DIGITAL WELCOME

PROGRAMMA EN RICHTLIJNEN

2. DIGITAL STORYTELLING

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Acronym	DIGITAL WELCOME
Project Title	The WELCOME programme
Work Package	WP1
Deliverable Title	Programme Contents and Outlines – Digital Storytelling
Dissemination level	Public
Version	1 - NL
Delivery date	02/04/2019
Keywords	Digital stories, story circles, video editing
Abstract	This module is dedicated to Digital Storytelling. Through it, participants will acquire storytelling techniques, with special emphasis on finding, telling and sharing personal experiences through the digital medium video. These guidelines contain instructions and tips on how to facilitate a digital storytelling-session yourself as well as make a digital story yourself.
Authors	MAKS
Project n°	776128
Agreement n°	776128
Website	Digitalwelcome.eu

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

INHOUDSTAFEL

1. Module OVERZICHT 7
1.1. Moduletitel 7
1.2. Module beschrijving 7
1.3. Leerdoelen 9
1.3.1. Kennis 9
1.3.2. Vaardigheden 9
1.3.3. Competenties 10
1.4. Leeruren 10
1.5. Deze module is ontstaan door: 10
1.6. Deze module werd beoordeeld aan de hand van: 10
2. Beschrijving en uitvoering van de activiteiten 12
2.1. Structuur van het programma 12
2.2. Beschrijving van het type activiteit, context en omgeving 12
2.2.1. Context 12
2.2.2. Opwarmen 12
2.2.3. Inleiding tot Digital Storytelling 18
2.2.4. Het verhaal vinden 20
2.2.5. Een scenario of storyboard maken 25
2.2.6. Video-materiaal verzamelen 27
2.2.7. De afbeeldingen bewaren op je computer 42
2.2.8. Creëer een nieuw project in je monteerprogramma 42
2.2.9. Publiceer je Digital Story op het Internet 44
2.3. Duur 45
2.4. Deelnemers (profiel, aantal) 45

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2.5. Materiaal 46

2.6. Evaluatie 46

2.7. Beperkingen om rekening mee te houden 48

2.8. Succesfactoren 50

3. Digital Storytelling als Evaluatietool voor het hele Digital Welcome programma ..52

4. Bronnen en verwijzingen.....53

5. LEerresultaten 53

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

LIJST VAN AFBEELDINGEN

Figure 1. Present yourself....13
Figure 2. Bass guitar 14
Figure 3. Ghent 14
Figure 4. Film 14
Figure 5. Mountains 14
Figure 6. Language....14
Figure 7. Googly Hammer CC BY Lenore Edman 17
Figure 8. Dixit....18
Figure 9. My future in quarantine 19
Figure 10. Cruise on my tears....19
Figure 11. The Labyrinth called Brussels 20
Figure 12. Interpretation game 28
Figure 13. Free photos....31
Figure 14. Copyright 34
Figure 15. Shapes....36
Figure 16. Shapes....36
Figure 17. 3D models....36
Figure 18. Laser book1 37
Figure 19. Laser book2 38
Figure 20. Laser book3 38
Figure 21. Laser book4 39

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figure 22. Laser book5 39

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

1. MODULE OVERZICHT

1.1. Moduletitel

Digital Storytelling

1.2. Module beschrijving

In dit document vindt u een overzicht van de Digital Storytelling methodologie. In een digital story vertelt de maker zijn of haar eigen persoonlijke verhaal of toont hij of zij persoonlijke standpunten over een bepaald onderwerp door middel van het bewerken en samenbrengen van beelden, geluiden, muziek, tekst en stem,.

Digital Storytelling is een eenvoudige en toegankelijke manier om een verhaal te vertellen via een film, zonder de noodzaak van uitgebreide technische kennis of vaardigheden. Deze techniek kan gebruikt worden door mensen van alle leeftijden, opleidingsachtergrond en taalachtergrond. Ook mensen die niet kunnen lezen of schrijven kunnen hun persoonlijke verhalen vertellen met een digitaal verhaal.

Deze techniek kan gebruikt worden voor allerlei thema's en verhalen:

- Het eigen levensverhaal;
- Verhalen over andere mensen: familie, vrienden, mensen die je niet kent (zeer geschikt voor intergenerationele en interculturele projecten: verhalen over migratie, immaterieel erfgoed, ...);
- Specifieke thema's: democratie, antiracisme, burgerschap;
- Een boekbespreking voor een taal vak;
- ...

De methodologie kan worden gebruikt in het onderwijs, jeugdwerk en volwassenenonderwijs. Door zijn eenvoud kan het ook gebruikt worden om de taalvaardigheden te trainen van mensen die de taal nog aan het leren zijn.

Het maken van digital story’s is ook heel toepasbaar voor het werken met kansarmen: het stimuleren van de interactie in de groep en de deelname van de participanten, het 'leren leren' en het verbeteren van digitale, creatieve en sociale vaardigheden. Bij het

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

maken van het digitale verhaal nemen de makers op een positieve manier hun leven terug in eigen handen. Ze krijgen een positiever zelfbeeld en meer zelfvertrouwen.

De structuur van deze methodologie leert hoe u chronologisch een Digital Storytelling project kunt implementeren in uw organisatie. We beginnen telkens met een energizer om mensen aan het woord te krijgen, vertrouwd te raken met het vertellen van verhalen en een veiligheidsgevoel in de groep te brengen. Vervolgens gaan we verder met het vertellen van verhalen. We presenteren een aantal onderwerpen die je zou kunnen gebruiken om over te praten en hoe je een 'story circle' kunt organiseren en leiden. Als de verhalen klaar zijn, richten we ons op beelden. Welke beelden zijn sterker dan andere, waar kun je ze vinden of hoe kun je ze maken. Als we onze tekst en beelden hebben is het tijd om ze samen te brengen en te beginnen met het bewerken van onze video en deze aan de wereld te voor te stellen!

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

1.3. Leerdoelen

1.3.1. KENNIS

- Deelnemers leren over pixels en schermresoluties;
- Deelnemers leren over de verschillende stappen in het maken van films en over de verschillende taken (scripts schrijven, regie, camera, geluid, montage...);
- Deelnemers geven persoonlijke ervaringen weer en bespreken de zaak met mensen van hun generatie, maar met verschillende culturele achtergronden;
- Deelnemers brengen gebeurtenissen of ervaringen in kaart die verband houden met een bepaald onderwerp in hun leven en organiseren deze in een verhaal (zelfreflectie);
- Deelnemers leren over rechten en het Creative Commons concept (mediawijsheid).

1.3.2. VAARDIGHEDEN

- Deelnemers leren hoe ze een video kunnen bewerken met gratis videosoftware;
- Deelnemers leren hoe ze foto's kunnen maken en bewerken voor gebruik in hun films;
- Deelnemers leren over nasynchronisatie en hoe geluid op te nemen;
- Deelnemers leren hoe ze een filmproject kunnen exporteren en publiceren op het internet;
- Deelnemers verwerven taal- en communicatieve vaardigheden (schrijven en een voice-over doen);
- Deelnemers gebruiken ICT en multimedia om na te denken over migratie en dit aan hun kijkers over te brengen;
- Deelnemers leren hoe ze de inhoud van hun verhaal kunnen voorbereiden (onderzoek, ontmoeting met andere mensen);
- Deelnemers leren hoe ze gericht kunnen zoeken op het internet: foto's, muziek, geluiden, etc. (informatiekennis, onderzoeksvaardigheden, gebruik van bronnen).

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Deelnemers leren hoe ze hun verhaal kunnen delen met andere internetgebruikers of hoe ze een positie kunnen innemen in het publieke debat (het versterken van hun eigen digitale identiteit);
- Deelnemers leren denken als hun kijkers, de eindgebruikers van hun product;
- Deelnemers leren werken in groepsverband (sociale vaardigheden);
- Deelnemers leren praten en luisteren in een story circle.

1.3.3. COMPETENTIES

- Deelnemers gebruiken digitale technieken om hun persoonlijke verhalen te vertellen (communicatie, expressie);
- Deelnemers leren een verhaal te vertellen met video en geluid (audiovisueel);
- Deelnemers leren structuur aan te brengen in een verhaal (scenario);
- Deelnemers leren hun creatieve ideeën vorm te geven met digitale toepassingen (creativiteit).

1.4. Leeruren

Totaal: 36 uur

Face-to-face: 26 uur

Zelfstudie: 10 uur

Evaluatie: doorlopend

1.5. Deze module is ontstaan door:

- Discussie
- Veldwerk
- Hands-on
- Presentaties
- **Werkgroepen**

1.6. Deze module werd beoordeeld aan de hand van:

- Voortdurende evaluatie
- Mondeling onderzoek
- Portfolio
- **Practisch**

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- **Presentatie**
- Project
- Reflecterend dagboek
- Verslag
- **Workshop**
- Gestructureede feedback
- Bijeenkomsten/discussies
- **Zelfevaluatie**
- Demonstraties vaardigheden
- Andere (Gelieve te specificeren)
- Schriftelijke oefening
- Schriftelijke opdrachten
- Schriftelijke test

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2. BESCHRIJVING EN UITVOERING VAN DE ACTIVITEITEN

2.1. Structuur van het programma

Het maken van een digital story bestaat uit 3 delen:

1. Brainstorming en schrijven van het verhaal;

2. Beelden, geluid en muziek maken of verzamelen;

3. Bewerken en afwerken van de film op de computer of tablet + showcase.

2.2. Beschrijving van het type activiteit, context en omgeving

2.2.1. CONTEXT

Het proces van het maken van een digitaal verhaal kent verschillende fasen:

1. Opwarmen;
2. Een idee bedenken: waar wil je het over hebben?
3. Een scenario en filmscript bedenken;
4. Onderzoek en verzamelen van bronmateriaal;
5. Opname van geluid en video, scannen van foto's of tekeningen;
6. Bewerken op de computer of tablet: video, afbeeldingen, geluid en effecten;
7. Eindig met een aftiteling, exporteer de film;
8. Toonmoment of online publicatie van de film.

Tip: Maak voor je begint een persoonlijke projectmap op uw bureaublad of in 'Mijn Documenten' (bijvoorbeeld: digitalstory_[naam]).

2.2.2. OPWARMEN

Om een verhaal te vertellen en creatief te werken is een zekere mate van vertrouwen in de mensen om zich heen nodig. Daarom is het belangrijk om de Digital Storytelling workshop te starten met een inleidende activiteit die de deelnemers motiveert om iets over zichzelf te vertellen en ijsbreker-activiteiten die een comfortabele sfeer creëren.

Hieronder introduceren we drie methoden die de deelnemers helpen om elkaar te leren kennen:

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Stel jezelf digitaal voor!
- Ik vertel je mijn verhaal
- DIXIT

Deze methoden kunnen complementair of individueel gebruikt worden aan het begin van de workshop.

Oefening 1: Stel jezelf digitaal voor!

Deze kleine oefening waar ieder zich presenteert met vijf foto's heeft al een link heeft met latere delen in het proces,.

Het idee is dat iedereen vijf foto's vindt die samen heel wat van de persoon vertellen. Het kan gaan over hobby's, werk, studies, interesses… Nog belangrijker is dat ze één of twee kwaliteiten of talenten presenteren. We laten een woordwolk zien van mogelijke talenten waaruit ze kunnen kiezen, maar ze kunnen er natuurlijk ook zelf bedenken.

Figuur 1. Present yourself

Hier is een voorbeeld van hoe een animator zichzelf kan presenteren voordat de groep op zoek gaat naar foto's.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figuur 2. Bass gitaar

Ik houd ervan om muziek te maken en ik speel bas in een rockband. Ik kan mezelf gemakkelijk uitdrukken in geluid en woorden en speel graag met beide.

Figuur 3. Gent

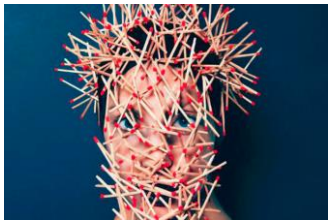
Ik woon momenteel in de prachtige stad Gent. Ik ben hier niet geboren, maar het is waar ik me het meest thuis voel. Als studentenjob begeleidde ik Erasmusstudenten door de stad. Hierdoor kan je me alles over de stad vragen!

Figuur 4. Film

Mijn passie is film en multimedia. Ik vertel graag verhalen door middel van beelden en deel mijn inzichten over de technische kant met iedereen die wil leren.

Figuur 5. Bergen

Maar soms heb ik genoeg van de beschaving en ik trek me graag een paar dagen terug in de bergen. Het helpt me om mijn hoofd leeg te maken. Deze foto toont ook een van mijn kwaliteiten: Ik ben over het algemeen erg rustig en heb graag overzicht over de situatie.



Figuur 6. Taal

In het Nederlands hebben we het gezegde ‘Je kan op mij bouwen’. Ik voel me een betrouwbaar persoon en zal altijd proberen naar alle kanten van een verhaal te luisteren zonder oordeel.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Een foto zegt iets, maar er zit nog veel meer betekenis achter dan je op het eerst zou zeggen. Laat de deelnemers proberen meer toe te voegen dan 'dit is een foto van mijn stad en dit is een foto van mijn kat'. Laat ze proberen meerdere betekenissen te vinden achter een foto die verwijst naar hun persoonlijkheid of ervaringen.

Variaties:

Laat ze hun eigen foto's of tekeningen maken en deze gebruiken om zichzelf voor te stellen.

Laat de groep raden wat de vijf foto's van één persoon willen zeggen en laat dan de persoon vertellen wat ze goed of fout hebben geraden.

We hebben het op dit moment nog niet gehad over rechtsvrije beelden, maar u kunt dit hier al opnemen (later meer hierover).

Oefening 2: Ik vertel je mijn verhaal

'Ik vertel je mijn verhaal' is een creatieve methode waarbij de deelnemers een verhaal vertellen door hun eigen foto's te maken. Deze methode maakt al gebruik van enkele kleine Digital-Storytellingvaardigheden. Eerst wordt de deelnemers gevraagd om papieren of googly oogjes aan objecten in hun omgeving te plakken en er foto's van te maken. De objecten kunnen vuilnisbakken, fietsen, autospiegels en nog veel meer zijn. Daarna maken de deelnemers maskers en nemen ze selfies. Deze foto's worden gebruikt om het verhaal te vertellen. Deze aanpak kan individueel worden gedaan, maar om een ijsbreker te zijn stellen we voor dat de taken in kleine groepjes van drie tot vier personen worden uitgevoerd. Wat de tijd betreft, kan de methode meer of minder uitgebreid worden uitgevoerd, ook afhankelijk van de tijd die de trainer heeft om dit voor te bereiden. De volgende stapsgewijze aanpak omvat alternatieve stappen om de duur te verkorten:

1. De deelnemers worden georganiseerd in groepen van drie tot vier personen;
2. Deelnemers maken papieren ogen en maskers of krijgen Googly ogen en maskers uitgedeeld;

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

3. Deelnemers krijgen een camera (of ander apparaat met een camera ingebouwd zoals een tablet of smartphone);
4. Deelnemers krijgen de tijd om hun omgeving (buiten of binnen) te ontdekken, de ogen aan objecten te plakken en er foto's van te maken;
5. Deelnemers nemen selfies met de maskers;
6. Deelnemers zetten de foto's op een computer en organiseren ze;
7. Deelnemers maken verhalen met een presentatieprogramma, zoals Powerpoint. Afhankelijk van de beschikbare tijd wordt de deelnemers gevraagd om een verhaal te maken met een beperkt aantal foto's, bijvoorbeeld drie foto's voor het verhaal.

Figuur 7. Googly Hamer CC BY Lenore Edman

Materiaal:

- Voor de ogen en maskers: knutselmateriaal zoals papier in verschillende kleuren, schaar, lijm, pennen, enz. Als alternatief kunnen de ogen en maskers op voorhand worden aangekocht/voorbereid om tijd te besparen;
- Technische benodigdheden: camera's (of smartphones of tablets), computers met presentatieprogramma’s;
- Tijd: korte versie kan worden gedaan in twee uur, de langere versie heeft vier uur nodig.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Oefening 3: DIXIT

Figuur 8. Dixit

Het is goed mogelijk dat je werkt met een groep waarbij de deelnemers elkaar niet kennen en zelfs als dat niet het geval is, zijn ze het misschien niet gewend om in een groep te praten. Een goede ijsbreker is het verhaalspel Dixit. Het is een leuk spelletje met mooie tekeningen die op vele manieren geïnterpreteerd kunnen worden.

Spreid de kaarten met de afbeeldingen naar boven op tafel. Laat iedereen in de groep één kaart kiezen die past bij hoe ze zich nu voelen of wat hun verwachtingen zijn voor de rest van het programma. Geef ze wat tijd tot iedereen met een kaart rond de tafel of in een cirkel gaat zitten. Ga de cirkel rond, laat iedereen zich presenteren en laat ze uitleggen waarom ze deze kaart hebben genomen. Het is een makkelijke manier om mensen aan het praten te krijgen, omdat ze een beeld hebben dat hun verhaal ondersteunt. Het creëert ook een sfeer waarin mensen naar elkaar luisteren en praten over persoonlijke gevoelens in een veilige omgeving. Dit is een belangrijke stap in het Digital Storytelling proces.

Zo nam een deelnemer bijvoorbeeld een kaart met op de afbeelding een enorme ijzeren poort die slechts een beetje geopend was en er kwam wat licht door de kier. Voor de poort stond een mannetje gekleed als een ridder die door de poort gluurde.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Het meisje dat deze kaart nam, zei dat ze zich als een ridder voelde, maar ook als de deur. Ze voelde zich als een ridder vanwege het onbekende avontuur dat achter de deur wacht. En ze voelde zich als de deur omdat ze weet dat ze mensen in haar comfortzone moet toelaten en ze niet zeker weet of ze de deur nog meer wil openen. Een eenvoudige kaart kan op vele manieren geïnterpreteerd worden en de resultaten zijn meestal verbluffend.

Het spel kan online worden gekocht bij bijvoorbeeld Amazon, of in elke winkel die bordspellen verkoopt. Het spel is namelijk erg populair.

Internationale Amazon link:

https://www.amazon.com/Dixit-Cover-Art-May-Vary/dp/2914849656/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1473839224&sr=8-1&keywords=Dixit

Een Dixit-uitbreidingspakket werkt als energizer even goed en is wat goedkoper, omdat het alleen Dixit-kaarten bevat en niet het scorebord en figuurtjes die hiervoor niet nodig zijn.

Bijvoorbeeld deze versie:

https://www.amazon.co.uk/Libellud-Dix02-Dixit-Expansion-2/dp/B0037LXTUW/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1475677610&sr=8-2&keywords=dixit+2

Er zijn ook andere storytelling spelletjes zoals ‘Once upon a time…” en het Belgische ‘Nonsense’. Deze kunnen ook gebruikt worden als energizers of als tijdens de pauzes.

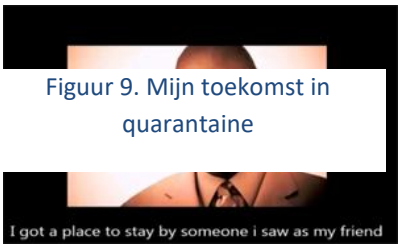
2.2.3. INLEIDING TOT DIGITAL STORYTELLING

Het is interessant om de deelnemers te vragen wat zij denken dat Digital Storytelling betekent. Ze hebben het meestal moeilijk om te definiëren wat het zou kunnen zijn, maar de meesten van hen voelen de betekenis heel nauwkeurig aan. De term is ook erg breed, dus het is boeiend om verschillende interpretaties in de groep te horen. Wat ze echter niet weten is hoe onze digitale verhalen er uitzien en meestal zijn ze gefixeerd op één benadering van digitale storytelling in hun hoofd. Daarom kan het helpen om een paar voorbeelden te laten zien die divers zijn in structuur, verhaal, achtergrond, emotie, techniek, muziek, montage, etc. Je kan ook kiezen om géén voorbeelden te tonen en zo de resultaten fris te houden.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Dit zijn de voorbeelden die we tijdens het programma lieten zien. Ze tonen niet alles wat Digital Storytelling kan zijn, maar ze laten verschillende kanten zien en openen de mogelijkheden in de geest van de jongeren.

Voorbeeld 1: “Mijn toekomst in quarantaine”



Figuur 9. Mijn toekomst in quarantaine

https://vimeo.com/94137530

Het eerste voorbeeld is technisch eenvoudig: Het verhaal heeft een chronologische structuur met een verhalend begin, midden en einde. Het verhaal zelf is gemaakt door een immigrant zonder verblijfsvergunning die zijn verhaal vanuit zijn eigen invalshoek vertelt. Hij zocht naar een beeld dat bij elke zin hoort die hij voor zijn digitale verhaal schreef.

Het viel ons op dat dit eerste voorbeeld al heel wat gevoelens oproept. Het is niet wat de meeste deelnemers voor ogen hadden wat een digitaal verhaal zou kunnen zijn. Dat is het doel van deze voorbeelden: de geest verbreden en inspireren.

Voorbeeld 2: “Cruise op mijn tranen”

https://vimeo.com/113142466

Figuur 10. Cruise op mijn tranen

Het tweede voorbeeld is in structuur en idee heel anders. Dit verhaal is gemaakt tijdens een project in een gevangenis in Brussel. De verhalenverteller wilde dat zijn video zijn emoties en ervaringen die hij tijdens zijn verblijf hier tegenkwam, zou weergeven. Het is niet chronologisch gestructureerd omdat het niet echt een anekdote vertelt. De tekst is poëtisch en de beelden zijn niet eenvoudig, ze kunnen verschillende dingen betekenen. Hij vergelijkt zijn verblijf in de gevangenis met een reis op een schip, een cruise waarop je je niet moet wagen. Door ironie en metaforen is het aanvankelijk niet echt duidelijk waarover hij eigenlijk praat.

De deelnemers vinden de poëtische kant van dit verhaal soms mooi, het is anders en benadert emoties op een meer natuurlijke manier. Het was echter niet voor iedereen

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

duidelijk waar deze persoon het over had. De context van de gevangenis bracht duidelijkheid.

Voorbeeld 3: “The Brussels Labyrinth”

https://vimeo.com/101717048

Figuur 11. The Labyrinth called Brussels

Om alle ideeën van wat een digitaal verhaal kan zijn door elkaar te halen. Deze video toont een time-lapse van enkele van de drukste plekken in Brussel, zoals het centraal station en de winkelstraten. De maker maakte een soundscape van woorden die typisch verbonden zijn met de stad en vertaald in vele talen in plaats van zijn eigen stem op te nemen. Het doel is om de gekke luide mengelmoes van culturen in deze stad weer te geven.

Het kan tot verwarring leiden. Dit is niet je typische verhaal met begin, midden en einde. Is het zelfs een verhaal? Wel, ja en nee. Het is een emotie; het is zelfs een hommage, maar met wat kritiek. De structuur en beeldtaal is niet wat we tot nu toe gezien of besproken hebben, maar het helpt om de deelnemers out of the box te laten denken.

2.2.4. HET VERHAAL VINDEN

Kies welk verhaal je wil vertellen

Deze eerste stap is voor veel mensen de moeilijkste: welk verhaal wil ik vertellen? Waar gaat mijn film over?

In het algemeen: een digitaal verhaal kan over alles gaan. Bijvoorbeeld:

- Een boek- of filmverslag voor een taal- of geschiedenisles op school;
- Vertel uw eigen levensverhaal of het verhaal over uw migratie;
- Maak een verhaal over diversiteit (gender, seksualiteit, cultuur, afkomst, beperkingen…);
- Een (persoonlijk) verhaal over geweld of bv. geweld tegen vrouwen;
- Een evaluatie van een project;
- …

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Een zeer uitgebreide manier om een onderwerp te vinden voor Digital Storytelling is kijken naar onderwerpen die aan bod komen in Wereldburgerschapsonderwijs.

Wereldburgerschapsonderwijs (Global Citizenship Education, GCE) is in en buiten Europa ontwikkeld om in te spelen op de noodzaak om een aantal gemeenschappelijke of alledaagse uitdagingen aan te pakken. Deze omvatten, om er een paar te noemen: steeds veranderende internationale sociale en politieke situaties, de globalisering van de economie, informatie en transport, toenemende migratiestromen, de aanwezigheid van multiculturalisme in de samenleving, economische crisissen, en de uitdagingen in verband met klimaatverandering.

We kunnen zeggen dat GCE gebruik maakt van concepten, methodologieën en theorieën die al op verschillende gebieden en onderwerpen zijn geïmplementeerd, waaronder mensenrechteneducatie, vredeseducatie, onderwijs voor duurzame ontwikkeling en intercultureel onderwijs (UNESCO 2014). Het verrijkt de concepten en de inhoud van alle vakken en onderwijsgebieden die verband houden met mondiale ontwikkeling door hun dimensies te verbreden. GCE gebruikt multidisciplinaire en meervoudige pedagogische concepten op een manier die de studenten op weg naar wereldburgerschap leidt. UNESCO heeft van GCE een van haar belangrijkste onderwijsdoelstellingen voor de jaren 2014-2021 gemaakt. In wereldburgerschapseducatie ‘Leerlingen voorbereiden op de uitdagingen van de 21e eeuw’, wordt GCE gedefinieerd als ‘een kaderparadigma dat beschrijft hoe onderwijs de kennis, vaardigheden, waarden en attitudes kan ontwikkelen die leerlingen nodig hebben om een rechtvaardiger, vreedzamer en duurzamer wereld op te bouwen en als wereldburgers in de 21e eeuw te gedijen’ (UNESCO 2014).

GCE gaat niet alleen over mondiale thema's, mondiale problemen en hoe je samen oplossingen kunt vinden. Het gaat er ook om hoe we ons een gemeenschappelijke toekomst kunnen voorstellen met betere levensomstandigheden voor iedereen, door lokale en mondiale perspectieven met elkaar te verbinden en hoe we deze visie echt en mogelijk kunnen maken, uitgaande van onze eigen plek in de wereld. Het is gebouwd op de universele waarden van mensenrechten, democratie, non-discriminatie en diversiteit. Het gaat om maatschappelijke acties die een betere toekomst voor de wereld bevorderen en gaat over thema's als vrede en mensenrechten, intercultureel begrip, burgerschapseducatie, respect voor diversiteit en tolerantie, en inclusiviteit. Een door UNESCO geschetste gemeenschappelijke

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

opvatting is dat het betekent ‘een gevoel van verbondenheid met een bredere gemeenschap, over de nationale grenzen heen, die de nadruk legt op onze gemeenschappelijke menselijkheid en gebaseerd is op de onderlinge verbondenheid tussen volkeren en tussen het lokale en het mondiale’ (UNESCO 2017). Digital Storytelling kan een innovatieve benadering van GCE zijn, want het is de praktijk van het gebruik van computer-gebaseerde hulpmiddelen om verhalen te vertellen.

Deze techniek kan gebruikt worden voor allerlei thema's en verhalen: een levensverhaal, verhalen over andere mensen (zeker voor intergenerationele en interculturele projecten; verhalen over migratie, immaterieel erfgoed, enz.). En ook voor specifieke thema's zoals democratie, antiracisme, burgerschap, enz. De methodologie kent haar nut in het onderwijs, het jeugdwerk en in de volwasseneneducatie. Door zijn eenvoud kan het ook gebruikt worden om de taalvaardigheden te trainen van mensen die nog steeds een taal leren. Het maken van digitale verhalen is ook erg praktisch voor het werken met kansarme mensen: om de interactie in de groep te stimuleren, om de deelnemers in staat te stellen om deel te nemen, om te leren hoe te leren en om digitale, creatieve en sociale vaardigheden te verbeteren. Door het digitale verhaal te maken, nemen de makers op een positieve manier hun leven weer in eigen hand. Ze krijgen een positiever zelfbeeld en meer zelfvertrouwen.

In ons programma zal Digital Storytelling op twee verschillende niveaus worden geïmplementeerd:

- Als één van de modules van het trainingsprogramma voor jonge vluchtelingen dat de hierboven genoemde concrete en soft skills combineert, onderwezen door pear-ervaring;
- Als toetsings- en reflectie-instrument aan het einde van de opleiding van de jonge vluchtelingen. Alle deelnemers die de workshops aan hun leeftijdgenoten hebben gegeven, krijgen de kans om een digitaal verhaal te maken op basis van hun ervaringen tijdens dit hele programma.

We werken graag met een duidelijke verklaring of vraag die naar deze onderwerpen verwijst: we gebruiken migratie als voorbeeld. We projecteren de volgende vraag. Op deze manier kunnen ze altijd weer de taak lezen als ze vast komen te zitten in een gedachtengang:

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

'Vind twee (of meer) anekdotes, verhalen over iets wat je hebt meegemaakt, meegemaakt of gehoord in je omgeving dat te maken heeft met migratie.'

Zodra ze een verhaal of een onderwerp hebben: laat ze dit idee samenvatten in één of enkele zinnen.

Tijdens dit proces moet je vaak een story circle installeren. Als de groep te groot is, kun je ze opsplitsen in kleinere groepen. Laat iedereen vertellen waar ze tot nu toe zijn met hun verhaal en zorg ervoor dat iedereen feedback kan geven. Dit is ook een goede oefening om het verhaal hardop te vertellen, wat wat later handig is wanneer ze hun stem moeten opnemen. Geef dus constructieve feedback over de inhoud en de manier waarop de persoon het verhaal vertelt.

In de eerste verhalencirkel kunt u hen alle ideeën laten vertellen die ze tot nu toe hebben over het onderwerp migratie. Het is aan de coach en de cirkel om hen te helpen een beslissing te nemen over welk verhaal de deelnemer wil nemen en met welk verhaal hij of zij wil werken. Het hardop vertellen van de ideeën helpt de persoon om te voelen welk verhaal het beste bij de groep past.

Begin de verhalencirkel met het inlijsten van de manier waarop commentaar moet worden gegeven: ondersteunend, respectvol. In veel klaslokalen of in sommige jeugdcentra is dat een uitdaging en een leerproces. Vraag de deelnemers om het erover eens te zijn dat de verhalencirkel een plek is met respect voor vertrouwelijkheid. Niets van wat gedeeld wordt, mag de plaats niet verlaten.

Na elk verhaal wordt de deelnemers gevraagd om commentaar of feedback te geven. Voorbeelden van vragen :

- Waar gaat het verhaal over?

- Wat was het meest gedenkwaardige moment? Waarom?

- Waarover verward u of moet u meer over horen om de boodschap van het verhaal duidelijk te kunnen verwoorden?

- Werkt de spanningsboog van het verhaal? Begint het begin precies waar het moet beginnen? Zitten er levendige details in het midden? Voelt het einde aan als het einde?

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Iedere deelnemer vertelt zijn of haar verhaal en krijgt feedback. De verhalencirkel kan enige tijd in beslag nemen, maar het is een van de belangrijkste stappen in het proces. Met een goed georganiseerde story circle garandeert u de kwaliteit van de digitale verhalen.

Veiligheid in de groep

Het is van het grootste belang om vertrouwen en veiligheid te creëren binnen de groep.

Het fysieke, emotionele, sociale en spirituele welzijn van de deelnemers moet in alle fasen van het programma centraal staan. Het proces van verhalen vertellen binnen een workshop is net zo belangrijk als de eindproducten (mediastukken) die uit de workshop voortkomen. Vooral strategieën om het welzijn van kwetsbare deelnemers te waarborgen zijn belangrijk. Deelnemers die verhalen delen over bijzonder pijnlijke levenservaringen moeten worden ondersteund bij het benaderen van hun verhalen vanuit een sterke positie in plaats van vanuit een perspectief dat de victimisatie versterkt. Facilitators moeten te allen tijde de juiste grenzen aanhouden en tegelijkertijd openstaan voor processen van luisteren en begrijpen.

Het is niet altijd gemakkelijk om deze grenzen te vinden. Het is lastig, want als iemand deze zeer persoonlijke maar belangrijke ervaringen deelt, klinken ze vaak als een goede basis voor sterke persoonlijke verhalen. In onze verhalencirkels schrikken we niet terug voor een onderwerp of taboe.

Om een veilig kader te garanderen, overloop je eerst een aantal basisregels:

- Elk verhaal dat in deze fase verteld wordt, blijft in de groep die deelneemt aan story circle. Als je groep te groot is zal je je opsplitsen in meerdere verhalencirkels, maar elk verhaal blijft eerst in de verhalencirkel die het eerst verteld wordt. Alleen de verteller kan het buiten de eerste verhalencirkel om delen, als hij of zij ervoor kiest om dat te doen. Iedereen moet ermee instemmen om de vertrouwelijkheid te bewaren van informatie en materiaal dat in deze workshop wordt gedeeld, maar dat het niet altijd tot openbaar verspreide verhalen maakt.
- Niemand kan iemand dwingen om een verhaal te vertellen of te kiezen dat hij of zij niet prettig vindt om in de video te vertellen of te gebruiken. Noch de deelnemers, noch de instructeur kan dit doen.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Laat geen buitenstaanders of hoppers in de kring, begin en eindig met dezelfde mensen.
- Pauzes. Geef verhalen de tijd om te ademen en in te zinken, dus neem een koffiepauze van vijf minuten na een paar verhalen als u in een grote groep bent. Het zal helpen bij de verwerking van de verhalen en zal helpen bij de focus van ieders presentatie.
- Doe dit in een rustige afgesloten ruimte met weinig afleiding. Het is moeilijk om een persoonlijk verhaal te vertellen en te beluisteren op een steriele en koude plek. Je kunt met stoelen in een cirkel of rond een tafel zitten.
- Alle gevoelens en meningen zijn welkom tijdens een verhaal. Geen van beide is goed, fout, goed of slecht. Ze worden op geen enkele manier beoordeeld. Iedereen heeft het recht op vrijheid van meningsuiting om zichzelf te vertegenwoordigen in zijn of haar verhaal. Ze moeten de ruimte en flexibiliteit krijgen om te beschrijven wat ze hebben meegemaakt.
- Er kunnen geen onderbrekingen zijn tijdens het vertellen van de verhalen. Zorg ervoor dat iedereen een pen en papier in de buurt heeft (maar niet in de hand, want dit kan storende geluiden, krabbelende geluiden, etc. veroorzaken), zodat ze, als ze vragen hebben, deze kunnen opschrijven en vragen kunnen stellen nadat het verhaal is verteld. Alle vragen en opmerkingen achteraf moeten constructief en positief zijn.

Herinner iedereen aan deze richtlijnen aan het begin van elke verhalencirkel, ook al weet je zeker dat ze het al eerder gehoord hebben.

2.2.5. EEN SCENARIO OF STORYBOARD MAKEN

Als je een verhaal hebt gekozen, kun je verder gaan met het creëren van je scenario met een begin, een middendeel en een einde. Een leuk filmpje om te laten zien hoe een verhaal normaal gesproken gestructureerd is, is deze sketch van Sesamstraat:

https://www.youtube.com/watch?v=_xr9TtTtWgcbo

Soms is het verhaal al compleet: iemand die zijn levensverhaal vertelt of een verhaal over een reis van punt A naar punt B, kan de gebeurtenissen en feiten chronologisch volgen.

Het kan ook helpen om de vijf W-vragen te stellen:

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Wie?
- Wat?
- Waar?
- Waarom?
- Wanneer?

In het begin van de film moet je je je publiek wat informatie geven: waar vindt het verhaal plaats? Wie is de hoofdpersoon? Wie zijn de andere belangrijke personages?

In een traditioneel verhaal is er altijd een probleem of vraag die moet worden opgelost. Daarom blijft het publiek toekijken: hoe zal dit verhaal eindigen? Zal de hoofdpersoon erin slagen het probleem op te lossen of zijn doelen te bereiken?

In het midden van het verhaal probeert de hoofdpersoon het probleem op te lossen: hij wordt geconfronteerd met moeilijkheden, tegenslag, enz. Soms komt het personage dichter bij het oplossen van het probleem, maar ervaart dan enige terughoudendheid. Het verhaal gaat dan verder naar de climax.

Aan het eind van het verhaal wordt de climax bereikt: de hoofdpersoon slaagt erin zijn of haar doelen te bereiken. Er is een 'happy end' zoals in de meeste Hollywood-films. Maar een verhaal kan ook slecht aflopen of een open einde hebben.

Het eerste keerpunt is wanneer het eerste probleem zich voordoet. Als het verhaal het hoogtepunt bereikt en de oplossing voor het probleem is gevonden, is er een tweede keerpunt. Dat is de traditionele structuur van een verhaal. Hiermee creëer je enige spanning om de aandacht van de kijker te trekken.

Je bent vrij om hiervan af te wijken. Bijvoorbeeld: als je geen verhaal over personages wilt vertellen, maar je wilt je mening geven over een bepaald onderwerp. In alle gevallen heeft een film een begin (inleiding, informatie), een middendeel (de verhaallijn of het aangeven van je positie) en een einde (conclusie).

Ter inspiratie kan je je werk baseren op een bestaand verhaal (een sprookje, een legende, een nieuwsfeit, etc.), een bestaand kunstwerk, een getuigenis, een interview, en nog veel meer.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2.2.6.VIDEO-MATERIAAL VERZAMELEN

We stellen drie methoden voor om beelden te maken of te vinden voor uw video:

- Vind de juiste rechtenvrije beelden op het internet;
- Stop-Motion;
- Laser-Book.

De eerste methode wordt behandeld in het deel '3.6.3 Waar vind ik de juiste foto's?'. De tweede methode wordt behandeld in '3.6.4 Stop-Motion' en de derde in '3.6.5 Laser-Book'.

Maar laten we eerst even de tijd nemen om duidelijk te maken wat een goed en sterk beeld is. Dit is een goed moment om twee 'interpretatie'-spelletjes te spelen.

DIXIT

Voor het eerste spelletje kunt u de Dixit-kaarten die we eerder hebben genoemd terugnemen. Leg ze terug op tafel en laat iedereen een kaart kiezen die betrekking heeft op hoe ze zich voelen nu ze een beetje gevorderd zijn in het programma, maar zorg ervoor dat ze hun kaart nog niet laten zien.

Laat de groep rondlopen in de kamer met hun kaart in hun handen verstopt. Geef een signaal wanneer ze moeten stoppen. Dit kan een alarm van een smartphone zijn of een eenvoudige klap met je handen. Als ze het signaal horen, moeten ze een paar vormen met de persoon die het dichtst bij hen staat en moeten ze raden waarom de persoon die kaart heeft gepakt. Ze raden eigenlijk hoe hij of zij zich op dat moment voelt. Geef ze een minuut of twee en laat ze zich opnieuw mengen. Geef het teken na een paar seconden opnieuw en herhaal het proces een paar keer.

Als het spel klaar is, vraag hen dan hoeveel van hen het goed geraden hebben. Was het moeilijk? Waarom was het moeilijk/gemakkelijk? Het heeft allemaal te maken met de interpretatie van een beeld. Dat brengt ons bij het het volgende 'interpretatie'-spel.

Interpretatiespel

Voor dit spel heb je een computer met een projector nodig. Download de foto's in de link en laat de deelnemers eerst de foto's zien die beginnen met letter A. Zorg ervoor dat ze de foto's met letter B nog niet zien.

U kunt de foto's hier downloaden:

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

https://drive.google.com/file/d/13LxinB4qznf_kBN4WwEwKHGdKo0yvYrr/view?usp=sharing

Figuur 12. Interpretation game

Toon elke foto en vraag/bekijk de volgende informatie:

A-01: Wat zie je op deze foto? Wat is er aan de hand?

Waarschijnlijk hoor je mensen deze foto koppelen aan een bruiloft of een bruid. Leg echter uit dat ze met 'Westerse ogen' naar deze foto kijken en als je dit aan een Chinees zou laten zien zouden ze het waarschijnlijk koppelen aan een begrafenis, want wit is de kleur van rouw in sommige Aziatische culturen. Cultuur is een belangrijk onderdeel bij het lezen van een beeld.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

A-02: Wat betekent dit gebaar?
Voor de meesten van ons betekent het 'goed' of 'groot'. Het komt voort uit het duiken waar een 'duim omhoog' betekent 'omhoog gaan'. Dit gebaar betekent onder water 'alles goed'. In sommige landen, zoals Italië, is dit echter een nogal vulgair gebaar en toon je het best niet in het openbaar doen.

A-03: Iedereen kent dit symbol. Wat is het?

Ja, we koppelen het allemaal aan de nazi's (A-03b), maar oorspronkelijk is het hakenkruis het heiligste symbool in het hindoeïsme en boeddhisme (A-03c) en een symbool van hoop en vrede. Betekenissen van symbolen veranderen door de geschiedenis heen, dus dat betekent dat ook de tijd onze waarneming kan veranderen.

We gaan door met een volgende serie. Geef iedereen een stuk papier en een pen. Toon alle foto's die beginnen met een B en laat iedereen opschrijven welke emotie of betekenis elke foto voor hen symboliseert. Als je ze allemaal hebt laten zien, begin dan opnieuw en laat iedereen vertellen wat ze hebben opgeschreven. Ze zullen zien dat elke foto meerdere verhalen kan vertellen. Hier zijn een paar interpretaties van de foto's, maar natuurlijk zijn er nog veel meer:

B-01: Kruispunten, verschillende punten in je leven, ontmoetingen tussen mensen, ontsporen, onverwachte ontmoetingen…

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

B-02: Revolutie, woede, sterk, koppig, stijf, bevrijding, enz. Draai de foto om zodat het lijkt alsof de vuist de grond raakt. Alleen al door het draaien van de foto zullen de interpretaties al veranderen!

B-03: Verlies, verdriet, jeugd, ouder worden, iemand missen, zomer, vakantie, enz. Vertel ze dat de originele foto een klein kindje heeft dat van links naar de schommel rent, maar dat we het eraf snijden. Nogmaals, een kleine storing kan een beeld volledig veranderen.

B-04: Sterk, originaliteit, natuur overwint alles, koppigheid, de wereld is gedoemd, hoop, wanhoop…

B-05: Avontuur, nieuw bang, opgewonden, zich klein voelen, nieuwsgierig…

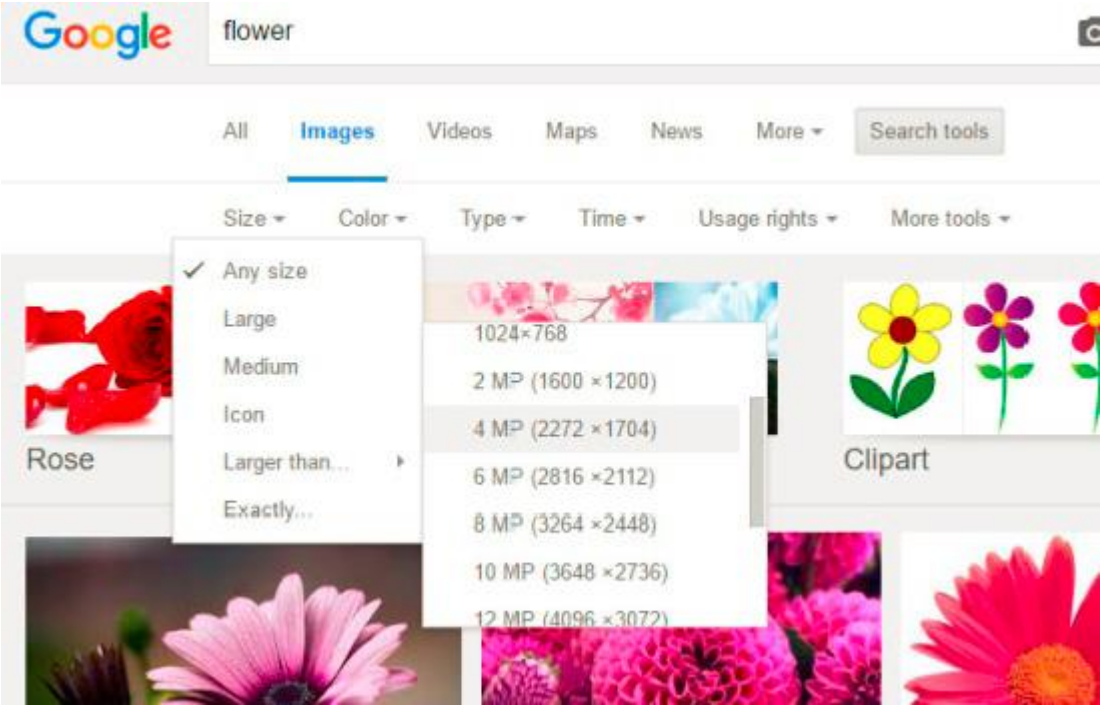
B-06: Vast zitten, alleen, originaliteit, zich thuis voelen, avontuur…

B-07: Uniek zijn, alleen in de menigte, erbovenuit steken, racisme, vanbinnen zijn we geljik, contrast…

De bottom line is om te laten zien dat beelden soms meer dan één ding vertellen. Soms kun je een foto gebruiken om een emotie te tonen zonder dat je het letterlijk in je tekst hoeft te vertellen. Laat ze maar eens nadenken over hoe sommige foto's anders geïnterpreteerd kunnen worden dan oorspronkelijk bedoeld.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Waar rechtenvrije afbeeldingen zoeken?



Figuur 13. Free photos

- Grote afbeeldingen: Google Afbeeldingen (1920x1080 pixels);
- Creative Commons web search voor rechtenvrije afbeeldingen;
- Maak je eigen afbeeldingen met een digitale camera(minimum 3 MP).

In al onze projecten gebruiken we beelden ‘zonder’ copyright die onder de Creative Commons licentie vallen. In zekere zin klopt het niet dat media die onder deze licenties vallen geen copyright hebben, maar ze zijn in de meeste gevallen vrij om te gebruiken voor persoonlijke projecten wanneer ze een paar regels volgen. Er zijn verschillende soorten Creative Commons-licenties die het gebruik van de afbeelding beperken en definiëren. Het is niet altijd duidelijk onder welke licentie een foto valt. Het is dan veiliger om de foto niet te gebruiken.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Deze tabel toont de vaakst gebruikte licenties:

Icoon	Recht	Beschrijving
	Attribution (BY)	Licentiehouders mogen het werk kopiëren, distribueren, weergeven en uitvoeren en afgeleide werken en remixen maken op basis van het werk, maar alleen als zij de auteur of licentiegever de credits (attributie) geven op de manier die in deze handleiding wordt aangegeven.
	Share-alike (SA)	Licentiehouders mogen afgeleide werken alleen verspreiden onder een licentie die identiek is aan de licentie die van toepassing is op het oorspronkelijke werk ('niet restrictiever'). Zonder share-alike kunnen afgeleide werken in sublicentie worden gegeven met compatibele maar meer restrictieve licentieclausules, bijvoorbeeld CC BY tot CC BY-NC. (Zie ook auteursplicht.)
	Non-commercial (NC)	Licentiehouders mogen het werk kopiëren, distribueren, weergeven en uitvoeren en afgeleide werken en remixen maken op basis van het werk, maar alleen voor niet-commerciële doeleinden.
	No Derivative Works (ND)	Licentiehouders mogen alleen letterlijke kopieën van het werk kopiëren, verspreiden, weergeven en uitvoeren, geen afgeleide werken en remixen op basis van het werk.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Most of these licenses are combined:

Icoon	Beschrijving	Acronie m	Free cultural works	Remix culture	Commercia l use
	Wereldwijd onbeperkt beschikbaar	CC0	Ja	Ja	Ja
	Alleen verwijzing	BY	Ja	Ja	Ja
	Verwijzing Share Alike	BY-SA	Ja	Ja	Ja
	Verwijzing + niet-commercieel	BY-NC	Nee	Ja	Nee
	Verwijzing + geen afgeleiden	BY-ND	Nee	Nee	Ja
	Verwijzing + niet-commercieel + Share Alike	BY-NC-SA	Nee	Ja	Nee
	Verwijzing + non-commercieel + geen afgeleiden	BY-NC-ND	Nee	Nee	Nee

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Zoals u kunt zien zijn bijna alle licenties inclusief Naamsvermelding, wat betekent dat de deelnemers de eer zullen moeten geven aan de mensen die het gemaakt hebben. Het is niet altijd gemakkelijk om de maker van de inhoud te vinden. Het is het gemakkelijkst om foto's van Public Domains te zoeken, maar dit geeft problemen omdat de meeste resultaten beperkt zijn.

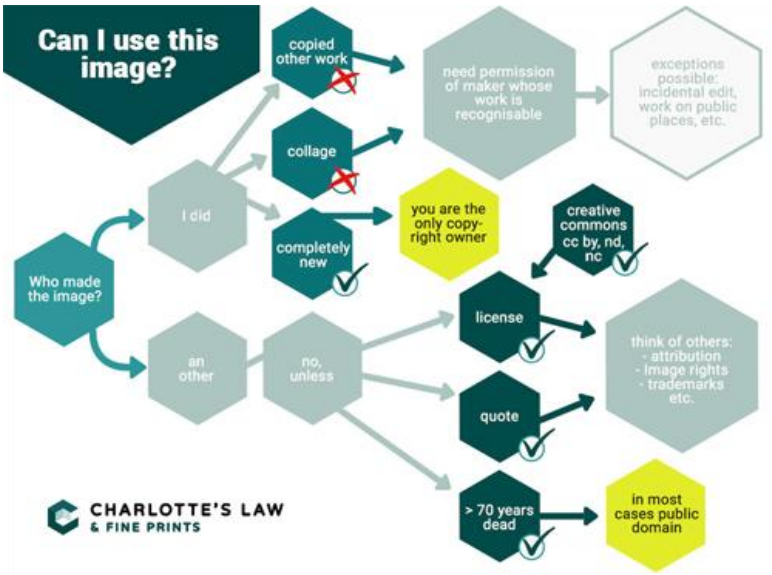
Bijvoorbeeld: eens waren veel deelnemers op zoek naar foto's die de emotie van eenzaamheid oproept en hoewel er veel foto's waren, merkten we dat de meeste deelnemers dezelfde foto's begonnen te gebruiken. We moedigden hen aan om te gaan zoeken naar foto's met zoekopdrachten in hun eigen taal, omdat dit heel andere resultaten oplevert.

De Creative Commons organisatie creëerde een soort zoekmachine om Creative Commons media gemakkelijker te vinden. Het is geen echte zoekmachine maar meer een filter op bestaande echte zoekmachines en online content zoals Google, Soundcloud, Youtube, enz. De website is https://search.creativecommons.org/ en hoewel we de deelnemers aansporen om deze website te gebruiken tijdens het programma, vragen we hen ook om de licentie voor de foto, muziek of video die ze willen gebruiken te controleren.

Het is natuurlijk nog beter als ze gebruik maken van zelfgemaakte media of media die gemaakt zijn door iemand die ze persoonlijk kennen en aan wie ze direct toestemming kunnen vragen.

Een goed schema om aan de deelnemers te laten zien, waarin de meeste gevallen van auteursrecht in Europa zijn opgenomen, is deze van de hand van de Nederlandse jurist Charlotte Meindersma:

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Figuur 14. Copyright

Stop-Motion

Deze animatietechniek manipuleert een object fysiek zodat het lijkt te bewegen op zichzelf. Het object wordt in kleine stappen verplaatst tussen individueel gefotografeerde frames, waardoor de illusie van beweging ontstaat wanneer de serie frames in een snelle volgorde wordt afgespeeld. Poppen met beweegbare gewrichten of kleifiguren worden vaak in stop motion gebruikt om hun eenvoudige herpositionering te vergemakkelijken. Stop motion animatie met behulp van plasticine wordt *clay-animation* of '*claymation*' genoemd. Niet alle stopbewegingen vereisen figuren of modellen. Bij veel stopbewegingsfilms kan het gebruik van mensen, huishoudelijke apparaten en andere zaken voor een komisch effect een rol spelen. Stop motion kan ook gebruik maken van sequentieel tekenen op een vergelijkbare manier als traditionele animatie, zoals een flipboek. Stop motion met behulp van mensen wordt soms aangeduid als pixilatie of pixelachtige animatie.

Stop-motion animatie is gebaseerd op een eenvoudig proces:

1) Alle objecten in hun beginpositie plaatsen;
2) Een beeld van de objecten vastleggen met behulp van een fotocamera of een camera HUE-animatie of specifieke apps voor stop motion (zie hieronder);
3) De objecten naar iets andere posities verplaatsen en andere beelden nemen.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

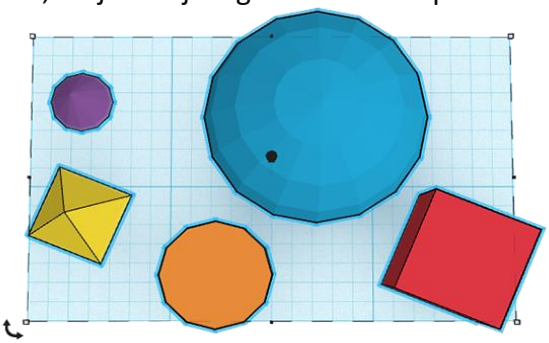
Een 3D-printer ter beschikking? Zoek naar 3D-modellen/tekens

→ https://www.thingiverse.com

Maak uw afbeeldingen/tekens → https://www.tinkercad.com/

Tinkercad is een eenvoudig, browser-gebaseerd 3D ontwerp en modelleringstool. Tinkercad stelt gebruikers in staat om alles te ontwerpen wat je je maar kan voorstellen.

Vormen zijn de basisbouwblokken van Tinkercad. Eender welke vorm kan materiaal toevoegen of verwijderen, en je kan je eigen vormen importeren of creëren.



Figuur 15. Shapes

Door een set vormen samen te voegen, kan je werken met nieuwe modelen. Bouw ingewikkelde vormen en creëer extreme gedetailleerde modellen.

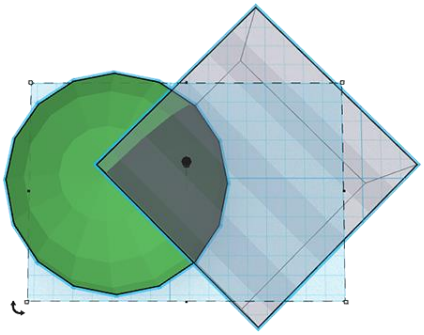
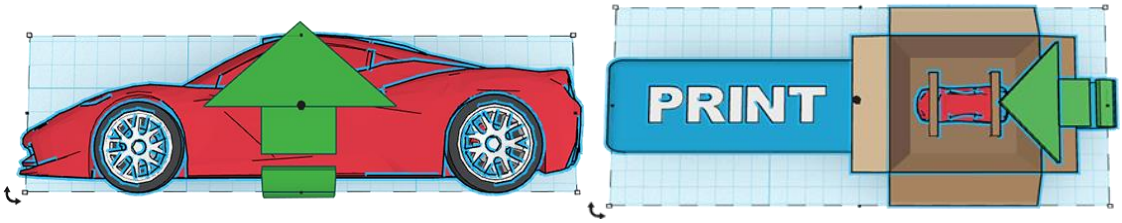


Figure 16. Shapes

Na vector vormen te heben gecreëerd, is het mogelijk ze te importeren en om te vormen tot 3D modellen. Bovendien kan je externe 3D bestanden bewerken om 3D te

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

printen en te snijden! Als je geen 3D printer kan gebruiken, kan je op papier printen of de afbeeldingen/personages met een schaar uitknippen.



Figuur 17. 3D models

- Gebruik de picpac applicatie voor Android → http://picpac.tv

Je gebruikt deze app voor Stop Motion of om een verhaal af te spelen.

Laser Book

Een boek dat altijd anders is: laat je leiden door de emoties die worden opgeroepen door de kleuren en vormen die Kandinsky definieert (driehoeken, cirkels en vierkanten). Gebruik de vormen om beelden te creëren voor elke pagina en deel ze. De vormen kunnen opnieuw worden samengesteld. Het boek wordt telkens anders gelezen: een ervaring die nooit eindigt.

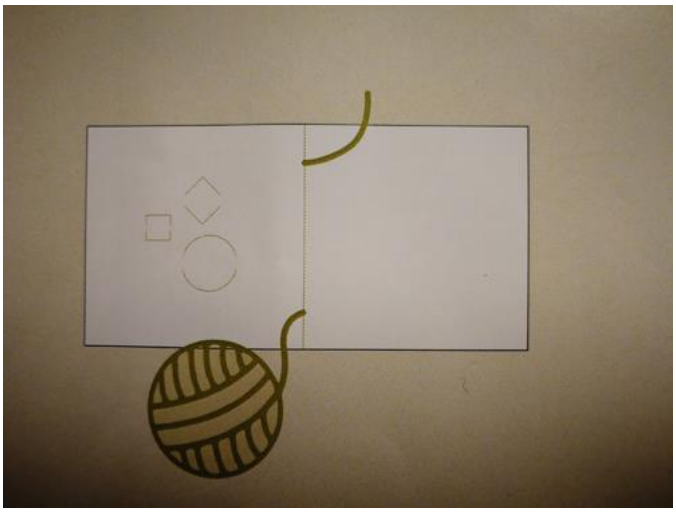
- Maak uw afbeeldingen/tekens → https://www.tinkercad.com/
- Print uw afbeeldingen/tekens op papier
- Knip ze af met een schaar, een laser of een snijplotter.
- Ontwikkel uw laserboek → http://www.innovationgym.org/contatti/

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figuur 18. Laser book1

Belangrijkste stappen van *Laser Book*:

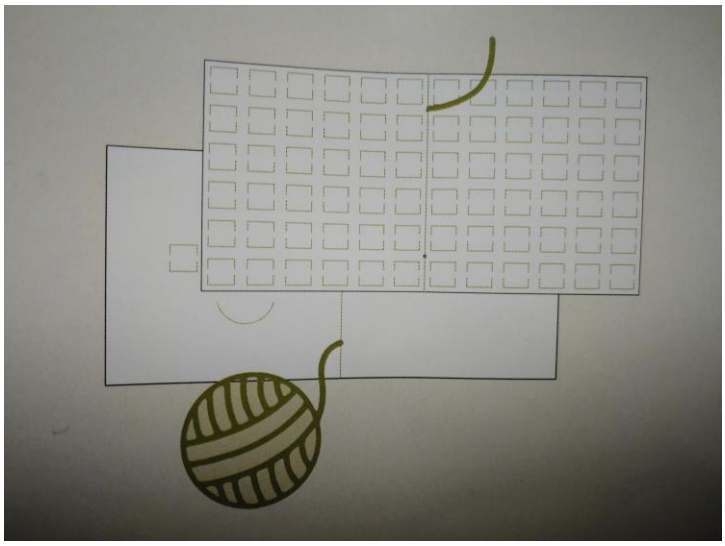
1. Bevestig een touwtje in de boekenkaft



Figuur 19. Laser book2

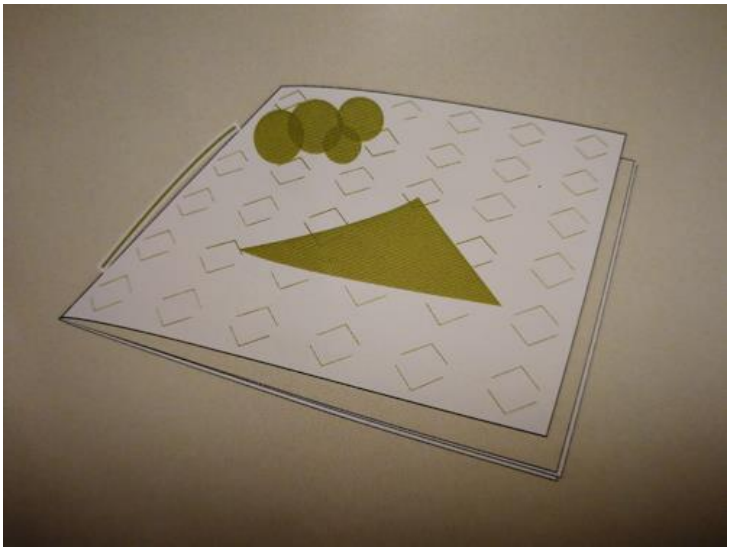
2. Overlap de pagina's

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Figuur 20. Laser book3

3. Knoop het touwtje



Figuur 21. Laser book4

4. Gebruik de geprinte vormen als afbeeldingen en personages in jouw *Laser Book*.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figuur 22. Laser book5

5. Bewaar de delen van jouw verhaal door ze te fotograferen. Je kan ze gebruiken voor je animatievideo.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2.2.7. DE AFBEELDINGEN BEWAREN OP JE COMPUTER

- Maak in uw persoonlijke projectmap een submap 'Afbeeldingen' aan;
- Beelden ophalen van een digitale camera met een USB-kabel of kaartlezer;
- Als de afbeeldingen te groot zijn, kunt u met de webapplicatie Fotoflexer het formaat aanpassen naar 1920x1080 pixels. Klik hiervoor op de 'Foto uploaden'-knop en 'Aan de slag'.

2.2.8.CREËER EEN NIEUW PROJECT IN JE MONTEERPROGRAMMA

De eenvoudigste en meest uitgebreide manier om de bewerkingssoftware te leren kennen is door deze video's te bekijken:

https://vimeo.com/album/4856060

Wachtwoord: Brights

Ze maken deel uit van de BRIGHTS MOOC. In dit Vimeo album vind je 13 video's.

De eerste twee video's ('Module 4.2.1 Deel 1 - Inleiding en symboliek in beelden' en 'Module 4.2.1 Deel 2 - Het vinden van rechtse beelden') herhalen de delen 'Interpretatiespel' en 'Waar vind je foto's' in dit hoofdstuk, zoals hierboven al uitgelegd.

Vervolgens kunt u kiezen met welk platform u uw digitale verhaal wilt bewerken.

Als je iPads ter beschikking hebt:

De volgende 5 video's (van 'Module 4.2.2 Deel 1 - iMovie - Zoeken naar bewerkingssoftware: iMovie' tot 'Module 4.2.2 Deel 5 - iMovie - Exporteren van je video') leggen uit hoe je je video kunt maken in iMovie.

Als je PC's of Macs ter beschikking hebt, raden we je aan om het gratis videobewerkingsprogramma *Davinci Resolve* te gebruiken. In de video's vanaf 'Module 4.2.3 Deel 1 - Davinci Resolve - Zoeken, installeren en uitvoeren van het programma' tot 'Module 4.2.3 Deel 6 - Davinci Resolve - Exporteer de video naar een formaat dat u online kunt gebruiken' wordt uitgelegd hoe u uw video met dit programma kunt maken.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Je kunt deze video's in je eigen tempo bekijken: pauzeer wanneer nodig, terugspoelen als je weer wat uitleg wilt zien of een deel overslaan als je al wat basiskennis over videobewerking hebt.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2.2.9. PUBLICEER JE DIGITAL STORY OP HET INTERNET

U kunt nu uw video uploaden op Vimeo of Youtube.

Deelnemers moeten de mogelijkheid hebben om geïnformeerde keuzes te maken over de inhoud, de productie en het gebruik van hun werk. Ze moeten de informatie krijgen die ze nodig hebben om deze keuzes te maken en ze moeten het recht hebben om hun verhalen op elk moment uit de openbaarheid te halen, rekening houdend met de beperkingen van de terugtrekking uit internetdistributievormen.

Facilitators moeten ernaar streven om begeleiding te bieden bij deze besluitvormingsprocessen op een manier die de waardigheid en veiligheid van de deelnemers beschermt. Het is aan de facilitators om er zeker van te zijn dat alle video's offline zijn, ook als de deelnemers ervoor kiezen om hun video privé te zetten of zelfs van het internet te verwijderen.

Ze hebben ook het recht om te bepalen of hun naam al dan niet aan hun verhaal is gekoppeld en of beelden van zichzelf en anderen vaag zijn om de privacy te beschermen. Bij het organiseren van een openbare vertoning van deze digitale verhalen moeten zij ermee instemmen dat hun video's worden getoond. Om problemen te voorkomen moet je ervoor zorgen dat de deelnemers vanaf het begin goed op de hoogte zijn van dit alles.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2.3. Duur

We raden aan minimum drie volle dagen van 6 uur uit te trekken voor dit programma. Mits verlenging creëer je extra tijd voor research, vergaderingen, foto's maken en opnames.

2.4. Deelnemers (profiel, aantal)

Over het algemeen is het ideaal om met een groep van 8 tot 12 deelnemers te werken. Sommige onderdelen zullen in kleinere groepen georganiseerd moeten worden om effect te hebben. Digital Storytelling is mogelijk voor deelnemers van alle leeftijden. U hoeft alleen de inhoud en de methode van uw activiteit aan te passen aan de leeftijd, de omgeving en de context van het doelpubliek.

Het is het beste om de methode licht te houden en met voldoende energizers om de jongeren geïnteresseerd te houden. Het is belangrijk om de aandacht van de deelnemers vanaf het begin vast te grijpen. We tonen voorbeelden die gebruik maken van verschillende technieken in storytelling, montage of beeldvorming om te laten zien dat je sterke verhalen kunt vertellen die indruk kunnen maken op iedereen, een sfeer kan creëren en emoties kan oproepen met eenvoudige methoden.

De deelnemers experimenteren ook graag met deze visuele technieken (maar zie ook de valkuilen in hoofdstuk '*2.7. Beperkingen om rekening mee te houden*').

Afhankelijk van de groep waarmee u werkt, kunt u ervoor kiezen:

- Laat de deelnemers beginnen met hun eigen persoonlijke verhalen: laat ze hun verhaal aan elkaar vertellen en een tekst voorbereiden. Dan kunnen ze op zoek gaan naar beelden om hun verhaal te begeleiden. Deze aanpak is interessant bij het werken met levensverhalen.
- Laat de deelnemers beginnen met het zoeken naar beelden. Vervolgens schrijven ze een verhaal bij de beelden. Kinderen en jongeren werken vaak zo: ze kunnen alle beelden in hun hoofd al zien, nog voordat ze de structuur van het verhaal kennen.

Het stappenplan is voor elke groep en voor alle leeftijden hetzelfde, maar de methode is speelser met kinderen dan met volwassenen. In het geval van het werken met onze jongeren zal de eerste optie het beste werken.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Er is geen behoefte aan uitgebreide ICT-kennis. De enige voorwaarde is dat de deelnemers vertrouwd zijn met computers: deelnemers die nog nooit eerder een muis of toetsenbord hebben gebruikt of niet weten hoe ze met bestanden, mappen en menu's moeten werken, hebben het moeilijk om alle informatie te verwerken. Dat betekent dat het belangrijk is om de computer- en ICT-vaardigheden van de deelnemers te beoordelen: werken ze vaak met computers? Hebben ze ervaring met multimedia of het gebruik van sociale netwerken? Deze vragen kunnen worden gesteld tijdens de introductieronde wanneer de deelnemers zich voorstellen.

Afhankelijk van het vaardigheidsniveau en de behoeften van uw deelnemers kunt u hier meer nadruk op leggen:

- De sociale interactie binnen de groep;
- De therapeutische resultaten van het vertellen van je eigen (levens)verhaal;
- De creatieve aspecten van het maken van een korte film;
- De grafische vormgeving van de beelden;
- Bouwen aan een mooi verhaal;
- De inhoud of het thema van het programma.

2.5. Materiaal

- Een computer of iPad/tablet met een fatsoenlijke internetverbinding voor elke deelnemer;
- Een digitale camera om foto's te maken (of een tablet);
- Een USB-kabel of kaartlezer voor het uploaden van foto's naar de computer;
- Een smartphone of videocamera om opnames te maken (van de eigen stem);
- Koptelefoon voor het beluisteren van de opnames;
- Een stabiele en snelle internetverbinding voor het zoeken naar informatie, beelden, geluid en muziek.

2.6. Evaluatie

Een techniek die we gebruiken om de Digital Storytelling methode te beoordelen heet ‘Rugzak, Koelkast, Prullenbak’.

Materiaal:

- 1 bal;

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Iets dat muziek maakt (we gebruiken een smartphone, maar het kan ook een tablet, laptop, cd-speler, radio... zijn);
- 1 rugzak;
- 1 koelkast (of iets dat een koelkast voorstelt, zoals een plastic voedselcontainer);
- 1 prullenbak.

Als je de laatste drie dingen niet kunt vinden, kun je ze gewoon op het bord of op stukjes papier tekenen en in het midden leggen.

Ga nu allemaal rond de rugzak, de koelkast en de prullenbak in een cirkel zitten. De bal gaat rond tot iemand de muziek stopt. Wie de bal vasthoudt, moet nu de volgende dingen zeggen:

- De rugzak: iets wat je hebt geleerd en wat je de rest van je leven of in ieder geval een tijdje met je mee zult dragen.
- De koelkast: iets wat je nog niet onder de knie hebt en dat je nu in de koelkast zet om het op een gegeven moment nog eens te bekijken.
- De prullenbak: iets wat je weggooit, iets wat je echt niet leuk vond of niet relevant vond.

Bijvoorbeeld:

'Voor de rugzak kies ik iMovie op de iPad, die was zo eenvoudig in gebruik en superhandig. Voor de koelkast neem ik de foto's zonder rechten. Ik heb het gevoel dat het je beperkt in je keuzes en ik maak liever mijn eigen foto's, maar ik zal er later meer naar kijken. Voor de prullenbak kies ik voor het langzame en onstabiele internet, het zorgde voor frustratie en vertraagde onze vooruitgang.'

Als de persoon klaar is, gaat de bal weer rond en kan de vorige spreker nu beslissen wanneer de muziek stopt!

Variatie: De Roos

Je hebt minder materiaal nodig: alleen een echte roos nodig of een getekende/gedrukte afbeelding van een roos op papier.

- De bloem van de roos staat voor wat je het liefst hebt geleerd;

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- De doorn is waar je het meeste afkeer voor had of wat het moeilijkste van het project was;
- De knop (onderkant van de roos) staat voor de kans, wat ga je nu doen met alle kennis die je hebt opgedaan?

Geef de roos als je klaar bent aan iemand van wie je denkt dat hij of zij de roos verdient, omdat die persoon hard gewerkt heeft, zijn of haar grenzen verlegd of omdat je het graag goed zou willen maken met iemand vanwege eerdere problemen.

2.7. Beperkingen om rekening mee te houden

Taalbarrière

We hebben al eerder gesproken over het creëren van een veilige omgeving, vooral als we in een groep zitten en een story circle doen. Veiligheid betekent dat je je op je gemak voelt en je te allen tijde zonder oordeel kunt uitdrukken. Taal speelt hierbij een belangrijke rol en aangezien niet iedereen dezelfde taal tot op dezelfde hoogte begrijpt, die kan dat de geïnstalleerde veiligheid verminderen. We proberen dat probleem te overwinnen door middel van verhalencirkels waarin iedereen zijn verhaal in het Nederlands en in de moedertaal begon uit te leggen. Op deze manier konden de deelnemers die dezelfde taal spraken helpen met nuances die ze niet helemaal goed kregen in het Nederlands. Ten tweede mocht iedereen in zijn eigen taal schrijven.

De laatste story circle was meer gericht op hoe iemand zijn stem zal opnemen, dan op wat de persoon zei, want iedereen sprak in zijn eigen taal. We hebben ons meer gericht op tempo, klankkleur en articulatie en we hebben gezien dat dit werkt en dat je kunt voelen of iemand echt zijn verhaal vertelt (en niet leest), ook al begrijp je niet wat de spreker zegt. We merkten eveneens dat er voor elke cultuur een andere benadering is om een verhaal te vertellen.

Een Spaanssprekende groep heeft de neiging om heel snel te praten en moeite te hebben met de timing in hun video, Franstaligen zingen veel meer en hebben het moeilijk om een leesstem te schudden in plaats van een vertelstem, Vlaams sprekende Nederlanders articuleren niet goed en spreken te zacht… Elke taal en persoon heeft een andere vorm van coaching nodig.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Cultureel respect

Net als bij de taalbarrière zullen er verschillen in cultuur en wereldbeeld zijn. Trainers moeten de principes van cultureel respect voor de deelnemers volgen.

De methoden moeten worden aangepast aan de lokale technologische middelen en capaciteiten, waarbij altijd het belang van eerstepersoonsstem, groepsproces en participatieve productie wordt benadrukt.

Het verhaal afmaken

Voor een Digital Storytelling workshop heb je minstens 4 à 5 volledige dagen nodig, opdat de deelnemers genoeg tijd hebben om hun video's af te maken.

Houd het simpel

We worden overstelpd met beelden. Met digitale computeranimaties is het mogelijk om elke fantasie te creëren die je maar kunt bedenken. Hierdoor, en door de eenvoud van het maken van digitale verhalen, kunnen ze er een beetje ongeraffineerd uitzien. Vooral onze jonge kinderen vinden hun film op het eerste gezicht niet 'cool' of 'flashy' genoeg.

Maar als ze eenmaal aan de slag gaan met het maken van hun eigen film, hebben ze meestal veel plezier met het maken van hun eigen film. De deelnemers moeten bepaalde grenzen overschrijden:

1. Ze moeten accepteren dat ze voor hun eerste film en in relatief korte tijd niet iets kunnen maken dat op een Hollywoodfilm lijkt. Je kunt dit feit bespreken en erover praten;

2. Voordat je met je filmproject kunt beginnen en met je digitale camera of computer kunt werken, moet je eerst nadenken over het verhaal dat je wilt vertellen. Dit is een uitdaging voor veel mensen. Ze hebben het moeilijk om meteen met een idee te komen, ze zien anderen veel sneller met hun eigen verhaal komen en vinden zichzelf dus niet minder creatief.

Daarom is het heel belangrijk om hun creativiteit te stimuleren: je kunt dit bereiken door samen met de groep een brainstormsessie te houden of je kunt bestaande technieken zoals 'boomschema's', 'assortimentschema's' of associatietechnieken gebruiken. Je kunt ook werkbladen gebruiken: bijvoorbeeld de vijf W-vragen.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Technische valkuilen

Controleer vooraf uw ICT-apparatuur:

- Werkt alles zoals het hoort? (Video en geluid van de computer, de camera's die u van plan bent te gebruiken, microfoons, internet)
- Zijn de computers snel genoeg voor de videobewerkingstoepassing?
- Is er voldoende ICT-apparatuur voor alle deelnemers?

Technische problemen en andere tegenslagen kunnen uw deelnemers demotiveren. Hierdoor kunnen ze het idee krijgen dat het maken van een eenvoudige film een moeilijke uitdaging is. Aan de andere kant: het kan altijd gebeuren dat een computer crasht, dat hoort bij het werk.

Je moet voldoende computergeheugen hebben om met video- en filmtoepassingen te kunnen werken. Het kan altijd voorkomen dat een computer crasht en dat een deelnemer zijn laatste handelingen moet herhalen. Dit is ook een feit waar de deelnemers mee moeten leren omgaan.

Showtime

Tot slot kan het tonen van hun films aan het publiek een echt succesverhaal zijn voor de deelnemers. Ze kunnen met trots hun creatie op een groot scherm tonen en delen op hun Facebook webpagina. Het kan ook gebeuren dat het publiek met opmerkingen of kritiek achterblijft. Zeker als je de deelnemers een digitaal verhaal laat maken dat hen in een kwetsbare positie brengt. Strakke opmerkingen of negatieve reacties kunnen moeilijk te verwerken zijn. Daarom moet je ervoor zorgen dat deelnemers hierop voorbereid zijn en dat je de tijd neemt om deze opmerkingen of reacties te bespreken. Aan de andere kant is het heel belangrijk om een screening te hebben.

2.8. Succesfactoren

Een Digital Story maken is geen moeilijke uitdaging met betrekking tot de gebruikte technologie. Daarom is deze methode zeer geschikt voor deelnemers die hun eerste film maken. De deelnemers kunnen zich volledig richten op het verhaal en de inhoud. Bovendien kunnen ze hun film visueel verbeteren met eenvoudige dingen zoals het creëren van effecten op beelden, overgangen tussen beelden, muziek, geluid, het plaatsen van titels op het scherm en zo meer.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Bovendien is het feit dat ze met eenvoudige middelen hun eigen verhaal kunnen vertellen een grote ontdekking voor veel deelnemers. Dit kunnen ze alleen bereiken als ze met hun eigen stem de juiste beelden, muziek en persoonlijk commentaar kiezen.

Een Digital Storytelling project heeft een positief effect op alle aspecten van het leven van de deelnemers:

- Je kunt je eigen verhaal of mening vertellen;
- Het creëert waarde voor andere mensen;
- Je kunt je creatief uitdrukken;
- Een digitaal verhaal maken is een mix van denken met je hoofd en dingen doen met je handen: iets wat mensen graag doen maar waar ze niet altijd de kans toe krijgen (ze zijn te druk bezig in hun dagelijks leven);
- Digital Storytelling is een groepsevenement met veel sociale voordelen: je leert elkaar beter kennen, je leert nieuwe mensen kennen;
- Door je eigen digitale verhaal te maken kun je enige afstand tot je verhaal nemen: dit kan een therapeutisch effect hebben.

In al deze gevallen hebben onze deelnemers gemerkt dat andere mensen geïnteresseerd zijn in wat ze te zeggen hebben: dat had een positief effect op hun zelfbeeld en zelfvertrouwen. Hierdoor kan een dergelijk project een emanciperend effect hebben. Daarom is het van groot belang om een dergelijk programma af te sluiten met een publieke vertoning, de films op het internet te publiceren (en te promoten op sociale netwerken zoals Facebook) en, indien mogelijk, alle deelnemers een DVD te geven met de eindresultaten van het Digital Storytelling programma.

Het is ook belangrijk dat trainers de ethiek zien en implementeren als een proces en niet als een eenmalige gelegenheid om ‘toestemming te krijgen’. Voortdurende dialoog tussen deelnemers, trainers en partnerorganisaties/instellingen over hoe een ethisch verantwoord project het beste kan worden ontworpen en uitgevoerd, is de sleutel tot een ethische praktijk.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

3. DIGITAL STORYTELLING ALS EVALUATIETOOL VOOR HET HELE DIGITAL WELCOME PROGRAMMA

Aan het einde van het Digital Welcome programma gebruikten we Digital Storytelling om terug te denken over het project als geheel. Het hoofddoel was om een kleine video te maken met alle aspecten van een digitaal verhaal: Een video met een persoonlijke ervaring met behulp van stilstaande beelden en een voice-over.

Het product voelt anders aan. Het gaat niet zozeer om een persoonlijke ervaring over wie ze zijn en wat ze hebben ervaren rond een bepaald maatschappelijk onderwerp, maar meer over wat en hoe ze het programma ervaren en wat ze er in de nabije toekomst mee gaan doen.

Dat zijn dus de twee belangrijkste aandachtspunten:

1: Wat heb ik gedaan en geleerd?

2: Wat ga ik in de toekomst met deze nieuwe kennis en vaardigheden doen?

Dat onderwerp is over het algemeen makkelijker te begrijpen omdat het vers in hun hoofd is en het minder persoonlijk en emotioneel van aard is. Het proces is precies hetzelfde, maar met slechts één belangrijk verschil in het stellen van de eerste vragen bij het schrijven van het verhaal.

Welke vragen kunt u dus stellen om hen te inspireren tot deze evaluatie? Hier zijn enkele voorbeelden om het schrijfproces op gang te brengen:

- Wie ben je en waar kom je vandaan?

- Hoe heb je van het programma gehoord en waarom heb je je ingeschreven?

- Wat heb je tijdens het programma geleerd?

- Wat was het leukste aspect van deze ervaring?

- Wat was het moeilijkste deel en hoe heb je het opgelost of opgelost?

- Welke elementen van het programma ga je in de toekomst gebruiken en hoe?

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Welke elementen ga je gebruiken in je professionele carrière?

Een combinatie van alle antwoorden op deze vragen vind je bijvoorbeeld in de evaluatie van Raneem: https://vimeo.com/287651945

4. BRONNEN EN VERWIJZINGEN

YEP4EUROPE Methodologie: http://all-digital.org/youth-e-perspectives-on-migration/

BRIGHTS MOOC: http://www.brights-project.eu/

5. LEERRESULTATEN

Aan het einde van het project kunnen de deelnemers:

- Persoonlijke ervaringen uitdrukken en het onderwerp bespreken met mensen van dezelfde generatie, maar met verschillende culturele achtergronden;
- Gebeurtenissen of ervaringen in kaart brengen die verband houden met een bepaald onderwerp in hun leven en deze organiseren in een verhaal (zelfreflectie);
- Creative Commons inhoud op het internet vinden en gebruiken, zoals foto's, muziek, geluiden, etc.
- Een video bewerken met gratis video-software;
- Foto's maken en bewerken voor gebruik in hun films;
- Geluid opnemen;
- Een filmproject exporteren en publiceren op het internet;
- ICT en multimedia gebruiken om na te denken over een bepaald onderwerp en dat communiceren naar hun kijkers;
- De inhoud van hun verhaal voorbereiden (onderzoek, ontmoeting met anderen) en een standpunt innemen in het publieke debat (het versterken van hun eigen digitale identiteit);

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 “Integration of 3rd country nationals”. Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Zich in de kijker zijn of haar schoenen plaatsen: hoe zouden zij als eindgebruikers hun product zien?
- Praten en luisteren in een story circle;
- Een verhaal met video en geluid (audiovisueel) creëren;
- Hun creatieve ideeën vormgeven met digitale toepassingen (creativiteit);
- Al het bovenstaande aanleren aan hun leeftijdsgenoten.

This project is funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project n° 776128. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.