaniem metodologii cyfrowego opowiadania historii, niniejszy moduł skupia się na podejściu do opowiadania historii na wiele sposobów i w różnych formach, ze szczególnym uwzględnieniem jego formy cyfrowej.

Dzięki temu modułowi uczniowie poznają, czym jest cyfrowe opowiadanie historii oraz narzędzia i techniki, które można do tego wykorzystać, takie jak fotografia, wideo, ze szczególnym uwzględnieniem sposobów opowiadania historii za pomocą tych środków, począwszy od scenariusza i/lub podpisów i innych tekstów.

Przygotowanie trenera

Prowadzący przygotowuje przestrzeń do zajęć, a także materiały potrzebne do każdego z nich.

Styl moderacji

Osoba prowadząca powinna zawsze wspierać uczestników i dbać o to, by wszyscy czuli się komfortowo, sprawdzając od czasu do czasu, czy uczestnicy są na bieżąco z przekazywanymi pojęciami i celem każdego ćwiczenia.

Powinien także zachęcać uczestników do dzielenia się swoimi doświadczeniami, nie zmuszając ich do robienia czegoś, w czym nie czują się komfortowo, ale starając się znaleźć alternatywne rozwiązania.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

CELE

Celem tej sesji jest wzajemne poznanie się uczestników, dzielenie się historiami, poznawanie podobieństw i wspólnych zainteresowań, a także zachęcanie do twórczego myślenia.

PROCEDURA

Przedstaw się i opowiedz historię związaną ze swoim imieniem, a następnie wskaż na uczestnika i zapytaj: "A ty jak się nazywasz?".
np. "Jestem A, a moje imię pochodzi z greki. Jednak moi rodzice nadali mi to imię tylko dlatego, że jest to imię ich ulubionej piosenkarki. Najzabawniejsze jest to, że po moich narodzinach nigdy już jej nie słuchali. A jaka jest twoja historia?"

MATERIAŁY

Długopisy, papier, karteczki samoprzylepne

CZAS

50-60 minut (lub mniej, w zależności od liczby rozegranych rund)

PODSUMOWANIE

Jako moderator możesz poprosić uczestników o wyjaśnienie, dlaczego wybrali akurat tę historię lub dlaczego wybrali taki a nie inny sposób jej opisanie.

Możesz zachęcić uczestników do dyskusji, zadając im pytania:

- Jak czułeś się podczas tego ćwiczenia?
- Czy towarzyszyły ci jakieś trudności lub wyzwania?

REZULTATY

- Poznawanie się nawzajem
- Grupa zaczyna współdziałać i dobrze ze sobą współpracuje

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

CELE

Celem tych zajęć jest wzajemne poznanie się uczestników, dzielenie się historiami, poznawanie podobieństw i wspólnych zainteresowań, a także zachęcanie do twórczego myślenia.

PROCEDURA

1. Podziel uczestników na mniejsze grupy.
2. Każdej z grup przydziel jeden przedmiot.
3. Po kolei ktoś musi stanąć przed grupą i zademonstrować zastosowanie tego przedmiotu. Pozostali członkowie zespołu muszą odgadnąć, co demonstruje ta osoba. Osoba demonstrująca nie może mówić, a demonstracje powinny być oryginalne i oparte na kreatywnych pomysłach.
4. Możecie rozegrać więcej niż jedną rundę, przydzielając nowy przedmiot innej osobie w każdej grupie.

MATERIAŁY

Długopisy, papier, karteczki samoprzylepne

CZAS

50-60 minut (lub mniej, w zależności od liczby rozegranych rund)

PODSUMOWANIE

Jako moderator możesz poprosić uczestników o wyjaśnienie, dlaczego wybrali akurat tę historię lub dlaczego wybrali taki a nie inny sposób opisanie zastosowania przedmiotu, który został im przydzielony.

Można zachęcić do dyskusji, zadając pytania, takie jak:

- Jak się czuliście podczas wykonywania zadania?
- Jakie było jedno z wyzwań związanych z wykonaniem tego ćwiczenia?

REZULTATY

- Poznawanie się nawzajem
- Grupa zaczyna współdziałać i dobrze ze sobą współpracuje

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

1. Narysuj duże koło na tablicy lub flipcharcie. Powiedz uczestnikom, "Ten okrąg reprezentuje wszystkie rzeczy, które będziemy dziś robić. Zaczniemy od tego miejsca (wskaż na górę koła) i odbędziemy podróż bohatera".
2. Wyjaśnij, czym jest Podróż Bohatera.
Możesz powiedzieć,
"Każda historia, każda epicka przygoda ma ten sam podstawowy format. Koncepcję tę stworzył Joseph Campbell. Napisał książkę zatytułowaną "Bohater o tysiącu twarzy". Zasadniczo podróż bohatera wygląda tak: Zaczynasz w zwykłym życiu. To jest miejsce, w którym każdy z nas przychodzi na spotkanie. Jesteśmy teraz w naszym zwykłym życiu, ale zamierzamy wykonać pewną szczególną pracę i wyjść poza zwykłe życie".
3. Narysuj człowieka w górnej części koła. Teraz powiedz,
"Podróż bohatera składa się z dwóch głównych elementów. Pierwszy to świat znany, czyli zwykła praca i codzienne życie. Drugi to świat nieznan, czyli rzeczy, które mamy nadzieję odkryć i zbadać w trakcie naszych zajęć".
4. Narysuj falistą linię, aby przedstawić granicę między tym, co znane, a tym, co nieznan.
5. Teraz powiedz,
"Oto jesteśmy w podróży bohatera. Pierwszą rzeczą w podróży bohatera jest wezwanie do przygody. W tym miejscu rozmawiamy o takich rzeczach, jak: Co będziemy robić? Na czym będzie polegała praca, którą będziemy wykonywać? Dlaczego jest to ważne? Co doprowadziło nas do tego punktu?".
6. Napisz "Wezwanie" około godziny 1 na okręgu i porozmawiaj o celu warsztatów. Możesz zapytać uczestników, dlaczego przyszli i jakie są ich oczekiwania.
7. Teraz narysuj kilka postaci około godziny 2 i powiedz,
"Na początku każdej historii znajdziesz pomocników i mentorów. Niezależnie od tego, czy jest to Dumbledore, krewny czy najlepszy przyjaciel, kimkolwiek jest ta postać, są to postacie, które pomogą ci znaleźć drogę".
8. Podkreśl, że pomocnikami mogą być narzędzia, ludzie, eksperci, których możemy zaprosić.
9. Następnie porozmawiaj z uczestnikami o przekraczaniu progu między tym, co znane, a tym, co nieznan.
"Teraz, gdy przekraczamy próg, jest to zazwyczaj dobry moment na przerwę na kawę. Jest to koniec poranka, kawa lub herbata, w zależności od kraju, w którym się znajdujemy. Może jedno i drugie. Zrobimy sobie przerwę".
Możesz tu narysować filiżankę do kawy lub filiżankę do herbaty.
10. Teraz powiedz,
"Następnie zajmiemy się próbami i utrapieniami. Nazywamy to problemami i pułapkami. Jest to ta część podróży, w której badacie przestrzeń problemową".
W tym miejscu mogą pojawić się różnego rodzaju działania lub rzeczy, które będziecie robić. Może to być burza mózgów, opracowywanie zadań, rysowanie mapy, przygotowywanie sesji szkoleniowej. Jest wiele rzeczy, które można zrobić, aby zbadać tę przestrzeń problemową. W opowiadaniu znajdziesz różnego rodzaju wyzwania: musisz wspiąć się na górę, musisz walczyć z trollami, czyli wszystko to, co musi się wydarzyć, aby posunąć historię do przodu.
11. Napisz słowa "Problemy i pułapki" i narysuj na okręgu na godzinie 4 i 5 jakieś eksplozje, drut kolczasty lub coś, co symbolizuje problemy i pułapki.

PROCEDURA

12. Teraz napisz słowo "dół" i narysuj dół w dolnej części koła. W przypadku całodniowego spotkania dołem może być pora lunchu.

"Każda historia ma swój dół. My znaleźliśmy się na dnie. To może być trudne miejsce, ponieważ właśnie otworzyliśmy wszystkie te problematyczne przestrzenie, kwestie i rzeczy, z którymi musimy sobie poradzić. Możemy mieć wrażenie, że nigdy nie wrócimy do domu. Dół jest także miejscem, w którym może dojść do głębokiej refleksji, do prawdziwej, potężnej nauki. Podczas lunchu może to być dobry moment, aby zbadać, co się dzieje w tym dole. Jak się czujemy? Jakie są emocje?"

13. Teraz napisz "Moce" i narysuj kilka gwiazdek lub postać superbohatera z peleryną, coś, co symbolizuje moce, około godziny 7 lub 8, a następnie powiedz,

"Wychodzimy z dołu po obiedzie i tworzymy nowe moce. Rozwiązujemy problemy. Teraz rozwiązujemy problemy, tworzymy rozwiązania, wspólnie pracujemy nad rzeczami. Narzędzia, których możemy tu używać, to metody i narzędzia, których nauczyliście się i nauczycie się w ciągu tygodnia. To właśnie tutaj uzyskujemy fajne rezultaty warsztatów, ale musimy je jeszcze wykorzystać w pracy".

14. Teraz napisz "Powrót" około godziny 10 i powiedz,

"To też jest część podróży bohatera - powrót do zwykłego życia. Musimy wrócić i ponownie przekroczyć próg. Tym razem chodzi o te moce, które przywracasz. Chcemy wrócić do miejsca pracy z darami. Pomyśl, nowe pomysły, nowe myśli. Chcemy poświęcić trochę czasu na zastanowienie się: "Jak możemy to zabrać z powrotem do pracy?"

15. W tej części sesji przeznaczasz czas na wspólne zastanowienie się, w jaki sposób grupa ma zamiar wprowadzić nowe pomysły z warsztatów z powrotem do organizacji. Co zamierzam zrobić na następnym spotkaniu? Jak wyjaśnię to mojemu zespołowi? Możecie wspólnie pracować nad programem PowerPoint lub nad dokumentami, w których podzielicie się tym, co faktycznie zrobiliście podczas spotkania.

16. Na tym etapie można zamknąć ćwiczenie, pytając uczestników, czy mają jakieś przemyślenia i uzupełnienia przed kontynuacją sesji.

MATERIAŁY

Możesz przygotować prezentację ppt lub przynajmniej kilka zdjęć jako przykłady. Długopisy lub ołówki, papier, laptop, projektor, flipboard, marker, karteczki samoprzylepne

CZAS

60-90 min

PODSUMOWANIE

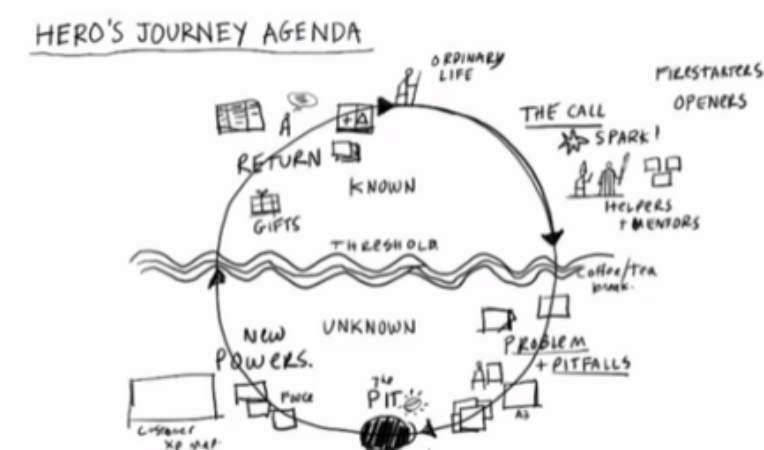
Podsumowanie można rozpocząć od przypomnienia celów, które starano się osiągnąć.
Przedyskutuj z uczestnikami, czego się nauczyli. Czy jest to to, czego oczekiwali?
Zapytaj uczestników, czy coś nadal nie jest jasne, a jeśli tak, postaraj się, aby grupa to wyjaśniła.

REZULTATY

- Określanie kreatywnych sposobów pracy z fotografiami/filmami wideo
- Zrozumienie siły słów i podpisów

REFERENCES

Przykład



Strategia

Jest to bardzo skuteczny sposób na ustalenie porządku obrad sesji roboczej na stosunkowo dużą skalę. Poświęć na to trochę czasu. Należy ją nakreślić i omówić z kluczowymi interesariuszami przed spotkaniem lub na jego początku. Jest to również dobry test sprawdzający, który pomoże Ci przemyśleć cele spotkania. Jeśli nie potrafisz odpowiedzieć na pytania typu: "Co jest zaproszeniem do przygody? Jakie problemy chcemy zbadać? Jakie rzeczy chcemy znaleźć? Jakie rzeczy chcemy wnieść z powrotem do pracy?" i jeśli nie potrafisz przemyśleć tych kwestii na początku spotkania, to zasadne jest zadanie sobie pytania: czy naprawdę powinniśmy organizować to spotkanie?

Plan Podróży Bohatera został stworzony przez Dave'a Graya. Została zainspirowana Podróżą Bohatera, spopularyzowaną przez Josepha Campbella, oraz Planem Wykresów Kołowych, który pochodzi od Jamesa Macanufa, współautora Gamestormingu.

OPOWIADANIE (I SŁUCHANIE) HISTORII

PROCEDURA

1. Poproś uczestników, aby poświęcili kilka minut na napisanie zarysu historii, którą chcieliby się podzielić.
2. Kiedy skończą, połącz ich w pary i wyjaśnij, jakie zadanie przed nimi stoi.
3. Jeden z uczestników będzie opowiadał swoją historię, podczas gdy drugi partner - od czasu do czasu - powinien powiedzieć "przybliź", jeśli chciałby uzyskać więcej szczegółów, lub "oddal", jeśli chciałby uzyskać mniej szczegółów.
4. Uczestnicy powinni z entuzjazmem wysłuchać opowieści partnera, a następnie opowiedzieć swoją własną.
5. Gdy obaj uczestnicy opowiedzą swoje historie, tworzy się nowe pary.
6. Po wymianie historii z 3 lub 4 innymi uczestnikami (lub więcej, w zależności od liczby uczestników), utwórz grupy i poproś każdą z nich o znalezienie wspólnych elementów w opowiadaniu historii wszystkich osób, których słuchali.
7. np. co sprawiło, że było to pozytywne doświadczenie?

MATERIAŁY

Papier, długopisy, ołówki

Upewnij się, że uczestnicy mają wystarczająco dużo miejsca, aby swobodnie poruszać się po sali.

CZAS

60 min

PODSUMOWANIE

W ramach podsumowania można również zwrócić uwagę na umiejętność skupiania się na tym, co mówią inni, i omówić z grupą wskazówki, jak być lepszym słuchaczem.

Inne pytania podsumowujące mogą brzmieć następująco

- Jak się czułeś podczas wykonywania zadania?
- Czy zajęcia były dla Ciebie trudne?
- Czy nauczyłeś się czegoś, co można wykorzystać w życiu osobistym lub zawodowym? W jaki sposób?

REZULTATY

- Budowanie więzi między uczestnikami poprzez aktywne dzielenie się
- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania wzorców w strukturach historii

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

1. Połącz uczestników w pary i poproś, aby otworzyli ostatnie zdjęcie, które zrobili telefonem komórkowym, i zastanowili się, jaka historia się za nim kryje. Mogą zadawać sobie nawzajem pytania, takie jak: "Gdzie zostało zrobione? Dlaczego zostało zrobione? Dlaczego zrobiłeś je w ten sposób? Jak się czułeś?". Zachęć uczestników do wykorzystania ostatniego zdjęcia, które zrobili, nawet jeśli wydaje się ono nudne lub nieistotne. Zachęć ich do dostrzeżenia ciekawych historii w pozornie nudnych sytuacjach.
2. Po przemyśleniu historii, uczestnicy dzielą się zdjęciem za pomocą wirtualnej tablicy (np. Padlet, Awwapp). Następnie dobierają się w pary i patrząc na zdjęcie partnera na wirtualnej tablicy, zadają sobie nawzajem pytania, aby odkryć więcej szczegółów na temat historii, która kryje się za zdjęciem.
3. Kiedy każda para skończy dzielić się swoimi doświadczeniami, zbierz uczestników na plenum i omów z nimi historie, które kryją się za ich zdjęciami. Czy trudno było znaleźć historię? Czy coś mogło im pomóc w stworzeniu tej historii? Gdyby musieli zrobić nowe zdjęcie, aby opowiedzieć tę samą historię, jakie zdjęcie by wybrali?

MATERIAŁY

Papier, długopisy, ołówki

Jeśli chcesz, możesz wcześniej poinformować uczestników, że zostaną poproszeni o podzielenie się zdjęciem z grupą, aby uniknąć sytuacji, w której ktoś nie będzie chciał się nim podzielić.

Pamiętaj jednak, że podważyłoby to umiejętności improwizacji, na których opiera się ćwiczenie. Należy przygotować wirtualną tablicę (Padlet, Awwapp lub podobne narzędzie), która będzie widoczna także na telefonach komórkowych, tak aby uczestnicy mogli dzielić się ze sobą zdjęciami.

CZAS

45 minutes

PODSUMOWANIE

Dyskusję z etapu trzeciego można wykorzystać jako punkt wyjścia do podsumowania.

Możesz rozpocząć podsumowanie od przypomnienia celów, które starałeś się osiągnąć.

Zapytaj uczestników, czy czegoś się nauczyli. Czego się nauczyli? Czy tego właśnie oczekiwali? Czy trudno było podzielić się czymś o sobie? Co sprawia trudność w dzieleniu się uwagami?

Zapytaj uczestników, czy coś nadal nie jest jasne, a jeśli tak, postaraj się, aby grupa to wyjaśniła.

REZULTATY

- Zrozumienie, co można przekazać za pomocą zdjęcia
- Zrozumienie podstaw opowiadania historii za pomocą fotografii

DODATKOWE MATERIAŁY

Alternatywne warianty - zob. s. 10-11 w publikacji Youth Work Ireland Tipperary "What's the PhotoStory?".

PROCEDURA

- 1 Wyjaśnij uczestnikom, że będą pracować nad tym, jak stworzyć wstępny szkic scenariusza filmu.
2. Będą musieli stworzyć zarys historii, która zazwyczaj składa się z:
Wstępu - który ma przyciągnąć uwagę widzów, podać informacje ogólne i nadać ton opowieści.
Części głównej, w której znajdują się główne wątki i materiały pomocnicze
Zakończenia - podsumowującego główny wątek.
3. Daj uczestnikom 10 minut na wymyślenie historii i przygotowanie pierwszego szkicu. Jeśli mają trudności ze znalezieniem historii, przypomnij im historie, którymi dzielili się w poprzednich ćwiczeniach (alternatywnie możesz poprosić ich o wzięcie udziału w grze PhotoStory, o której mowa w materiałach pomocniczych do ćwiczenia 1.4).
4. Połącz uczestników w pary, aby mogli przeczytać sobie nawzajem swoje pierwsze projekty i przekazać sobie informacje zwrotne.
5. Daj uczestnikom kolejne 15 minut na dopracowanie swoich scenariuszy, z uwzględnieniem informacji zwrotnych, które otrzymali.
6. Po upływie 15 minut poproś uczestników, aby podzielili się swoimi pomysłami na scenariusz z całą grupą i wspólnie przedyskutowali kwestie związane ze sformułowaniami, gramatyką, składnią oraz innymi uwagami, które uczestnicy mogliby chcieć przekazać lub otrzymać w odniesieniu do poszczególnych punktów.

MATERIAŁY

Długopisy, ołówki, papier (wydrukowane zdjęcia, jeśli zdecydujesz się zagrać w grę PhotoStory)

Jeśli chcesz, możesz przygotować wydruki dla uczestników wraz z tabelą, na której przedstawisz zarys historii.

Upewnij się, że jest wystarczająco dużo miejsca, aby wszyscy mogli wygodnie pracować nad swoimi scenariuszami, nie przeszkadzając sobie.

CZAS

45 - 50 min

PODSUMOWANIE

Wychodząc od dyskusji z punktu 6, zapytaj uczestników, jak się czuli, pisząc swoją historię, dzieląc się nią z kimś innym i słuchając różnych historii.

REZULTATY

- Doskonalenie umiejętności pisania
- Zgłębianie wiedzy na temat opowiadania historii
- Organizowanie pomysłów i myśli

DODATKOWE MATERIAŁY

Więcej informacji na temat Photovoice można znaleźć tutaj:

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

PROCEDURA

1. Przekaż uczestnikom kilka informacji na temat wykorzystania wideo w cyfrowym opowiadaniu historii.
2. Kilka kluczowych punktów:
Dzięki programom do cyfrowego opowiadania historii nawet użytkownicy z niewielkim lub żadnym doświadczeniem technicznym powinni być w stanie tworzyć cyfrowe opowieści.
Cyfrowa opowieść zazwyczaj zaczyna się od scenariusza, a następnie autor zbiera media wspierające idee i emocje zawarte w scenariuszu, w tym muzykę lub inne efekty dźwiękowe, zdjęcia osobiste lub publiczne, animacje, wideo itp. Następnie łączy wszystko w całość i montuje cyfrową opowieść, tworząc krótki film, zazwyczaj trwający od dwóch do czterech minut.
3. Przeprowadź z uczestnikami burzę mózgów na temat podstawowych zasad kręcenia i montowania filmów wideo (więcej informacji znajdziesz poniżej) i zapisuj odpowiedzi na tablicy flip-board (lub tablicy cyfrowej).
4. Podziel uczestników na mniejsze grupy (3-4 osoby w każdej) i wyjaśnij, jakie zadanie przed nimi stoi.
5. Udostępnij każdej grupie utworzone wcześniej konto Adobe Spark i upewnij się, że wszyscy znają podstawy tego narzędzia.
6. Poproś każdą grupę o wybranie 1 hashtagu, który wcześniej zapisałeś na karteczkach (jeśli to możliwe, wybierz w ciemno).
Hashtagi będą określać tematykę scen, które mają być nakręcone, np. #atschool, #touristlife, #partyng, #workinghard itp.
7. Rozłóż wszystkie materiały (cebule/pomarańcze, elementy kostiumów itp.) na stole i daj grupom 15-20 minut na zastanowienie się nad 1-2 scenami, które stworzą zgodnie z wybranymi przez siebie hashtagami, stworzą scenerię, wystylizują kostiumy cebul itp. a następnie nakręcą sceny.
Przypomnij uczestnikom, że filmiki nie muszą być doskonałe, ale powinny wystarczająco jasno opowiadać historię.
8. Kiedy wszyscy nakręcą scenki, pozwól grupom pracować przez 15 minut w programie Adobe Sparks nad stworzeniem 2-4 minutowego filmu. Mogą wykorzystać dowolne materiały wizualne i muzyczne, pod warunkiem, że są one wolne od praw autorskich.
9. Kiedy filmy są już gotowe, poproś każdą grupę o zaprezentowanie swojego filmu na forum i poproś pozostałych uczestników o odgadnięcie, jaki hashtag zainspirował tę historię.

MATERIAŁY

- Cebule/pomarańcze (1-2 na grupę)
- flamastry, kolorowy papier, taśmy, nożyczki, klej - wszystko to może posłużyć do stworzenia kostiumu dla cebuli
- dowolne inne materiały, dzięki którym cebula stanie się postacią: piórka, małe oczka, małe czapeczki itp.
- gotowe konta adobe spark
- laptopy/smartfony
- projektor

CZAS

90 min

PODSUMOWANIE

Zaczynając od kroku 9, rozpocznijcie dyskusję z grupą.
Jaki pomysł mieliście na Briana Cebulę?
Co lubi/czego nie lubi?
Inne pytania do podsumowania mogą być następujące:

- Jak się czuliście podczas wykonywania zadania?
- Czy zajęcia były dla Ciebie trudne?
- Czy nauczyliście się czegoś nowego? Czego?

REZULTATY

- Składanie historii w całość
- Umiejętność zmontowania krótkiego filmu wideo
- Przygotowanie krótkiego filmu na zadany temat

Wskazówki dotyczące kręcenia i montażu filmów wideo: str. 60-65, "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING".
Więcej informacji na temat ćwiczenia "Brian the onion": MY STORY MAP, Salto Toolbox
(https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2367/IO2-03_MyStoryMap_EN.pdf)

SESJA EWALUACYJNA

TECHNIKI STORYTELLINGU OFFLINE SESJA 4.10

PROCEDURA

Sesja może być prowadzona z wykorzystaniem narzędzi Compassu, takich jak Points of view, Weather report, Hit the headlines, Rucksack.

Można też zebrać opinie za pomocą cyfrowych narzędzi do ankietowania (PollsGo, Answer Garden), minisondażu (Type form, Mentimeter) lub wirtualnej tablicy (Padlet, Mirò, Awwapp) i wykorzystać wyniki jako punkt wyjścia do dyskusji.

W zależności od wybranej metody, może być konieczne przygotowanie ankiety/sondażu lub wirtualnej tablicy.

MATERIAŁY

Klapy, długopisy, ołówki, papier, flamastry i inne w zależności od wybranej metody

CZAS

maksymalnie 30 min

PODSUMOWANIE

Prowadzący powinien przeczytać wypowiedzi uczestników i ich dalsze pytania na forum grupy i zachęcić do dyskusji.

Może chcieć zebrać odpowiedzi po zakończeniu ćwiczenia. Odpowiedzi uczestników prawdopodobnie dostarczą informacji zwrotnych na temat tego, jak uczestnicy zrozumieli zadanie i jakie mają pytania.

REZULTATY

- Ocena zrozumienia przez uczestników celów uczenia się
- Zbieranie spostrzeżeń na temat postępów uczestników w nauce

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

MODUŁ 5

Techniki storytellingu

Online

Niniejszy program nauczania dotyczący cyfrowego opowiadania historii w edukacji dorosłych został opracowany jako narzędzie zwiększające umiejętności cyfrowe trenerów edukacji dorosłych pracujących z osobami dorosłymi ze środowisk defaworyzowanych.

Właściwe wykorzystanie metodologii cyfrowego opowiadania historii w kontekście kształcenia dorosłych zwiększy motywację dorosłych słuchaczy do kontynuowania nauki i zapewni im lepsze wyniki. Motywacja i doradztwo dla dorosłych słuchaczy są bezpośrednio związane z umiejętnościami edukatorów, którzy wpływają na realizację celów edukacyjnych słuchaczy, a także na ich motywację do kontynuowania ścieżki edukacyjnej i doradztwo w wyborze najbardziej odpowiedniego dla nich szkolenia.

Dlatego szkolenie trenerów w zakresie stosowania strategii pomocy potrzebującym, doradztwa i motywacji nie tylko poprawi umiejętności i kompetencje edukatorów w zakresie doradzania i motywowania dorosłych słuchaczy, ale także zachęci osoby dorosłe o niskich kwalifikacjach do rozwijania i podnoszenia swoich umiejętności czytania i pisania oraz umiejętności informatycznych.



Cele

Choć program nauczania koncentruje się na doskonaleniu umiejętności z wykorzystaniem metodologii cyfrowego opowiadania historii, niniejszy moduł skupia się na podejściu do opowiadania historii na wiele sposobów i w różnych formach, ze szczególnym uwzględnieniem jego formy cyfrowej.

Dzięki temu modułowi uczniowie poznają, czym jest cyfrowe opowiadanie historii oraz narzędzia i techniki, które można do tego wykorzystać, takie jak fotografia, wideo, ze szczególnym uwzględnieniem sposobów opowiadania historii za pomocą tych środków, począwszy od scenariusza i/lub podpisów i innych tekstów.

Przygotowanie trenera

Prowadzący przygotowuje przestrzeń do zajęć oraz materiały potrzebne do każdego ćwiczenia.

Styl moderacji

Osoba prowadząca powinna zawsze wspierać uczestników i dbać o to, by wszyscy czuli się komfortowo, sprawdzając od czasu do czasu, czy uczestnicy są na bieżąco z przekazywanymi pojęciami i celem każdego ćwiczenia.

Powinien także zachęcać uczestników do dzielenia się swoimi doświadczeniami, nie zmuszając ich do robienia czegoś, co nie jest dla nich wygodne, ale starając się znaleźć alternatywne rozwiązania.

Ponieważ warsztaty będą prowadzone online, trener powinien zwracać szczególną uwagę na poziom uwagi uczestników, przewidując zmiany lub bodźce, które pozwolą im utrzymać zaangażowanie przez cały czas trwania sesji.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ocena wiedzy

Na zakończenie każdego ćwiczenia trener przeprowadza dyskusję ze wszystkimi uczestnikami, a na koniec dnia odbywa się sesja ewaluacyjna, której celem jest uzyskanie informacji zwrotnych na temat zajęć (oraz monitorowanie postępów uczestników w nauce).

CELE

Przełamywanie lodów

PROCEDURA

Przedstaw się i opowiedz historię związaną ze swoim imieniem, a następnie zaproś innego uczestnika do zrobienia tego samego, pytając "co o tobie/twoim imieniu?".

Na przykład: "Jestem A, a moje imię pochodzi z greki. Jednak moi rodzice nadali mi to imię tylko dlatego, że jest to imię ich ulubionej piosenkarki. Najzabawniejsze jest to, że po moich narodzinach nigdy już go nie słuchali. Jaka jest twoja historia?"

MATERIAŁY

Nie dotyczy

CZAS

15 min

PODSUMOWANIE

Upewnij się, że wszyscy uczestnicy mają możliwość porozmawiania i że tworzy się przyjemna atmosfera do realizacji dalszych działań, a wszyscy czują się zrelaksowani i gotowi do współpracy.

REZULTATY

- Poznajemy się nawzajem
- Grupa zaczyna współdziałać i dobrze się dogaduje

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

OPOWIADANIE (I SŁUCHANIE) HISTORII

CELE

Celem tych zajęć jest poznanie się uczestników, podzielenie się historiami, poznanie podobieństw i wspólnych zainteresowań, a także zachęcenie do twórczego myślenia.

PROCEDURA

1. Poproś uczestników, aby przez kilka minut napisali zarys historii, którą chcieliby się podzielić.
2. Kiedy zakończą, utwórz mniejsze grupy (maksymalnie 3-4) i wyjaśnij, jakie zadanie przed nimi stoi.
3. Jeden z uczestników będzie opowiadał swoją historię, a pozostali - od czasu do czasu - powinni mówić "powiększ", jeśli chcą poznać więcej szczegółów, lub "pomniejsz", jeśli chcą poznać mniej szczegółów.
4. Uczestnicy powinni z entuzjazmem wysłuchać opowieści członka swojej grupy, a następnie opowiedzieć własną.
5. Po wymianie opowieści poproś grupy o znalezienie wspólnych elementów w opowiadaniu historii przez wszystkie osoby, których słuchali.

MATERIAŁY

Do tego ćwiczenia podzielić uczestników na mniejsze zespoły i przechodzić od jednej grupy do drugiej, aby ułatwić im pracę.

Uczestnicy mogą napisać zarys swojej historii na laptopie lub na kartce papieru.

CZAS

45 minutes

PODSUMOWANIE

Jako moderator możesz poprosić uczestników o wyjaśnienie, dlaczego wybrali właśnie tę historię. Zwróć uwagę, że teraz mają nowe informacje i świeże spojrzenie na członków zespołu.

Można zachęcić uczestników do dyskusji, zadając pytania, takie jak

- Jak się czuliście podczas wykonywania zadania?
- Jakie było jedno z wyzwań związanych z tym zadaniem?

Można również zwrócić uwagę na umiejętność skupiania się na tym, co mówią inni, i omówić z grupą wskazówki, jak być lepszym słuchaczem.

REZULTATY

- Budowanie więzi między uczestnikami poprzez aktywne dzielenie się
- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania wzorców w strukturach opowieści

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

WPROWADZENIE DO CYFROWEGO OPOWIADANIA HISTORII

CELE

PROCEDURA

- Zapoznaj krótko uczestników z cyfrowym opowiadaniem historii. Możesz zacząć od tej definicji:
- "Digital storytelling, w swojej najbardziej podstawowej istocie, jest praktyką wykorzystywania narzędzi komputerowych do opowiadania historii. Chodzi o to, by połączyć sztukę opowiadania historii z różnymi multimediami, w tym grafiką, dźwiękiem, wideo i publikowaniem w sieci."
- Przeprowadź z uczestnikami burzę mózgów na temat różnych technik/środków, które mogą wykorzystać w opowiadaniu historii/opowiadaniu cyfrowym.
- Aby śledzić odpowiedzi, możesz zapisywać je na tablicy cyfrowej, takiej jak Mirò, Awwapp lub Padlet.
- Zapytaj uczestników, czy kiedykolwiek używali storytellingu w życiu codziennym? W życiu zawodowym? Czy zdawali sobie sprawę z tego, że to robią?

MATERIAŁY

Wirtualna tablica,
(prezentacja ppt)

CZAS

30 min

PODSUMOWANIE

Patrz krok 4.

REZULTATY

Zrozumienie, czym jest cyfrowy storytelling i jakie narzędzia/techniki można do tego wykorzystać

DODATKOWE MATERIAŁY

O cyfrowym opowiadaniu historii:

- "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING", Salto Toolbox (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).

CELE

PROCEDURA

1. Podziel uczestników na mniejsze grupy, poproś ich, aby otworzyli ostatnie zdjęcie, które zrobili telefonem komórkowym i zastanowili się nad historią, która się za nim kryje. Mogą zadawać sobie nawzajem pytania, takie jak: "Gdzie zostało zrobione? Dlaczego zostało zrobione? Dlaczego zrobiono je w ten sposób? Jak się czułeś?". Zachęć uczestników do wykorzystania ostatniego zdjęcia, które zrobili, nawet jeśli wydaje się ono nudne lub nieistotne. Zachęć ich do dostrzeżenia ciekawych historii w pozornie nudnych sytuacjach.
2. Po przemyśleniu historii uczestnicy dzielą się nią w grupie i zadają sobie nawzajem pytania, aby dowiedzieć się więcej szczegółów na jej temat.
3. Kiedy każda grupa skończy się dzielić, zbierz uczestników na plenum i porozmawiaj z nimi o historiach, które kryją się za ich zdjęciami. Czy trudno było znaleźć historię? Czy coś mogło im pomóc w stworzeniu tej historii? Gdyby musieli zrobić nowe zdjęcie, aby opowiedzieć tę samą historię, jakie zdjęcie by wybrali?

MATERIAŁY

Virtual board, For this activity, you can use breakout rooms on zoom.

It would be better to inform participants beforehand that they will be asked to share a photo with the group to avoid anyone not wanting to share. Although this could undermine the improv skills the exercise is built on, providing the information is necessary to run the activity smoothly.

CZAS

30 min

PODSUMOWANIE

Jako punkt wyjścia można wykorzystać dyskusję z Kroku 3. Możesz zacząć od przypomnienia celów, które starałeś się osiągnąć. Zapytaj uczestników, czy czegoś się nauczyli. Czego? Czy tego właśnie oczekiwali? Czy trudno było podzielić się czymś o sobie? Czy trudno jest podzielić się uwagami? Zapytaj uczestników, czy coś nadal jest niejasne, a jeśli tak, postaraj się, aby grupa to wyjaśniła.

REZULTATY

- Zrozumienie, co można przekazać za pomocą zdjęcia
- Zrozumienie podstaw opowiadania historii za pomocą fotografii

DODATKOWE MATERIAŁY

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

CELE

PROCEDURA

1. Wyjaśnij uczestnikom, że będą pracować nad tym, jak stworzyć wstępny szkic scenariusza do filmu.
2. Będą musieli stworzyć zarys historii, który zazwyczaj składa się z konkretnych części (patrz: materiały dodatkowe)
3. Daj im 10 minut na wymyślenie historii i przygotowanie pierwszego szkicu. Jeśli mają trudności ze znalezieniem historii, przypomnij im te, którymi dzielili się w poprzednich ćwiczeniach (alternatywnie możesz poprosić ich o wzięcie udziału w grze PhotoStory, o której mowa w materiałach pomocniczych do ćwiczenia 1.4).
4. Podziel uczestników na mniejsze grupy, tak by mogli przeczytać sobie nawzajem swoje pierwsze projekty i przekazać sobie informacje zwrotne.
5. Daj uczestnikom kolejne 10-15 minut na dopracowanie swoich scenariuszy, uwzględniając otrzymane informacje zwrotne.
6. Po 10-15 minutach poproś uczestników, aby podzielili się swoimi pomysłami na scenariusz z całą grupą i wspólnie przedyskutowali kwestie związane z frazowaniem, gramatyką, składnią oraz innymi uwagami, które uczestnicy chcieliby przekazać lub otrzymać w odniesieniu do poszczególnych punktów.

MATERIAŁY

Jeśli chcesz, możesz przygotować dla uczestników podręcznik z tabelą, na której przedstawisz zarys historii, i udostępnić go za pośrednictwem Google Drive lub innej wirtualnej tablicy (Mirò, Awwapp, Padlet). Podobnie jak w przypadku poprzednich zajęć, można utworzyć grupy za pomocą pokoiów spotkań w Zoomie.

CZAS

30-45 min

PODSUMOWANIE

Wychodząc od dyskusji z punktu 6, zapytaj uczestników, jak się czuli, pisząc swoją historię, dzieląc się nią z kimś innym i słuchając różnych historii.

REZULTATY

- Doskonalenie umiejętności pisania
- zgłębianie wiedzy na temat opowiadania historii i sposobów skutecznego opowiadania historii
- Organizowanie pomysłów i myśli

DODATKOWE MATERIAŁY

Struktura tekstu:

Wstęp - ma za zadanie przyciągnąć uwagę odbiorców, podać informacje ogólne i nadać ton opowiadaniu.

Część główna - w której rozwijane są główne wątki opowiadania i zamieszczane materiały pomocnicze.

Zakończenie - podsumowuje główny wątek i zawiera mocne podsumowanie.

PROCEDURA

Przeprowadź z grupami burzę mózgów na temat kreatywnych sposobów pracy ze zdjęciami/filmami. W trakcie burzy mózgów pokaż uczestnikom kilka zdjęć kolaży, montażu, projektów zawierających tekst lub podpisy i pamiętaj, aby poruszyć kilka kluczowych kwestii:

Wykorzystaj montaż i kolaż do wprowadzenia idei współdziałania obrazów w celu przekazania konkretnego przesłania lub historii oraz sposobu, w jaki jeden obraz może wpłynąć na sposób odczytywania innego.

Tekst jest potężnym narzędziem kontekstualizującym obrazy. Wykorzystanie tekstu pozwala uczestnikom wciągnąć widzów jeszcze bardziej w ich świat.

Podpisy są szczególnie ważne w projektach, które mają na celu promowanie idei, ponieważ pomagają odbiorcom lepiej zrozumieć przesłanie fotografa.

Tekst powinien być opracowywany w miarę powstawania zdjęć, a nie pozostawiony na ostatnią chwilę.

Kiedy już wszyscy rozumieją te kluczowe punkty, przekaz uczestnikom kilka podstawowych informacji na temat wykorzystania wideo w cyfrowym opowiadaniu historii. Patrz załącznik na następnej stronie.

Podczas gdy wyjaśniasz te kluczowe kwestie, przeprowadź z uczestnikami burzę mózgów na temat podstawowych zasad kręcenia i edytowania materiałów wideo (więcej informacji na ten temat znajduje się poniżej) i zapisuj odpowiedzi na tablicy cyfrowej (Mirò, Awwapp, Padlet).

Podziel uczestników na mniejsze grupy (3-4 osoby w grupie) i wyjaśnij, że każda grupa stworzy krótki film na określony temat (2-4 minuty).

Udostępnij każdej grupie utworzone wcześniej konto Adobe Spark i upewnij się, że wszyscy znają podstawy tego narzędzia.

Przydziel każdej grupie hashtag. Hashtagi będą określać tematykę tworzonych filmów, np. #atschool, #touristlife, #partying, #workinghard, itp.

Daj grupom 5-10 minut na zastanowienie się nad filmem, który stworzą zgodnie z hashtagami, które im przydzielono, przygotowanie scenariusza/cytatów/innych tekstów, zebranie zdjęć lub filmów, których będą potrzebować, a następnie stworzenie filmu. Przypomnij uczestnikom, że filmy nie muszą być doskonałe, ale powinny wystarczająco jasno opowiadać historię/ przesłanie.

Kiedy wszyscy mają już jasny obraz tego, co mają zrobić, pozwól grupom pracować przez 15 minut w programie Adobe Sparks nad stworzeniem filmu trwającego 2-4 minuty. Mogą wykorzystać dowolne materiały wizualne i muzyczne, pod warunkiem, że są one wolne od praw autorskich. Najlepszym sposobem na przeprowadzenie tej części ćwiczenia jest wyznaczenie w każdej grupie jednego uczestnika, który będzie bezpośrednio pracował nad filmem, jednocześnie dzieląc się swoim ekranem z członkami zespołu, którzy będą aktywnie uczestniczyć w pracy, przedstawiając swoje pomysły, uwagi i sugestie.

Gdy filmy będą gotowe, poproś każdą grupę o pokazanie swojego filmu na forum i poproś pozostałych uczestników o odgadnięcie, jaki hashtag zainspirował tę historię.

Wskazówki dla prowadzącego:

Przeprowadzenie tego ćwiczenia grupowego online może być trudne. Alternatywą może być uczynienie z tego zadania pracy indywidualnej, a nie zespołowej. Można przydzielić zadanie uczestnikom, a oni mogą pracować samodzielnie, pozostając online, tak by mogli się z Tobą skontaktować, gdyby potrzebowali wsparcia. Można też wykorzystać ten moment na indywidualne rozmowy z uczestnikami, poprosić ich o opinie na temat przeprowadzonych działań i wyjaśnić wszelkie wątpliwości, jakie mogą mieć.

ANEKS

- Kilka kluczowych punktów do punktu 3 procedury:
- Dzięki programom do cyfrowego opowiadania historii nawet użytkownicy o niskim lub zerowym przygotowaniu technicznym powinni być w stanie stworzyć cyfrowe opowieści.
- Cyfrowa opowieść zwykle zaczyna się od scenariusza, następnie autor zbiera media wspierające idee i emocje zawarte w scenariuszu, w tym muzykę lub inne efekty dźwiękowe, zdjęcia osobiste lub publiczne, animacje, wideo itp. Następnie łączy wszystko w całość i montuje cyfrową opowieść, tworząc krótki film, zazwyczaj trwający od dwóch do czterech minut.

MATERIAŁY

Możesz przygotować prezentację ppt lub co najmniej kilka zdjęć jako przykłady.

Utwórz wcześniej konto Adobe Sparks. Dla różnych profili używaj różnych adresów e-mail, np. warsztat1, warsztat2 itd.

CZAS

60-90 minutes

PODSUMOWANIE

Podsumowanie można rozpocząć od przypomnienia celów, które starano się osiągnąć.

Przedyskutuj z uczestnikami, czego się nauczyli. Czy jest to to, czego oczekiwali?

Zapytaj uczestników, czy coś nadal nie jest jasne, a jeśli tak, postaraj się, aby grupa to wyjaśniła.

Inne pytania do podsumowania mogą brzmieć następująco

- Jak się czułeś podczas wykonywania zadania?
- Czy zajęcia były dla Ciebie trudne?
- Czy nauczyliście się czegoś nowego? Czego?

REZULTATY

- Określanie kreatywnych sposobów pracy z fotografiami/filmami wideo
- Zrozumienie siły słów i podpisów
- Układanie historii w całość
- Przygotowanie krótkiego filmu na dany temat

DODATKOWE MATERIAŁY

OPHI PhotoVoice Guide, pp. 31-32.
Wskazówki dotyczące kręcenia i edycji filmów wideo: pp. 60-65, "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING".

SESJA EWALUACYJNA

CELE

PROCEDURA

Sesję można przeprowadzić ustnie lub za pomocą cyfrowych narzędzi do ankietowania (PollsGo), narzędzi do zbierania opinii (Answer Garden), minisondażu (Type form, Mentimeter) lub wirtualnej tablicy (Padlet, Mirò, Awwapp). Można również rozważyć przygotowanie ankiety/ankiety/formularza i poproszenie uczestników o samodzielne przeprowadzenie oceny.

MATERIAŁY

W zależności od wybranej metody, może być potrzebna ankieta/sondaż lub wirtualna tablica.

CZAS

15- 30 min

PODSUMOWANIE

Prowadzący powinien przeczytać wypowiedzi uczestników i ich dalsze pytania na forum grupy i zachęcić do dyskusji. Może chcieć zebrać odpowiedzi po zakończeniu ćwiczenia. Odpowiedzi uczestników prawdopodobnie dostarczą informacji zwrotnych na temat tego, jak uczestnicy zrozumieli zadanie i jakie mają pytania.

REZULTATY

- Ocena zrozumienia przez uczestników celów uczenia się
- Zbieranie spostrzeżeń na temat postępów uczestników w nauce

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

MODUŁ 6

Techniki storytellingu

Historie osobiste

Moduł ten opiera się na metodzie cyfrowego opowiadania historii, która umożliwia indywidualnym uczestnikom przekazywanie swoich niepowtarzalnych historii życia w postaci krótkich nagrań audio, którymi można się łatwo podzielić z niewielkim gronem innych uczestników lub z szerszą publicznością w Internecie.

Metoda ta opiera się na założeniu, że każdy ma swoją historię do opowiedzenia i dlatego należy dać ludziom szansę na przedstawienie swojej perspektywy. Ma to szczególne znaczenie w pracy z osobami zagrożonymi wykluczeniem, które są niedostatecznie reprezentowane w mediach, ponieważ udzielenie im głosu może pomóc w obaleniu stereotypów rozpowszechnionych w wiadomościach głównego nurtu.

Główne korzyści płynące z wykorzystania cyfrowego opowiadania historii do wspierania osób o mniejszych szansach to

UPODMIOTOWIENIE: ludzie uświadamiają sobie, że są wyjątkowymi jednostkami, że ich osobiste historie mają znaczenie i nie powinni bać się ich wyrażać.

ŁĄCZENIE SIĘ: słuchając wzajemnie swoich historii, uczestnicy uczą się lepiej komunikować i skupiać na podobieństwach, a nie na różnicach między nimi, dzięki czemu są mniej podatni na konflikty i przemoc. przemocy.

KREATYWNOŚĆ: uczestnicy uaktywniają swój potencjał twórczy i uczą się szukać innowacyjnych (cyfrowych) sposobów przekazywania ważnych dla nich wiadomości.

REFLEKSJA I EMPATIA: cały proces jest bardzo refleksyjny i pozwala uczestnikom zyskać nowe spojrzenie na siebie i innych, co pomaga im obalić stereotypy, które mogą mieć.



Cele

- odkrywanie wyjątkowej historii osobistej uczącego się
- przekazywanie tej historii w formie narracji audio
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczestników, zwłaszcza słuchania oraz udzielania/odbierania informacji zwrotnych
- promowanie narracji i perspektyw, które różnią się od głównego nurtu mediowego

Przygotowanie trenera

Prowadzący przygotowuje teren do zajęć wraz z materiałami potrzebnymi do każdego ćwiczenia.

Facilitation Style

Aktywna/zaangażowana facylitacja z dużą ilością indywidualnych interakcji z uczestnikami, mająca na celu wspieranie ich w procesie oraz udzielanie im spersonalizowanych informacji zwrotnych na temat opowiadanych historii.

Target group

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Learning Check/ Evaluation

Ponieważ opowiadanie niektórych historii może być dla uczestników wyzwaniem emocjonalnym, należy często sprawdzać ich samopoczucie w trakcie tego procesu.

Na zakończenie modułu należy przeprowadzić ustrukturyzowaną rundę refleksji/ewaluację, skupiając się na odczuciach uczestników oraz efektach ich uczenia się.

References

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

PROCEDURA

Podziel uczestników na pary i poproś, aby wyjęli telefony i znaleźli ostatnie zdjęcie, które zrobili przed przystąpieniem do warsztatów. Ich zadaniem jest opowiedzenie sobie nawzajem historii tego zdjęcia, odpowiadając na pytania, które pomogą im dodać szczegóły do ich narracji, takie jak:

- dlaczego zrobiłeś to zdjęcie?
- co znajduje się na zdjęciu?
- Co wydarzyło się wcześniej? Co wydarzyło się później?
- co było tam, czego nie widać na zdjęciu?
- Jak się czułeś, robiąc to zdjęcie? Co czujesz, patrząc na nie teraz?

MATERIAŁY

Każdy uczestnik powinien mieć przy sobie swój smartfon

CZAS

10 min

PODSUMOWANIE

Ćwiczenie powinno zakończyć się krótką dyskusją podsumowującą na temat odnajdywania historii w codziennych momentach oraz burzą mózgow na temat tego, jak ciekawe narracje można budować wokół drobnych wydarzeń z życia.

REZULTATY

- Dzielenie się osobistymi historiami i budowanie więzi między uczestnikami
- Uczenie się, jak znajdować ciekawe historie w wydarzeniach życia codziennego

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

Podziel uczestników na małe grupy (maksymalnie po 6 osób); każda grupa powinna być moderowana przez kogoś z zespołu. Aby zidentyfikować historię, o której uczestnicy chcą opowiedzieć i połączyć się z ich emocjami/wspomnieniami, przejdą dwa krótkie ćwiczenia: rysowanie okolicy z dzieciństwa i opowiadanie historii kryjącej się za znaczącym przedmiotem.

1. Mapa dzielnicy z dzieciństwa

Każdy z uczestników proszony jest o narysowanie schematycznej mapy miejsca, w którym się wychował/innego miejsca z dzieciństwa, które przynosi mu szczęśliwe wspomnienia. Poinstruuuj ich, że mapa powinna przedstawiać nie tylko budynki, ale także emocje/uczucia i drobne wydarzenia (np. ja narysowałabym park i psa, ponieważ jest to miejsce, w którym ja i mój brat często bawiliśmy się z naszymi psami).

Kiedy wszyscy skończą rysować, zapewnij uczestnikom trochę czasu na opisanie swoich rysunków, jeśli mają ochotę się nimi podzielić.

2. Historia związana z przedmiotem

Zwróć uwagę, że to ćwiczenie wymaga przygotowań: przed rozpoczęciem warsztatu poproś każdego z uczestników o przyniesienie ze sobą jakiegoś przedmiotu - powinno to być coś, co jest dla nich znaczące/cenne.

Poproś uczestników, aby podzielili się po kolei i opowiedzieli historię związaną z wybranym przez siebie przedmiotem. Na początku zadaj im pytania, aby ułatwić ten proces, na przykład:

- Co to jest i jak to dostałeś - czy to był prezent, czy kupiłeś to sam?
- Czy masz jakieś wspomnienia z nim związane? Co ci przypomina?
- Jakie jest jego znaczenie dla Ciebie? Czy symbolizuje coś szczególnego?

MATERIAŁY

Biały papier A4, kredki, ołówki, markery, ulubiony/znaczący przedmiot przyniesiony przez każdego uczestnika

CZAS

20 min

PODSUMOWANIE

Na zakończenie tej sesji przeprowadź krótką odprawę, aby upewnić się, że wszyscy czują się dobrze (łączenie się z emocjami/wspomnieniami może być emocjonalne).

Podziel się pomysłami na opowieści/skrypty uczestników, koncentrując się na wspieraniu ich, jeśli nie zdecydowali, o czym chcą opowiedzieć.

REZULTATY

- Odnajdywanie ważnych historii z przeszłości uczestników
- Nawiązywanie kontaktu z własnymi wspomnieniami i emocjami
- Identyfikowanie ważnych osobistych historii i momentów zmian, które uczestnicy będą dalej badać podczas kolejnych sesji

DODATKOWE MATERIAŁY

TED Talk: "The danger of a single story"
<https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg>

PROCEDURA

Pokaż krótką prezentację na temat pisania scenariusza. Daj uczestnikom indywidualny czas na napisanie własnych scenariuszy i pamiętaj, aby indywidualnie sprawdzać ich pracę, udzielając im wsparcia i informacji zwrotnej na temat ich historii.

MATERIAŁY

Najlepiej, jeśli na każdego uczestnika przypada komputer (pisanie scenariusza ułatwia liczenie słów) - ewentualnie długopisy i kartki papieru; projektor.

CZAS

60 min

PODSUMOWANIE

Zbierz wszystkich uczestników w kręgu, aby uzyskać informacje zwrotne na temat tego, jak czuli się w tym procesie, koncentrując się na swoim samopoczuciu emocjonalnym.

REZULTATY

- Ćwiczenie kreatywnego pisania
- Zrozumienie podstawowych teorii narracyjnych
- Konstruowanie osobistych narracji, które później staną się podstawą opowieści końcowych uczestników

DODATKOWE MATERIAŁY

Twórcze pisanie w oparciu o Podróż Bohatera:
<https://www.masterclass.com/articles/writing-101-what-is-the-heros-journey#what-is-the-heros-journey>

PROCEDURA

Zbierz uczestników w tych samych grupach, co w ćwiczeniu 1.2, pamiętając o tym, że każda grupa musi mieć swojego moderatora.

Rozpocznij od wyjaśnienia znaczenia koła opowieści, podkreślając, że głównym celem jest dzielenie się i przekazywanie sobie nawzajem informacji zwrotnych.

Przeprowadź krótką burzę mózgów na temat zasad, które uczestnicy chcieliby wprowadzić podczas kręgu, aby czuć się bezpiecznie i komfortowo (np. nie używać telefonów, słuchać aktywnie, nie przerywać itp.)

Przedstaw instrukcje dotyczące przekazywania informacji zwrotnych, takie jak

- zadawanie pytań zamiast bezpośredniego mówienia innym, co mają zmienić - wymienianie rzeczy, które podobają się w scenariuszach, a nie tylko skupianie się na negatywnych aspektach/krytyka
- utrzymywanie opowiadającego w centrum uwagi, podczas udzielania informacji zwrotnej nie należy zbyt odwoływać się do własnych historii
- sugerując zmianę, dobrze jest użyć sformułowania "Gdyby to była moja historia, to...".

MATERIAŁY

Nie dotyczy

DURATION

60 min

PODSUMOWANIE

Przeprowadź krótką ewaluację procesu dzielenia się/udzielania informacji zwrotnych, koncentrując się na tym, jak uczestnicy czują się z otrzymanymi komentarzami.

REZULTATY

- Finalizowanie scenariuszy
- Doskonalenie aktywnego słuchania
- Nauka przyjmowania i przekazywania konstruktywnych informacji zwrotnych
- Tworzenie więzi między uczestnikami poprzez dzielenie się historiami

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

Daj uczestnikom czas na przećwiczenie czytania swoich scenariuszy na głos i nagrywanie ich indywidualnie za pomocą smartfonów. Należy pamiętać o tym, że ważne jest, aby po zakończeniu nagrania wysłuchać każdego z uczestników, aby upewnić się, że jego jakość jest wystarczająco dobra.

MATERIAŁY

Drukarka do wydrukowania scenariuszy; smartfony do nagrywania (najlepiej po jednym na uczestnika); projektor

DURATION

60 min

PODSUMOWANIE

Nie dotyczy

REZULTATY

Każdy uczestnik ma nagraną swoją historię.

DODATKOWE MATERIAŁY

PROCEDURA

W ostatnim etapie modułu należy zebrać wszystkich uczestników, aby odtworzyć ich historie audio podczas sesji grupowej. Jest to moment, w którym należy skupić się na świętowaniu, dlatego najlepiej zmienić otoczenie (np. przenieść się do innego pomieszczenia lub pozwolić uczestnikom usiąść na dywanie, aby czuli się bardziej komfortowo).

Po odtworzeniu każdego nagrania daj trochę czasu na komentarze innych uczestników, ale poinstruj ich, że skoro opowiadania są gotowe, powinny to być tylko pozytywne opinie, które nie zawierają już żadnych sugestii zmian.

MATERIAŁY

Głośniki

DURATION

60 minutes

PODSUMOWANIE

Ponieważ jest to koniec modułu, przygotuj bardziej ustrukturyzowaną ocenę dla uczestników, koncentrującą się na efektach uczenia się i nowych kompetencjach, które zdobyli.

REZULTATY

Każdy uczestnik przedstawia swoją historię i otrzymuje informację zwrotną.

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

MODUŁ 7

Techniki storytellingu

Kreatywne opowiadanie historii

Moduł ma na celu zwiększenie zaangażowania uczestników poprzez zadania, gry i dyskusje

Metoda zaprezentowana w tym module dotyczy wykorzystania opowiadania w nieformalnej i formalnej edukacji dorosłych, w muzeach, miejscach związanych z dziedzictwem kulturowym oraz w sektorze społeczno-kulturowym.

Cele

Podczas tych warsztatów uczestnicy:

- Zrozumieją formę opowieści i dowiedzą się jak tworzyć profesjonalne historie wideo
- Naucza się najlepszych praktyk filmowania wysokiej jakości materiałów wideo do mediów społecznościowych i internetu
- Przeprowadzania wywiadów na żywo i zbierania materiałów filmowych
- Pracy z oprogramowaniem do edycji, tak aby zmontować materiały, które nakręcili
- Naucza się tworzenia storyboardów i opracowywania narracji filmu wideo
- Przecwiczą techniki przeprowadzania wywiadów z kamerą
- Dowiedzą się, jak znaleźć i wykorzystać archiwalne wideo, klipy informacyjne, zdjęcia lub muzykę do montażu
- Zrozumieją wymagania dotyczące praw autorskich i licencjonowania materiałów, które nie zostały wyprodukowane przez nich
- Wzniesienia kariery na wyższy poziom!

Przygotowanie trenera

nie dotyczy

Styl moderacji

OCENA PERSONALNA (JEDEN NA JEDEN)

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/Ewaluacja

AUTOREFLEKSJA

KOŃCOWY PRODUKT

WPŁYW W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH

Dodatkowe materiały

7 technik opowiadania historii stosowanych przez najbardziej inspirujących prezydentów TED, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Klasyczne techniki opowiadania historii angażujących publiczność, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

**KREATYWNE
OPOWIADANIE HISTORII
SESJA 7.1**

ZNAJDŹ SWOJĄ HISTORIĘ

CELE

- Tworzenie atrakcyjnej historii - kluczowe przesłania, ludzie i miejsca, styl i ton, struktura narracji
- Odkrywanie i analiza publiczności
- Wszyscy uczestnicy otrzymają kopię "Story Canvas", która pomoże im w planowaniu przyszłych historii; po zakończeniu sesji powinni być w stanie samodzielnie korzystać z tego narzędzia.

PROCEDURA

- Ważną rzeczą jest zadanie sobie 5 pytań wh: Kiedy, Co, Kto, Gdzie i Dlaczego. Dzięki nim będziesz mieć pewność, że stworzysz idealną historię do swojego filmu.
- Możesz użyć: Telefonu komórkowego, profesjonalnej kamery, GoPro, drona i wielu innych rzeczy.

MATERIAŁY

Możesz użyć:
Książek gazet, Internetu...
Wszystkie mogą pomóc Ci znaleźć
najlepszą historię do Twojego filmu!

Bądź cierpliwy, a zobaczysz
- znajdziesz ją!

CZAS

1 godzina i 30 minut
Zależy to od rodzaju
wideo, które zamierzasz
nagrać.

PODSUMOWANIE

Sprawdź, czy na końcu
zastosowałeś się do wszystkich
punktów
Jeśli odpowiedź jest
twierdząca, możesz
kontynuować pracę bez
żadnych
problemów.

REZULTATY

Zwłaszcza jeśli pracowałeś w grupie, ta część
jest bardzo ważna.
Należy sprawdzić, czy pracowaliście jako
zespół.
Współpraca jest podstawą pracy zespołowej!

DODATKOWE MATERIAŁY

7 technik opowiadania historii stosowanych przez
najbardziej inspirujących prezenterów TED,
<https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Klasyczne techniki opowiadania historii
angażujących publiczność, Emily Bartet,
<https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

CELE

- Przygotowanie do produkcji: storyboarding, planowanie sesji zdjęciowej, wybór lokalizacji, sztuka przeprowadzania wywiadów
- Produkcja: najlepsze praktyki fotografowania za pomocą smartfonów, tabletów i lustrzanek cyfrowych, oświetlenie typu "zrób to sam", uchwycenie wysokiej jakości dźwięku, gadżety i sprzęt, wywiady i ujęcia

PROCEDURA

Do filmowania wywiadów należy wybrać miejsce z jasnym, równomiernym oświetleniem, które nie rzuca cieni na obiekt. Jeśli filmujesz w plenerze, ustaw się tak, aby słońce znajdowało się wysoko na niebie i za kamerą, lub fotografuj w cieniu.

MATERIAŁY

Zanim zaczniesz nagrywać, powinieneś sprawdzić pięć rzeczy:

- rozdzielczość, której używasz
- częstotliwość odświeżania obrazu
- czy mikrofon został prawidłowo podłączony; upewnij się, że podczas nagrywania kabel nie jest widoczny.
- wyłącz autofokusa
- włącz tryb samolotowy lub tryb cichy

CZAS

1 godzina i 30 min

PODSUMOWANIE

Sprawdź, czy na końcu zastosowałeś się do wszystkich punktów

Jeśli odpowiedź jest twierdząca, możesz kontynuować pracę bez żadnych problemów.

REZULTATY

Bardzo ważne jest, aby postępować zgodnie ze storyboardem.

Jak już mówiliśmy, jeśli używasz scenariusza, nagranie będzie łatwiejsze na koniec uzyskasz najlepszy możliwy rezultat!

MATERIAŁY DODATKOWE

7 technik opowiadania historii stosowanych przez najbardziej inspirujących prezenterów TED, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Klasyczne techniki opowiadania historii angażujących publiczność, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

**KREATYWNE
OPOWIADANIE HISTORII
SESJA 7.3**

PODZIEL SIĘ SWOJĄ HISTORIA W PŁYWU

CELE

- Cel opowiadania historii oraz to, kogo należy zaangażować, aby je osiągnąć
- Jak skutecznie dotrzeć i poruszyć każdą z grup odbiorców docelowych
- Jakie są najlepsze kanały i które z nich są dostępne?
- Jakimi historiami/treściami/interakcjami należy się dzielić za pośrednictwem tych kanałów?
- Jak zmierzyć i ocenić skuteczność tego zaangażowania?
- Jak wygląda harmonogram działań angażujących?

PROCEDURA

Podziel się swoim przestaniem: możesz to zrobić za pomocą mediów społecznościowych, ale zwróć uwagę na sposób, w jaki ich używasz; telewizja dociera do zupełnie innego typu odbiorców.

MATERIAŁY

Wykorzystaj wszystko, co masz:
Możesz użyć komputera, papieru, rysunków.
Wykorzystaj, jeśli potrafisz, muzykę, aby uzyskać lepszy efekt.

CZAS

1 godzina i 30 minut

PODSUMOWANIE

Sprawdź, czy na końcu zastosowałeś się do wszystkich punktów, które miałeś.
Jeśli odpowiedź jest twierdząca, możesz kontynuować pracę bez żadnych problemów.

W tym przypadku ważne jest, aby sprawdzić czy odbiorcy otrzymali wiadomość wiadomość, którą chciałeś im przekazać.

REZULTATY

Wykorzystaj jakąś grafikę, aby sprawdzić, czy Twoja praca dotarła do odbiorców.

Media społecznościowe są powszechnym sposobem dzielenia się wiadomościami
Wykorzystaj je w najlepszy możliwy sposób!

DODATKOWE MATERIAŁY

7 technik opowiadania historii stosowanych przez najbardziej inspirujących prezenterów TED,
<https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Klasyczne techniki opowiadania historii angażujących publiczność, Emily Bartet,
<https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

MODUŁ 8

Techniki storytellingu

Historie fotograficzne

Moduł ten opiera się na fotografii uczestniczącej, która jest metodą wizualną, która zakłada, że ludzie są ekspertami jeśli chodzi o ich własne życie. Metoda ta zachęca do wyrażania siebie poprzez fotografię i umożliwia osobom, które tradycyjnie są obiektami fotografii, stanie się jej twórcami.

Fotografia jest bardzo przystępnym środkiem wyrazu. Pozwala innym doświadczać życia, emocji i uczuć uczestników poprzez tworzone przez nich zdjęcia. Jest to bezpośredni wyraz rzeczywistości, który jest wiarygodny i odzwierciedla życie członków społeczności. Jest to metoda dostępna dla wszystkich, niezależnie od wieku, kultury i wcześniejszej wiedzy. Sesje fotografii uczestniczącej nie wymagają drogiego sprzętu ani oprogramowania, dlatego są przystępne i dostępne nawet dla osób ze środowisk defaworyzowanych ekonomicznie. Siła tej metody polega na tym, że wydobywa ona głos z ludzi, którzy w przeciwnym razie nie są w inny sposób niesłyszane. Daje ona zarówno uczestnikom, jak i społeczności środki do tworzenia dialogu, zachęcając do podnoszenia świadomości, rzecznictwa i samorozwoju.



Cele

- Uczenie się, jak za pomocą fotografii przekazywać przesłanie społeczne/osobiste
- Budowanie konstruktywnego dialogu z innymi osobami w społeczności lokalnej i poza nią
- Zwiększanie kreatywności i umiejętności wizualnych

Przygotowanie trenera

Prowadzący przygotowuje miejsce do zajęć wraz z materiałami potrzebnymi do każdego ćwiczenia.

Styl moderacji

Aktywne/zaangażowane prowadzenie zajęć z dużą ilością interakcji jeden na jeden z uczestnikami, której celem jest wspieranie ich w procesie oraz udzielanie im spersonalizowanych informacji zwrotnych na temat tworzonych przez nich materiałów wizualnych.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ewaluacja

W trakcie procesu trenerzy powinni często sprawdzać postępy uczestników w nauce – wynika to z tego, że wiele osób nie jest pewnych swoich umiejętności fotograficznych i wątpi w swoją kreatywność, dlatego w trakcie całego modułu należy przekazywać im informacje zwrotne i pomagać w ocenie własnych wyników w nauce.

PROCEDURA

Uczestnicy dobierają się w pary (w przypadku większych grup możliwe jest utworzenie grup 3-osobowych). Zadanie każdego uczestnika polega na wybraniu 3 różnych przedmiotów, zrobieniu każdemu z nich zdjęcia z bliska oraz zdjęcia, które pokazuje dany obiekt w szerszej perspektywie. obiekt w szerszej perspektywie.

Po powrocie do grupy każda osoba pokazuje wykonane przez siebie zdjęcia pozostałym uczestnikom, którzy muszą odgadnąć, co to za przedmiot.

Przetłumaczono z www.DeepL.com/Translator (wersja darmowa)

MATERIAŁY

Aparaty fotograficzne (co najmniej jeden na grupę)

CZAS

30 minut

PODSUMOWANIE

REZULTATY

Uczestnicy podnoszą swoją pewność siebie w robieniu zdjęć i zwiększają swoją kreatywność.

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

Po krótkim wprowadzeniu w temat uczestnicy otrzymują listę uczuć (takich jak smutek, szczęście, frustracja, złość, strach itp.), które muszą sfotografować (każde uczucie powinno znajdować się na osobnym zdjęciu). Po skończeniu zadania uczestnicy powinny dzielić się zrobionymi przez siebie fotografiami w mniejszych grupach.

MATERIAŁY

Apart lub smartphone
(jeden na każdego
uczestnika)

CZAS

60 minut

PODSUMOWANIE

Na zakończenie tej sesji przeprowadź krótką rozmowę aby ocenić ćwiczenie, skupiając się na odczuciach uczestników w trakcie procesu.

REZULTATY

- Uczestnicy rozumieją, jak wyrażać uczucia za pomocą fotografii
- Rozumieją, jak kolor i perspektywa mogą zmienić postrzeganie obrazu

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

Jest to ćwiczenie indywidualne, w którym każdy uczestnik musi stworzyć serię swoich autoportretów. Kluczowym elementem tego ćwiczenia jest zachęcenie uczestników do kreatywności i refleksji nad sobą, odkrycie tego, co jest dla nich ważne i nauczenie się, jak to wyrazić wizualnie. Aby pomóc uczestnikom w wykonaniu zadania, należy zaproponować im kilka sposobów wykonania autoportretu, np:

- Zdjęcie tylko części twarzy
- zdjęcie części ciała
- zdjęcie przedmiotu, który jest dla nich ważny
- zdjęcie odbicia lub cienia
- zdjęcie, które pokazuje przestrzeń osobistą
- Zdjęcie, które oddaje nastrój

Po tym, jak wszyscy będą mieli swoje zdjęcia, ważne jest, aby zapewnić im przestrzeń do podzielenia się nimi w dużej grupie lub w parach jeśli czują się bardziej komfortowo.

MATERIAŁY

Aparat fotograficzny lub smartfon (jeden na osobę); projektor, jeśli zdjęcia mają być udostępnione całej grupie

CZAS

60 minut

PODSUMOWANIE

Poproś uczestników o krótką refleksję nad tym, czego nauczyli się podczas ćwiczenia i jak radzili sobie z emocjami w tym procesie.

REZULTATY

- Uczestnicy poznali kreatywne sposoby wyrażania siebie poprzez fotografie
- Dowiedzieli się, jak wyrazić siebie za pomocą obrazów

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

W tym ćwiczeniu uczestnicy będą tworzyć własne kolaże. Przed rozpoczęciem warto przedstawić im krótką prezentację wprowadzającą, zawierającą podstawowe informacje o kolażu jako technice i sposobie wyrażania siebie, wraz z kilkoma przykładami jego tworzenia.

Kiedy uczestnicy zrozumieją tę koncepcję, powinni indywidualnie rozpocząć pracę nad własnymi kolażami. Nie musisz dawać im konkretnych instrukcji, czego mają dotyczyć ich prace. Najlepiej, jeśli będą związane ze społecznością - można to osiągnąć, podając uczestnikom zdanie lub słowo, które ich kolaże powinny interpretować, na przykład: "co to jest dom", "skąd jestem", "jestem tobą" itp. Kiedy wszystkie kolaże są gotowe, połóż je na dużym stole lub na podłodze i obok każdego połóż kartkę papieru. Poproś uczestników, aby przyjrzeni się pracom i zapisali swoje interpretacje lub wrażenia na przygotowanych kartkach. Na koniec poproś każdego z uczestników o przeczytanie notatek pozostałych uczestników, skomentowanie ich i podzielenie się tym, jak ten proces wyglądał w jego przypadku.

MATERIAŁY

Gazety
Papier A3
Klej
Nożyczki

CZAS

1 godzina 30 min

PODSUMOWANIE

Ocena powinna koncentrować się na tym, jak uczestnicy odnoszą się do treści wizualnych stworzonych przez innych członków grupy oraz na tym, w jaki sposób kolaże odzwierciedlają ich wspólne wartości/wspólne wyzwania itp. (jest to szczególnie ważne, jeśli pracujesz z osobami z tej samej społeczności).

REZULTATY

- Uczestnicy przeszli autorefleksję z wykorzystaniem wizualnych środków wyrazu
- Nabrali pewności siebie w tworzeniu treści wizualnych

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

MODUŁ 9

Zrozumieć narrację

Kim jestem?

Zrozumienie narracji wymaga docenienia informacji jakich narracje dostarczają na temat wydarzeń, o których opowiadają. Opowiadanie historii nie jest może obecne we wszystkich kulturach i w każdym czasie, ale jest szeroko rozpowszechnione. Historie opowiada się w rozmowach, w mitach, w tańcach, w filmach, w procesach karnych, w lokalnych i międzynarodowych programach informacyjnych, w komentarzach sportowych, w kazaniach oraz na wykładach z filozofii, antropologii i biologii. Są opowiadane jako anegdota, żarty, dowody, historie, biografie i autobiografie.

Narracje kończą się, ponieważ w narracji każde wydarzenie poprzedzające ostatnie przyczynia się do wyjaśnienia lub oceny, lub zarówno do wyjaśnienia, jak i oceny tego ostatniego. Innymi słowy, narracja spełnia obie podstawowe funkcje opowiadania w bardzo spójny sposób. Włączenie każdego wydarzenia i sposób jego przedstawienia albo wyjaśniają, jak doszło do ostatniego wydarzenia w następstwie czasowym (jak do niego doszło), albo dostarczają powodów do jego oceny (jakie ma znaczenie), albo jedno i drugie. Narracje są funkcjonalnie spójnymi reprezentacjami sekwencji zdarzeń.

Celem tej praktyki jest refleksja nad samym sobą i nawiązanie więzi z innymi osobami, które biorą udział w tym działaniu. Nauczenie się wyrażania tego, skąd się pochodzi, w sposób nie ograniczający się tylko do położenia geograficznego.

Cele

- Kultywowanie kreatywności.
- Aby to wszystko osiągnąć, każdy z uczestników ma za zadanie w swobodny sposób wypowiedzieć się na temat tego, skąd pochodzi.
- Po napisaniu wypowiedzi należy stworzyć sztukę, która będzie jej towarzyszyć. Może to być obraz, rysunek, kolaż, sztuka cyfrowa, zdjęcie, wideo, podkład głosowy, piosenka itp.

Może to być cokolwiek kreatywnego, co w ich odczuciu może stanowić uzupełnienie tego, co zostało napisane. Kiedy wszyscy uczestnicy skończą, galeria prac zostanie udostępniona każdemu z osobna, każdy z nich może po prostu podzielić się tym, co napisał i zrobił, lub spróbować wyjaśnić, co to dla niego znaczy. Trener/facylitator/edukator również bierze aktywny udział w tym ćwiczeniu, dzieląc się swoimi osobistymi doświadczeniami.

Przygotowanie trenera

Nie dotyczy

Styl moderacji

Nie dotyczy

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ewaluacja

Uczestnicy staną się bardziej świadomi siebie, lepiej opanują umiejętności miękkie, będą bardziej wyrozumiali i empatyczni wobec innych. Pozwoli im to także na swobodne wyrażanie siebie w nowy, kreatywny sposób.

Materiały dodatkow

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>

PROCEDURA

Prowadzący rozdaje każdemu uczestnikowi kartkę papieru i długopis.

Celem jest napisanie przez uczestników własnej historii i przerobienie historii kogoś innego poprzez zmianę gatunku.

Krok 1: Każdy uczestnik musi napisać osobistą historię;

Może to być anegdota, moment, w którym zmierzył się z przeszkodą, ale odniósł sukces itp.

Krok 2: Prowadzący zbiera wszystkie historie i rozdaje je ponownie, tak aby każdy uczestnik otrzymał historię kogoś innego.

Następnie prowadzący rozdaje każdemu uczestnikowi małą karteczkę samoprzylepną, na której zapisuje inny gatunek (thriller, komedia, horror, science-fiction itd.).

Krok 3: Każdy uczestnik musi ponownie napisać historię, którą otrzymał, używając gatunku, który otrzymał na karteczce samoprzylepnej.

Uczestnicy wybierają historię, którą chcą napisać, wiedząc, że zostanie ona wysłuchana przez pozostałych.

Opowiadanie nie powinno być dłuższe niż 1 strona

opowiadanie powinno mieć strukturę 3-aktową

Uczestnicy powinni pisać ją w języku, który wszyscy rozumieją

Uczestnicy powinni pisać jak najlepszym i czytelnym pismem odręcznym.

Uczestnicy muszą zmienić kilka elementów w opowiadaniu, tak aby odpowiadały one gatunkowi.

Zmiany muszą dotyczyć kilku słów lub elementów, ale uczestnicy nie powinni zmieniać wszystkiego z oryginalnej historii

- Uczestnicy muszą zachować podstawowe elementy opowiadania, aby było ono rozpoznawalne przez autora

MATERIAŁY

Karteczki samoprzylepne,
długopisy, papier

CZAS

90 minut

PODSUMOWANIE

Anegdota, jako żarty, jako dowody,
jako historie oraz jako biografie i
autobiografie.

REZULTATY

Uczestnicy czytają na głos opracowaną przez siebie historię. Prowadzący kończy ćwiczenie podsumowaniem:

- Jak to było napisać na nowo historię kogoś innego?
- Jak to było słuchać swojej historii napisanej na nowo przez kogoś innego?
- Jak to było zaadaptować opowieść na inny gatunek?
- Jak to było wysłuchać swojej historii dostosowanej do konkretnego gatunku?
- Co zapamiętasz z tego ćwiczenia?

MATERIAŁY DODATKOWE

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>

PROCEDURA

Uczestnicy zostają podzieleni na pary. Przeprowadzają ze sobą wywiady na temat migracji, różnorodności lub innych przeżyć, których doświadczyli.

Następnie piszą krótkie opowiadanie na temat tego, co usłyszeli. Opowiadaniom towarzyszą zdjęcia. Następnie są one prezentowane pozostałym uczestnikom, a zdjęcia są pokazywane.

MATERIAŁY

Karteczki samoprzylepne,
długopisy, papier

CZAS

90 minut

PODSUMOWANIE

Anegdota, żarty, dowody, historie,
biografie i autobiografie.
Osobiste wartości, którymi należy się
dzielić podczas prezentacji wideo.

REZULTATY

Uczący się uświadamia sobie własne procesy
myślone i jest w stanie uczynić je
przejrzystymi dla innych.

MATERIAŁY DODATKOWE

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>

MODUŁ 10

Dokonywanie zmian

Storytelling i wpływ społeczny

Na przestrzeni dziejów storytelling był potężnym rzemiosłem, tak jak i dziś, a ze względu na jego moc zmieniania kultur, należy zachować ostrożność w sposobie, w jaki wykorzystuje się storytelling w swojej działalności.

Analizując cyfrowe historie niektórych marek, możemy dostrzec, co zrobiły dobrze i jak ich przekaz wpłynął na klientów, ale dzięki niektórym z nich możemy nauczyć się, czego nie należy robić.

Celem tych zajęć jest lepsze zrozumienie, jak tworzyć wysokiej jakości cyfrowe historie.



Objectives

- Dowiedz się, jak historie mogą wywierać wpływ
- Dowiedz się, że wszystko zaczyna się od opowieści, która jest podstawą każdego biznesu. Wiedza na temat opowiadania historii może pomóc Ci w jasnym przekazaniu pożądanego komunikatu
- Dowiedz się, jak stworzyć swoją własną cyfrową opowieść
- Zobacz różnicę między świetnym cyfrowym storytellingiem a trafionymi i nietrafionymi rozwiązaniami
- Rozwiń kreatywność i umiejętności wizualne

Przygotowanie trenera

Kurs jest interaktywny i oparty na współtworzeniu.

Styl moderacji

Kiedy pojawia się pytanie, prowadzący powinien zachęcić uczestników do podzielenia się nim z resztą klasy, a także powinien od czasu do czasu sprawdzać, czy uczestnicy są na bieżąco z podanymi pojęciami i celem każdego ćwiczenia.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ewaluacja

Na koniec każdego ćwiczenia należy przeprowadzić podsumowanie z udziałem wszystkich uczestników.

PROCEDURA

Na przykładzie Coca-Coli, Nike itd. zobacz, jak ich cyfrowe opowiadanie historii wpłynęło na ludzi.

Snowfall - The Avalanche at Tunnel Creek to oryginalny przykład, który wprowadził pojęcie cyfrowego storytellingu. Ten nagrodzony Pulitzerem projekt stał się synonimem cyfrowego storytellingu. W ciągu sześciu dni od uruchomienia Snow Fall 20 grudnia 2012 r. uzyskał ponad 3,5 miliona odostępów i 2,9 miliona odwiedzin.

MATERIAŁY

Telefony, laptopy lub tablety

CZAS

60 minut

PODSUMOWANIE

Przedyskutuj z uczestnikami, czego się nauczyli. Czy jest to to, czego oczekiwali? Zapytaj uczestników, czy coś jest jeszcze niejasne, a jeśli tak, postaraj się, aby grupa to wyjaśniła.

REZULTATY

- Zrozumienie, że kluczowy moment opowieści musi być połączony z mocnymi danymi i wizualizacjami.
- Stworzenie właściwej równowagi między logiką a emocjami, aby skłonić do podjęcia decyzji
- Odwoływanie się do emocji, wywoływanie strachu przed przegapieniem (FOMO)

MATERIAŁY DODATKOWE

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

PROCEDURA

1. W parach zapiszcie, jakie filmy, obrazy, strony itp. wywarły na Was wpływ.
2. Przedyskutujcie między sobą, dlaczego ta konkretna historia cyfrowa wywarła na Was wpływ (dobry lub zły)
3. Oceńcie, co firma mogła zrobić, aby jeszcze bardziej wpłynąć na swoich klientów.

MATERIAŁY

Długopisy i papier

CZAS

60 minut

PODSUMOWANIE

Wybierz jedną historię i podziel uczestników na dwie grupy, aby mogli przedyskutować, czy wybrana historia cyfrowa trafiła w rynek docelowy, a jeśli nie, to dlaczego.

REZULTATY

- Zrozumienie, czym jest cyfrowy storytelling i jakie narzędzia/techniki można do tego wykorzystać
- Poznanie różnicy między dobrym i złym wpływem, jaki może mieć opowieść
- Zrozumienie w jaki sposób inni ludzie postrzegają tę samą historię

MATERIAŁY DODATKOWE

Nie dotyczy

WYZWANIA W OPOWIADANIU HISTORII

PROCEDURA

1. Brak osobistego charakteru

Opowieściom bezosobowym trudniej jest ożywić historię i pomóc ludziom w nawiązaniu relacji na poziomie emocjonalnym.

2. Za mało informacji

Ludzie chcą się uczyć od ekspertów, ale nie powinno to być uciążliwe. Zbyt akademicki język może zniechęcać ludzi, ale opowieści nie należy "upraszczać". Ważne jest znalezienie odpowiedniej równowagi.

3. Brak ilustracji

Kluczową siłą tego sektora jest bogactwo obrazów wizualnych. Można je wykorzystać w opowiadaniu historii z bardzo dobrym skutkiem. Formy nie muszą być wymyślne, ale zastanów się, w jaki sposób obrazy i tekst współgrają ze sobą w opowiadanych historiach.

4. Brak konkretów

Opowiadanie historii, które koncentruje się na konkretnych tematach, może zaangażować szeroką publiczność. Ogólnie rzecz biorąc, najlepiej jest przechodzić od szczegółów do szerszego obrazu, a nie odwrotnie.

MATERIAŁY

Papier i długopisy

CZAS

60 minut

PODSUMOWANIE

Przygotuj filmy wideo pokazujące i omawiające, co poszło nie tak w przypadku tych firm, aby pokazać, że uczestnicy rozumieją wyzwania: Pepsi - Live for Now
Lloyds Bank - The Running of the Horses
Dr. Pepper Ten - It's Not For Women
Qiaobi Detergent Commercial

REZULTATY

- Marki, które czegoś nas nauczyły: możesz próbować opowiedzieć historię, ale nie będzie ona nic znaczyć, jeśli nie jest istotna i moralnie słuszna
- Budowanie więzi między uczestnikami poprzez aktywną pracę w grupie
- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania wzorców i problemów w strukturach opowieści
- Nauka prowadzenia badań i tworzenia opowieści o osobie, której sprzedajemy.

MATERIAŁY DODATKOWE

Nie dotyczy

WYZWANIA W OPOWIADANIU HISTORII (PRAKTYKA)

PROCEDURA

1. Podziel uczestników na mniejsze grupy 2- lub 3-osobowe.
2. Przydziel każdej grupie historię
3. Poproś uczestników o stworzenie cyfrowej wersji historii, którą otrzymali (post na Instagramie, wideo, pomysł na billboard, vlog, itp.)

MATERIAŁY

Laptop/telefon/papier i długopis

CZAS

60 minut

PODSUMOWANIE

Po wymianie filmów poproś grupy o znalezienie wspólnych elementów w opowiadaniu historii przez wszystkie osoby, których słuchali, oraz o próbę oceny, co można było zrobić lepiej i gdzie ich pomysł można ulepszyć.

REZULTATY

- Zrozumienie siły słów i podpisów
- Układanie historii w całość
- Ocena zrozumienia przez uczestników celów uczenia się
- Zbieranie spostrzeżeń na temat postępów uczestników w nauce

MATERIAŁY DODATKOWE

Nie dotyczy

MODUŁ 11

Udostępnianie i prowadzenie kampanii

Loesje Campaign

Loesje to proces tworzenia kampanii, który polega na wykorzystaniu inspirujących obserwacji, humoru pozwalającego na krytyczne myślenie, kreatywnego pisania i dzielenia się opiniami z opinią publiczną. Uczniowie tworzą pozytywne i prowokujące do myślenia krótkie teksty lub slogany, które wywołują uśmiech na twarzach, krytykują bez osądzania, zachęcają do zastanowienia się nad tematem i pozwalają spojrzeć w nowy sposób na utarte schematy.

Loesje to imię holenderskiej dziewczynki, a techniki Loesje są wykorzystywane w szkołach, firmach, organizacjach pozarządowych i przez osoby prywatne na całym świecie. Loesje podpisuje się na plakatach, ale jej postać tworzy cały światowy kolektyw ludzi, którzy chcą zmieniać świat za pomocą kreatywności i plakatów.

Kreatywne pisanie tekstów to twórczy proces grupowy polegający na wymyślaniu krótkich, jednowyrazowych zdań. Metoda składa się z szeregu kroków mających na celu stworzenie otwartej atmosfery w grupie i wprowadzenie uczestników w twórczy przepływ. Podstawą jest ciągłe przekazywanie tekstów, dzięki czemu uczestnicy mogą się do nich ustosunkować i zaproponować pomysły na ich rozwinięcie.

Etapy procesu obejmują:

- Przedstawienie wszystkich uczestników; małe ćwiczenie mające na celu wzajemne poznanie się.
- Faza rozgrzewki z ćwiczeniami twórczego pisania tekstów, które mają zainspirować, zrelaksować i wprowadzić wszystkich w nastrój do pisania.
- Zebranie tematów do napisania. Mogą to być na przykład tematy, na które uczestnicy mają duży wpływ, które są aktualne w mediach lub które dotyczą ich życia osobistego. Każdy temat umieszcza się na górze jednej kartki papieru.

Kolejne ćwiczenie pozwala uczestnikom zapoznać się z technikami pisania, w szczególności z umiejętnością spojrzenia na temat z różnych perspektyw: tworzenia skojarzeń, sprzeczności, wyolbrzymień, sugestii, zwrotów akcji, a także zadawania pytań.

- Pisanie tekstów polega na podawaniu sobie tematów i tworzeniu jednoliniżkowych zdań na kartkach papieru. Jest to proces grupowy, polegający na wspólnym formułowaniu myśli i opinii. Ważne jest, aby stymulować kreatywność, unikając w miarę możliwości krytykowania prac innych. Jeśli ktoś nie zgadza się z tym, co ktoś napisał, może obok napisać swoją własną opinię. Na koniec procesu dokonuje się wyboru najlepszych tekstów. Uczestnicy jeszcze raz podają sobie kartki, zakreślając kółkiem teksty, które im się podobają. Najlepsze teksty są czytane na głos, a uczestnicy dzielą się tym, co stworzyła grupa.

Najlepsze i najbardziej wyraziste teksty, pasujące do profilu dziewczynki "Loesje", są wybierane podczas sesji dyskusyjnych zwanych Redakcją Końcową. Na koniec są one drukowane na plakatach i podpisywane przez dziewczynę - dzięki temu kolektyw pisarzy pozostaje anonimowy.

Cele

Celem programu Loesje jest szkolenie:

- kreatywnego pisania
- zasięg społeczny i prowadzenie kampanii
- współtworzenia zbiorowości
- krytyczne myślenie
- pracy zespołowej.

Metoda Loesje angażuje ludzi w życie społeczne i umożliwia im wyrażanie siebie jako aktywnych obywateli w celu znalezienia rozwiązań i dróg prowadzących do wzajemnego zrozumienia.

Przygotowanie trenera

W celu przygotowania warsztatów Loesje zaleca się zapoznanie z podręcznikiem Loesje (loesje.org/handbook).

Zastanów się także, jakie tematy mogą być istotne dla grup uczniów uczestniczących w warsztacie. Zapoznaj się z zasadami formatowania i udostępniania plakatów końcowych. Czy ma to być kampania online czy offline?

Przygotuj odpowiednie narzędzia, np. klej, pędzle, program do tworzenia plików PDF, drukarkę)

Styl moderacji

Sesja powinna być prowadzona w kreatywny, nieformalny sposób. Należy zadbać o to, by uczestnicy skupili się na pozytywnych metodach. Ponieważ warsztaty są procesem współtworzenia, który powinien pozostawiać wiele miejsca uczestnikom, proszę dać przestrzeń uczestnikom i ich procesowi. Podążaj raczej za przepływem niż za produktem - nawet jeśli sesja będzie trwała dłużej.

Ponieważ dzielenie się plakatem jest częścią procesu, zastanów się, jak chcesz to włączyć do swojego przewodnictwa. Zastanów się, w jaki sposób i gdzie chcesz udostępnić plakat - online lub offline - i zmotywuj uczestników do przewidywania i zastanowienia się nad tym.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności lokalnych, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ewaluacja

W otwartej rundzie zastanów się wraz z uczestnikami nad przebiegiem procesu. Jeśli powstaną plakaty tematyczne, kontrola formalna jest już zakończona.

PROCEDURA

Celem tej gry jest wymyślenie historii z losowo wybranej grupy słów.

Każdy otrzymuje białą kartkę papieru, na której po lewej stronie zapisuje dowolne słowo, jakie przyjdzie mu do głowy. Następnie przekazuje ją osobie po prawej stronie, a ta pisze kolejne słowo (pod pierwszym), które jest wolnym skojarzeniem z poprzednim.

Kontynuujcie przekazywanie kartek i pisanie słów, które kojarzą się z ostatnim słowem na kartce, aż będziecie mieli około 10 słów.

Następnie każda osoba zakreśla na kartce, którą ma przed sobą, 3 słowa, które najbardziej jej się podobają, i ponownie podaje kartkę. Tym razem, po prawej stronie kartki, przed ponownym przekazaniem kartki, wpisują imię sławnej osoby, następnie nazwę narzędzia kuchennego, a na końcu nazwę miejsca.

Używając trzech zakreślonych słów, uczniowie muszą wymyślić historię związaną ze sławną osobą, dotyczącą wybranego miejsca, używając do tego celu narzędzia kuchennego.

W tę grę można również grać online na wspólnej tablicy (np. flinga lub miro) lub we wspólnym dokumencie (googledocs itp.). Zamiast podawać kartkę papieru należy pracować z kolorami lub podkreśleniami.

MATERIAŁY

Papier, długopisy, w przypadku gry online wspólna tablica lub dokument

Plakaty Loesje są tworzone na tematy, które dotyczą zaangażowanych osób, są sposobem na myślenie o świecie i zamianę rozczarowania w inicjatywę. Uczniowie mogą pisać o czymkolwiek, a pierwsza zasada brzmi: "nie ma żadnych zasad".

CZAS

25-30 minut

PODSUMOWANIE

Refleksja nad procesem; uczestnicy powinni być otwarci na proces twórczej burzy mózgów.

REZULTATY

Sesja powinna pomóc w uruchomieniu pomysłów i pokazać uczestnikom, że są kreatywni. Nie ma czegoś takiego, jak "zbyt dziwne" czy "zbyt szalone" pomysły, które mogą pojawić się w trakcie rozgrzewki. Jest to też dobry moment na budowanie otwartej atmosfery w grupie. (źródło: Podręcznik dla aktywistów Loesje)

DODATKOWE MATERIAŁY

Inne gry można znaleźć w Internecie, np. kości opowieści lub generator opowieści.

PROCEDURA

Wordcloud

Przygotuj wordcloud w darmowym serwisie, takim jak answergarden.ch. Tutaj możesz stworzyć wordcloud dla pytania: Jaki temat chodzi Ci po głowie? Lub Jaki jest ostatni temat wiadomości, który Cię poruszył?

Uczestnicy mają za zadanie skojarzyć słowa, które są zliczane przez wordcloud. Im częściej dane słowo jest wymieniane, tym większa jest jego liczba.

Po zakończeniu swobodnego kojarzenia omów z uczestnikami tematy, poproś o wyjaśnienie, a następnie pozwól uczestnikom zagłosować na jeden-trzy tematy, o których chcą napisać.

JEŚLI nie chcesz pracować online, możesz zebrać słowa na karteczkach samoprzylepnych i umieścić je na tablicy/ścianie. Teraz uczestnicy będą musieli je pogrupować i znaleźć odpowiednie nagłówki. Pomoże im to w zrozumieniu grupy tematycznej. Po wspólnym grupowaniu i ostatnich wyjaśnieniach uczestnicy mogą zagłosować na tematy, z którymi chcieliby pracować.

Po rozgrzewce nadchodzi czas na wybór tematów, o których będą pisać. Można też poprosić uczestników, aby powiedzieli, czy jest coś, co zaprzęta ich myśli i o czym chcieliby napisać, albo porozmawiać o najnowszych wiadomościach.

Należy pamiętać, by tematy nie były zbyt podobne i by to, co przeszkadza ludziom, zamienić w temat inspirujący. Jedną z rad jest to, by nie wybierać zbyt szerokich tematów: Na przykład, zmiany klimatyczne w naszym mieście są łatwiejsze do skojarzenia niż same zmiany klimatyczne.

MATERIAŁY

Długopis, karteczki samoprzylepne, flipchart, wordcloud - np. answergarden.ch

CZAS

35-40 minut

PODSUMOWANIE

Tematy są wybierane

REZULTATY

Uczestnicy powinni uzgodnić tematy, o których chcą pisać.

DODATKOWE MATERIAŁY

www.answergarden.ch

PROCEDURA

Loesje używa czegoś, co nazywa się "ACCESS", czyli skojarzenia, sprzeczności, porównania, wyolbrzymienia, stymulacji i sugestii.

Każdy uczeń powinien mieć przed sobą białą kartkę papieru lub przestrzeń internetową, którą może się dzielić (padlet, miro, flinga, googledoc itp.) i pracować najpierw indywidualnie. W każdej rundzie powinni zastanowić się, dodać, zmienić, poprawić tekst, który mają. Proces ten należy powtórzyć dla każdego tematu wybranego przez uczniów.

W pierwszej rundzie pozwól uczniom na skojarzenia, powinni oni wymyślić wszystkie słowa i pomysły związane z tematem, jak to tylko możliwe. Zapytaj ich, co oznaczają te słowa? Co czujesz, słysząc je? Jakie jest być może ukryte znaczenie lub kontekst tych słów?

W drugiej rundzie pozwól uczestnikom zaprzeczyć tematowi. Niech słowa, które sprawiają, że dany temat brzmi dobrze, brzmią źle. W kolejnej rundzie niech porównają coś, co jest nowe, z czymś, co jest dobrze znane. Może to pomóc w wyjaśnieniu znaczenia tematu.

W następnej rundzie wyolbrzymiaj, powiększaj temat lub rzeczy, z nim związane.

W następnej rundzie stymuluj wyobraźnię uczestników. Zmotywuj ich do działania, zainspiruj do przygody i pokaż, jaką satysfakcję może przynieść zrobienie czegoś niezwykłego. W ostatniej rundzie zasugeruj uczestnikom, aby spojrzeli na sprawy w inny sposób, aby zastanowili się nad tym, co przeczytali i co z tego wynika.

Jeśli uczestnicy skończą pisać, niech zmienią kartkę na inną, niech przeczytają to, co zostało napisane, a następnie powtórzą cały proces.

Teksty powinny być raczej krótkie i prowokujące do myślenia, należy wyjaśnić uczestnikom, że długie teksty nie są konieczne.

Wyjaśnij grupie, że mogą napisać wszystko, co przyjdzie im do głowy. Podkreśl, że jest to proces grupowy, że nie musisz od razu pisać "Plakatu Loesje", ponieważ ważne jest, abyś pozwolił innym wpłynąć na swoje pomysły. Można napisać tylko słowo lub pomysł, ale można też napisać coś, co może stać się plakatem Loesje.

Nie jest obowiązkowe, aby każdy pisał na każdy temat, a rysowanie jest również "dozwolone". Wystarczy wyrazić siebie i zachęcić innych do tego samego. Możecie reagować na to, co napisali inni, zadając pytania, cytując, przytaczając anegdoty, ale nie uważamy, by reagowanie "tak" lub "nie" i krytykowanie było pomocne

MATERIAŁY

Długopisy, papier,
platforma do współpracy
online

CZAS

W zależności od motywacji
grupy - min. 45 minut

PODSUMOWANIE

Refleksja grupowa

REZULTATY

Uczestnicy stworzą zestaw
dopasowanych do różnych tematów.
haseł

MATERIAŁY DODATKOWE

<https://loesje.org/workshops>

PROCEDURA

Najpierw zebraj wszystkie teksty - i rozdaj uczestnikom kolorowe długopisy. Niech każdy wybierze sobie kolor i poproś, aby jeszcze raz przejrzał teksty, tym razem zakreślając te, które chciałby, aby stały się Loesje. Mogą wybrać więcej niż jeden tekst (lub żaden) z każdego tematu.

Podczas ponownego czytania tekstów uczestnicy mogą coś zmieniać, dodawać lub przepisywać fragmenty. Teksty powinny być jednak widoczne dla wszystkich - mogą być przechowywane na stosie i każdy może je przeglądać, mogą być przyklejone do ściany lub zebrane w formie online.

Na koniec grupa może zauważyć, że teksty, które zostały zakreślone większą liczbą kolorów, cieszą się największą popularnością.

Na koniec możesz przeczytać na głos teksty, które uzyskały największą liczbę podkreśleń, a wszyscy mogą je skomentować.

Wyjaśnij, że najbardziej zakreślone propozycje są zbierane razem i poddawane pod głosowanie. Te wybrane przechodzą ostateczną redakcję i są układane.

Grupa pracuje ponownie w procesie recenzji z poprzednimi tekstami. Prosimy o stworzenie atmosfery pracy opartej na współtworzeniu i współpracy. Jeśli uczestnicy wolą pracować w małych grupach, jest to również możliwe.

MATERIAŁY

Kolorowe długopisy,
poprzednie teksty

CZAS

45 – 60 minut

PODSUMOWANIE

Refleksja nad procesem

REZULTATY

Teksty końcowe dla kampanii Loesje

DODATKOWE MATERIAŁY

Nie dotyczy

PROCEDURA

Główna idea przy tworzeniu plakatu Loesje brzmi: "zachowaj prostotę". W zalewie kolorowych reklam czarny tekst na białym papierze z krótkim przekazem staje się wyjątkowy i bardziej widoczny. Zanim zaczniesz pracę nad plakatem Loesje, możesz pobawić się trochę innymi tekstami, aby zobaczyć, jak układ może zmienić przekaz. Uczestnicy mogą wybrać krótki tekst, np. nagłówek z gazety. Powinni napisać go kilka razy wielkimi literami, wyciąć każde słowo i ułożyć tekst na różne sposoby. W ten sposób powstaje kilka plakatów, teraz należy sprawdzić, który z nich jest najbardziej atrakcyjny.

Nikt nie może jednoznacznie stwierdzić na podstawie lektury tekstu, czy jest to tekst Loesje, czy nie, każdy zna osobę Loesje na swój sposób. Istnieją jednak pewne standardy, nawiązujące do tego, co Loesje mówiła wcześniej i do jej motta, do krytyki w zabawny sposób i do komentarzy, które zmuszają do myślenia. Nie jest dobrze wybrać tekst, który jest cyniczny lub moralizatorski albo mówi tylko o tym, że należy myśleć w określony sposób.

Są też rzeczy bardziej techniczne, np. nigdy nie można używać znaku zapytania na plakacie Loesje.

Dobry tekst:

- łatwo odczytywać na różne i liczne sposoby
- pobudza umysł
- wywołujący uśmiech na twarzy
- krytykuje bez osądzania i moralizowania

MATERIAŁY

wcześniejsze teksty,
szablony, komputer

CZAS

60 minut

PODSUMOWANIE

Czy plakat odzwierciedla filozofię i standardy Loesje?

REZULTATY

Seria plakatów tematycznych, gotowych do prowadzenia kampanii wokół tematów wybranych przez uczestników.

MATERIAŁY DODATKOWE

Oto kilka wskazówek, które mogą się przydać podczas układania plakatów Loesje:

- jeśli tekst ma tytuł (np. dentyści // najlepsze lekarstwo na nasz uśmiech), wstawiamy jedną linię odstępu między tytułem a resztą tekstu
- jeśli tekst składa się z jednego zdania (np. świat jest piękniejszy z Tobą), nie musisz go oddzielać graficznie i można go wyśrodkować
- do tekstów jest też przeznaczona specjalna czcionka i stałe rozmiary, można je znaleźć w zasobach jako szablon
- użyj podpisu Loesje, aby zwiększyć atrakcyjność plakatu - ale pamiętaj, że plakaty powinny być zgodne z filozofią Loesje.

PROCEDURA

Plakat można udostępnić na wiele sposobów.

W przestrzeni publicznej:

Rozklejanie plakatów to w większości przypadków prawdziwa frajda, zwłaszcza gdy plakat może doprowadzić do dyskusji z przechodzącą obok osobą lub innego rodzaju interakcji ze strony osób, które chcą skomentować tekst lub zapytać, co robisz.

Postaraj się, aby były przynajmniej dwie osoby, tak aby jedna mogła nieść plakaty, a druga je przyklejać. Jeśli jesteście całą grupą, co jest najfajniejsze, możecie podzielić się na mniejsze grupy i każda z nich zająć jedną część terenu. Ustalcie najpierw miejsce i zdecydujcie, dokąd pójdzie każda z grup, ustalcie też czas i miejsce, w którym spotkacie się ponownie po rozwieszeniu plakatów i omówicie swoje doświadczenia.

Online:

Plakaty powinny być zapisane w formacie JPG lub PNG i można je udostępnić na wszystkich kanałach mediów społecznościowych. Powinny być aktualne, więc pozwól uczestnikom zebrać pomysły, w jakich grupach, na jakich kanałach i w jakich dyskusjach powinny zostać opublikowane. Upewnij się, że reagujesz na komentarze i inne reakcje na plakatami. Podczas spotkań refleksyjnych grupa może omówić swoje doświadczenia i zastanowić się nad kolejnymi miejscami, w których można by je zamieścić.

Procedura:

Pomyśl o bezpieczeństwie, kiedy udostępniasz plakat w przestrzeni publicznej. Dwie osoby stanowią dobry zespół do wykonania tego zadania w przestrzeni publicznej. Upewnij się, że uczestnicy są świadomi lokalnych przepisów prawnych podczas dzielenia się plakatami w różnych miejscach. Plakat może być prosty i łatwy do wydrukowania na formacie A4.

Jeśli zależy Ci na reakcji społecznej, zorganizuj dzielenie się plakatami w formie protestu lub wystawy. Podobnie jak w przypadku pisania, postulat brzmi: niech to będzie pozytywne i twórcze.

MATERIAŁY

Ogólnodostępne: plakat,
drukarka, pędzel, klej
Online: Jpgs lub podobna
grafika

CZAS

PODSUMOWANIE

Współtworzone komunikaty są
udostępniane szerszemu gronu
odbiorców

REZULTATY

Publiczne kampanie offline/online

MATERIAŁY DODATKOWE

Nie dotyczy

MODUŁ 12

Udostępnianie i prowadzenie kampanii

Storytelling oparty na danych

Historie za pomocą obrazów zawsze były sposobem, w jaki ludzie szybciej uczyli się nowych rzeczy. W zmieniających się czasach komputeryzacji i danych ten nowy sposób uzyskiwania informacji może czasami być postrzegany jako nudny, dlatego naszym zadaniem jest, aby był bardziej przystępny i łatwiejszy do zrozumienia. Umiejętność skutecznego wyjaśniania spostrzeżeń na podstawie danych za pomocą opowieści i wizualizacji jest znana jako opowiadanie oparte na danych. Może być używane do przedstawiania wyników danych z perspektywy odbiorców i motywowania ich do podjęcia działań. Zastanów się, jak możesz zaangażować kilka obszarów umysłu swojego zespołu, zamiast dostarczać im arkusz kalkulacyjny z faktami i wygłaszać liczby. Możesz wywołać reakcję emocjonalną na poziomie mózgu, używając storytellingu opartego na danych, który może pomóc zapamiętać to co chcesz przekazać i podjąć odpowiednie działania.



Cele

Opowiadanie historii oparte na danych składa się z 3 głównych elementów, których uczestnicy powinni się nauczyć:

1. Dane - Podstawą Twojej historii opartej na danych jest dokładna analiza poprawnych, pełnych danych. Korzystanie z analiz opisowych, diagnostycznych i predykcyjnych do analizowania danych może pomóc w uzyskaniu pełnego obrazu.

2. Narracja — fabuła, znana również jako narracja werbalna lub pisemna, służy do wyjaśniania spostrzeżeń dotyczących danych, kontekstu, w którym zostały zebrane, oraz działań, które reprezentujesz i chcesz zainspirować odbiorców.

3. Wizualizacja — Wizualne reprezentacje faktów i narracji mogą pomóc w przekazaniu wiadomości w sposób jasny i zapadający w pamięć. Można używać wykresów, wykresów, infografik, zdjęć i filmów.

Inne cele:

- Dowiedz się, jak stworzyć historię opartą na danych poprzez osobiste doświadczenie
- Dowiedz się, jak wykorzystać te informacje i sprawić, by były bardziej zapadające w pamięć
- Rozwijaj kreatywność
- Udoskonal umiejętności wizualne
- Zrozum, w jaki sposób opowiadanie historii w formie infografiki może wywierać na ludzi bardziej emocjonalny wpływ niż tylko wyrzucanie faktów dotyczących danych

Styl moderacji

Kurs jest interaktywny i oparty na współtworzeniu.

Po przedstawieniu pytania trener powinien zaprosić uczestników do podzielenia się z resztą klasy, a także powinien od czasu do czasu sprawdzać, czy uczestnicy są zorientowani w podanych pojęciach i celu każdego działania.

Grupa docelowa

Trenerzy, liderzy społeczności, obywatele, aktywiści

Podsumowanie/ewaluacja

Pod koniec każdego ćwiczenia powinno być odbyć się podsumowanie ze wszystkimi uczestnikami.

PRZEDSTAW SIĘ POPRAZ DANE

PROCEDURA

Każdy uczestnik musi przedstawić się grupie, wymieniając pięć podstawowych faktów, które mogą być rozumiane jako dane, takie jak wiek, narodowość, miejsce zamieszkania, poziom wykształcenia, branża, zainteresowania itp.

Od uczestników nie oczekuje się ujawniania wrażliwych danych osobowych, a jedynie ogólnych informacji, którymi mogą się swobodnie dzielić, np. dzielnica lub miasto, w którym mieszkają, a nie adres domowy.

Każdy zapisuje kilka notatek na temat wybranych faktów, a następnie werbalnie przedstawia grupie swoje podstawowe dane, po kolei.

MATERIAŁY

papier i coś do pisania

CZAS

30 minut

PODSUMOWANIE

Upewnij się, że każdy ma szansę wypowiedzieć się i przedstawić grupie. Celem tego działania jest pomoc uczestnikom w poznaniu się i stworzeniu atmosfery, która sprzyja współpracy, słuchaniu i wyrażaniu opinii z szacunkiem.

Jako trener możesz również zachęcić osoby do zastanowienia się, czy w dzielonych informacjach pojawiły się jakieś zbieżności - czy są jakieś rzeczy, które uczestnicy mają ze sobą wspólnego? Czy można ich pogrupować w pewne kategorie według faktów, którymi postanowili się podzielić? Pomoże to grupie myśleć w kategoriach danych, co powinno okazać się przydatne w późniejszych działaniach.

REZULTATY

Uczestnicy poznają się i zaczynają współdziałać jako grupa.

MATERIAŁY DODATKOWE

Nie dotyczy

PROCEDURA

Jest to szybkie ćwiczenie mające na celu pobudzenie uczestników do myślenia wizualnego i zainspirowanie ich do wymyślania kreatywnych sposobów przekazywania znaczenia.

Każdy uczestnik ma dwie minuty na narysowanie terminu "kultura" na tyle sposobów, ile przyjdzie mu do głowy. Po upływie czasu wszyscy ujawniają swoje prace, a grupa porównuje ich interpretacje.

Wszyscy powtarzają ćwiczenie, tym razem rysując rozróżnienie 3 > 2 na jak największą liczbę sposobów w ciągu dwóch minut.

W trzecim ćwiczeniu uczestnicy muszą narysować pojęcie "**liczby są lepsze niż słowa**", ponownie na tyle iteracji, ile zdołają wymyślić w ciągu dwóch minut. Ponownie porównaj i skonstrastuj.

Przetłumaczono z www.DeepL.com/Translator (wersja darmowa)

MATERIAŁY

oapier, przybory do pisania

CZAS

15 minut

PODSUMOWANIE

Celem tego ćwiczenia jest zachęcenie do kreatywnego myślenia. Kiedy uczestnicy dzielą się wynikami każdego ćwiczenia, możesz ich również zapytać, co zainspirowało ich do przedstawienia niektórych koncepcji w określony sposób.

REZULTATY

Uczestnicy rozwijają swoje umiejętności prezentowania danych i przekazywania znaczenia poprzez wykorzystanie wizualnych obrazów.

MATERIAŁY DODATKOWE

Nie dotyczy

PROCEDURA

Każdy z uczestników musi ponownie przedstawić się grupie, używając tych samych informacji, którymi dzielił się wcześniej, ale tym razem w formie wizualnej. Grupa myśli o tym, jak wizualnie przedstawić swoje dane w sposób jasny, łatwy do zrozumienia dla każdego, ale również na tyle angażujący, by przykuć uwagę słuchaczy.

Na podstawie notatek z poprzedniego ćwiczenia uczestnicy muszą stworzyć osobistą tablicę, przedstawiając swoje informacje na kartce papieru. Mogą rysować obrazy, kształty, symbole, cyfry itp., ale muszą ograniczyć tekst do minimum lub całkowicie go pominąć.

Po zakończeniu każdy uczestnik pokazuje swoją tablicę grupie. Pozostali członkowie grupy mogą spróbować zinterpretować dane na podstawie samych obrazów, aby sprawdzić, czy zostały one przedstawione w wystarczająco jasny sposób.

MATERIAŁY

papier, długopisy lub
markery

CZAS

30 min - 1 godzina

PODSUMOWANIE

To ćwiczenie ma na celu zbliżenie grupy i zachęcenie jej do udzielania sobie nawzajem informacji zwrotnych. Ma również na celu zainspirowanie myślenia wizualnego i uczy uczestników prezentowania informacji w jasny, wyczerpujący sposób.

OUTCOME

Osobista tablica, którą każdy z uczestników wymyśla, przekazuje te same informacje osobiste, które przedstawili podczas pierwszego ćwiczenia.

REFERENCES

Nie dotyczy

PRZEKSZTAŁCANIE DANYCH W OPOWIEŚĆ

PROCEDURA

Uczestnicy muszą przygotować prezentację opartą na danych, aby przedstawić krótką historię opartą na osobistym doświadczeniu.

Każdy uczestnik myśli o osobistym doświadczeniu, które wpłynęło na niego w jakiś sposób, a następnie musi przekształcić je w historię, którą podzieli się z grupą. Może ona być oparta na ważnym wydarzeniu życiowym, zabawnej anegdocie, cennym wspomnieniu, sprawie, którą się pasjonują itp.

W fazie przygotowawczej uczestnicy zastanawiają się nad punktem lub przesłaniem, które chcą przekazać swojej publiczności. Co chcą osiągnąć swoją opowieścią - zainspirować, zmotywować, rozbawić, wywołać reakcję? Przygotowują zarys treści.

W fazie planowania myślą o sposobach przedstawienia treści za pomocą danych i obrazów wizualnych. Jakie konkretne fakty lub informacje mogą wyodrębnić, które mogłyby zostać przedstawione w formie wizualnej i wykorzystane w prezentacji? Mogą użyć osi czasu, wykresów kołowych, grafów lub innych podobnych elementów wizualnych, aby przedstawić swój materiał na 1-2 kartkach papieru.

W fazie opowiadania uczestnicy przedstawiają swoją prezentację grupie. Każdy uczestnik ma trzy minuty na przedstawienie swojej historii.

MATERIAŁY

papier, długopisy lub
markery

CZAS

30 min. na przygotowanie
+ 3 minuty na każdego
uczestnika na prezentację

PODSUMOWANIE

To ćwiczenie ma na celu rozwinięcie umiejętności tworzenia dobrze skonstruowanej narracji w oparciu o istotne dane, które mogą być przedstawione za pomocą wizualizacji. Jako moderator, upewnij się, że każdy ma szansę przedstawić swoją historię i że robi to w wyznaczonym czasie.

REZULTATY

Każdy uczestnik przygotowuje i przedstawia opartą na danych prezentację krótkiej historii osobistej.

MATERIAŁY DODATKOWE

Nie dotyczy