



LEIKRÆN OG STAFRÆN FRÁSÖGN
til þróunar kennslu og þjálfunar

Efnisyfirlit

Kynning	1
Leikræn og stafræn frásögn til kennslu og þjálfunar	3
Aðferðafræði stafrænna frásagna	11
Aðferðafræði leikrænna frásagna	20
Möguleikar stafrænnar og leikrænnar frásagnar	27
Aðferðir í notkun	37
Lifandi myndir, Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne TEATR GRODZKI	40
Hvað skiptir máli? Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne TEATR GRODZKI	44
Þetta er sagan mín, þetta eru tækin mín, FNCC	49
Kórinna í hvítu hönskunum FNCC	56
Hver ert þú ASTOFAN	64
Tjáning með tækni ASTOFAN	70
Hvernig á að kvikmynda minningar? Fundacja EST	74
Fyllt í eyður, Fundacja EST	81
Niðurstöður	90
Orðalisti	97
Upplýsingar um samstarfsaðila	103

KYNNING

KYNNING

Þessi handbók kynnir fyrir lesandanum sérstaka tækni við leikræna og stafræna frásögn, samskiptatækni sem útvíkkar “hið talaða orð”. Hún er ætluð fyrir menntunar- og félagsráðgjafa - sérfræðinga eða sjálfboðaliða - sem vilja þjálfra sig í að kenna hópum fullorðinna sem eru í hættu á félagslegri útskúfun, slíkar aðferðir.

Í eftirfarandi köflum er að finna:

- nokkur rök fyrir því að leiklist eða frásagnarhæfileikar geti bætt samskipti og almennt “mjúka færnei” fullorðinna sem eru í hættu á félagslegri útskúfun af fjölbreyttum ástæðum;
- stutta lýsingu á tilteknum hópum sem hafa verið valdir til að prófa aðferðafræði leikrænna og stafrænna frásagna (T&D Stories) til notkunar við leikrænar eða stafrænar frásagnir;



- kynningu á báðum aðferðum og þeim úrræðum sem eru til staðar til að hanna eða auðga starfsemi fólks;
- könnun á góðum starfsvenjum; nokkur verkefni sem ætlað er að styðja við þjálfun; ráðgjöf byggð á algengri reynslu þátttakenda og endurgjöf frá verkefnastjórunum.

Leikræn og stafræn frásögn (T&D Stories) er eins og titillinn gefur til kynna nýjung, samsett nálgun við frásagnir sem felur í sér hátækni stafrænan hugbúnað og tækjabúnað eins og snjallsíma og spjaldtölvu og einnig „lágtekni“ efni eins og brúnan pappír og garn fyrir leikbrúðugerð. Hlutverk internetsins, félagsmiðla, snjallsíma og spjaldtölva hefur farið stækkandi í daglegu lífi okkar. Eitt af verkefnum miðar að því að nýta alls staðar nálægð stafrænna tækja, til dæmis til að kenna

grunnatriði í gerð stafrænna frásagna. Óháð því hvaða tækni er notuð, er sameiginlegt markmið T&D Stories að veita fullorðnum kennurum fatlaðra einstaklinga verkfæri til að hjálpa þeim að koma í veg fyrir mismunun í samfélagi sínu, með krafti leikrænna og stafrænna frásagna.

Þessi handbók veitir mikilvægar upplýsingar og innsýn í hvernig á að búa til stafrænar sögur og leikbrúður í tengslum við verkefnið og er helsta afurð verkefnisins. Í 1. kafla er fjallað um rannsóknir sem gerðar voru í öllum samstarfsríkjunum frá Póllandi, Íslandi, Ítalíu og Írlandi til að ganga úr skugga um þarfir markhóps bæði fullorðinna og kennara. Í 2. kafla er að finna aðferðafræði fyrir stafrænar frásagnir sem var þróuð á fimm daga starfspjálfunarverkstæði í Dún Laoghaire. Sumir þátttakendur notuðu snjallsíma til að taka upp hljóð, myndskið og texta í þessari þjálfunarviku til að búa til efni fyrir stafrænar frásagnir. Í kafla 3 er sýnt hvernig á að búa til leikbrúðu fyrir leikrænu frásögnina með því að nota mjög ódýr „lág tækni“ efni eins og brúnan pappír og garn til að móta leikbrúðu sem hentar fyrir það þema og atburðarás sem valin er. Þátttakendum var sýnt hvernig hægt er að nota aðra handhæga, ódýra hluti sem voru til staðar, til að byggja upp „svið“ til sýningar til að hjálpa einstökum hópum að sýna betur atburðarás leiksins. Kafli 4, fjallar um fjölbreytt eðli einstakra þátttakenda sem eru sérfræðingar í fullorðinsfræðslu; í Póllandi er markhópurinn innflytjendur sem hafa flutt aftur heim eða samfélag daufdumbra; á Íslandi eru það innflytjendur frá Sýrlandi og öðrum löndum og á Ítalíu eru það ungmenni með fjölda sértækra námsörðugleika. Í kafla 5 er leitast við að greina, ákvarða og skilgreina bestu starfshættina í

leikrænum og stafrænum frásögnum með því að leiðbeina um T&D frásagnir í einstaka samstarfsríkjum. Í lokin, í kafla 6, eru skilgreindir alhliða þættir eða sameiginleg þemu sem talin voru árangursrík í samstarfinu og hægt væri að nota með mismunandi notendahópum, bæði í leikrænum og stafrænum frásögnum.

Áskoranirnar við að þróa uppbyggilegt námsefni fyrir svo fjölbreyttan hóp fullorðinna nemenda eru bæði erfiðar og áhugaverðar. T&D Stories hefur sýnt fram á að leiðbeinendur og kennarar fullorðinna nemenda sem vinna af áhuga, þrautseigju og ákveðni geta þróað nýjar aðferðir við kennslu og nám í þessu erfiða umhverfi. Á þessari nýju öld alþjóðlegra tengsla og fólksflutninga er nauðsynlegt að sjá leiðbeinendum fyrir nýjustu lausnum til að sigrast á hindrunum á menntun fyrir alla. Þessi handbók er gott skref í þá átt.



LEIKRÆN OG STAFRÆN FRÁSÖGN TIL KENNSLU OG ÞJÁLFUNAR (T&D VERKEFNIÐ)

Höfundar: Umberto Margiotta, Isabella Belcari
Fondazione Nazionale Carlo Collodi

FÉLAGSLEG ÚTILOKUN Í ESB LÖNDUM Í DAG: HÓPAR Í HÆTTU

Börn, aldraðir, einstæðar konur, einstæðir foreldrar, seinfærir, atvinnulausir, óvirkir starfsmenn á vinnualdri - þar á meðal fatlað fólk - íbúar í dreifbýli og innflytjendur standa frammi fyrir mikilli áhættu varðandi fátækt eða útilokun. Aðferðin sem kynnt er í þessu verkefni er því umfangsmikil. Verkefnið var prófað á nokkrum **tilteknum hópum fullorðinna** sem eru í áhættuhópnum. Lögð hefur verið áhersla á þau þar sem þau eru hluti af þeim sem tekið hafa þátt í T & D verkefninu. Hóparnir eru:

- innflytjendur sem hafa snúið aftur til heimalandsins;
- dauðumbir og heyrnarskertir;
- ungt fólk með fötlun;
- innflytjendur, sérstaklega nýliðar.

Þessir sérstöku hópar eru greinilega mjög mismunandi. En þeir eiga það sameiginlegt að samskipti þeirra við restina af samfélaginu myndi batna ef þeir myndu læra nokkrar helstu aðferðir við að tjá sig, svo sem leikræna tjáningu (sérstaklega leikhús án orða með leikbrúðum eða hreyfanlegum hlutum) og stafræna frásögn.



Samskipti eru enn aðallega byggð á orðum, töluðum eða rituðum; en sjónræn samskipti geta haft eins mikil áhrif og fullnægt þörfum ákveðinna þjóðfélagshópa, eins og munnleg samskipti. Sumum gæti reynst hið síðarnefnda erfitt, ýmist vegna fötlunar eða skorts á sértækri þekkingu. Í sumum tilfellum geta

sjónræn samskipti gefið enn meiri árangur en munnleg. Með kenningum, tækni og reynslu er þessari handbók ætlað að veita kennurum, leiðbeinendum, félagsráðgjöfum, sjálfböðaliðum sem fást við fólk í áhættuhópi verkfæri til að búa til starf sem byggir á leikrænum og stafrænum frásögnum aðallega í formi sjónrænna samskipta.

HVERS VEGNA LEIKRÆN OG STAFRÆN FRÁSÖGN?

Brúðuleikhús eða stafræn frásögn eru ekki bara tungumál til samskipta. Þau eru ekki bara tæki til upplýsinga, þótt þau virki þannig líka. Þau deila með listunum hæfileika til að flytja innihald sem er ekki alltaf betra að segja “með orðum”, þau ná einnig mjög huglægri upplifun og treysta - frá sjónarhorni bæði skaparans/ flytjandans og áhorfandans - á samúð, innsæi, tilfinningaleg tengsl meira en rökréttar staðreyndir.

Ef við sjáum þannig fyrir okkur leikræna og stafræna frásögn, getum við séð að að þjálfun byggð á þessum aðferðum þjálfar meira en tæknina sjálfa. Hún getur einnig þróað hæfileika sem auka möguleika nemanna á félagslegri aðlögun að mörgu leyti. Listir eru náttúrulegar brýr fyrir fólk með mismunandi hæfileika, þar á meðal sérstakar þarfir, hæfileikaríkt og efnilegt, og alls konar mismunandi menningar- og félagslegan bakgrunn. Samkvæmt Leonard Davidman og Patricia T. Davidman (1994):

1. Listir fjölga möguleikum til að fá útrás og fela í sér margar námsaðferðir sem allir hafa aðgang að;

2. Listir auka gæði tjáningar fyrir L2 nemendur;

3. Listir búa til vettvang fyrir nám án aðgreiningar og að ná til allra nemenda: Þetta virðist sérstaklega mikilvægt fyrir umfang þessa verkefnis. Í raun, gera listir öllum með mismunandi hæfileika kleift að taka þátt í námi. Þær geta búið til mikilvægan vettvang fyrir nemendur til samskipta og til að tjá skilning þeirra á efni málsins t.d. í erfiðum málum, og þeirra eigin hugleiðingar sem varðar reynslu af námi. Listir búa til almennan vettvang fyrir fólk með lélega eða enga hæfni til að eiga samskipti með töluðu máli eða ritmáli.

4. Listir hvetja til samvinnunáms og kennslu: Framleiðsla á leikriti eða stafrænni frásögn krefst oft teymisvinnu. Samvinna veitir fólki, með mismunandi getu eða bakgrunn, ekki bara tækifæri til að vinna með nýjar hugmyndir heldur einnig að vinna með öðrum að framleiðslu samkvæmt nýjum hugmyndum, í að kanna ný tungumál og skilja nýja hugmyndafræði.

5. Listir hjálpa kennara/leiðbeinanda til að fá aukinn skilning á getu nemenda sinna, og fá þeim aðrar aðferðir til að þróa starfsemi: Þegar þeir fylgjast með nemendum sem stunda vinnu með listum, fá kennarar nýja sýn á nemandann;

6. Listir búa til fullgilt menningarlegt námsumhverfi og hjálpa til við að stjórna flóknum aðstæðum: Listir fjölga þeim verkfærum sem í boði eru fyrir leiðbeinendur meðan þeir leitast við að eiga samskipti við ólíka menningarheima en þeirra eigin. Vinna með listir hjálpar leiðbeinendum til að verða meðvitaðir um og meðhöndla mismunandi raddir, myndir, tilfinningar, og hugmyndir á sjálfstæðan hátt.

Þetta eru bara nokkrir af þeim kostum sem fylgja því að þjálfar markhópana okkar- eða aðra hópa með svipaðar þarfir og markmið – með því að nota listræn tungumál í samskiptum eins og leikræna eða stafræna frásögn. Að auki er hægt að ná í breiðari hóp áhorfenda á mjög stuttum tíma með þeim skilaboðum sem er dreift með þessum tveimur skapandi tungumálum. Síðast en ekki síst, eins og þú munt lesa í kafla 2 og 3, þá eru verkfærin sem þarf til vinnunnar við þessa ákveðnu tegund af leikhúsi eða frásögnum og við bendum á, ódýr og yfirleitt við hendina í daglegu lífi okkar. Þar af leiðandi eru rökin fyrir því að velja leikræna og stafræna frásögn eins og lagt er til í þessari handbók, ekki takmörkuð við kostnað eða erfitt aðgengi, en gæti falist í skilningi kennarans (eða skort á skilningi) á kostum sem felast í markhópnum og meðlimum hans.

KYNNING Á MARKHÓPNUM OKKAR

T&D Stories verkefnið einblínir á hópa sem hafa verið skilgreindir samkvæmt daglegri reynslu nokkurra samtaka sem unnið hefur verið með. Hérna eru í grófum dráttum þeir markhópar sem verkefnið einblínir á, skilgreindir af hverjum samstarfsfélagi.

Teatr Grodzki (TG) þjálfar og setja á svið þögult brúðuleikhús innan ramma vinnu þeirra með heyrnalausum fólki. Meðal leikhússnámskeiða fyrir félagsmótun eða samfélagsbyggingu sem TG hafa skipulagt, er eitt þar sem heyrnalaust og

heyrandi fullorðin fólk voru saman og þurftu að finna sameiginlega leið til þess að setja á svið leikrit á hátt sem biði upp á jöfn hlutverk. Ein lausn sem var fundin var að setja á svið þögult brúðuleikhús. Brúðurnar voru gerðar af þátttakendum vinnustofunnar með afar einföldum aðferðum sem verða útskýrðar í kafla 3 og áfram.

Flutningurinn innihélt líka táknmál sem bæði samskiptaform og listræna viðbót, þökk sé táknmálstúlki.

Þessi tilraun – sem hægt er að finna nánari lýsingu á í kafla 5 – hefur reynst árangursrík í augum bæði flytjenda og áhorfenda. Hún skapaði áframhaldandi iðju af þeirri gerð, sem flytjendurnir bættu seinna við námsþáttum (brúðugerð, táknmálsnám) fyrir börn.

Þetta er hvetjandi, ekki bara fyrir leikhúspáttinn heldur líka fyrir nálgunina: áður en verkefnið tók á sig mynd leikhúss hafði liðið einblínt á að bæta samskipti, með því að gefa heyrnalausum þátttakendum möguleika á að ákveða hvernig þeir vilja tjá sig, og að bæta þeim sem heyra við „sitt lið“ með því að einfaldlega



einblína á þá hæfni sem að hópurinn í heild sinni deilir. Tölfræði sýnir að – þótt að ástand heyrnalausra tengist ekki hugrænni eða samskiptalegri fötlun í sjálfusér – þá á heyrnalaust fólk í hættu á að öðlast einungis grunnmenntun, hafa slæma atvinnumöguleika og sem afleiðingu, bága efnahagslega stöðu. Heyrnarlaust fólk getur líka upplifað það að vera fjarlægð frá bæði þekkingu og skilningi á félagslegum málum, menningu eða arfleið, þar sem þannig atriðum er ekki miðlað til þeirra á viðeigandi hátt. Það upplifir sig líka oft til hliðar í samfélaginu og þess vegna oft ekki hlustað á þeirra hlið mála.

Samskiptaleið sem heyrnalausir og heyrandi deila með sér í gegnum samvinnu við listræna sköpun er grunnur að árangursríkum félagslegum samskiptum sem veitir heyrnarlausum aukna þátttöku í samfélaginu. Í þessu samhengi er hægt að kenna sérhæfða félagshæfni: sjálfsþekkingu, að geta komið hugmyndum í verk, lausn vandamála og ákvörðunartöku, samskipti og samvinnu. Allir þessir hæfileikar og viðhorf nýtast á öðrum stöðum í lífinu.

Sum vandamál í sambandi á milli fatlaðs og ófatlaðs fólks í félagslegu samhengi eru rannsökuð af Fondazione Nazionale Carlo Collodi (FNCC) í samvinnu við ítalskan starfsnámsskóla. Í þeim skóla eru þónokkrir nemendur (um 10% af

fjöldanum) fatlaðir: fatlanir þeirra eru aðallega – en ekki einungis – andlegs eðlis, sem hefur líka áhrif á félagshæfni þeirra. Fyrir utan einstaklingsbundið ástand þeirra, eiga þeir sem tilheyra þessum hópi líka á brattann að sækja í félagslífinu. Fjölskyldur þeirra eru oft illa samfélagslega meðvitaðar, og berjast við að eiga við menntun fatlaða barnsins síns.

Verkefni skólans er að útvega fötluðum nemendum góða atvinnustöðu sem færir þeim, að minnsta kosti að hluta til, fjárhagslegt sjálfræði, á meðan sérstök aðstaða þeirra er viðurkennd og virt.

Síðastliðin 40 ára hafa fötluð börn og ungmenni í Ítalíu sótt saman skóla með ófötluðum jafningjum sínum í anda jafnra tækifæra. Aðlaganir eða stuðningur sem þau kunna að þurfa er samofinn daglegu skólalífi, og sérþjálfarar aðstoðarkennarar eða aðstoðarmenn eru á staðnum til þess að aðstoða fatlaða nemendur með einhver verkefni. Fyrir utan venjulegu tímana sem þeir sækja með ófötluðum nemendum, er þjálfun sniðin að sérþörfum hvers og eins nemanda í boði þegar þörf er á, samkvæmt persónulegri sérkennsluáætlun sem hver og einn fatlaður nemandi þarf að hafa. Með þessum hætti mennta margir fatlaðir nemendur sig meira en skyldunám segir til um og fara í framhaldsskóla, ef þeir svo kjósa.





Þegar skólalífinu lýkur – þegar nemendur eru ekki lengur börn heldur orðnir að ungu fólki á aldrinum 19 og upp úr – eru fötluð ungmenni og fjölskyldur þeirra á mikilvægum tímamótum í lífinu. Skólinn er almennt skipulagður til þess að mæta þörfum þeirra og ófatlaðir jafningjar þeirra eru vanir því að umgangast þá. Heimurinn fyrir utan skólann er öðruvísi. Fullorðinslífið veitir ekki oft sama stuðning og jafn sérsniðið umhverfi. Afleiðingin er hætta á jaðarsetningu í félagslífinu. Bætur á samskiptahæfni þessar sérhóps virðist vera það mikilvægasta, og stafræn tækni býður upp á verkfæri til þess.

Þess vegna hafa kennararnir – bæði umsjónarkennarar og aðstoðakennarar – ákveðið að láta reyna á samskipta- og kennslutækifærin sem felast í stafrænni sagnagerð. Aðferðir til tengsla, mál- og samskiptahæfni, skipulag og tæknilega hæfileika er hægt að bæta á þýðingarmikinn hátt. Vinnustofur fyrir stafræna sögugerð virðast hæfar til þess að útvega ungu fötluðu fólki ný tungumál til þess að tjá sig með og hafa samskipti, jafnt því að hafa frekari tækifæri til þess að deila daglegum notum á stafrænum verkfærum til samskipta með jafningjahópnum í félagslegu samhengi. Samstarf með samherjum sínum í námskeiðum sem tengjast grafík og auglýsingum, eða félagsstarfi, er hægt að rækta.

Innflytjendur er annar áhættuhópur þegar kemur að félagslegri einangrun sem verkefnið tekur tillit til. Það vandamál er í brennidepli sjálfsmyndar evrópskra nútímasamfélaga, á tíma þegar pólitískir og efnahagslegir atburðir – ásamt athygli fjölmiðlanna – færa flóttamannavandann í sviðsljósið.

EST Foundation sem fókuserar á aðflutta Pólverja sem snúa til baka til heimalandsins út af ýmsum ástæðum eins og menntun, starfsferli, persónulegum eða efnahagslegum ástæðum, eða fjölskyldu. Þegar þeir snúa til baka virðast þeir vera fullir af væntingum sem þeir gætu ekki fengið uppfylltar. Sem afleiðing þess vakna vandamál sem geta leitt til jaðarsetningar. Það eru þónokkrar ástæður fyrir því. Til dæmis þá getur tími og fjarlægð veikt sambandið sem þeir höfðu við fjölskyldu eða vini. Fleiri ár af upplifun og innlimun í samfélag sem hefur öðruvísi nálganir á félagslegum hliðum vinnu, stjórn mála, skrifinnsku, alþjóðasamfélags eða trúarbrögðum getur stundum gert það erfitt að ná sameiginlegum skilningi. Sérkennileg aðstæða er vinna eða skólalíf, það sem þessir hæfileikar og færni sem fengin er í útlöndum er ekki metin mikils og er jafnvel séð sem hindrun, eitthvað sem stingur í stúf í nýja samhenginu. Einangrunartilfinning kemur upp. Fyrir þannig félagslegan hóp er gagnlegt að eiga árangursrík og mjög bein samskipti við hópinn sem finnst þeir vera mest framandi.

Þegar talað er um aðflutning, er aðal áherslan oftast á innflutning nýliða frá öðrum löndum. Í sumum samfélögum er þetta ekkert nýtt, þótt að tölur og sýnileiki fyrirbærisins

geri það að vandamáli í augum gestgjafasamfélagsins. Í öðrum tilvikum er það einhverskonar nýbreytni sem er óljóst hvernig á að höndla. Að veita grunnþjónustu og aðstoð er ekki alltaf nóg til þess að bæta aðlögun nýfluttra – sem oft koma frá fjölbreyttum bakgrunni sín á milli og í samanburði við gestgjafasamfélagið – og það þarf gagnkvæman skilning til að koma í veg fyrir núning og vaxandi fordóma frá báðum hliðum.

Innflyjendasaga Íslands er ekki ný af nálinni. Hún hófst á níundu öld þegar Haraldur Hárfagri, fyrsti konungur Noregs, og fólkið hans voru fyrst til að setjast að á Íslandi. Sagan heldur áfram en þann dag í dag. Ísland er evrópskt land sem, eins og mörg önnur,

hefur nýlega upplifað mikinn vöxt í

tíðni innflytjenda. Á áttunda áratug síðust aldar voru aðeins 1,5% af mannfjöldanum innflytjendur en í dag er talan 10% af fjöldanum. Þeir koma frá fleiri en 65 löndum og tala 100 mismunandi tungumál.



Ástæður fyrir því að yfirgefa heimilið sitt og setjast að í nýju landi eru margar; að sækjast eftir betra lífi, vilji fyrir því að prófa nýja hluti, eða til að flýja heimalandið sitt í örvæntingu og ótta við ofsóknir eða hótanir. Þrátt fyrir þessar ástæður fyrir því að setjast að á Íslandi kljást innflytjendur oft við samskonar vandamál; að aðlagast á vissan hátt til þess að „passa“ inn í nýja umhverfið því annars enda þeir á jaðrinum.

Að aðlagast þýðir að hafa samskipti við og tilheyra. Til þess þarftu samskiptahæfni við aðra menningarhópa, þú þarft að geta höndlað streitu, óvissu og óræði ásamt því að vera opinn, forvitinn og að vilja breytast. Að geta haft samskipti er lykilatriði ef þú vilt skapa tilgang úr óvissu, fá viðurkenningu, og að finnst þú vera tengdur og geta verið þú sjálfur í nýju umhverfi.

Innlimun er alltaf gagnkvæmt ferli sem krefst aðlögunar beggja megin við borðið – nýfluttir og heimamenn. „Hver ert þú?“ gæti verið góður byrjunarpunktur fyrir samtal vegna þess að spurningin snertir á mikilvægastu vídd fjölbreytileikans á milli okkar – hinni mannlegu. Hver aðflutt manneskja hefur sögu að segja. Hreyfingar, litir, myndir eða hljóð eru stundum kraftmeiri verkfæri en orðin ein, og geta hjálpað einstaklingum við að lýsa reynslu sinni af því að ferðast þvert á menningarheima og að aðlagast nýju umhverfi og samfélagi.

Síðastliðin ár hefur Íslenska fyrirtækið **Astofan** tekið þátt í að nota listir við aðlögun og innleiðun. Til dæmis hafa dansar og hreyfing verið notuð sem verkfæri til að læra tungumál gestgjafalandsins; til að túlka gildi, hefðir og venjur í gegnum form og sögu

myndlistar, og áhugaleikhús hefur verið notað sem kraftmikið verkfæri til að hafa samskipti og koma frá sér skilaboðum um fjölbreytileika menningar allt í kringum okkur.



Aðferðafræði leikhúss og stafrænnar sagnagerðar útvega innflytjendum leiðir til þess að segja mikilvægar sögur. Að nota stafræn verkfæri og heimagerðar brúður veita aðfluttu fólki ný tækifæri til þess að eiga samskipti þvert á menningarheima handan tungumálapröskulda og takmarkana. Í þannig umhverfi geta þeir auðveldlega tjáð tilfinningar og sjónarmið varðandi aðstöðu sína og landið sem þeir eru að reyna að koma sér fyrir í.

Leikhús og stafræn sagnagerð veita fullorðinsfræðurum og þjálfurum góð tækifæri. Það er aðallega vegna þess hversu auðveldlega báðar aðferðir gera einstaklingum kleift að þróa og deila innihaldsríku efni, að skapa staðreyndir og hugmyndir sem eru öllum sýnilegar, að koma áleiðis tilfinningalegu efni sem annars væri erfitt að tjá – jafnvel þrátt fyrir næga tungumálakunnáttu – að geta tjáð sig um margskonar hluti sem eru

til staðar í lífi fólksins sem tekur þátt; tilfinningar þeirra, hugsanir og minningar og gefa upplagðan upphafspunkt til að segja sögurnar sínar.

Að ofan höfum við lýst því hversu fjölbreyttur markhópur verkefnisins er. Að prófa sömu tæknina í svona misjöfnu samhengi mun hjálpa til við að sýna hvernig hægt er að aðlaga og kenna þögult brúðuleikhús og stafræna sagnagerð sem myndrænt tungumál, til notkunar handa áhættuhópum sem eru fyrir utan markhópin sem fyrr var minnst á. Þar að auki er efniviðurinn sem er í eftirfylgjandi köflum sveigjanlegur og mun þess vegna gera þjálfurum kleift að koma auga á þá þætti sem hægt er að aðlaga að þeirra eigin kennslu/námsaðferðum.



AÐFERÐAFRÆÐI STAFRÆNNA FRÁSAGNA

Höfundur: Bernadette Meagher

Dún Laoghaire Institute of Art, Design & Technology

INNGANGUR

Það ferli sem innifalið er í skipulagningu, sköpun og miðlun stafrænna sagna felur í sér hugsmíðahyggjunálgun, innan sveigjanlegs lærdómsumhverfis, þar sem sjálfstæði þess sem lærir er lykilatriði. Meginhlutverk kennarans eða þjálfarans er að útvega þá nauðsynlegu „grind“ (Vygotsky, L.S. 2008) að þekkingu sem nemandinn fyllir svo í sjálf/ur og gerir þeim kleift að eigna sér sína eigin stafrænu frásögn. Í þessum skilningi sér kennarinn/þjálfarinn um að stuðla að lærdómi.

Í þessum kafla (2) er ætlunin að gera grein fyrir aðferðafræði stafrænna frásagna í samhengi við markhóp þessarar handbókar; kennara fullorðinna (kennarar/þjálfarar/félagsráðgjafar)

Forsendan er ...
Allir hafa sögu að segja.
Hægt er að miðla
sögum á auðveldan
og öflugan hátt
með stafrænni og
netvæddri tækni.

sem vinna með eða hyggjast vinna með nokkrum mikilvægum hópum sem eru útsettir fyrir fátækt samkvæmt evrópskum stöðlum; **unglingar með þroskahömlun, unglingar frá minnihlutahópum í hættu á félagslegri útskúfun og innflytjendur** (flytja til annars lands og snúa aftur til heimalands).

UM FRÁSAGNIR – ÞÁ OG NÚ

Frásagnir er listform sem hefur verið við lýði alla tíð. Það hefur tengt fólk í gegnum aldirnar. Menn hafa safnast saman til að tengjast og deila sögum löngu fyrir tíma ritaðs máls. Forfeður okkar hafa viðhaldið þessum sið í gegnum þróunina, deila sögum munnlega, eða nota efni eins og stein, og seinna meir pappír og blek. Stafrænar frásagnir eru nútímaleg túlkun á hefðbundinni list.

Nú til dags eru sögurnar sem við deilum oft fjölpátta; textar, kyrrmyndir, kvikmyndir og hljóð. Frá sjónarhorni frásagna höfum

við þróast frá því að deila ævintýrum, þjóðsögum og sögulegum heimildum í að deila mikilli fjölbreytni af sögum, prentaðum bókum, rafbókum, kvikmyndum, ljósmyndum, myndböndum, bloggi, örbloggi og netvarpi(podcast). Tilkoma Web 2.0 hefur gert okkur kleift að deila aðferðum almennt og það að deila stafrænum sögum er því engin undantekning. Þjálfun í að deila á netinu hefur styrkst með þeim möguleikum sem hraði, umfang og flutningsgeta hefur gefið með nettengdri tækni og framboði á tólum og tækjum handa áhugamönnum til kvikmyndagerðar og hugbúnaði og öppum til útgáfu.

Hins vegar skal leggja áherslu á að meðan tæknin gefur okkur möguleika á að koma sögunni á framfæri verður aðaláherslan að vera á rödd höfundarins, sem tæknin magnar síðan upp.

Miðpunkturinn er á SÖGUMANNINUM
Tæknin er tól til að HANNA OG DEILA
Rödd höfundarins er MÖGNUM UPP

HVAÐ ER STAFRÆN FRÁSÖGN?

Hugtakið stafræn frásögn vísar venjulega til myndbands gert úr myndskeiðum eða kyrrmyndum (allt að 12), eða samsetning af myndskeiðum eða kyrrmyndum, talsetning allt að 250 orðum á lengd sem tekur stuttan tíma (2-4 mínútur) og inniheldur titil og lokaorð.

Á vissan hátt er lokaafurðin stuttmynd venjulega byggð á persónulegri sögu eða frásögn þar sem rödd höfundar er mögnuð upp. Kyrrmyndir geta verið ljósmyndir, bútar úr dagblöðum, teikningar, teiknimyndir, málverk eða jafnvel litablokkir.

DÆMIGERÐAR STAFRÆNAR FRÁSAGNIR

Hægt er að segja eða skrifa sögur um hvað sem er. Hinsvegar eru stafrænar sögur eða frásagnir yfirleitt þrenns konar:

- Persónulegar frásagnir;
- Upplýsandi/leiðbeinandi frásagnir;
- Endursögn sögulegra atburða.

Að því er varðar T & D Stories verkefnið viljum við segja persónulegar sögur. Persónulegar frásagnir ná yfir fjölbreytt úrval námssviða, til dæmis:

- Persónu (Snýst um einhvern mikilvægan í lífi þess sem segir frá);
- Atburð/ferðalag (Snýst um eitthvað sem hefur breytt lífi sögumanns);
- Markmiði náð (snýst um verkefni sem sögumaður hefur náð að ljúka, oft í krefjandi umhverfi);
- Stað (ákveðinn staður í lífi sögumanns – áhersla á upplifun hans/ hennar);

- Áhugamál eða vinna (áhersla á reynslu sem áhugamálið eða vinna gefur og gildi hennar);
- Missir & endurheimt (markmiðið að deila sögu til að veita öðrum félagslegan stuðning);
- Ást (rannsaka samband sem skiptir sögumanninn máli).

SKILGREINING Á RAFRÆNUM SÖGUMANNI

Eins og áður hefur fram komið þarf „sagan“ að vera þungamiðja ef rafrænn sögumaður(höfundur) vill fá rödd sína magnaða með tækninni. Rafrænn sögumaður getur þess vegna verið skilgreindur sem einhver með löngun til að fanga reynslu lífsins, hugmyndir eða tilfinningar með því að nota tvenns konar verkfæri; söguna sem sögð er og stafræn verkfæri.

T&D SÖGUR ÓLÍKRA NEMENDA OG ÖNNUR SJÓNARMÍÐ

Áður en við skoðum aðferðafræðina í smáatriðum er mikilvægt að taka fram að gert er ráð fyrir að hver þátttakandi hafi aðgang að tölvu eða snjallsíma og búi yfir að minnsta kosti lágmarks tölvufærni.

Þar sem við gefum okkur að nemendur í T&D Stories hafa ekki allir sömu getu, hæfni, aðgang að tækjum og tíma er það mikilvægt að leiðbeinendur hugi vel að því hvort aðferðin sem valin er til

að skapa stafræna sögu henti viðkomandi einstaklingi eða hópi nemenda.

Það er engin ein leið til þess að innleiða þá tækni og aðferðir sem í boði eru fyrir nemendur, heldur veltur það á færni nemenda, tækninni sem er í boði og tegund sögu sem þeir vilja segja. Það er mikilvægt að hafa í huga að aðferðafræðin sem hér er vísað í, er stundum vísitandi ógagnsæ. Við höfum áhuga á að finna jafnvægi milli þess að veita nauðsynlegan stuðning en á sama tíma að gæta þess að fyrirmælin séu ekki of stíf. Þetta gerir kennaranum kleift að þróa námsleiðir sem hæfa ákveðnum hópi nemenda og koma þannig til móts við mismunandi þarfir þeirra. Námsferlið sjálft er mikilvæga niðurstaðan - ekki best tæknilega útfærsla sögunnar.



ÞRJÚ MIKILVÆG ATRIÐI: SKIPULAG, SKIPULAG OG SKIPULAG!

Reynslan sýnir okkur að þegar hugmyndin að stafrænni sögugerð er kynnt nemendum er tilhneigingin að stökkva beint í ferlið án tillits til skipulags! Hversu áhugasamir sem nemendurnir kunna að vera, er mikilvægt að leggja áherslu á mikilvægi skipulagningar – ekki bara fyrir stafrænu sögumennina heldur einnig fyrir kennarana.



HÖFUNDARRÉTTUR

Auk þess að auðvelda námsferlið er einnig mikilvægt að hugsa um hvert endanlegri útgáfu stafrænu sögunnar verði deilt, þ.e. á hvaða vettvang og að gætt sé vel að því ekki sé brotið á höfundarrétti.

Myndir (hreyfi- og ljósmyndir) og tónlist sem ekki kemur upprunalega frá höfundum má ekki nota án leyfis eiganda. Þessvegna má aðeins nota myndir og tónlist sem eru með CC-leyfi, eða frjálst til afnota, þar sem leyfi til notkunar hefur verið keypt eða þegar sögumaður hefur búið efnið til sjálfur. Einföld Google-leit með því að nota 'myndaflokkinn' (Images) gefur kost á að velja 'notkunarréttindi' (Usage Rights) sem gefur aðgang að efni sem öllum er frjálst að nota.

Fyrir tónlist með CC-leyfi má til dæmis reyna:

<https://creativecommons.org/legalmusicforvideos>

<https://www.youtube.com/show/royaltyfreemusic>

AÐ BYRJA

Þátttakendum á námskeiði í stafrænni sögugerð finnst yfirleitt mikilvægt að útkoman sé góð. Þess vegna er mikilvægt að þeir fái viðeigandi undirbúning, hjálpar það við að draga úr áhyggjum eða ótta (sem tengist því óþekkta) áður en ferlið hefst. Helst ætti þessi undirbúningur að fara fram í óformlegu og afslöppuðu andrúmslofti.

Gott er að byrja á að tala um stafræna sögugerð almennt; ferlið úr sögugerð yfir í stafræna sögugerð (eins og talað er um í inngangi hér ofan við). Leggja áherslu á söguna og rödd upprunalegu höfundanna. Kennararnir þurfa að vera vel í stakk búnir til að finna út í samstarfi við nemendur hvaða valkosti eru best til þess fallnir til að búa til stafrænar sögur, miðað við færni þeirra, búnað og tíma sem í boði er.

Þar sem tími, búnaður og hæfni bjóða upp á það er það þess virði að bjóða upp á hópvinnu. Með því getur kennari með

ígrunduðu vali komið jafnvægi á færni innan hópanna. Þannig getur hver nemandi nýtt styrkleika sína (í teikningu, ljósmyndun, skrift, skipulagi, tækni o.fl.) og með því fundið sitt hlutverk innan hópsins. Með samvinnu geta þeir síðan þróað færni s.s. sjálfsvitund, sjálfsálit, samskipti og hæfileika til samstarfs; hæfileikar sem eru afar mikilvægir í daglegu lífi.

Það er góð hugmynd að enda kynningarfundinn með því að bjóða upp á fyrirspurnir, til að koma í veg fyrir ótta eða áhyggjur sem væntanlegir þátttakendur kunna að hafa. Ef hópurinn þekkist ekki, gætu einhverjir verið svolítið hikandi við að spyrja spurninga, þá væri svokallaður „mínútumiði“ gagnleg leið til að athuga skilning og að gefa fólki kost á að tjá einhverjar áhyggjur sem þeir kunna að hafa.

„Mínútumiði“ er einfaldlega pappírsmiði(á stærð við lítinn ‘post-it’ miða). Kennarinn biður nemendur að skrifa nafnlaust um „Hvað var gáfulegt?“ og hinumegin „Hvað var ekki gáfulegt?“. Með því að nota þessa árangursríku og skilvirku aðferð getur kennarinn í fljótu bragði séð og skilgreint áhyggjur og vandamál innan hópsins. Önnur mál getur þurft að íhuga, hugsa betur og skipuleggja af kennara þar til lausn finnst. ATH: Þegar þessar upplýsingar hafa komið upp á yfirborðið er mikilvægt, í þágu trausts og tiltrúar, að kennarinn fylgi eftir og taki á þeim málum sem upp kunna að koma.

Þetta er góð kennslupjálfun!

HUGARFLÆÐI OG AÐ FÍNPÚSSA HUGMYNDIR

Nú getur skipulagið hafist fyrir alvöru. Nú er tímabært að setja ímyndunaraflið í gang og byrja þetta ferðalag sem stafræn frásögn er. Nemendur þurfa að taka ákvarðanir, t.d. um þema sögunnar. Það er gott að nota hugflæði(brainstorming). Þegar búið er að yfirstíga byrjunarhógværð eða feimni fara hugmyndirnar að flæða og það verður áskorun að skera niður efnið! Aðalfókusinn á þessu stigi er að fá hugmyndir(fullt af þeim á pappír) – seinna verða þær fínpússaðar. Hægt er að skrá allar hugmyndir nafnlaust á miða og hafa þar sem allir sjá þær. Kennararnir geta síðan skoðað þær og valið síðan efni sem síðan verður útfært. Gott er að nota hugarkort (mind mapping) til að útfæra hugmyndir. Hægt er að útfæra hugmyndirnar eða flétta saman við nýjar hugmyndir þar til ákvörðun er tekin.

AÐ YFIRSTÍGA ERFIÐLEIKA VIÐ RITUN

Eins og áður er fram komið, er mælt með því að hámarkslengd á stafrænni sögu sé ekki meiri en 2-4 mínútur (til að halda athygli áhorfandans). Miðað við það er ritaður texti **ekki meira en** ca 250 orð – en þetta eru aðeins viðmið! Það er mikilvægt að vera ekki ósveigjanlegur – þetta er eftir allt sveigjanlegt námsumhverfi eins og hugsmíðahyggjan felur í sér. Ef eitthvað kemur uppá hvað varðar læsi eða útfærslu verkefna (s.s. upphátt lestur) er það skoðað í hvert sinn og leitað lausna.

Sem dæmi má taka, þegar búið er að gera/velja myndir (myndbönd, teikningar, ljósmyndir), er hægt að setja texta yfir myndir í einföldu forriti s.s. Powerpoint eða Keynote. Þótt talsetning geti gert mikið fyrir sögu, er líka gott að nota takmarkaða talsetningu. Vandlega valin lykilorð og þagnir geta verið mjög kraftmiklar, einnig hljóðrás (soundtrack) og hljóðeffektar.

Í sumum tilfellum geta nemendur ekki haft líkamlega eða vitsmunalega getu til að skrifa sína eigin sögu. Í þeim tilvikum mælum við með aðstoð við ritun. Við þessar aðstæður er nemandanum hjálpað af kennara, umönnunaraðila eða öðrum aðstoðarmanni. Það er mikilvægt að rödd sögumannsins fái að heyrast í gegnum þessa aðstoð sem er veitt.

HUGMYNDIR FYRIR FRÁSAGNIR

Kennarar geta stutt þá sem þurfa aðstoð og gefið þeim hugmyndir að velja úr til að byggja upp frásögn þeirra. Til dæmis gæti komið til greina að nota eitthvað af þessum hugmyndum:

- **Bréf**
Ástarbréf;
Um fjölskyldumeðlimi sem hafa fallið frá;
Kvörtunarbréf;
Þakkarbréf;
Um að vera einmana;
Að vera misskilinn;

- **Endursögn**
Um ferðalag;
Um atburð;
Um tímamót í lífinu;
Um ákveðinn vettvang;
- **Skýrsla**
Um stöðuna eins og hún er núna;
Um stöðuna eins og hún var áður;
- **Sannfærandi sjónarhorn**
Að styrkja sjónarhorn höfundar;
Að gagnrýna annað sjónarhorn.

7 ÞÆTTIR STAFRÆNNAR SÖGUGERÐAR

Þegar efni hefur verið valið er tímabært að hefja ritunarferlið. Gott er að hafa hina sjö þætti stafrænnar sögugerðar í huga áður en byrjað er.

Joe Lambert og Dana Atchley, Berkeley háskóla í Californíu (www.storycentre.org) hafa haft áhrif á samfélög um allan heim hvað varðar þjálfun í stafrænum frásögnum. Hægt er að skipta hinum sjö þáttum stafrænnar frásagnar í tvo aðskilda þætti í ferlinu; ritunarpáttinn og hönnunarpáttinn. Þetta fjögurra mínútna myndband sýnir hvernig Lambert og Atchley útfæra þessa þætti:

[7 Elements in 4 Minutes](#)

SÖGUBORÐ

Þegar sagan er tilbúin er tímabært að gera söguborð (storyboard). Eyðublöð fyrir sögugerð er hægt að finna í miklu úrvali á netinu. Áður en byrjað er á söguborðinu er nauðsynlegt að huga að því hvaða miðil á að nota.

Ef ákveðið er að gera myndband þá er söguborðið gert með tilliti til töku myndbandsins. Gróf áætlun af því hvað á að vera í hverju hólfi söguborðsins hjálpar nemendum að ákveða hvernig tölur eru bestar til að styðja við söguna; Handheldar tölur, víðmyndir, nærmyndir og sérstök nærmynd (extreme close-up).

Með því að nota söguborð er hægt að tryggja að fjallað hafi verið um alla þætti sögunnar og að ferlið sé skýrt – minnkar hættuna á því að fara út fyrir efnið eða týna þræðinum.



UPPTÖKUR/VAL Á KYRRMYNDUM

Ef notaðar eru kyrrmyndir (nýlegar ljósmyndir, myndir sem leyflegt er að nota (creative commons), gamlar myndir í eigu höfundar, teikningar eða málverk höfundar o.s.frv) er ferlið varðandi söguborðið nokkuð mismunandi. Ramminn sem söguborðið gefur er notaður til að setja myndirnar í þá röð sem passar við söguþráðinn. Textann, í formi lykilorða, þarf að velja vandlega og hægt er að bæta honum við söguborðið (og verður seinna bætt við stafrænu útgáfuna) sem textaskýringu sem kynnir hljóðeffekt, þögn eða hljóðrás og sýnir greinilega hvar og hvenær þessar viðbætur koma.

Þar sem myndband verður fyrir valinu er gott að bíða með að taka upp hljóð, þar sem getur verið erfitt að lagfæra umhverfishljóð seinna – nema, auðvitað, að umhverfishljóðið sé einmitt það sem höfundurinn er að reyna að koma á framfæri sem hluta sögunnar.

Hvaða tæki sem nemandi hefur til yfirráða getur verið notað til að taka upp myndbandið, s.s. myndbandstökuvél, spjaldtölva eða snjallsími.

Hægt er að nálgast gott úrval af einföldum kennslumyndböndum **hér**, til að aðstoða við upptökur/myndbandagerð á stafrænum frásögnum, meðal annars hvernig á að flytja út og inn frá iMovie og Windows Movie Maker, sjónarhorn í upptökum, gerð söguborðs, hljóðrás, tegundir upptöku, upptökur með snjalltæki, upptökur á hljóði, að flytja hljóðrásir, innanhúss og utanhúss lýsing og fleiri ábendingar.

ÁÆTLUN

Þegar búið er að gera söguramma þurfa nemendur í fullorðinsfræðslu að gera skrá yfir búnað, stað og stund fyrir framleiðsluferlið – þar á meðal hljóðupptöku. Í meginatriðum er það hver, hvað, hvar, hvenær og hvernig!

Best er að taka upp hljóð(talsetningu) á rólegum stað þar sem umhverfishljóð eru ekki truflandi. Lítil hljóðnemi sem festur er í föt er hentugur til að taka upp talsetningu og kostar ekki mikið (ca 20€).

Til að mæta þörfum ólíkra nemenda í T&D Stories er mælt með því að skoða fyrst útlitsþætti (sjónræna þætti), hvort sem ætlunin er að gera myndband eða skyggusýningu (með hreyfingu). Með því móti getur nemandi/höfundur haft tækifæri til að skoða stafrænu söguna sína jafnóðum. Með því að taka hljóðið upp sérstaklega er hægt að taka það upp aftur og aftur með myndefnið í huga. Þegar nemandi/höfundur er síðan sáttur við endanlega útkomu á hljóði er hægt að bæta hljóðinu við söguna.

NOKKUR ALMENN ATRIÐI

Þegar búið er að kynna verkefnið fyrir nemendum verður leiðbeinandiinn kominn með hugmyndir um hvaða ferli hentar hópnum best við gerð stafrænnar frásagnar, miðað við getu nemandanna í hópnum.

Með þessu er átt við eftirfarandi kosti:

Einstaklings- eða hópvinna.

Síðan ef hópar ákveða að gera stafræna frásögn...

Nota nýlegar og/eða eldri ljósmyndir með lykilorða-exta og hljóði eða tali

Eða

búa til myndband frá grunni og bæta við talsetningu þuls

Eða

blanda af ofantöldu.

Þessir valkostir gefa kennaranum svigrúm til að vinna með ólíkum hópum og sníða vinnuna eftir hæfni, búnaði, tíma og námshæfileikum nemenda.

Að auki gæti verið gagnlegt að útbúa gátlista sem byggir á „þrepum til árangursríkrar stafrænnar sögugerðar“. Við mælum með skrefunum sem nefnd eru hér neðan við, en að sjálfsögðu þarf að sníða þau eftir getu nemenda. Gátlisti hjálpar til við að fylgjast með framförum nemenda á meðan á vinnuferlinu stendur.

GÁTLISTI

- Kynna hugtakið stafrænar frásagnir
- Hugflæði um hugmyndir og útfærslu þeirra
- Ákveða efni
- Veldu hvernig segja á söguna
- Skrifa sögu eða nota texta sem til er (ef þörf krefur)
- Söguborð
- Áætlun um aðgerðir: Búnaður, staður, safna efni ef þörf krefur
- Upptökur og vinnsla myndbands eða skyggnusýning með myndum
- Bæta við texta þar sem þess er krafist
- Taka upp talsetningu eða finna viðeigandi hljóð til að nota (með höfundarréttarleyfi)
- Bæta við hljóði
- Skoða og leggja lokahönd á

að rannsaka, búa til, velja stafrænar myndir og hljóð þannig að sagan verði sögð á áhrifaríkan hátt.

Auk þess þjálfar þessi aðferð sköpunargáfu, lausn vandamála, gagnrýna hugsun, samskipti, hlustun og þar sem hópvinna er notuð, teymisvinnu. Skapandi skrif og framsögn þróast einnig með því að skrifa og taka upp fyrstu persónu frásögn. Að læra á stafræna hluti á eðlilegan hátt verður eftir í ferlinu.

NIÐURSTAÐA

Nemendur sem taka þátt í stafrænum frásögnum græða á margan hátt. Þeir þróa og auka samskiptahæfni sína og tæknilega færni sína. Þessu er best lýst með því að hugleiða hvað ferlið felur í sér.

Stafræna frásögnin felur í sér að hugsa um sögur með ýmis konar áhrifavöldum, uppbyggingu sögunnar, að öðlast færni til

AÐFERÐAFRÆÐI LEIKRÆNNA FRÁSAGNA

Höfundur: Maria Schejbal

Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne TEATR GRODZKI

KYNNING

Í öðrum kafla þessarar handbókar má finna ítarlega kynningu á hugmyndafræði rafrænna frásagna. Það sem kemur hér í kjölfarið er kynning á því hvernig hægt er að nota sjónrænt leikhús og án orða sem annars konar verkfæri til sögugerðar. Vel skipulagðar og útfærðar leiðbeiningar sem byggja á brúðulist og hreyfingu hluta vísa til langvarandi reynslu Bielsko Artistic Association Grodzki Theatre af þeim. Stofnunin hefur rekið leikhússnámskeið fyrir hópa sem eru félagslega útilokaðir síðan 1999. Dagskrá vinnustofanna, auk hinna greinilegu listrænnu markmiða og áskorana, reyndust árangursríkt tæki í þjálfun á félagsfærni og samskiptahæfni. Starfsemin í leikhúsinu auðveldaði umskiptin frá daglegu lífi í ný verkefni, í nýjan veruleika. Hún kennir reglur sem fylgja því að vinna í hóp og í samfélagi. Hún gerir þátttakendur virka – hvetjur þau til að vera meiri þátttakendur líkamlega og opnari almennt. Hún hjálpar þátttakendum til að tjá sig, virkja ímyndunaraflíð og móta næmi þeirra. Á sama tíma tryggir hún slökun, gefur gleði og tilfinningu um frelsi frá

daglegum áhyggjum. Þegar við tökum þátt í leikhúslífinu, spilum við alltaf ákveðið hlutverk, við förum út fyrir venjulega hegðun og venjur. Þetta er allt mjög gagnlegt í að yfirstíga hindranir milli fólks og í baráttunni gegn félagslegri einangrun.

Allir ofangreindir þættir af leikrænni upplifun endurspeglast í vali á tilteknum aðferðum og tækni sem lýst er í smáatriðum hér neðan við. Þeir tákna mismunandi hugmyndir og aðferðir til að þróa frekar og aðlaga á skapandi hátt til að vinna með ýmsa hópa í samræmi við sérstakar þarfir þeirra og takmarkanir.



FRÁSAGNIR Í LEIKRÆNU SAMHENGJI. HVAÐ HEFUR LEIKHÚS UPP Á AÐ BJÓÐA Í FRÁSAGNARLISTUM ALMENNT?

Eins og fram kom í 2. kafla er frásagnalistin hluti af mannlegum hefðum frá í fornöld. Hún er sérstök leið til að segja frá hvernig við skynjum lífið og gerir okkur kleift að eiga samskipti við aðra. Notkun bæði tækninnar og leikbrúða hafa sitthvað mikilvægt að leggja til frásagna. Báðar aðferðir nota sjónræna frásögn, styrkja munnlega frásögn með leik, hreyfingu, látbragði og líkamstjáningu, myndir og hljóð.

Samt sem áður eru þessar aðferðir verulega ólíkar. Fyrst og fremst, í leikhúsi mætir sögumaðurinn áhorfendum andlit-til-andlits. Allt gerist á sviði, gerist „hér og nú“, á meðan að í rafrænni frásögn er áhorfandinn að kljást við flókin listaverk og hefur yfirleitt ekkert tækifæri til að hitta höfundinn.

Þessi sérstaki þáttur hefur áhrif á persónur í hverri og einni sögu sem við viljum segja. Þegar við komum fram á leiksviði, verðum við að vera tilbúin viðbrögðum við sögu okkar frá áhorfendum. Hver sýning er gagnvirkur viðburður. Það getur verið bæði áhættusamt og gefandi. Þegar við komum fram, þurfum við alltaf að glíma við sviðsskrekki, óvænta og tilviljunarkennda atburði. Gerð rafrænnar frásagnar er því mjög ólík leikhússögu, hún leyfir okkur að undirbúa vandlega hvert smáatriði og kynna lokaafurðina fyrir áhorfendum þegar okkur finnst hún vera ásættanleg og tilbúin.

Annar mikilvægur munur á rafrænni frásögn og leikriti liggur í notkun sértækra tækja og tóla. Ef við viljum gera rafræna sögu, er nauðsynlegt að hafa yfir að ráða að minnsta kosti grunnverkfæri (tölvu með viðeigandi búnaði, snjallsíma, digital myndavél). Einnig þurfa þátttakendur í vinnustofunni að hafa lágmarksfærni í að nota þessi rafrænu tæki. Í leikhúsi má einnig nota vélar (lýsingu, hljóðbúnað, flotta búninga og leikmuni) til að ná áhrifamiklum listrænum áhrifum. En þeir eru ekki nauðsynlegir til að búa til leikhússtykki. Það sem við leggjum til í þessum kafla er lágmarks nálgun að leikhúsframleiðslu með áherslu á að nota einfalt og aðgengilegt efni og hluti. Hvað varðar hæfileika tiltekinna þátttakenda, þá er engin þörf á fyrri reynslu af vinnu í leikhúsi.

LEIKBRÚÐULIST OG ÞÖGUL TJÁNING ER SÉRSTÖK TEGUND LEIKHÚSFRÁSAGNA

Það eru margar ólíkar aðferðir til að segja sögu í leikhúsi. Eins margar og hægt er að ímynda sér og setja á svið. Leikhúsið er, í sjálfu sér, sögumiðuð fræðigrein. Rafræn sögugerð hefur þróað eigin aðferðir og reglur sem leiðbeinendur hafa deilt um allan heim, á meðan leikhúsfrásagnir hafa engan þannig „skóla“ eða aðferð til að vísa í (að því er við best vitum). Þetta er ástæða þess að þær vel útfærðu og skipulögðu leiðbeiningar um leikhúsfrásagnir eru gerðar í samræmi við hið árangursríka leikræna verkefni sem unnið hefur verið af hópi fullorðinna fatlaðra nemenda í Bielsko-Biala, Póllandi (lýst í smáatriðum í

kafla 1). Hin jákvæða reynsla þeirra sannar notagildi og skilvirkni þess að nota leikbrúður og þögul skilaboð sem farartæki fyrir sjónrænar frásagnir í leikhúsinu.

LEIKBRÚÐUR



Það kemur þeim á óvart sem þekkja ekki til leikbrúðulistar að leikbrúður geti verið eins góðir leikarar og menn (eða jafnvel betri!). Það er ótrúlega auðvelt að gera þær (einföldu brúðurnar) og þær leyfa okkur að uppgötva eigin sköpunargáfu, ímyndunarafl og tilfinningu. Einfaldir hlutir og efni sem fær líf á leiksviði, getur túlkað allar raunverulegar eða ímyndaðar persónur/verur og hvaða tilfinningu eða fyrirbæri sem er. Þær eru lifandi og hlutbundnar, en um leið myndgervingar afstæðra hugtaka. Vegna þessa eiginleika nýtast leikbrúður vel til að draga fram og ræða mikilvæg málefni (persónuleg og félagsleg) á sviði. Þær virka líka vel til að fá fólk sem er feimið eða út af fyrir sig til að taka þátt í leikhússtörfum. Maður getur alltaf

falið sig á bakvið brúðu, en tjáð sínar eigin tilfinningar og líðan. Síðast en ekki síst er brúðuleiklist fullkomið verkfæri til að bæta hópavinnu og samskipti fólks á milli.

ÓYRTAR FRÁSAGNARADFERÐIR

Leikrænn viðburður er ekki aðeins og ekki alltaf texti á blaði. Fyrst og fremst er hann bygging skáldsagnaveruleika sem við viljum skapa á sviði. Auðvitað getur hann innihaldið orð (og hann gerir það yfirleitt) en hann getur líka samanstðið eingöngu af hugmyndum fyrir aðgerðum og myndum. Óyrt frásögn kemur sér sérstaklega vel þegar unnið er með fólki sem skortir yrt samskiptagetu - heyrnarskert fólk, nýbúar sem tala ekki sömu tungu og samfélagið sem þau búa í, eða fólk með hvers konar andlegar raskanir. Þar að auki eiga leikarar í áhugaleiklist yfirleitt erfitt með að muna texta og oft eru þau of órugg til að tala á sviði. Þá er hagkvæm lausn að einbeita sér meira að sjónrænni frásögn.

VINNUFERLIÐ SKREF FYRIR SKREF, HVERNIG BÚA SKAL TIL EINFALDA LEIKHÚSFRÁSÖGN, ÞÖGLA LEIKBRÚÐUSÝNINGU?

Hér er lagt til annars konar sköpunarferli til að segja sögu og sýna, en því sem lýst var í kaflanum á undan. Í stað þess að hefja störf á því að skipuleggja, eins og mælt er með í tilfelli stafrænnar frásagnaaðferðafræði, einbeitum við okkur fyrst að frjálsri könnun á mismunandi efnum og hlutum. Skipulagsferlið

kemur út frá spuna og þar með lýkur ferlinu. Við vonum að það muni kveikja hugmyndir og gefa lesandanum innblástur til að bera saman, prófa, og jafnvel sameina þessa tvær aðferðir til að ná eftirsótttri útkomu - einstakri lögun á okkar eigin sögu.

RANNSAKA EFNI SEM LAGT ER TIL OG BÚNAR TIL BRÚÐUR

Þátttakendum er gefinn aðgangur að völdu efni - brúnn innpökkunarpappír, gömul dagblöð og tímarit, mismunandi efni (stærri og minni efnisbútar, mismunandi litir og áferð, þunnir plastdúkar, taudúkar og að lokum skæri og þráður. Fyrsta verkefnið er að kynnst hverju efni fyrir sig bæði með hópleikjum og skoðun hvers einstaklings á því. Þessi hluti námskeiðsins/vinnuferilsins getur hafist með eftirfarandi æfingu, sem gerir þátttakendum kleift að gera tvennt; kynnst mismunandi efni betur (hvernig það hreyfist, hljómar og bregst við snertingu) og tjá fjölbreyttar tilfinningar. Þátttakendurnir vinna saman við að framkvæma ýmis konar verkefni. Í fyrstu æfingunni krjúpa allir í kringum strekktan dúkinn og halda í hann með báðum höndum. Þegar stjórnandinn (Leiðtoginn?) gefur merki, er dúknum lyft ákveðið. Hann helst í loftinu í smástund og fellur síðan, afar hægt, á gólfið (þátttakendur halda í hann allan tímann). Þessa æfingu má endurtaka nokkrum sinnum, þá er hægt að stilla andardrátt þátttakenda við hana - djúp innöndun, síðan löng og hæg útöndun. Annað hópverkefni felst í því að byggja fugl úr gefnu efni og gefa honum líf - láta hann fljúga, hækka flugið, snerta jörðina. Einnig væri hægt að biðja þátttakendur um að tjá margvíslegar tilfinningar á meðan þau leika með efnið: gleði,

sorg, reiði, ótta o.s.frv. Önnur hugmynd fyrir hópleik er að skipta hópnum í tvö andstæð lið sem halda dúknum frá mismunandi hliðum. Markmið beggja hópa er að senda hvorum öðrum "öldur" af lofti til skiptis. Sömu æfingu má gera með þunnum plastdúk.

Eftir hópavinnu vinna þátttakendurnir einstaklingsverkefni. Þeim er boðið að búa til sínar eigin brúður úr annað hvort einu, eða mörgum mismunandi efnum sem í boði eru. Mikilvægt er að koma því til skila strax í byrjun þessa hluta verkefnisins að brúðurnar á að nota til að leika með og framkvæma mismunandi verkefni. Sérstaka áherslu ætti að leggja á hreyfanleika útlíma og höfuðsins á hverri persónu. Þátttakendur eiga að fá nokkurn tíma til að prófa sig frjálst áfram með mismunandi formum og lögunum til að geta fundið hin réttu fyrir sig. Brúðan gæti verið í mannsmynd, eða önnur tegund af veru, það fer allt eftir ímyndunarafli og sköpunargáfu hvers þátttakanda. Kannski ákveða einhver þeirra að búa til sinn eigin tvífara?

Hagkvæm ráð um hvernig megi búa til einfalda pappírsbrúðu má finna í eLearning efninu sem styður þjálfunar-appið "Making Puppets", sem er ætlað þjálfurunum og er hluti af "Count Me in Too" Erasmus+ verkefninu:

[Making Paper Puppets.](#)

AÐ LÆRA HVERNIG MAÐUR LÆTUR BRÚÐURNAR ÖÐLAST LÍF

Þegar brúðurnar eru tilbúnar er þátttakendunum skipt í fjögurra til fimm manna undirhópa til að prófa sig áfram með brúðuleiksaðferðir. Alla jafnan þarf 2 eða 3 manneskjur til að láta brúðu lifna við. Fjöldi þeirra sem vinna saman við að stýra einni brúðu fer eftir hvernig brúðan er sett saman og þeim áhrifum sem við viljum koma til skila. Með aðkomu þriggja brúðuleikara er mögulegt að gera brúðuna mjög vandaða í hreyfingu og aðgerðum. Einn stýrir höfðinu og annarri hendi brúðunnar, annar stýrir búknum og hinni hendinni, og sá þriðji sér um fótleggi/fæturna. Hinsvegar er besta leiðin til að finna viðeigandi hreyfiaðferðir að leyfa þátttakendum að leika sér með brúðurnar og uppgötva mismunandi aðferðir. Það má gera þannig að þeir sem sköpuðu brúðu skiptist á, hver af öðrum að leika hlutverk leikstjóra og biðja hina meðlimi síns hóps að framkvæma nákvæmar athafnir. Til dæmis getur maður sagt að brúðan hans eða hennar sé skúringakona og að nú sé hún að vinna - sópa gólfíð (hér þarf eitthvað að taka hlutverk sóps), þrífa gluggana og þurrka af húgögnum. Bannað er að nota orð! Á með "leikstjórinn" fylgist með athöfnum brúðunnar, segir hann leikurunum hvað mætti gera til að bæta hreyfingu brúðunnar og skýrleika senunnar í heild. Þannig geta allir þátttakendur bæði æft sig í að hreyfa brúðurnar og upplifað brúðuleik frá sjónarhorni áhorfanda.



TEIKNA SÖGUNA FRÁ UPPSPUNNUM AÐGERÐUM OG AÐ BYGGJA UPP BRÚÐULEIK

Eftir að hafa unnið við brúðuleik í undirhópum koma allir þátttakendurnir saman til að deila upplifunum sínum og athugasemdum. Öll brúðuatriðin eru sýnd, eitt af öðru, og rædd með áherslu á meiningar og skilaboð sem er komið til skila með sjónrænni frásögn. Með því að greina það sem áhorfendurnir sáu getum við ekki aðeins bent á og nefnt nákvæmar aðgerðir og framkvæmdir hverrar persónu, heldur líka mismunandi tilfinningar, spennu, vandamál og nokkur mismunandi persónuleg átök sem má þróa nánar.

Á þessum punkti vinna þátttakendur einir um hríð. Verkefnið er að byggja upp sínar eigin brúðusögur. Þökk sé fyrri verkefnum vita þau nú þegar hvað brúðuleiklist hefur upp á að bjóða og hvernig nota má hana í sögufrásögn. Um þetta leyti, á meðan þau æfa sig í að láta brúðuna lifna við, fá þau líka yfirleitt hugmynd um það hvernig brúðan þeirra gæti orðið hliðarsjálfi þeirra. Nú er kominn tími til að skrifa niður allar hugmyndirnar og setja saman atburðarás fyrir það sem mun koma fyrir á sviðinu.

Aðaláherslan ætti að vera á að lýsa atburðarásinni í smáatriðum, hvert leikatriði fyrir sig. Slík lýsing ætti að svara spurningunni “hvað nákvæmlega gerir brúðan og hvað á sér stað á sviðinu?” Til dæmis: *Þögn. Það er aðeins borð á sviðinu. Skyndilega heyrir undarlegt hljóð. Brúðan skríður út undan borðinu...*; o.s.frv.

VINNA VIÐ HÖNNUN LEIKSVIÐS OG HLJÓÐEFFEKTA

Þegar uppbygging sögunnar er kláruð, geta allir unnið við viðbótarhluta sviðsuppsetningarinnar. Stundum getur stakur, en þó gildishlaðinn hlutur (til dæmis: klukka, kerti, kassi) eða einkennandi þáttur í útliti brúðunnar (stórt nef, skrítið hár, göngustafur) beint áhorfendum í áttina að betri skilningi á sögunni. Allir þessir aukalegu leikmunir geta verið búnir til af þátttakendunum sjálfum (úr þeim efnum sem í boði eru), eða einfaldlega fundnir í vinnurýminu og utandyra. Hið sama á við um tónlistarlegt umhverfi. Jafnt lifandi tónlist sem spiluð getur stutt við athafnir á sviðinu.



Einnig er mikilvægt að finna viðeigandi stað fyrir hvert atriði og til að nota plássíð sem í boði er frjálst. Maður getur einfaldlega notað borð (hagkvæmasta uppsetningin, þægileg fyrir brúðuleikarana), en það er þess virði að prófa sig áfram með mismunandi umhverfi.

ÆFINGAR

Lokastigið í sköpun sögunnar er tileinkað samsetningu á öllum þáttum leikverksins sem hver og einn þátttakandi hefur unnið að og flytur í samstarfi við hina meðlimi í sínum námskeiðshóp. Einu sinni enn fara þátttakendur aftur í sína undirhópa til að fínþússa hvert atriði og undirbúa það fyrir lokaflutning fyrir framan áhorfendur.

Mikilvægt er að endurtaka hvert leikatriði nokkrum sinnum með því markmiði að tileinka sér nákvæmar hreyfingar og skýrar athafnir á sviði. Þýðing sögunnar og boðskapurinn sem við viljum koma til skila reiðir sig fyrst og fremst á hve skýr hver hreyfing er. Þess vegna er æskilegra að nota ýmis konar brellur sparlega, frekar en ofhlaða söguna með of mörgum gjörningum.

Vinnuferlinu ætti að ljúka með framsetningu á öllum leikverkum.

GAGNLEGAR VEFSLÓÐIR

Hér fylgir fræðsluefni sem Teatr Grodzki setti fram í öðrum verkefnum með áherslu á list, menntun og félagslega þátttöku, sem getur reynst nytsamlegt við þróun á aðferðafræði leikrænnar frásagnar.

Námsslóð sem heitir „Paper Puppets in Action“ (leikbrúður úr pappír í notkun), kynntar á vefsvæði ARTES:

<http://artescommunity.eu/paper-puppets-in-action/>

Námsslóð sem kallast „Theatre of objects and stories“ (Leikhús hluta og sagna) kynnt á vefsvæði ARTES:

<http://artescommunity.eu/theatre-of-objects-and-stories/>

Kynning á vinnu við leikpátt byggðan á sannri frásögn:

<http://artescommunity.eu/theatrical-scenario-life-stories-and-fiction/>

<http://artescommunity.eu/performance-magic-mountain-or-a-few-facts-from-ms-life/>

Kynning á leikbrúðusýningu „Birds of Passage“ (Fuglar á ferð) – dæmi um hreina sjónræna frásögn í leikhúsi (stutt spjall á pólsku í upphafi, upptaka af leikriti fylgir í kjölfarið):

<http://www.kryjucz.pl/film--w-drowne-ptaki---teatr-grodzki-junior.html>

MÖGULEIKAR STAFRÆNNAR OG LEIKRÆNNAR FRÁSAGNAR

Höfundur: Zane Brikovska

ASTOFAN

INNANGANGUR

Í þessum kafla munum við skoða umbreytingaferlið sem hefur átt sér stað meðal þátttakenda námskeiðsins í stafrænni og leikrænni frásögn. Sex daga þjálfun bauð bæði uppá nám byggt á þekkingu og hæfni og einnig að opna nýja vídd fyrir nám byggt á viðhorfum til að gefa þátttakendum tækifæri til að endurspegla tilfinningar, gildi og hvatningu.

Þetta var gert með því að nota einföld efni til að segja söguna í gegnum leikbrúður og með því að fá aðgang að stafrænni margmiðlunartækni til að auðvelda frásagnir. Bæði einstaklings- og hópvinna var notuð til að hjálpa þátttakendum að ná nægilegu sjálfstrausti til þess að nota þessi verkfæri í námi með nemendum sínum.

Þær hugmyndir og persónulegu sögur sem kynntar eru til sögunnar í þessum kafla hafa þróast með samvinnu félaga í þessu verkefni og með öllum þátttakendum í þjálfunarnámskeiðinu sem haldið var í Dublin af IADT árið 2016. Þessi kafla varð til með ómetanlegu samstarfsfólki; þjálfurum, listamönnum,

kennurum og félagsliðum sem komu frá Íslandi, Póllandi, Ítalíu og Írlandi. Allir með áralanga reynslu og sumir með yfir tuttugu ára reynslu af þjálfun í hópi, að hjálpa fólki að vera virkir borgarar, fjölmennningarlegri þjálfun og leiklist.



Við höfum fylgt mismunandi skrefum fyrir, á meðan og eftir þjálfun með það að markmiði að þróa skilning á einföldum þáttum og grunnþáttum eins og:

- Hverjar eru helstu áskoranir sem við stöndum andspænis í

okkar daglegu vinnu í okkar landi?

- Hvernig er hægt að nota þessar tvær aðferðir (stafræn og leikræn frásögn) til að mæta þörfum fólksins sem við vinnum með?
- Hvernig getum við betur tengt við þessar aðferðir, sérstaklega í fullorðinsfræðslu?
- Hvernig er hægt að tengja leikræna og stafræna frásögn við það að bæta samskiptahæfileika?
- Írland leggur til einstaka nálgun við T&D með því að bæta Theatre of the Oppressed (T/O) við blönduna. Getur þessi nálgun aukið möguleikana?

ÁSKORANIR Í VINNU HVERSDAGSINS

Stærsta áskorunin sem flestir þátttakendur stóðu frammi fyrir, burtséð frá þeirra sérfræðilegu stöðu, voru samskiptin og almennur skortur á möguleikum til að hafa samskipti. Tilvitnanir frá þátttakendum lýsa vel þessum áskorunum:

„Það er þörfin til að finna nýjar leiðir til að hafa samskipti, til að endurspeglar eigin reynslu innflytjandans og þvermenningarlega aðlögun, og að finna aðrar leiðir (án orða, listrænar) til að eiga samræður við aðra.“

„Helstu vandamálin varðandi aðalmarkhópin minn (fatlaðir) tengjast heilsu og aldri og einnig samskipti innan heyrnarlausra samfélaga. Einnig er persónulegt vandamál mitt að mér finnast ég oft staðnaður í þjálfuninni.“

„Það getur verið erfitt að fá Íslendinga til að vera með innflytjendum.“

Gerð var krafa um nýja hæfileika og þekkingu fyrir þjálfara/kennara til að hjálpa þeim að mæta þörfum nemenda sinna. Til dæmis að sjá þeim fyrir árangursríkum tækjum til að hjálpa nemendum að tjá tilfinningar sínar, langanir, áhyggjur og vandamál í sköpun og gleði.

„Fullorðinsfræðsla fyrir innflytjendur er takmörkuð og einblínir að mestu á að læra tungumál viðtökulandsins. Ég reyni að finna nýjar leiðir fyrir þá sem vinna að fullorðinsfræðslu til að gera kennslu fullorðinna innflytjenda innihaldsríkari með því að læra nýjar leiðir og tæki svo sem rafrænar og leikrænar frásagnir. Að gefa innflytjendum tækifæri til að bæta þver-menningarlega hæfileika og að nýta reynslu sína af því að vera nýbúar.“

„Fólkið er lokað, vill ekki/getur ekki tekið þátt í sumum athöfnum - stundum hægja vandamál þeirra á þjálfunarferlinu og gera það stundum ómögulegt.“

„Megináskorunin mín er að fást við tilfinningar mínar og annarra.“

Frekari áskoranir komu í ljós við að vinna með fólki sem er að ganga í gegnum umsóknarferli um hæli. Vandamál vegna stjórnvalda, stjórnað frá stórum stofnunum og skortur á fjármögnun hafa verið sérstaklega erfið viðfangs.

Markhóparnir sem nefndir voru:

- Innflytjendur, fólk sem hefur flutt til annarra landa og kemur heim aftur, hælisleitendur
- Fatlaðir ungir fullorðnir
- Daufdumbir og andlega fatlað fólk
- Fólk í félagslegri meðferð

ÞJÁLFUN Á ÍRLANDI – YFIRLIT OG NÆSTU SKREF

Þjálfunarbúðir leiddu saman mislitan hóp þátttakenda: Félagsliðar, listamenn, menntaðir leikhússtarfsmenn, kennarar og þjálfarar með ólíka hæfni og mismunandi menntun og reynslu. Sumir voru byrjendur í notkun upplýsingatækni og/eða leikhúss í starfi, aðrir með meiri þjálfun og reynslu á þessum sviðum. Allir áttu það sameiginlegt að þá langaði að læra, upplifa og þjálfast í að nota báðar aðferðirnar sem kenndar voru á námskeiðinu

Niðurstaðan úr þessari þjálfun þurfti að vera að þátttakendur lærðu nýjar aðferðir til að takast á við þarfir nemenda, að hafa samskipti við þá og gagnkvæma tjáningu, með því að bjóða upp

á fræðilega þekkingu og einnig reynslu af því að segja sögur með stafrænum hætti og leikbrúðum. Á námskeiðinu voru þátttakendum kynntar hugmyndir stafrænnar frásagnar með því að fara í gegnum fjölþætt ferli þess búa til eigin stafræna sögu. Innihaldsefni, upptökuvettvangur, notkun kyrrmynda eða hreyfimynda, upptökur hljóða og raddar og útgáfa voru mikilvægustu þættirnir í þessu ferli. Hugmyndir um sjónræna frásögn og leikbrúðulist voru kynntar á mjög hagnýtan hátt, hvernig á að búa til leikbrúðu með því að nota einföld efni eins og brúnan umbúðapappír og gömul dagblöð og lífga hana síðan við í samhengi við ákveðna frásögn.

Eftir að læra um frásögn í leikrænu samhengi, uppgötva hve sérstök leikbrúðulistin er og tjáning án orða og að læra hve auðveldar frásagnir geta verið og framsettar á öflugan hátt með því að nota stafræna tækni, báðum við þátttakendur að hugleiða hugsanlega og hagnýt gildi þessara tveggja aðferða til að nota í fræðslu. Einnig að tjá faglegar og persónulegar tilfinningar þeirra og hverju námskeiðið skilaði þeim í notkun þessara tveggja aðferða og að hugleiða næstu skref með markhópunum sínum. Látum sögurnar frá þátttakendum sjálfum á námskeiðinu í Dublin segja frá



hinum umbreytandi krafti og gleðilegum karakter þessara tveggja aðferða.

Þátttakendur frá **Íslandi** bjuggu yfir reynslu að vinna með **innflytjendum** innan tveggja mismunandi sviða. Íslendingurinn **Guðný Sigríður Ólafsdóttir** býr yfir kennslureynslu í tungumálakennslu með fullorðnum innflytjendum. Hún hafði áður notað upplýsingatækni við kennslu, mest þó með grunnskólanemendum, en eftir námskeiðið var hún ákveðin í að vera með námskeið í stafrænni frásögn fyrir fullorðna innflytjendur á Íslandi.

„Jafnvel þótt ég hafi notað stafrænar frásagnir með nemendum mínum í gegnum árin, þá lærði ég enn meira á námskeiðinu í Dublin og sá enn betur hve góð og hagnýt þessi aðferð getur verið fyrir fólk sem getur ekki tjáð sig, ýmist vegna fötlunar eða tungumálaerfiðleika. Með því að nota þessa aðferð getur fólk tjáð sig ýmist án eða með orða, getur látið tæknina tala fyrir sig.

Ég prófaði leikræna frásögn í fyrsta sinn í Dublin og mér fannst það frábært! Ég held að það sé gott að nota þá aðferð með alls kyns fólki, sérstaklega með þeim sem ekki geta tjáð sig. Við lærðum að gera leikbrúður úr pappír til að nota í leikrænni frásögn og hvernig á að gæða þær lífi. Það er sterk leið til að tjá tilfinningar sínar og hugmyndir eða að segja sögu og þú lærir að vinna í takti við aðra án þess að nota orð. Ég tel að það sé frábær leið fyrir fólk sem er fatlað eða getur ekki tjáð sig af einhverjum ástæðum.

Næsta skref hjá mér er að standa fyrir námskeiði í stafrænni frásögn (digital storytelling) fyrir hóp innflytjenda á Akureyri. Það eru konur frá fimm ólíkum löndum sem hafa búið lengur eða skemur á Íslandi, og misvel staddar í íslenskri tungu. Stafræn tækni eins og við lærðum í Dublin verður notuð á námskeiðinu.“

Notkun leikhúss sem samskiptaform með mismunandi nemendahópum var kynnt af **Jóhönnu Völu Höskuldsdóttur**, leiklistarlistamanni með áherslu á samfélagið. Reynsla hennar af vinnu með innflytjendum var rétt að byrja. Ný tæki eins og leikbrúður sem kynnt voru á námskeiðinu voru spennandi uppgötvun fyrir hana og hún hlakkaði til að nota þessa nýju hæfileika í fyrsta sinn með fullorðnum innflytjendum í nánustu framtíð.

„Mesti áhugi minn liggur í áhrifunum sem leikhúsið getur haft á þátttakendur. Að hluta til getur það gefið hljóðlausum rödd og gefið þeim rými sem ekkert eiga. Í augnablikinu er ég að vinna með hópi erlendra kvenna á Akureyri, heimabæ mínum. En vissulega verður starfið erfiðara vegna tungumálaerfiðleika. En þá held ég að leikbrúðurnar geri galdurinn til að yfirstíga þessa tungumálaerfiðleika á skemmtilegan, óformlegan hátt sem auðveldar samskiptin.

Ég verð að viðurkenna að ég var svolítið efins varðandi leikbrúða aðferðina í byrjun námskeiðs. Myndir og minningar af truflandi og skelfilegum leikbrúðusýningum í sjónvarpinu frá æsku minni flugu um hugann minn. Og mér fannst ekki augljóst hvað hægt væri að gera með leikbrúðu sem „venjulegt“ leikhús gæti ekki

gert. En efinn hvarf fljótt og í staðinn kom hrein forvitni og leikgleði þegar okkur voru rétt einföld efni og einföld verkefni sem leyfðu okkur að vera á staðnum en samt að rannsaka, sem mér finnst vera sjaldgæf staða í nútímaheimi. Ferlið að búa leikbrúðuna til, kynnast henni, rannsaka hvað hún getur gert, læra að láta hana hreyfa sig og að lokum að kynna hana fyrir hinum var hreinsandi og gleðilegt ferli. Fyrir mig, þá var stærsta gjöfin í leikbrúðuaðferðinni kannski sú að þetta er líkamleg reynsla og ekki í höfðinu. Það er aldrei hætta á að samhengið verði of flókið og því getur maður bara slakað á og notið leiksins. Leiðin til sögunnar er ekki í gegnum höfuðið við borð, heldur með því að kanna brúðuleikinn á sviðinu. "Ó, hún getur gert þetta! Sjáðu! Og hvað gerist ef hún fer hér? Það lítur út fyrir að hún sé að dansa, kannski er hún að því, hvers vegna er hún að dansa? Ó, þetta lítur vel út....

Þetta er auðsjáanlega mikill kostur þegar unnið er í hóp sem hefur ekki sameiginlegt tungumál. Það er engin þörf fyrir tungumál þegar verið er að rannsaka leikbrúðu á sviði og gera hana hreyfanlega. Að auki talar brúðan ekkert tungumál, en er samt þarna uppi, að leika á sviði, að segja okkur sögu. Leikbrúðan er fyrirmynd annarra, sýnir okkur að orð eru ekki nauðsynleg til að segja sögu. Næsta skref hjá mér er að halda námskeið í leikbrúðugerð með hópi innflytjendakvenna á Akureyri. "

Pólland: Námskeiðið var kynnt af tveimur þátttakendum. **Grodzki Theatre Association** hefur mikla reynslu í vinnu með daufdumbum og nota sjónrænar frásagnir sem form tjáninga og

samskipta. **Maria Schejbal**, leikstjóri og gagnrýnandi stóð fyrir þriggja daga námskeiði í gerð leikbrúða.

„Ég byrjaði að vinna með heyrnarlausum árið 2011, þegar við í Grodzki Theatre Association ákváðum að búa til samþættan leikhóp fullorðinna, eingöngu frá samfélagi heyrnarlausra og einnig einstaklinga með námsörðugleika. Frá upphafi verksins hafa samskipti verið aðal vandamálið sem við stóðum frammi fyrir og þurftum að leysa. Þar að auki, vegna sérstakra erfiðleika heyrnarlausra einstaklinga (vandamál með óhlutstæða hugsun og þeirra eigin leið til að skynja heiminn) þurfti ég að finna skilvirkar aðferðir og tæki til að auka þroska hópsins auk þess að styðja hvern einstakling við að tjá sig.

Ég er hundrað prósent örugg um skilvirkni þess að nota leikbrúðulist og sjónræna frásögn í tengslum við menntun og félagslega þátttöku. Það er besta lausnin fyrir munnleg samskiptavandamál



innan hópsins, sem og til að miðla persónulegum og viðkvæmum skilaboðum. Þess vegna höfum við einbeitt okkur að því að búa til einfaldar og skiljanlegar sjónrænar sögur án orða, sem áhorfendur frá mismunandi tungumálahópum og menningarsamfélögum eiga auðvelt með að fylgjast með.

Hinn hlutinn af T&D Stories, stafræn frásögn, er nýnæmi fyrir mig. Hins vegar, sem leiklistarmaður sem vinnur með heyrnarlausum, er ég alltaf að leita að nýjum og skapandi hugmyndum fyrir námsmenn. Þar að auki get ég séð mörg líkindi milli leiklistar og stafrænnar frásagnar, þrátt fyrir að meginþátturinn séu þeir miðlar sem notaðir eru. Svo, jafnvel þótt mig skorti ítarlega tölvu/tæknilega færni, ætla ég að kynna nokkra þætti stafrænna frásagna fyrir hópnum mínum. Sérstaklega vil ég taka heyrnarlausu leikara, skref fyrir skref í gegnum fyrsta áfangann að búa til stafræna sögu, með áherslu á söguþráðinn og að finna viðeigandi myndir fyrir hann. Ég býst við að fyrsta verkefni - að skrifa persónulega sögu gæti verið mjög erfitt fyrir þá.

Leið þeirra til að tjá hluti er einföld, svo það verður nauðsynlegt að styðja þá við að framkvæma þetta verkefni. Kannski mun ég reyna að sameina báðar aðferðir, fyrst með því að vinna með leikbrúður og síðar að hvetja þátttakendur til að draga saman hugmyndir og setningar frá báðum aðferðum.

Næsta skref – frásögnin ætti að vera auðveldara fyrir fólk í samfélagi heyrnarlausra. Með því að hafa uppbyggingu sögunnar tilbúna, munu þeir sennilega finna mismunandi leiðir til að sýna einstaka hluti af frásögninni með myndum - teikningar, samsettar myndir úr

pappírshitum, hlutir sem er raðað saman á sérstakan hátt.

Önnur áskorun og sérstakt ævintýri verður að vinna með hljóð og tónlist fyrir sögurnar, því heyrnarlausir geta greint hljóðmerki. Hér má einnig nota táknmál.

Þrátt fyrir öll ofangreind vandamál, tel ég að það sé þess virði að reyna að prófa aðferðir stafrænnar frásagnar með fólki frá samfélagi heyrnarlausra. Til að ljúka tæknilegum hluta þessa verkefnis þurfum við þó hjálp frá einhverjum sem hefur reynslu af að nota viðeigandi tölvuforrit.“

Ný vídd í þjálfun fatlaðra var fundin af öðrum pólskum samstarfsaðila, **EST Foundation. Lukasz Putyra**, heimspekikennari með reynslu í notkun nýrrar tækni í námsumhverfi. Hér að neðan fjallar hann um hvernig hægt er að nota stafræna frásögn til að takast á við núverandi mál í Póllandi; Aðstoð til þeirra sem flytja aftur heim til Póllands, við að aðlagast landi og þjóð.

“Ég tel mig ekki mjög reyndan þjálfara í leikrænum eða stafrænum frásögnum, en mér finnst ég öruggari og hæfari á sviði stafrænna frásagna.

Árið 2004 byrjaði ég fyrsta ævintýri mitt með óformlegri kennslu sem þjálfari og leiðbeinandi fyrir börn, sem reyndu að halda úti á netinu umræðu með jafnöldrum sínum frá öðrum Evrópulöndum innan verkefnisins ‘Quest for Young Europe’. Fyrsta skrefið mitt í því að nota stafrænar aðferðir í menntun var í hlutverki leiðbeinanda

í námskeiði í ljósmyndun og sýningu, sem einnig var prufa fyrir samvinnunám/kennsluaðferð í fullorðinsfræðslu.

Að mínu mati eru líkur á að báðar aðferðir - stafræn og leikræn frásögn – henti í faglegu starfi mínu, þar sem báðar henta til að gera fólki kleift að miðla alls konar málefnum í gegnum ólíkar rásir. Jafnvel þótt talsetning í stafrænum frásögnum sé mikilvægur þáttur í myndinni, kemur krafturinn frá sjónræna hlutanum og samsetningunni. 'Mynd lýsir þúsund orðum' - þessi setning lýsir kjarna bæði stafrænnar og leikrænnar frásagnar.

Annar kostur beggja aðferða er sá möguleiki að sögumaðurinn 'felur sig' bak við brúðuna eða meðal myndanna og gerir þeim kleift að sýna hluta af sjálfum sér sem getur verið erfiðara að gera með því að nota 'munnleg samskipti'. Þannig eru þessar aðferðir ekki aðeins mjög hjálpsamar en einnig þægilegt umhverfi til að deila erfiðum málum á ýmsan hátt.

Eftir námskeiðið í stafrænum og leikrænum frásögnum get ég sagt að ég hafi lært nóg til að byrja og með frekari þróun prófa þær í vinnunni minni. Hvað varðar fyrri aðferðina fyrir lengra komna er ég með alveg skýra mynd af því hvernig ég ætla að nota hana með 'nemendum mínum'. Innan 'T&D Stories' verkefnisins er ég að fara að vinna með pólskum innflytjendum sem eru að flytja heim aftur, hjálpa þeim að segja sögur um mismunandi málefni sem tengjast því að koma aftur til heimalands síns. Það er hópur sem ég hef aldrei unnið með áður sem þjálfari, og þess vegna sé ég verkefni mitt hér sem frábæra áskorun. Jafnvel þó að ég hafi lesið mikið um þetta efni og talað við nokkra af innflytjendum, finnst mér núna að ég sé

betur undirbúinn fyrir þetta verkefni, persónulegir sigrar geta alltaf komið á óvart.

Í upphafi ætla ég að aðstoða við upptöku á stafrænum sögum fyrir að minnsta kosti 5 manns, sem komu aftur til Póllands frá brottflutningi. Það fer eftir því hver nákvæmlega verður tilbúinn til að vinna með mér, hvort ég muni ákveða að byrja með fræðilega hlutann með öllum hópnum eða hvort ég útskýri tæknina fyrir hverjum og einum.

Vissulega mun ég vinna með og styðja hvern einstakling fyrir sig á meðan á öllu starfsferlinu stendur. Ég var ekki svo viss um það áður en námskeiðið var í Dublin, en nú er ég fullviss um að ég geti staðið fyrir heildstæðri T&D þjálfun. Jafnvel þótt við tölum um alþjóðlega, algenga hluti sem varða flesta sem eru að flytja heim aftur, mun leiðin til að tjá það í stafrænum sögum vera einstaklingsbundin; hins vegar, í krafti stafrænna frásagna, ætla ég að sýna alþjóðlegan sannleika eða algeng vandamál sem margir eiga sameiginleg, á þann hátt sem allir geta tengt við.

Eftir að hafa útskýrt allt ferlið, verður hver þátttakandi beðinn um að skrifa handrit sögunnar sinnar. Hvert handrit verður greint og rætt við mig sem kennara og einnig með hópnum til að fá endurgjöf á uppbyggilegan hátt. Næst munum við undirbúa söguborðið saman og ákveða hvers konar myndir (kvikmyndir, ljósmyndir, grafík eða texti) verða notaðar. Næsta skref verður að vinna í tölvuforritinu - raða myndunum niður, vinna kvikmyndina o.s.frv. Ég mun deila þessu starfi með þátttakendum á fullnægjandi hátt, fer eftir hæfni þeirra í tölvuvinnslu. Síðasti hlutur verður að birta og

sýna áhorfendum kvikmyndina.

Þetta ferli gerir þátttakendum kleift að segja sögur sínar um það sem skiptir þá mestu máli og er mikilvægast varðandi það að flytja aftur heim til Póllands. Sögurnar munu vernda friðhelgi einkalífs en á sama tíma geta sögumennirnir sýnt tilfinningar sínar og reynslu



í krafti stafrænnar frásagnar svo aðrir innflytjendur sem flytja aftur heim eða hafa það í huga geti lært af sameiginlegum upplifunum þeirra sem hafa nú þegar gert það."

Þátttakendur frá **FNCC, Ítalíu** sögðu að helstu áhugamál þeirra væru að finna nýjar leiðir til að taka þátt í þjálfunarstarfi með ungu fólki með fötlun sem sitja í opinberum skólum þar sem sérþjálfaðir og menntaðir kennarar starfa með almennum kennurum. Markmið þeirra er að auka sjálfsvitundina og þátttöku þessara nemenda á vinnumarkaði eftir að þeir eru útskrifaðir.

Markhópurinn er 18 ára og eldri, ungir fullorðnir nemendur sem glíma við andlegar fatlanir af mismunandi uppruna. Sérstök þjálfun er nauðsynleg til að tryggja að tækifærin séu til staðar fyrir þá, þar sem þessir nemendur eru oft þeir sem gleymast fyrst á efnahagslega krefjandi tímum.

"Með reynslu minni í vinnu með fjölbreytta hópa nemenda (fatlaðra og ófatlaðra) jafnt utan og innan námskrár, lærði ég að meta hve mikilvægt sjálfsálit nemenda míns er í núverandi ástandi og einnig hvað varðar framtíðarhorf þeirra þegar námskeiðinu í skólanum lýkur.

Frá þessu sjónarmiði hefur notkun leikhúss og hljóð- og myndmiðlunar verið mikilvægt til að byggja upp sjálfsvitund um hæfileika nemenda, getu þeirra og samkeppni jafnt og þeirra persónulegu stöðu.

Markmiðið með slíkri starfsemi hefur verið og er að átta sig á því að fjölbreytni er ekki endilega vandamál, heldur með réttum skilyrðum og með fullnægjandi stuðningi, eru hugsanlega eða geta orðið tækifæri. Slík markmið geta náðst bæði fyrir fatlaða og fyrir venjulega nemendur, einkum í námskeiðinu sem er ætlað fólki í félagsþjónustu.

Að skipuleggja, framleiða og breyta stafrænum sögum nemenda undir stjórn kennara okkar, væri ný, en hagkvæm reynsla í að efla sjálfsvirðingu og sjálfsvitund. " Vinnustofur í leikrænni og stafrænni frásagnarlist voru haldnar í Dublin, **Írlandi**. **IADT** var gestgjafinn fyrir „Train-the-Trainer“

námskeið, að þjálfar þjálfarann. IADT hefur staðið fyrir nýrri nálgun við leikhús og stafrænar frásagnir, þ.e. að finna samvirkni milli „Theatre of the Oppressed“ (TO) og leikbrúðulistar vegna samstarfs þeirra við leikhóp sem tók þátt, ALA Galway. Þetta hefur opnað nýjar og spennandi leiðir til nýsköpunar og möguleika til að gera tilraunir með báðum formum.

“IADT hefur mótað tengsl við ALA Galway. ALA felur í sér algjörlega persónulega, félagslega og samfélagslega stofnun fyrir fullorðna með ýmsar fatlanir, þjóðernis- og minnihlutahópa, sem aðallega notar TO, aðferðafræði vettvangsleikhúss, sem þróunarverkfæri.

Þegar IADT kom fyrst að máli við ALA í Galway í febrúar buðu þeir IADT að taka þátt í TO vinnustofu í Galway til að sýna fram hvaða miðil þeir nota í samskiptum. Eftir þessa kynningu kom hugmynd um sameiningu TO, DS og TS fram. Í þessu skyni og til að veita verkefninu aukið gildi var lagt til að við myndum stýra kvöldvöku í TO í vinnustofunni í Dublin til að prófa hugtakið. Þetta gaf okkur upplagt tækifæri til að prófa hugtakið sem virkaði mjög vel og verður skoðað frekar í framtíðinni.

Þrír þátttakendur frá ALA Galway, Jim, Anne og Janna sem sóttu námskeiðið í T&D Storytelling í Dublin, sýndu mjög jákvæð viðbrögð við TS og DS þjálfuninni. Hugmyndin um DS var algerlega ný fyrir þeim öllum og þau töluðu öll um byrjunar-örðugleika frá tæknilegu sjónarhorni við að framleiða stafrænar frásagnir sem aðallega tengjast hljóðvinnslu. Frá námskeiðinu í Dublin hefur Jim unnið að stafrænni frásögn um ALA fyrir ALA-vefsíðuna með ráðgjöf um tækni og hönnun frá IADT. Jim, Anne og Janna eru einnig að

kanna hugmyndina um sameiningu TS, DS og TO sem miðil og við teljum að þessi nálgun gæti verið sérstaklega gagnleg til að sigrast á tungumálhindrunum fyrir innflytjendur sem eru nýir í samfélagi eða eru feimin og finnst hlutverkaleikur óþægilegur eða það að leika - það er gert ráð fyrir að brúðurnar geti verið leikararnir. “

NIÐURSTÖÐUR

Nýlegar upplýsingar frá framkvæmdastjórn Evrópusambandsins sýna að 40% Evrópubúa hafa ekki stafræna hæfileika (New Skills Agenda for Europe). Stafræn frásögn sem notar stafræna miðla sem aðaltól til að búa til og hafa samskipti bætir gæði læsis. Svonefnd “tuttugustu og fyrstu aldar læsi” felur í sér færni í upplýsingalæsi, sjónrænu læsi, tæknilæsi og fjölmiðlalæsi til að bæta og auðga leiðir til samskipta í stafræna heiminum.

Eitt af meginmarkmiðum T&D Stories er að búa til fleiri innihaldsrík samfélög á meðan unnið er með hópum fólks í hættu á félagslegri útskúfun í frumstæðum aðstæðum. Báðar aðferðir við frásagnir þó að þær séu ólíkar, hafa marga kosti. Báðar aðferðir styrkja nemendur til að sigrast á samskiptatruflunum og bæta samskiptahæfileika sína. Að hjálpa þeim að þróa rökrétta og huglæga hugsun og tilfinningagreind sína auk þess að auðga hæfileika til læsis. Þessir aðferðir stuðla einnig að þátttöku almennt og gerir fólki kleift að samþætta og taka meiri þátt í nýju umhverfi. Vonast er til að T & D nálgunin verði sérstaklega gagnleg fyrir fatlaða nemendur. Þegar þeir þjálfast er gert ráð fyrir að þeir fái meira sjálfsálit og aukið sjálfstraust. Þeir verða betur búnir til að taka þátt í opinberum

stofnunum, og nýta sér þjónustu sérfræðinga frá staðbundnum frjálsum félagasamtökum og stjórnvaldspjálfunarverkefnum.

Tilvitnun sem skráð var í lokvinnustofunna í Dublin dregur saman í nokkrum orðum helstu væntingar okkar: *“Ég sá hluta af sjálfum mér og starfi mínu í því sem aðrir þátttakendur gerðu”*. Það sýnir einfaldlega kraftinn sem sjónrænt samtal sögunnar getur haft í öllum aðstæðum þar sem fólk þarf að vera nær hvert öðru. Til að geta tekið þátt í samfélaginu að fullu þarf fólk að hafa samskipti og þróa félagshæfni sína. Menningarlegur, tungumála- eða líkamlegur munur getur verið hindrun á eðlilegum munnlegum samskiptum. Án nauðsynlegrar félagslegrar færni til samskipta getur fólk orðið einangrað eða á hliðarlínunni. Stafræn sögugerð og leikbrúður eru tegundir listar sem geta hjálpað til við að sigrast á félagslegum hindrunum sem auðvelda betri samþættingu fjölbreyttra samfélaga.

Ofangreint afhjúpar möguleika stafrænnar frásagnar og leikbrúðulistar til að flytja persónulegar frásagnir á öflugan hátt og auka betri gagnkvæman skilning, staðfestingu og þátttöku sem er heildarmarkmið **T&D sagna**. Við höfum skrifað þennan kafla í þeirri von að samstarfsmenn okkar, kennarar, nemar, listamenn muni deila reynslu sinni og styðja hvert við annað til að takast á við þau viðfangsefni sem við mætum á hverjum degi í starfi okkar með sérstökum markhópum okkar. Ósk okkar er að báðar aðferðir verði samþykktar í námsbrautum fyrir fullorðna nemendur.



Tilvísanir:

“Stafræn frásögn í skólastarfi”, Bernard R. Robins, University of Houston

„Árangursrík fullorðinsfræðsla“, þróað af Northwest Center for Public Health Practice

AÐFERÐIR Í NOTKUN

Höfundur: Zane Brikovska

ASTOFAN

Þessi kafli er safn af kennslu- og þjálfunarpáttum sem eru tilbúnir til notkunar fyrir fullorðinsfræðslu með hagnýtum verkfærum sem eru gagnlegir í þjálfun, til að auka samskiptatækni fyrir fjölbreyttan hóp nemenda. Í þessum kafla verður kennari kynntur fyrir námsverkefnum sem hafa verið prófuð með góðum árangri í vinnustofu á vegum T&D Stories, þar sem þekking og færni sem fjallað er um í fyrri köflum er sett í starfshætti sem auðvelt er að nota af kennurum í daglegu starfi sínu.

Sú námsleið sem kynnt er hér leitast við að finna nýjar leiðir til að nota með fullorðnum nemendum frá viðkvæmustu hópunum í samfélaginu, til að hjálpa þeim að sigrast á líkamlegum, menningarlegum, tungumála- og mannlegum hindrunum og auðvelda samskipti sem gera þeim kleift að nýta sér möguleika sína. Við trúum því að tæki til samskipta sem ekki krefjast tungumáls, svo sem tjáning í gegnum myndir og brúður, bendingar og hljóð séu árangursríkar leiðir til að mæta grunnþörfum nemenda og stuðla að einstaklings- og félagslegri þróun.

Teatr Grodzki hefur þróað nám/kennsluefni fyrir hóp heyrnarlausra einstaklinga og nemenda (Lifandi myndir, hvað

skiptir máli) með ýmiskonar fötlun sem byggist á samsettum aðferðum leikrænna og stafrænna frásagna. Samvinnunám sem aðal kennsluáðferð leiddi til jákvæðari og styðjandi viðhorfa til að hvetja þátttakendur til að auka sjálfsvitund sína með því að endurspegla sársaukafulla fortíð og finna sameiginlegan grundvöll til að þróa samskiptahæfileika sína.

Fondazione Nazionale Carlo Collodi hefur unnið með ungu fólki með vitræna fötlun. Þetta tiltekna samhengi hefur krafist þess að leiðbeinendur noti persónulega nálgun og sérstakar leiðir til að hjálpa hverjum nemanda að sinna verkefnum sínum. Notkun stafrænnar tækni (Þetta er sagan mín, þetta eru tækin mín; Kórin með hvítu hanskana) til að búa til og vinna með persónulegar frásagnir reyndist vera skilvirk og aðlaðandi tæki fyrir unga fullorðna nemendur til að auka sjálfsvitund og sjálfsálit.

ASTOFAN hefur þróað kennsluefni (Hver ert þú; Tjáning með tækni) byggt á námsupplifun með hópum innflytjenda og flóttamanna. Báðar aðferðir virtust vera mjög gagnlegar fyrir nemendur með mismunandi menningarbakgrunn og virtust gagnlegar fyrir nemendur sérstaklega til að endurspegla og varpa ljósi á mismunandi þætti menningarlegra samskipta.

Leikræn tjáning virtist vera sniðugt og skilvirkt tól til að læra tungumál og lífsstíl hýsingarsamfélagsins.

EST hefur beint athyglinni að vandamálum sem snerta aðlögun að nýju hjá fyrstu bylgju nýrra innflytjenda til Póllands sem eru að koma aftur heim. Kennsluaðferðin stafræn frásögn (Hvernig á að mynda minningar?; Að fylla í eyður) gerir nemendum kleift að endurspegla reynslu sína sem innflytjendur og vekja athygli á mikilvægum atburðum í sögu þeirra sem innflytjendur og auka sjálfsvitund þeirra til að öðlast betri skilning á nýju umhverfi sínu og áskorunum í framtíðinni. Í tilviki EST voru öll verkefni framkvæmd einstaklingslega.

Markhóparnir sem kynntir eru í námsferlinu þróast á mismunandi vegu með tilliti til aldurs, uppruna, getu, hæfileika og þekkingar þátttakenda og má líta á þá sem mikilvægan þátt og tæki fyrir kennara með starfsreynslu á víðtæku sviði. Þjálfarar hafa notað mismunandi kennsluaðferðir og námsstíl til að ná virkri þátttöku nemenda sem gerir þeim kleift að byggja upp þekkingu sína skref fyrir skref með því að vinna einstaklingslega eða í hópum.

Ennfremur koma fram í þessu námsferli áskoranir sem kennararnir standa frammi fyrir á meðan námið stendur yfir og bjóða þær upp á mismunandi úrlausnir með það að markmiði að auka hvatningu, þátttöku og árangur nemenda frá persónulegu sjónarmiði. Með því að fylgja leiðbeiningunum skref fyrir skref lýsir námsferlið áætluðum námsárangri í mismunandi námsþáttum, svo sem þekkingu, færni og viðhorfum sem nemendur öðlast.

Fyrirséð áhrif, sem kynnt eru í námsferlinu, lýsa því hvernig á að nota leikræna og stafræna frásögn til beinna/óbeinna þátttakenda. Að lokum, til að auðvelda frekari framkvæmd þessara tveggja aðferða, eru afurðir vinnustofanna gerð aðgengileg til að sýna mikilvægustu hluta heildarferlisins.

NÁMSLEIÐIR

Lifandi myndir

Hvað skiptir máli?

Þetta er sagan mín, þetta eru tækin mín

Kórinn með hvítu hanskana

Hver ert þú?

Tjáning með tækni

Hvernig á að kvikmynda minningar?

Að fylla í eyður



LIFANDI MYNDIR

Námsferli með hópi fullorðinna nemenda með mismunandi fatlanir sem eiga við margvíslega félagslega erfiðleika að etja.

	Námsleiðin Lifandi myndir
<i>Höfundar Tengiliður</i>	Maria Schejbal og Jolanta Kajmowicz-Sopicka maria@teatrgrodzki.pl og jolanta@teatrgrodzki.pl
<i>Markhópur</i>	Þetta námsferli var prófað með góðum árangri með hópi fullorðinna með mismunandi fatlanir og sem áttu við margvíslega félagslega erfiðleika að etja. Meðal þeirra voru aðilar frá samfélagi heyrnarlausra, fólk með vitsmunalega skerðingu og fjölskyldur þeirra. En það er hægt að nota þetta með hvernig vinnuhópum sem er.
<i>Lýsing á viðfangsefnum</i>	Það komu upp sérstaklega erfið augnablik á meðan á vinnustofunni stóð. Sérstaklega áttu sumir þátttakendur erfitt með að fara aftur í dramatískar aðstæður sem ollu fötlun þeirra í bernsku eða önnur áföll frá fortíðinni. Þeir reyndu að tjá þessar minningar og staðreyndir með því að skrifa og teikna, en að lokum vildu þeir ekki vinna frekar með þær. Hins vegar voru sumir þátttakendur djúpt snortnir af því að deila eigin lífsreynslu með öðrum hópmeðlimum. Það að skipuleggja sögurnar reyndist einnig mjög flókið fyrir flesta þátttakendur. Notkun Julie Story tækninnar var hins vegar góð lausn fyrir þetta erfiða ástand sem myndaðist, og í lok námskeiðs var það staðfest að hópurinn gæti búið til nýjar kynningar byggðar á persónulegum sögum í framtíðinni.
<i>Þjálfunarferlið eða Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?</i>	Þessu námsferli er ætlað að hvetja þátttakendur í vinnustofunni til að tjá sig og veita innsýn í lífsreynslu sína. Notkun mismunandi skapandi aðferða örvar þátttakendur til forvitni, hreinskilni og vilja til að sýna eigin sjálfsmynd. Það gefur þeim rödd sem eru yfirleitt útilokaðir og heyrist lítið í. Að auki hjálpar það til að þróa hæfileika í hópastarfi (samskipti og samvinnu, ákvarðanatöku og vandamálalausnir innan hópsins).

<i>Lýsing á athöfnunum</i> <i>Tillögur:</i> <i>1. Skiptum aðalathöfnunum niður í gerleg verk og lítil skref</i> <i>2. Skilgreinum hæfnina sem er nauðsynleg til þess að takast á við athafnirnar og verkin</i> <i>3. Áætlum lengd og tímaramma athafnarinnar</i> <i>4. Lýsum þeirri áhættu og óvissu sem gætu haft áhrif á framkvæmd athafna</i> <i>5. Lýsum í stuttu máli nauðsynlegum grunn mannlegum, líkamlegum og fjárhagslegum kröfum sem þarf að uppfylla til þess að framkvæma athöfnina</i>	Þetta námsferli sýnir ferlið og verklagsreglur til að nota mismunandi leiðir til listrænnar tjáningar til að gera þátttakendum kleift að deila persónulegum sögum sínum með öðrum. Það sameinar þætti aðferða bæði stafrænnar og leikrænnar frásagnar. Skipulagið er gert fyrir röð vinnustofa í 2-4 klst. hver. Hópurinn ætti að hafa að minnsta kosti 12 klukkustundir til ráðstöfunar til að ljúka verkefninu. Að því er varðar hópinn okkar voru skipulagðar 6 tveggja tíma vinnustofur (júní-október 2016). Fjöldi þátttakenda í hópnum getur verið frá 6 til 15 manns. Venjuleg kennslustofa með stólum og borðum nægir til að sinna vinnunni. Þörf er á skjávarpa og skjá eða öðrum búnaði (tölva) til að sýna stafrænar sögur, og einnig flettitafla eða tafla. Þar að auki ætti leiðbeinandi að safna saman mismunandi efnum og leikmunum (pappír, gömlu dagblöð, spotti, dúkur, eldhúsbúnaður, leikföng, plastplötur osfrv.) til að búa til leikbrúður. Innleiðing þessara námsferla krefst grundvallarskilnings á stafrænni sögugerð og reglum sem varðar gerð leikhúss frá leiðbeinanda, þar sem hann/hún þarf að styðja þátttakendur einstaklingslega. Vinnan á námskeiðinu skref fyrir skref: I. KYNNING Á SÖGUGERÐ Þátttendum er boðið að horfa á eitt eða fleiri dæmi um stafrænar frásagnir. Vefurinn „T&D Stories“, project website getur verið hjálplegur. Á okkar vinnustofu var íslensku frásögninni „Að finna röddina“ (“Finding the voice”) deilt með hópnum. Það er gott dæmi um mjög persónulega og hrífandi frásögn sem er tjáð með einföldum en upprunalegum og skapandi (eins og teiknimynd) myndum. Eftir að hafa horft á stafrænu söguna með hópnum, ætti stjórnandinn að útskýra í stuttu máli hvað svona frásögn sé og hvernig hægt er að gera ólíkar rafrænar sögur.
--	---

II. UPPKAST AÐ SÖGUNNI

Fyrsta verkefnið fyrir alla þátttakendur er að búa til einfalt söguborð af þeirra persónulegu reynslu. Hægt er að nota mismunandi tækni: teikningar, samsettar myndir, ritaðar lýsingar.

Til að auðvelda vinnuna er uppbygging sögunnar – tímarammi áætlaður. Hver þátttakandi fær blað með skriflegum leiðbeiningum: Ég er á aldrinum t.d. 5, þá 15, 25, osfrv. og að lokum er það ég í dag. Hvernig var lífið mitt á mismunandi stigum ævi minnar? Hefur eitthvað mikilvægt komið fyrir mig? Hvað man ég frá fortíðinni? Hvað hafði mestu áhrif á líf mitt og núverandi ástand?

Þessi aðferð reyndist gagnleg og hvetjandi. Þátttakendur voru hver og einn að velja ákveðin augnablik í lífi sínu sem voru sérstaklega mikilvæg fyrir þá. Safn mismunandi söguramma var búið til og við lærðum öll mikið um hvert annað. Mörg ný atriði urðu til, sum þeirra svo sannarlega tilfinningarík og mikilvæg fyrir þátttakendur til að skilja hvorn annan betur.

III. "JULIE STORY" TÆKNI

Næsti áfangi er um að skipuleggja valdar sögur í smáatriðum með því að nota hópþjálfun sem heitir "Julie Story". Í Teatr Grodzki var þessi aðferð kynnt af leiðbeinendum frá ACTA Community Theatre frá Bristol í Bretlandi í alþjóðlegri þjálfun í Lanzarote, Spáni (1.-7. júlí 2016) sem skipulögð var í tengslum við MEDART verkefnið, sem var fjármagnað með EB ERASMUS + áætluninni.

"Julie Story" tæknin felur í sér að allir þátttakendur í vinnustofunni semja sögu, innihaldsríka sögu í hópastarfi.

Upphaf sögunnar getur verið einföld spurning: Hver getur verið hetjan okkar? Er það hún eða hann? Hver er aldur hetjunnar? Hvar býr hann / hún? Og svo framvegis.

Til hagsbóta fyrir vinnuna okkar voru sérstakar persónulegar sögur sem áður voru skrifaðar notaðar sem upphafspunktur fyrir hópinnuna.

	Í fyrsta lagi les/greinir leiðtogi valinn söguþráð og lætur hópinn velja úr því. Allir valdir þættir/staðreyndir eru skrifaðar niður á flettitöflu sem grunnur fyrir frekari sköpun. Þá byggir hópinn söguna saman og hlutverk leiðtogans er að auðvelda skapandi ferli með því að spyrja leiðandi spurninga eins og: Hvernig var tilfinning hans? Var hann þar einn eða með einhverjum? Hver var tíminn/árstíð/veður í þessari aðgerð? o.fl. Þátttakendur geta sagt sanna sögu eða notað ímyndunaraflið. Í lok slíkrar sameiginlegrar sköpunar ætti skáldskapurinn og / eða sanna sagan að þróast í mörgum og fjölbreyttum þáttum. IV. SÖGUR Á SVIÐI Nú er vinna í undirhópum skipulögð. Þátttakendur mynda 2-5 manna hópa og byrja að vinna leikræna kynningu á þeirra eigin sögu sem áður hefur verið þróuð með hjálp “Julie Story” tækni. Það er undir þeim komið að velja á hvern hátt þeir vilja hafa sína kynningu. Þeir geta búið til og notað brúður eða einhverja hluti sem eru í boði, eða einfaldlega að kynna söguþráðinn, með tali eða ekki. Í lokin sýna allir hóparnar “frammistöðu sína” til annarra þátttakenda, einn í einu. V. LOKAFERLIÐ Síðasti áfangi heildarvinnuferlisins er að deila með öðrum og ræða tilfinningar, hugleiðingar og niðurstöður sameiginlegrar vinnu. Sérstaklega skal gætt þeim einstaklingum sem hafa notað eigin sögur til að vinna með. Sérstaklega ætti leiðtoginn að ganga úr skugga um hvort þeim líði vel og sárni ekki þótt þeirra eigin reynsla sé notuð í hópnum.
Niðurstöður úr náminu	Af þessum vinnubrögðum ættu þátttakendur að læra: • um grundvallarreglur sögunnar - bæði stafrænt og leikrænt; • hvernig á að byggja upp söguna til að tjá innihald hennar og miðla mikilvægum skilaboðum; • hvernig á að vinna í hópi og gera málamiðlun; • hvernig á að takast á við erfiðar tilfinningar.

<i>Fyrirséð bein og óbein áhrif á þátttakendur</i>	Innleiðing þessarar vinnu reyndist vera áhugaverð og hvetjandi fyrir fulltrúa þess hóps sem lýst er hér að ofan. Þeir sem tóku þátt í vinnunni urðu sjálfstæðari í hugsun sinni, sveigjanlegri og opnari. Þeir náðu að sigrast á feimni og ótta við að tala um sjálfa sig. Þannig var sjálfsálit þeirra og sjálfsmat styrkt mikið.
<i>Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina</i>	KYNNING Á FRÁSÖGN OG AÐ GERA ÚTDRÁTT ÚR SÖGUM OG SÝNA ÞÆR (INTRODUCTION TO STORYTELLING AND DRAFTING THE STORIES STRUCTURING THE STORIES AND ACTING THEM OUT)

HVAÐ SKIPTIR MÁLI?

Lærdómsferli með hópi daufdumbra (fullorðnir og unglingar) lýsir notagildi sjónrænnar og hljóðlausrar frásagnar fyrir nemendur með tungumála/samskiptavandamál. Upphitunaræfingar, hópleikir og lokaumræða lokar umræðuhringnum og virka sem „að læra með því að gera“ („Learning by doing“)

	Námsleiðin HVAÐ SKIPTIR MÁLI?
<i>Höfundur Tengiliður</i>	Maria Schejbal maria@teatrgrodzki.pl
<i>Markhópur</i>	Þessi námsleið var reynd með árangursríkum hætti með hópi daufdumbra (fullorðnir og unglingar) en í raun er hægt að nota hana með mismunandi hópum þátttakenda í vinnustofu. Á meðan á vinnustofunni stóð fengum við aðstoð táknmálstúlks til að ræða vinnuferlið allt en það er auðvelt að ímynda sér að jafnvel án munnlegra samskipta gætu eftirfarandi æfingar verið gagnlegar fyrir hvaða hóp sem er sem á við tungumála- eða samskiptavandamál að etja.

<i>Lýsing á viðfangsefnum</i>	Engin stór vandamál komu uppá á meðan á æfingum stóð. Hinsvegar geta ákveðnar erfiðleikar komið fram vegna samsetningu hópanna. Til dæmis getur verið erfitt fyrir suma að deila upplifun sinni og tilfinningum, einnig vegna tungumálavandamála sem nefnd eru hér að ofan. Hins vegar er spegilhringurinn - síðasti hluti af ferlinu - almennt ætlaður fyrir þá sem hafa ekki tungumálið með sér. Stundum gerist það einnig að einhver þátttakandi sýnir mótþróa gagnvart því að vinna með höndunum ("Ég er ekki góður í að vinna með höndunum"viðhorf). Einnig getur öll líkamleg snerting verið erfið fyrir suma einstaklinga, s.s. að teikna á bakið á einhverjum.
<i>Þjálfunarferlið eða</i> <i>hvernig hefur þessi</i> <i>áskorun áhrif á</i> <i>hvatningu og árangur í</i> <i>hópnum þínum?</i>	Þessari námsleið er ætlað að kynna þátttakendum meginreglur sjónrænna/hljóðlausra frásagna. Vegna þess hve skemmtilegt þetta er, ætti það að grípa athygli þátttakenda og hvetja þá til að rannsaka nánar þessa sérstöku leið til að koma frá sér skilaboðum og að tjá þarfir sínar, skoðanir og erfiðleika. Þess vegna getur þetta verið góður upphafspunktur fyrir þjálfun í samskiptahæfileikum.



<i>Lýsing á athöfnunum</i> <i>Tillögur:</i> <i>1. Skiptum aðalathöfnunum niður í gerleg verk og lítil skref</i> <i>2. Skilgreinum hæfnina sem er nauðsynleg til þess að takast á við athafnirnar og verkin</i> <i>3. Áætlum lengd og tímaramma athafnarinnar</i> <i>4. Lýsum þeirri áhættu og óvissu sem gætu haft áhrif á framkvæmd athafna</i> <i>5. Lýsum í stuttu máli nauðsynlegum grunn mannlegum, líkamlegum og fjárhagslegum kröfum sem þarf að uppfylla til þess að framkvæma athöfnina</i>	Þessi námslína inniheldur tvær upphitunaræfingar, hópleik og lokaúttekt í hring. Hún ætti að taka 1,5-2 klst. Fjöldi þátttakenda í hópnum getur verið frá 8 til 20 manns. Ekki er þörf fyrir sérstakan búnað eða rými - venjuleg kennslustofa með stólum og kannski borðum nægir. Hins vegar ætti þjálfari að safna að sér mismunandi efnum og leikmunum (pappír, gömlum dagblöðum, dúkum, eldhúsáhöldum, leikföngum osfrv.) til þess að örva þátttakendur í sköpun og styðja þá í rannsókninni. Innleiðing þessarar námsbrautar krefst grundvallarskilnings á meginreglum sjónrænnar frásagnar og almennrar þekkingar á leiklist frá þjálfara, þar sem hann þarf að leiða umræðurnar og styðja þátttakendur í rannsóknum þeirra. Ferli vinnustofunnar skref fyrir skref: I. UPPHITUN: Hvað sjáum við? Hvað finnum við? 1. Allir þátttakendur sitja í hring umhverfis safn af mismunandi efnum sem þjálfari hefur raðað upp. Þeir eru beðnir um að segja hvert öðru frá því sem þeir sjá í miðjunni og að svara leiðandi spurningunni: HVAÐ SKIPTIR MÁLI Á MYNDINNI? Er hægt að “þýða” það í sögu? Hvað segir það okkur? Hvaða skilaboð fáum við frá því? Hvernig hafa litirnir og formin og gagnkvæm tengsl einstakra hluta áhrif á merkingu heildarmyndarinnar? Ef um er að ræða heyrnarlausu og ekki hægt að nota táknmál, þá geta þátttakendur einfaldlega skrifað svörin sín og skipt á milli þeirra. 2. Hópnum er skipt í 2 undirhópa. Þátttakendur mynda tvær raðir, standa hlið við hlið. Þjálfarinn hefur tvær einfaldar teikningar tilbúnar fyrirfram. Hann teiknar með einum fingri mynd á bak síðustu manneskju í einni röð og annar myndina á bak við síðustu þátttakanda í hinni röðinni. Þá reyna þátttakendur einn í einu að endurskapa myndina á bak við manneskju sem er á undan þeim í röðinni. Þegar allir eru búnir með þetta verkefni, teiknar sá fyrsti í hverri röð myndina á blað. Í lokin sýnir þjálfari upprunalegu myndirnar til þátttakenda og þeir ræða reynslu sína og lexíuna sem þeir hafa lært af henni.
--	--

	II. HÓPLEIKUR: Hvað skiptir máli? Hópnum er skipt í 2 eða 3 undirhópa (4-6 einstaklingar í hvorum). Hver hópur fær það verkefni til að búa til sjónræna framsetningu tiltekins staðar - kirkja, rúta eða lestarstöð, skóli, völlurinn. Verkefnið er ritað á blað og gefið hverjum hópi leynilega. Hóparnir vinna út af fyrir sig og reyna að finna einkennandi upplýsingar sem skilgreina mynd sína. Þjálfarinn hjálpar þeim með því að vekja athygli þeirra á merkingu hvers þáttar í samsetningu þeirra. Til dæmis getur hann spurt hvað gerir lestarstöðina frábrugðna strætóstöð. Eftir smá stund (10-15 mínútur) heimsækja báðir hópar hitt liðið og giska á hvað þeirra samsetning táknar. Mikilvægt er að ræða sérstaka þætti hvorrar sköpunar. III. SAMANTEKTARHRINGUR Síðasti áfangi heildarvinnuferlisins er helgaður því hvernig hægt er að koma frá sér skilaboðum án orða sem kynningu á „málfræði“ sjónrænnar frásagnar. Það er einnig þess virði að hvetja þátttakendur til að deila tilfinningum sínum sem tengjast vinnustofunni. Í því skyni að viðhalda samfelldri tjáningu, eru þátttakendur beðnir um að nota einnig þau efni og hluti sem eru til staðar til að sýna hugsanir sínar (dagblöð vinna mjög vel). Það er góð hugmynd að leiðtogi skrifi niður efni sem hægt er að fjalla um og setur slíkar tilkynningar í miðjuhring. Þetta getur verið til dæmis „persónulegt“, „faglegt“, „vinna hópsins“, „ég og hópurinn“, „jákvætt“, „neikvætt“. Þannig munu þátttakendur, með því að setja hlutina sína við hliðina á einstökum tilkynningum, búa til mynd saman.
Útkoma	Sem niðurstöður af framkvæmd þessa verkstæðis ættu þátttakendur að læra: • hvernig á að flytja skilaboð með sjónrænni tjáningu, • hvernig á að vinna í hópi og ná málamiðlun, • um hve mikilvægt er að vera nákvæmur og skýr varðandi það sem gert er á sviði og áriðandi fyrir hvaða samskipti sem er.

<i>Fyrirséð bein og óbein áhrif á þátttakendur</i>	Framkvæmd framangreindra æfinga hefur reynst vera áhugaverð og hvetjandi fyrir meðlimi mismunandi námskeiðshópa. Sérstaklega var lögð áhersla á mikilvægi þess að komast að því að hver skilaboð er hægt að túlka á marga aðra vegu af öðru fólki sem er mikilvægt fyrir samskipti almennt. Það sem við teljum augljóst þýðir ekki endilega það sama fyrir einhvern annan. Það hefur einnig verið lögð áhersla á að á námskeiðinu hafa þátttakendur gleymt feimni sinni, hræðslu og persónulegum hindrunum og fundið leið til að vinna með öðrum. Þar af leiðandi hefur þessi saklausni leikur reynst gagnlegur í daglegu lífi og við að brúa bilið í samskiptum manna.
<i>Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina</i>	Myndbönd sem lýsa þeim þremur þáttum sem koma fram hér að ofan: • Upphitunaræfing: "What do we feel?" • Hópleikur: "What matters?" • Reflection circle

PETTA ER SAGAN MÍN, ÞETTA ERU TÆKIN MÍN: STAFRÆN FRÁSÖGN TIL AÐ TJÁ SIG OG HAFNA SAMSKIPTI

Stafræn frásögn fyrir hóp ungra fullorðinna - nemendur og fyrrverandi nemendur í framhaldsskóla (18-20 ára) með vitræna fötlun og í sumum tilfellum með félagslega óhagstæðan bakgrunn. Kennarar nota stafræna frásögn á „augliti til auglitis“ verkstæði til að auka sjálfsmýnd nemenda og auka sjálfstraust þeirra, samskipti, félagslega og skipulagshæfileika, auk notkun stafrænna tækja (spjaldtölva, snjallsími) til að tjá sig. Sértek námsleið sem sýnir áherslur á starfsemi sem þróuð er með nemanda með alvarlega vitsmunalega fötlun og geðsjúkdóma.

	Námsleiðin STAFRÆN FRÁSÖGN TIL AÐ TJÁ SIG OG HAFNA SAMSKIPTI 1) ÞETTA ER SAGAN MÍN, ÞETTA ERU TÆKIN MÍN
Nafn höfundar Tengiliður	Isabella Belcari belcari@pinocchio.it, fondazione@pinocchio.it
Markhópur	Markhópurinn í þessari vinnustofu er hóp ungra fullorðinna með ýmis konar vitsmunalega fötlun. Þar sem hver nemi á hverri vinnustofu getur haft (og líklega mun hafa) sérstaka námsörðugleika, mun hver nemandi fá eins mikið og hægt er 1/1 aðstoð, persónulega aðstoð og mun þróa námsferlið og verkefni á sinn eigin hátt. Persónulegi hluti þessarar námsbrautar er sérstaklega sniðinn fyrir einstakling með alvarlega vitræna fötlun, með einhverja líkamlega skerðingu og er þar af leiðandi heftur í samskiptum við aðra.
Lýsing á viðfangsefnum	Almennar áskoranir: Leiðbeinendur með mismunandi “innganga” í vitsmunalegum hæfileikum og tæknilegum hæfileikum; nemendur með lélega samskiptahæfni; lítið úthald í athygli í samamburði við verkefni; leiðir til þess að kennari þarf að einfalda - stundum að miklu leyti - útskýringar á verkefnum og ferlum til nemenda.

<i>Þjálfunarferlið eða</i> <i>Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?</i>	Slík vinnustofa hefur í för með sér - bæði fyrir kennara / leiðbeinendur og nemendur - möguleika á reynslu, sem er mjög vinsæl meðal ungra: grípa og deila innsýn í eigið líf með stafrænu tæki. Slík algeng aðgerð er oft gerð með litlum skilningi bæði á afleiðingum hennar og tilgangi. Hins vegar geta kennarar/leiðbeinendur, sem tilheyra annarri kynslóð, hugsanlega ekki skilið til fulls möguleikana sem fylgja þátttöku, hvatningu og hæfni til að gera stafræna frásögn um sjálfan sig eða fyrir þá yngri. Almennur tilgangur þessarar námsbrautar er að gefa ungum fötluðum tækifæri til að móta og kynna innsýn í líf sitt fyrir jafningja sína, fjölskyldur þeirra og hugsanlega til hvers sem er; og að gefa bæði ungu fólki og sérfræðingum sem vinna með þeim sem kennarar/leiðbeinendur aukna vitund um hvað hægt er að gera með stafrænum verkfærum bæði til sjálfstjáningar og til að sigrast á hindrunum á árangursríkum samskiptum sem stafa af fötlun .
<i>Lýsing á starfseminni</i>	Þessum námslið er skipt í 2 hluta: hópastarf, þar sem kynningar eru framkvæmdar bæði almennt og af þátttakendum og kennara með nemendahópnum; og einstökum fundum, þar sem hver nemandi fær 1/1 þjálfun og stuðning í samræmi við sértæka eiginleika og þarfir. Slík námsleið hefur verið prófuð í hópi 7 ungmenna með 8 leiðbeinendur. Sömu leiðbeinendur ættu að taka þátt í vinnustofunni, hver þeirra aðstoði sama nemandann í samræmi við þarfir hans. En ef óhjákvæmilegt er að skipta um kennara getur það einnig verið gert með 2 leiðbeinendum sem vinna saman sem samstarfsmenn/leiðbeinendur meðan aðrir hópar kennara geta skipst á með því að allir leiðbeinendur haldi góðu sambandi við samstarfsmenn og að þeir hafi reynslu af að vinna með fötluðum, og geta aðlagast hinum ýmsu kröfum og þörfum einstaklingsins sem þeir aðstoða í hverri lotu. Það krefst lágmarks búnaðar: herbergi nógu stórt til að leyfa hópnum að hreyfa sig auðveldlega, með stólum og skrifborðum fyrir alla; grunnúrval stafræns tækjabúnaðar til að taka myndir eða kvikmyndir í stuttum myndskaiðum (snjallsími, spjaldtölvur, stafrænar myndavélar); fartölvu eða borðtölvu og prentara til að auðvelda framleiðslu, þó að hægt sé að breyta myndskaiðum á snjallsímum með því að nota forrit; flettistöflu, pappír fyrir söguborð, færanleg minnisblöð (post-it miða), marglita tússpenna, A4 blöð.



✓ (3)
STOR BOARD



✓ (4)
A DECOLTA ANDIO VIDEO



(5)
MONTAGGIO



Öll starfsemi er framkvæmd á staðnum. Verkstæði samanstendur af 8 fundum sem eru að meðaltali 1,5 klukkustundir hver. Þetta ætti að vera nægilegt til að leyfa nemendum að skipuleggja stafrænu söguna sína, til að ljúka nákvæmum sögupræði, til að velja hvaða sjón- og hljóðefni þeir þurfa, að safna eða framleiða og velja það. Tæknileg vinnsla, sem getur verið erfið vegna bæði vitrænnar og líkamlegrar fötlunar, þarfnast annaðhvort sér námskeiðs eða er hægt að framkvæma af leiðbeinendum undir stjórn nemenda og samkvæmt söguborði þeirra. Stafræn vinnsla er ekki hluti af þessari námsleið.

1. Hópastarf: Kynning á frásögn unnin í hópastarfi

Hópastarfið er aðallega byggt á munnlegum og líkamlegum samskiptum. Kennari eða aðstoðarmaður er á staðnum og fær hver þáttakandi þá þjónustu sem þörf krefur.

Með hópastarfi er ætlunin að skapa jákvætt og traust andrúmsloft meðan hugmyndin að sögu eða frásögnin er kynnt. Það er hægt að gera með leikjahring, kynningum á hverjum og einum og einföldum persónulegum frásögnum. Auðvelt er að skrifa niður punkta af þessum kynningum og skrifa á flettistöflu sem síðan er hægt að skoða hvenær sem er í ferlinu þegar þörf er á fyrir frásögnina. Þegar leiðbeinendur telja að réttur andi hafi myndast og að geta til að segja einfalda sögu sé til staðar, er mögulegt að snúa sér að lokastiginu í þessum áfanga: sjónræna útskýringu (td, veggspjald með grínmyndum (comic-like scenes) sem leiðbeinandinn hefur samþykkt) sem er markmið vinnustofunnar. Sjónrænt er áherslan á 5 grunnskref til að búa til stutta sjálfstæða sjónræna sögu - Hugmynd, handrit, söguborð, rannsóknir og breytingar - sem og á verkfærum og efni sem hægt er að nota. Eins og fram kemur hér að framan er síðasta skrefið aðeins gefið til kynna ef þess er ekki krafist að nemar læri hvernig á að gera það tæknilega. Þetta hópastarf er um það bil 3 klukkustundir að jafnaði.

2. Augliti til auglitis, 1/1 upphafs matssamtal

Hver þátttakandi ætti að fara í einstaklingsviðtal með aðstoðarmanni, til að ganga úr skugga um að þeir hafi áhuga á verkefninu og hæfni þeirra, bæði sem sögumenn og sem notendur stafrænna verkfæra. Það er ekkert ákveðið kerfi með spurningum, þar sem mismunandi hæfileikar krefjast aðlögunar og hentugrar umorðunar þjálfara.

Þættirnir sem spyrja þarf um eru í grundvallaratriðum: Hvaða algengu stafrænu verkfæri getur nemandinn notað (t.d. snjallsími, spjaldtölva, stafræn myndavél, PC); hvort lærlingur veit og getur notað félagsleg net eða skilaboðatæki þar sem hægt er að birta skrifaðar upplýsingar, sjón-, hljóð- og myndskilaboð; Hver er raunveruleg tæknifærni þátttakandans með slík verkfæri og hvernig líkar þeim við þá. Slíkt samtal, sem skráð er af viðmælendum, getur einnig verið grundvöllur fyrir mat á virkni ásamt svipuðu lokaviðtali. Hvert viðtal tekur ekki meira en 15 mínútur.

Hingað til er hver þátttakandi með 1/1 með aðstoð. Sérhver aðstoðarmaður ætti að einbeita sér að og leggja áherslu á að þjálfar þá sem lærlingur getur nú þegar gert og hvaða verkfæri eru til staðar og hvetja lærlinginn til að þróa skapandi hluta sögunnar með því að byrja með tækin sem þeir hafa og geta notað. Þetta sértæka vinnuferli hefur verið aðlagð að eiginleikum nemanda með alvarlega vitræna fötlun og líkamlega skerðingu, svo sem sjón eða hreyfingar, og þátttakendur með alvarlega sértæka námsörðugleika.

3. "Þetta er sagan mín, þetta eru tækin mín"

Ung persóna með alvarlega vitræna fötlun og líkamlega skerðingu hefur hagsmuni, líkar og mislíkar það sama og allir aðrir. Einfalt samtal mun vekja athygli á áhugaverðu, tilfinningalega sterku málefni sem tengist daglegu lífi, efni sem auðveldlega er hægt að safna saman eða framleiða um og sem nemandi vill deila með öðrum. Fyrir slíka nemendur er frásögn úr röð af myndum með einfaldri tónlist sem valin er af nemendum og leiðbeinandi leiðbeinir um, hugsanlega hentug leið til að segja sögu. Slíkt val getur komið í veg fyrir erfiðleika með talað eða skrifað tungumál, einnig með því að framleiða og framkvæma rökrétt tengsl við efni þar sem skilaboðin eru sett fram sem blanda af nokkrum mismunandi og síbreytilegum þáttum, svo sem stuttum myndskreiðum með hreyfingu og hljóðum.

Eftir að hafa valið umræðuefni mun myndrænt söguborð hjálpa til við að skilgreina hvaða þættir eru nauðsynlegir og í hvaða röð á að raða þeim.

Næst er að safna myndum. Meðal stafrænna tækja sem hægt er að nota til að örva áhuga nemanda og auðvelt er að nota er spjaldtölva. Slíkt tól er mjög algengt og "smart", og þess vegna aðlaðandi; það getur hjálpað til við að horfa á rammann og taka myndir með mjög einföldum ábendingum.

	Stærð skjásins, sem er stærri en sá sem er í boði með síma eða stafrænum myndavélum, hjálpar nemendum með sjónskerðingu; möguleiki á að sjá greinilega leiðir nemandann strax að niðurstöðu og hjálpar til við að velja. Nánara val krefst útprentunar á myndunum. Með því að horfa á myndirnar útprentaðar hjálpar nemandanum að meta hvort hann þurfi að breyta röð myndanna, þar til hann finnur röð sem hann er sáttur við. Einföld töluð ummæli nemandans er hægt að skrifa niður af aðstoðarmanni, sem getur einnig gefið lítið úrval af mögulegum hljóðrásum úr opnum stafrænum hljóðsöfnum og látið nemandann velja það sem hann vill nota. Munnlegar athugasemdir og/eða hljóðrásin verður bætt við vinnuplaggið af þjálfara/ aðstoðarmanni í samráði við nemanda. Nemandinn staðfestir lokaútkomuna í öllum tilvikum.
Útkoma	Á þessum vinnustofum mun nemandi: • Öðlast nýja færni: skilning á hugmyndinni að einföld frásögn gerð í ákveðnum tilgangi, með persónulegar tilfinningar er sögð sem verkefni sem skal ljúka; hvernig á að taka þátt, með aðstoð, einfalt skref-fyrir-skref ferli sem hægt er að fylgja til að gera rafræna sögu; notkun á stafrænu tæki til að skrá valin atriði úr raunveruleikanum; • Nota þeirra eigin núverandi samskipta- eða tæknilegu hæfileika til að: Tjá óskir um söguna sem þau vilja segja, áætlun um hvernig og hvar hægt er að safna efninu, sannreyna eigin kunnáttu á stafræn tæki, deila sögunni sinni með kennurum og samnemendum sínum; • Að einbeita sér og þjálfa sértæka hæfileika til almennar notkunar: að skilja ferli í tíma og rúmi (með því að greina myndir, tölur og röðun kyrrmynda í rými); að nota ferli og skemu til að skipuleggja og endurskipuleggja upplýsingar og til að tjá sig; eiga samtali; val og ákvarðanatöku.

<i>Fyrirséð bein og óbein áhrif á þátttakendur</i>	Beinn þátttakandi þjálfast í að nota skýra nálgun raunveruleikans (gerð mynda) sem felur í sér túlkun samkvæmt tilgangi með valinu og skipulagsvinnu sem hún/hann gerir. Getan til sjálfsskoðunar, rökréttrar hugsunar, markmiðasetningar og áætlunar til að ná markmiðunum, samskipti við aðra til að tjá eigin áform og beiðnir er þjálfuð. Persónuleg áhugamál og tilfinningar eru færð upp á yfirborðið og mikilvægi þeirra í náms/þjálfunarlegu samhengi viðurkennd. Varanlegur námsárangur getur verið augin hvatning, og einnig hvetur þetta nemandann til virkari þátttöku. Ánægja með árangurinn sem náðst hefur ætti að auka sjálfsálitið. Við getum íhugað óbeinu áhrifin á: Kennara/leiðbeinendur, hópinn, fjölskylduna. Kennarar/leiðbeinendur geta almennt aukið bæði nám og skapandi hæfileika fatlaðra nemenda með því að nota slíka stafræna frásögn bæði sem æfingu og sem miðil til að miðla; Samstarfshópurinn getur fundið sameiginlegan grundvöll fyrir samskipti, talað um reynslu sína af því að deila stafrænu frásögninni; Fjölskyldan getur haft dýpri innsýn í tilfinningar, hugsanir og getu ættingja þeirra. Óbein áhrif og hagnaður af vinnunni fyrir aðra þátttakendur er augin vitund um persónuleika fatlaðra unglinga og samúð þeirra / skilningur á viðkomandi einstaklingi og ástandi hans.
<i>Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina</i>	• Myndband unnið á verkstæði í Pescia, eftir Daniela: La mia scuola (Skólinn minn) • Myndband kennara: Vite stra-ordinarie: rileggere il quotidiano (Óvenjulegt líf: endurlesa daglegt líf)

KÓRINN Í HVÍTU HÖNSKUNUM: STAFRÆN FRÁSÖGN UM AÐ TJÁ SIG OG EIGA SAMSKIPTI

Stafræn frásögn fyrir unga fullorðna með vitræna fötlun. Þessi námsleið var þróuð með einum fyrrverandi framhaldsskólanemanda sem notar persónulega reynslu sína í skólakórnum til að búa til stafræna sögu. Þessi æfing gerir kleift að þróa hæfileika til að búa til stafræna frásögn og að öðlast hæfileika til að endurtaka sömu hlutina með jafningja.

	Námsleið STAFRÆN FRÁSÖGN - TJÁNING OG SAMSKIPTI 2) KÓRINN Í HVÍTU HÖNSKUNUM
Höfundur tengiliður	Isabella Belcari belcari@pinocchio.it, fondazione@pinocchio.it
Markhópur	Þessi námsleið er miðuð við hóp ungra fullorðinna með ýmis konar vitsmunalega fötlun og tengdar samskiptatruflanir af ýmsu tagi. Vinnustofan skipulögð sem bæði hópastarf og einstaklingsvinna. Á öllum stigum vinnustofunnar er mikilvægt að veita 1/1 þjálfara/leiðbeinandaaðstoð, bjóða upp á persónulega innlögn og aðlaga námsleiðina og verkefnin fyrir hvern og einn. Með öðrum orðum: hluti af ferlinu er sameiginlegur fyrir alla þátttakendur; annar hluti er sérstaklega aðlagður fyrir hvern einstakling. Að því er varðar þessa námsleið er hver nemandi með lítilsháttar vitræna fötlun og miðlungs tengslavandamál vegna kvíða, með lítið sjálfsálit og getu til sjálfsgreiningar og tjáningar, sem er lægri en venjulega hjá ungum fullorðnum.
Lýsing á viðfangsefnum	Almennar áskoranir: Leiðbeinendur með mismunandi "innganga" í vitsmunalegum hæfileikum og tæknilegum hæfileikum; nemendur með lélega samskiptahæfni; lítið úthald í athygli miðað við verkefnin; leiðir til þess að kennari þarf að einfalda - stundum að miklu leyti - útskýringar á verkefnum og ferlum til nemenda; þörf á að kennari skilji bæði takmarkanir og möguleika hvers þátttakanda og aðlagi nálgunina í samræmi við það.

<i>Þjálfunarferlið eða Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?</i>	Að skipuleggja og búa til sögu með algengum stafrænum verkfærum bendir til að viðkomandi hafi kunnáttu sem er mjög smart meðal unga fólksins: að skrá og deila innsýn í eigið líf með persónulegum stafrænum tækjum. Slík algeng aðgerð er oft gerð með litlum skilningi bæði á afleiðingum hennar og möguleikum. Fyrir nemendurna hefur það í för með sér aukna meðvitund og marga mismunandi hæfileika með hvetjandi ferli. Fyrir kennara eða leiðbeinendur, sem tilheyra annarri kynslóð, getur slík þjálfun opnað möguleika á þátttöku, hvatningu og hæfileikum sem hvetja til að gera persónulega stafræna frásögn fyrir unga fókið. Auk þess að þjálfar mismunandi vitsmunalega og félagslega hæfileika er almennt markmið þessarar námsbrautar að gefa ungum fötluðum tækifæri til að skipuleggja og gefa jafningjum og fjölskyldu sinni, og hugsanlega hverjum sem er innsýn í líf sitt; og að gefa bæði ungu fólki og sérfræðingunum sem kenna/þjálfa þá aukna vitund um hvað hægt er að gera á árangursríkan hátt með frásagnarmöguleikum stafrænna verkfæra bæði til að tjá sig og að sigrast á hindrunum á skilvirkum samskiptum sem stafa af fötlun.
--	---



<i>Lýsing á athöfnunum</i> <i>Tillögur:</i> <i>1. Að brjóta aðalstarfið niður í viðráðanleg verkefni og einföld skref</i> <i>2. Skilgreina þá þekkingu sem þarf til að sinna starfsemi og verkefnum</i> <i>3. Meta lengd og tímamörk þessarar starfsemi</i> <i>4. Lýsa áhættu og óvissu sem gæti haft áhrif á framkvæmd starfsemi</i> <i>5. Lýsa í stuttu máli mannlegri, líkamlegri og fjárhagslegri stöðu til að framkvæma þessa starfsemi</i>	Þessari vinnustofu er skipt í 2 hluta: • Hópastarf þar sem kynningin fer fram bæði fyrir framan hópinn og með þátttöku nemenda, leiðbeinandi stýrir kynningunni; • Einstaklingstímar, þar sem hver nemandi fær 1/1 kennslu og stuðning samkvæmt eigin eiginleikum og þörfum hans. Slík námsleið hefur verið prófuð í hópi 7 ungra fullorðinna með 8 leiðbeinendum. Mikilvægt er að sömu leiðbeinendur taki þátt í vinnustundum og hver og einn aðstoði sömu nemendurnar. Það hefur verið reynt að ef leiðbeinendur þurfa óhjákvæmilega að skipta, er hægt að gera það með tvo leiðbeinendur sem vinna saman sem samræmingaraðilar/ leiðbeinendur, meðan aðrir leiðbeinendur skiptast á og eiga góð og samfelld samskipti við samræmingaraðila. Slík atburðarás krefst þess einnig að allir leiðbeinendur hafi reynslu af að vinna með fötluðum, sem leiðir að því að þeir geta aðlagast hratt mismunandi kröfum og þörfum sértækra nemenda sem þeir aðstoða í hverri lotu. Búnaðurinn sem þarf er frekar einfaldur: • herbergi nógu stórt til að leyfa hópnum að hreyfa sig auðveldlega, með stólum og skrifborðum fyrir alla; • Grunnúrval af stafrænum tækjum til að taka myndir eða taka stutt myndskreið (snjallsími, spjaldtölva, stafræn myndavél eða lítil kvikmyndatökuvél); • fartölva eða borðtölva og prentari til að auðvelda framleiðslu, þó að hægt sé að breyta myndskreiðum á snjallsími með því að nota forrit; • ritföng, flettitafla, ýmiskonar pappír fyrir söguborð(A3 eða stærri), "post-it" miðar, marglitir tússlitir, A4 blöð. Allt er unnið á staðnum. Vinnustofan er 8 skipti, að meðaltali ein og hálf klukkustund hvert skipti, ætti að vera nóg til að fá sérhvern nemanda til að gera sína eigin stafrænu frásögn, ljúka ítarlegu söguborði (hvort sem það er aðeins sjónrænt eða ritað), velja hvaða sjón- og hljóðefni þeir þurfa, safna saman eða framleiða og velja það. Tæknivinnsla (það er að framleiða fullbúið myndband úr safni af efnum og söguborðinu) getur verið erfið fyrir slíka nemendur vegna bæði huglægra og líkamlegra skerðinga eða skynbragða.
--	--

Þess vegna ættir þú að íhuga ef þú velur að reyna að þjálf þátttakendur þína í þessu líka að hafa það sem sérstaka vinnustofu. Í staðinn getur leiðbeinandinn sjálfur gert tæknivinnuna undir stjórn nemenda og í samræmi við söguborð þeirra. Í þessu tilfelli veljum við síðari atburðarásina af því að stafræn vinnsla er ekki hluti af þessari námsleið.

1. Hópastarf: Kynning á frásögn unnin í hópastarfi

Hóptímarnir byggjast aðallega á töluðum og líkamlegum samskiptum. Í upphafi er betra að setja ekki verkfæri í hendur á nemendum, bæði til draga ekki úr nemendum með skorti á búnaði eða tækni "ótta" og ekki að vera annars hugar út af verkfærunum sjálfum. Hlutfall leiðbeinenda og nemenda er um það bil 1/1, það er nauðsynlegt til að tryggja að hver þátttakandi fái sérstaka athygli og viðbótarskýringar þegar þörf krefur. Að auki mun athugun á hverjum nemanda hjálpa til við að ákvarða hvaða efniviður og stafræn verkfæri passi viðkomandi best.

Byrjað er á hópavinnu sem miðar að því að skapa jákvætt og traust loftslag á meðan hugmyndin um að segja sögu er kynnt. Það er hægt að gera með leikjahring, kynningar á þátttakendum, sumir segja mjög einfalda sögu um sig sjálf. Punktar frá kennurum og nemendum um sjálfa sig geta verið teknir í mjög einföldum skýringum eða teikningum og senum á flettistöflunni, svo hægt sé að taka þá fram þegar þörf krefur og velja gagnlega hluta þeirra til frásagnarinnar. Þegar leiðbeinendur telja að rétta loftslagið hafi verið búið til og nemendur hafi náð getu til að segja einfalda sögu um sjálfa sig, er næsta og síðasta verkefni hópavinnunnar aðallega sjónræn útskýring (td veggspjald með röð af eins konar teiknimyndum eða senum sem þjálfari sér um) og er það markmið vinnustofunnar.

Sjónrænt er lögð áhersla á 5 grunnskrefin til að búa til stutta sjálfsævisögulega stafræna frásögn - hugmynd, handrit, söguborð, rannsóknir og breytingar - sem og á verkfærin og efnið sem hægt er að nota. Af þeim ástæðum sem lýst er hér að framan er síðasta skrefið aðeins gefið til kynna. Hópastarfið mun taka um það bil 3 klukkustundir, skipt í 2 eða 3 skipti í samræmi við samhengið og viðbrögð frá nemendum.

2. Augliti til auglitis, 1/1 upphafsmatssamtal

Hver þátttakandi ætti að fara í einstaklingsviðtal með aðstoðarmanni, til að ganga úr skugga um að þeir hafi áhuga á verkefninu og hæfni þeirra, bæði sem sögumenn og sem notendur stafrænna verkfæra.

Viðtalið er frjálst og óformlegt: Það er ekkert ákveðið kerfi með spurningum, þar sem mismunandi hæfileikar krefjast aðlögunar og hentugrar umorðunar þjálfara. Þættirnir sem spyrja þarf um eru í grundvallaratriðum: Hvaða algengu stafrænu verkfæri getur nemandinn notað (t.d. snjallsími, spjaldtölva, stafræn myndavél, PC); hvort lærlingur veit og getur notað félagsleg net eða skilaboðatæki þar sem hægt er að birta skrifaðar upplýsingar, sjón-, hljóð- og myndskilaboð; Hver er raunveruleg tæknifærni þátttakandans með slík verkfæri og hvernig líkar þeim við þá. Slíkt samtal, sem skráð er af viðmælendum, getur einnig verið grundvöllur fyrir mat á virkni ásamt svipuðu lokaviðtali. Hvert viðtal tekur ekki meira en 10 mínútur. Hingað til er hver þátttakandi með 1/1 aðstoð. Sérhver aðstoðarmaður ætti að einbeita sér að og leggja áherslu á að þjálfarinn þátttakandi getur nú þegar gert og hvaða verkfæri eru til staðar og hvetja lærlinginn til að þróa skapandi hluta sögunnar með því að byrja með tækin sem þeir hafa og geta notað. Þetta sértæka vinnuferli hefur verið aðlagð að eiginleikum ungra fullorðinna nemenda með lítilsháttar vitsmunalega skerðingu og skort á samskiptatækni, með góðan skilning á töluðu og rituðu máli og án sérstakrar líkamlegrar skerðingar.

3. "Kórinn með hvítu hanskana" það er að segja, við getum tjáð okkur um sama hlutinn á mismunandi vegu. Við erum öll sögumenn, þegar við segjum öðrum um okkur sjálf, reynslu okkar og verk. Og nú á dögum tölum við um okkur sjálf á marga mismunandi vegu, þar á meðal með algengum stafrænum tækjum og fjölmiðlum. Þetta er hugsanlega upphafspunktur til að gera nemanda grein fyrir því að við áætluðum að framkvæma hluti sem oft er ennþá eftir að ákveða, gera þá skilvirkari, prófa með mismunandi miðlum til að tjá og deila staðreyndum, tilfinningum, minningum og væntingum í upprunalegri, persónulegri og fyllri leið. Hugleiðing getur komið frá mörgum dæmum: td getur kór sungið lag með höndum sínum, ef þeir nota táknmál.

Fyrir ungan fullorðinn getur það að geta búið til stafræna frásögn skipt miklu máli á ýmsan hátt, m.a. til að auka hvatningu til að prófa sig í nýjum verkefnum og læra meira:

- að verða "betri" í notkun persónulegra stafrænna verkfæra eykur sjálfsöryggið, sérstaklega fyrir framan hópinn;

- Unglingum og ungum fullorðnum finnst gaman að segja frá sjálfum sér, og hafa þeir mikla þörf fyrir að skilgreina sig fyrir framan aðra og einnig að skilja sjálfan sig, hverjir þeir eru og hver þau eru að verða. Á 1/1, F2F fundunum, bæði sjónrænum og munnlegum skýringum á 5-stiga ferlinu og notkun söguborðsins - þar á meðal stutt kynning , sýning eða hlutverkaleikir til að styrkja aðrar kennsluaðferðir og staðfesta að ferlið hefur verið skilið – er hægt er veita í raun; eftir að ferlið hefur verið skýrt er áætlað að stíga skrefin saman af kennara og nemanda og skrá skipulega þannig að nemandi fái einfaldar leiðbeiningar til að athuga eigin skref og “undirskref” í röð til að framkvæma eins mikið og mögulegt er sjálfstætt. Eftir fyrstu söfnun efnisins frá völdum heimildum skal sérstaklega hugað að því að hjálpa nemanda að einbeita sér að því sem er nauðsynlegt í eigin sögu (einnig að fara aftur í fyrsta söguborðið sem hægt er að endurskipuleggja ef þörf krefur) og til að velja safnað efni í samræmi við það, eða til að framleiða viðbótar efni ef eitthvað vantar.
- Prentanir á pappír og skýringar á færanlegum minnispunktum(post-it) geta hjálpað til við að einbeita sér að þessu og endurskipuleggja vinnuferlið.
- Lokaferlið er venjulega tileinkað hljóðskrá; töluðu máli og tónlist. Flestum þykir sjónræn röð mjög greinileg og lýsandi í sjálfu sér, en með því að bæta við töluðu mál og tónlist gefur það efninu dýpri merkingu og tjáir betur það sem sjónrænt efni eitt og sér getur ekki tjáð.
4. Að þróa frekari færni
- Það getur gerst að framleiðsla myndskreiðs fyrir slíka nemendur tekur minni tíma en fyrir hópinn. Í slíkum tilfellum eru amk 2 mögulegir valkostir:
- ef þjálfari og nauðsynlegur búnaður er til staðar, að halda áfram að nota nokkur einföld verkfæri til að auðvelda nemandanum að reyna að breyta efni sínu að hluta til á sjálfstæðan hátt (sjá [LTT efni þessa verkefnis](#), eða Leiðbeiningar í EST LPs: “Hvernig á að mynda minningar”, “Að fylla í eyður” hér að neðan í þessum kafla; hægt er að nota fleiri hugbúnaði eða forrit í samræmi við þau tól og tæki sem þú hefur yfir að ráða og henta í þínu tilviki);
 - ef að læra að breyta eigin vídeói er ómögulegt af hlutlægum eða huglægum ástæðum, getur þú lagt til að nemandinn geti starfað sem aðstoðarmaður þjálfara með því að endurtaka með öðrum leiðbeinendum þær aðgerðir sem hann / hún gæti gert með góðum árangri.

	Þjálfarinn ætti að gefa skýrar leiðbeiningar og endurgjöf um umfang þessarar aðstoðar og ætti einnig að fylgjast með og gera athugasemdir um starf nemandans sem aðstoðarmaður. Slík viðbótarstarfsemi hefur kennslufræðilegt gildi á ýmsan hátt: Leyfir nemandanum að fara aftur í það ferli sem hann fór í gegnum, greina það og miðla því til annarra, annaðhvort með orðum eða með dæmi, þannig að styrkja eigin nám og auka gagnrýna innsýn (td uppgötva þætti sem ekki hafa verið alveg skýrir eða að fullu skilið, eða framkvæmdir illa); Til að auka samkennd, samskiptahæfileika og samvinnufærni, sem er einnig almenna hugmyndin um svona verkstæði.
<i>Útkoma</i>	Eftir svona vinnustofu ætti leiðbeinandinn okkar með litla vitræna skerðingu og skerta samskiptahæfni að hafa betri færni og hæfni til þess að: • tjá hugsanir og tilfinningar um mikilvæga persónulega reynslu á skipulagðan og samræmdan hátt; • geta valið og raðað saman eigin sögu, auk þess að skilja og þróa rökrétta þróun og ferli í frásögninni, draga úr ruglingslegum eða ófullnægjandi frávikum/lykkjum í því skyni að deila eigin sögu með öðrum; • rökræða ástæðurnar fyrir því að reynsla og efni stafrænnar frásagnar er svo þýðingarmikil í persónulegu samhengi; • síðast en ekki síst, með því að starfa sem aðstoðarleiðbeinandi getur nemandi þróað hæfni: samantekt á ferli sem hægt er að deila eða kenna öðrum.

<i>Fyrirséð bein og óbein áhrif á þátttakendur</i>	Fyrir beina þátttakendur er slík DS vinnustofa tækifæri til að styrkja og bæta rökhæfni og samskiptatækni; • að auka sjálfsálit og vitund um eigin “verkfæratösku” til að nota til að tjá sig; • til að bæta hæfileika sem maður hefur nú þegar, varðandi: frásagnartækni; Stafræn verkfæri, til að ná fram eigin markmiðum og skapa skýra og samræmda frásögn, með ákveðnu flækjustigi. Reyndar ætti leiðbeinandi að geta stjórnað blönduðu efni sem samanstendur af kyrrmyndum, stuttum myndskreiðum og hljóðrásum, einnig að nota eða læra fljótt hvernig á að nota rétt algengasta færanlega stafræna búnaðinn, svo sem snjallsíma eða spjaldtölvu, myndavél, kvikmyndatökuvél og hljóðnema. Við getum íhugað óbein áhrif á þátttakendur: kennara/leiðbeinendur, hópinn, fjölskylduna. Kennarar/leiðbeinendur geta almennt aukið bæði nám og skapandi hæfileika fatlaðra nemenda með því að nota slíka stafræna frásögn bæði sem æfingu og sem miðil til að miðla; jafningjahópurinn getur fundið sameiginlegan grundvöll fyrir samskipti og upplifun með því að deila stafrænum frásögnum innan hópsins. Fjölskyldan getur haft dýpri innsýn í tilfinningar, hugsanir og getu ættingja þeirra. Allir óbeinir þátttakendur og aðrir geta aukið vitund sína um persónuleika fatlaðra unglinga og samúð þeirra/skilning á viðkomandi einstaklingi og ástandi hans.
<i>Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina</i>	• Myndband gert á vinnustofunni í Pescia: Il coro delle mani bianche (The Choir in White Gloves); • Myndband kennarans: Vite stra-ordinarie: rileggere il quotidiano (Extra-ordinary lives: re-reading everyday life)

HVER ERT ÞÚ?

Leikræn sagnagerð (brúðugerð) fyrir hópa af innflytjendum sem býður upp á skapandi og gagnvirkar leiðir til þess að æfa tungumál gestgjafalandsins, sem bætir samskiptahæfni og hjálpar þeim að öðlast getu ásamt því að auðvelda sjálfstyrkingarferli.

	Námsleið HVER ERT ÞÚ?
<i>Höfundar tengiliður</i>	Eva Rún Snorradóttir, Vala Höskuldsdóttir rjuparun@gmail.com johannavala@gmail.com
<i>Markhópur</i>	Takmark þessarar námsleiðar er að hjálpa kvenkyns innflytjendum, eða eins og við auglýstum vinnustofuna: Konum á Íslandi sem voru fæddar í öðru landi. Hún er í raun hönnuð til þess að hjálpa öllum kvenkyns innflytjendum sem eru um þessar mundir búsettir á Íslandi. Hún getur líka verið mjög gagnleg fyrir aðra hópa innflytjenda; til dæmis karla og unglunga. Við höfum komist að því að brúðugerð og leikhús hafa mörg tækifæri og möguleika til þess að bæta þver-menningarleg samtöl, eflingu, og þátttöku, tungumálakennslu og tungumálanám ásamt því að þróa hversdagslega hæfileika eins og sjálfsmeðvitund, sjálfstraust, samskipti og liðsheildarhæfni.
<i>Lýsing á viðfangsefnum</i>	Aðal áskoranirnar voru tungumál og samskipti. Vinnustofan var opin öllum kvenkyns innflytjendum, þær þurftu ekki að tala íslensku eða ensku. Meðal þáttakenda voru sýrlenskar konur sem voru nýkomnar sem flóttamenn og gátu ekki talað tungumálin tvö sem minnst er á hér fyrir ofan. Vinnustofunni var ætlað að vera félagsleg athöfn, einskonar leiksvið þar sem kvenkyns innflytjendur gátu tengst og lært. Brúðugerð sem listgrein listrænnar tjáningar bauð upp á möguleika til þess. Í upphafi þurftum við að finna leið til þess að lýsa verkefnunum fyrir þátttakendum án (mikils) tungumáls. Praktísk dæmi og aðstoð frá þjálfara til þátttakenda við hvernig á að gera brúðu og hreyfa hana hjálpaði þátttakendum mjög við að klára verkefnin sín. Þau komu vel út og við fundum fljótt leiðir sem að lokum gerðu andrúmsloftið afslappaðra og meira skapandi. Við vorum heppin að það var kona í sýrlenska hópnum sem gat þýtt fyrir okkur og fyrir hina sýrlensku konuna þegar kom að flóknara tali, til dæmis þegar við hugleiddum vinnuna okkar að lokum.

<i>Þjálfunarferlið eða Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?</i>	Áskorunin – að hafa ekkert sameiginlegt tungumál hafði svo mikil áhrif á andrúmsloftið að það bætti aukalagi við vinnustofuna, sem var frekar ánægjulegt. Við fórum að skilja að flest samskipti manna á milli eru ekki orðræn – allt að 70% sýna rannsóknir. Það kom í ljós að vinnustofan snerist ekki einungis um brúðugerð og hreyfimyndagerð sem nýja leið til þess að hafa samskipti, heldur líka um að læra íslensku. Andrúmsloftið var afslappað og skapandi og við upplifðum hvernig það lét sumar konur opna sig og æfa nýlærða íslenskukunnáttu sína. Það var áhugavert að fylgjast með því hvernig sumar konur gátu talað fyrir brúðurnar sínar jafnvel þótt þær voru ekki tilbúnar til þess að tala fyrir sig sjálfar. Konur sem í upphafi höfðu sagst ekki geta talað neina íslensku töluðu ansi mikið næstu dagana. Brúðurnar virtust hafa þau áhrif að þær lágmörkuðu sjálfsmeðvitundina meðal kvennanna þegar þær töluðu íslensku. Þessi niðurstaða krefst frekari rannsóknar.
--	--



<i>Lýsing á athöfnunum</i> <i>Tillögur:</i> <i>1. Skiptum aðalathöfnunum niður í gerleg verk og lítil skref</i> <i>2. Skilgreinum hæfnina sem er nauðsynleg til þess að takast á við athafnirnar og verkin</i> <i>3. Áætlum lengd og tímaramma athafnarinnar</i> <i>4. Lýsum þeirri áhættu og óvissu sem gætu haft áhrif á framkvæmd athafna</i> <i>5. Lýsum í stuttu máli nauðsynlegum grunn mannlegum, líkamlegum og fjárhagslegum kröfum sem þarf að uppfylla til þess að framkvæma athöfnina</i>	Þessi námsleið inniheldur verkefni í brúðugerð og athugun á möguleikum brúðanna einum og sér og saman í hóp. Verkefnin eru allt frá því að vera auðveld og að vera meira krefjandi. Vinnustofan er lögð fram þannig að allir ættu að geta tekið þátt, hún reynir ekki of mikið á og er ekki of erfið. Magnaður hluti af vinnustofunni er kaffipásan, sem er séð sem svið þar sem þátttakendurnir og þjálfararnir geta tengst, litið um öxl og talað saman. Tala þátttakenda getur verið um það bil frá 6 til 12, en það er ekki gott að hafa hópinn of stóran. Það þarf að viðhalda vissri nánd og persónulegu andrúmslofti. Þetta getur átt sér stað inni í kennslustofu. Þátttakendurnir þarfnast svolítils vinnurýmis þar sem þeir munu vinna í hópum, en vinnurýmið ætti helst að vera sveigjanlegt þar sem hægt er að færa stóla og borð til og frá til þess að skapa rými fyrir hráefnið og brúðugerðarferlið. Þjálfarinn ætti að útvega efnið. Það sem er nauðsynlegt er: brúnn pappír, dagblöð, skæri og snæri. Við höfðum hráefnið afar einfalt svo að allir hefðu það á tilfinningunni að þetta væri hægt að gera heima fyrir, að þú þyrftir ekki að kaupa helling af dóti til að geta gert þetta. Þjálfarinn eða námskeiðshaldarinn ætti líka að útvega veitingar. Við vorum með kaffi, te og eitthvað brauð og kökur. Hver vinnustofuathöfn má taka allt að fjóra tíma. Kaffipásan er um það bil 30 mínútur. Eftir að útkoma hvernar æfingar var sýnd töluðum við um og hugleiddum það sem við höfðum séð og gert. Tímarammi hvers verkefnis var á milli 20-50 mínútur. Brúðugerðin tók lengri tíma, en það er stærsta verkefnið. Hugleiðingin entist í 30-40 mínútur. Vinnustofuferlið skref fyrir skref Athöfn 1 - Þjálfarinn kynnir sig, af hverju við erum hér, hvað við munum gera næstu þrjá dagana, skilgreinir og lýsir því í grófum dráttum sem ætlast er af þátttakendum. Eitthvað á þessa vegu; munum að við erum að reyna að skapa vinalegt og afslappað rými og ekkert er gert á réttan eða rangan hátt. Sköpunargleði og að eiga stund saman er það sem skiptir mestu máli. - Kynning á öllum þátttakendum. Hver ert þú? Hringur þar sem allir kynna sig.
--	---

3. Verkefnið er kynnt: búðu til þína eigin brúðu. Þjálfararnir kynna hráefnið ásamt skref-fyrir-skref lýsingu á vinnubrögðum þar sem þátttakendurnir sitja í hring. Allir hjálpast að – þetta er samvinnuferli. Þessari stund er lokið þegar allir eru tilbúnir með brúðurnar sínar. (Brúðugerðarferlinu er lýst nánar í myndbandi).
4. Stundin endar með kaffipásu. Það er ekki gott að trufla brúðugerðarferlið svo að lokum safnast allir saman, fá sér veitingar og eiga vinalegt spjall um vinnustofuna og lífið almennt.

Athöfn 2

1. Allir áttu smá stund með sinni eigin brúðu þar sem þeir kynntust henni og skoðuðu möguleikana sem hún býður upp á. Þetta var gert í einrúmi.
2. Persónulegt verk, gert með hjálp frá tveimur öðrum manneskjum, þjálfurum eða þátttakendum: hver er brúðan þín? Allir búa til líflega senu eða hreyfimynd 2-3 mínútur að lengd með brúðunum sínum þar sem hún er kynnt fyrir restinni af hópnum. Tveir aðrir hjálpa til við að hreyfa brúðuna, einn sér um fæturnar, annar sér um hendurnar og skrokkinn, og þriðji sér um hausinn. Eigandi brúðunnar stýrir þessari stuttu senu og ákveður hver sér um hvað. Tungumál er ekki nauðsynlegt. Þátttakendur eru frekar hvattir til þess að nota hreyfingar til að segja sögu brúðunnar sinnar, eða til að lýsa einkennum hennar. Spurningar sem gott er að hafa í huga eru: Hvað heitir hann/hún? Hvaðan kemur hún? Hvað finnst henni skemmtilegt að gera?
3. Verk fyrir tvo og tvo saman. Búa til kyrra senu sem er byggð á setningu sem þeir draga upp úr hatti. Dæmi um setningu er: þar er að rífast, ókunnugt fólk talar saman á pósthúsi, eldri kona hjálpar heimilislausri manneskju að standa á fætur, táningsstúlkur á Justin Bieber tónleikum, síminn hringir og þú færð góðar fréttir.

Athöfn 3

1. Hópverkefni fyrir þrjá eða fjóra saman, fer eftir stærð hópsins. Búa til kyrra senu. Til dæmis: þýðingu, dag í verslunarmiðstöð, beðið í röð í kjörbúð.

2. Hópurinn vinnur saman við að próa senuna, þeir fá þessa leiðbeiningu; eitthvað gerist. Þeir þurfa að vinna saman og láta sér detta í hug hvað gerist og síðan framkvæma það. Eitt dæmi frá vinnustofunni okkar: jarðskjálfti á sér stað.

3. Spjall þar sem athöfnin er hugleidd. Allir þátttakendur og þjálfarar sitja saman og fara yfir vinnustofuna, hugleiða hvað var fengið út úr henni, hvernig þeir upplifðu hana og svo framvegis. Allir þátttakendur voru sammála um þau góðu áhrif sem brúðurnar höfðu á tungumálahæfni sína. Þeir töluðu líka um möguleikann á því að vinna með brúðurnar í sínu daglega lífi, til dæmis með börnum. Það var almenn ánægja með vinnustofuna heilt á litið.

Við vildum að verkin væru aðgengileg fyrir alla, þannig að eina hæfnin sem við kröfðumst var að vera félagslega opinn, að geta talað við og unnið með nýju fólki, að geta unnið skapandi í hópi með nýju fólki, og að vera opin fyrir samvinnu sem reiðir sig ekki á tungumál heldur notar aðrar samskiptaleiðir. Varðandi áhættur og óvissu sem rekist var á í verkefninu, það komu nokkur atriði í ljós sem kröfðust vinnu. Ein kona frá Sýrlandi vildi ekki sjást á ljósmyndum og okkur fannst það almennt frekar óþægilegt eftir að hafa lagt svona mikla vinnu í það sem við töldum vera öruggt rými. Við viljum næst sleppa allri ljós- og kvikmyndun, það skapar ekki gott andrúmsloft í vinnustofunni. Annað, það var ekki mögulegt fyrir sumar konurnar að mæta alla þrjá dagana, til dæmis vegna þess að okkur skorti aðstöðu fyrir börn. Við vildum þess vegna vera sveigjanleg og leyfa einni eða tveimur konum að vera sveigjanlegar með mætingu eða leyfa þeim að vera með börnin sín með sér.

Þessi vinnustofa býður upp á marga möguleika, margskonar hópar geta grætt á því að sækja þessa vinnustofu og hún krefst ekki mikils fjármagns. Hún krefst einhvers mannauðs og líkamlegrar hæfni, það væri til dæmis áskorun að hafa þátttakanda sem gæti ekki notað hendurnar, jafnvel þótt það væri hægt að finna leið framhjá þeim vanda. Mikilvægasta hæfni þátttakenda er að vera opinn og að vilja læra, leika sér og taka þátt í samvinnu. Allt annað er hægt að vinna með. Kostnaðurinn felst að mestu í því að greiða þjálfurunum laun, að leigja rými (í flestum tilvikum ætti að vera hægt að fá rýmið ókeypis), hráefnið er afar ódýrt, og kaffitíminn þarf ekki að kosta mikið.

Útkomur lærdómsins	Það sem við vildum að þátttakendur fengu út úr vinnustofunni: • Hæfileikann að geta búið til sína eigin brúðu og nógu góðan skilning á aðferðafræðinni til að þeir geti kennt öðru fólki í lífinu sínu að búa til sína eigin; • Að vita í grunnatriðum hvernig er hægt að láta brúðu hreyfast; • Að átta sig á möguleikunum sem brúður bjóða upp á í samskiptum án tungumála (við fundum þó líka möguleikana sem brúður bjóða uppá í tungumálakennslu); • Að kynnast öðrum innflytjendum, nærumhverfinu, og kannski jafnvel byggja grunn að endingarmikilli vináttu og tengslum.
Fyrirsjáanleg áhrif á þá sem hafa beint gagn af Fyrirsjáanleg áhrif á þá sem hafa óbeint gagn af	Innlímun æfinganna hér fyrir ofan höfðu frá upphafi góð áhrif á hópinn. Fólk var opið og sendi góða strauma allan tímann og var tilbúið til þess að leika sér eins og börn og tók vel í þau ráð frá okkur að það sé engin rétt eða röng leið til þess að búa til brúðu. Það var mjög áhugavert að sjá áhrifin sem það að leika sér með brúðu höfðu á tungumálahæfni þátttakenda, þeir opnuðu sig og í lok vinnustofunnar gátu þeir talað með meira frelsi án þess að nota brúðuna sem hækju. Þetta er eitthvað sem við sjáum að hægt sé að þróa frekar, að nota brúðuleikhús í tungumálþjálfun, sérstaklega í tengslum við innflytjendur.
Skjöl og vefgögn sem koma sér vel við að innlíma atburðarásina	Myndefni sem lýsir athöfnunum þremur hér að ofan: • Hvernig skal gera brúðu: https://youtu.be/5xMc4e8uvel • Brúðuleikhúsvinnustofa á Akureyri: https://youtu.be/LFqRLM848Ng • Brúðuleikhús og tungumálakennsla: https://youtu.be/GveWcsLtOcw

TJÁNING MEÐ TÆKNI

Stafræn frásögn fyrir hóp fullorðinna innflytjenda með því að nota beina innlögn, samskipti á neti og blandaða kennslu til að miðla persónulegri reynslu af þvermenningarlegri aðlögun og leiðir til sjálfstrausts.

	Námsleið TJÁNING MEÐ TÆKNI
<i>Nafn höfundar tengiliður</i>	Guðný Sigríður Ólafsdóttir gudnysigga@gmail.com, gudny@dalvikurbyggd.is
<i>Markhópur</i>	Almennt er þessi námsleið hentug fyrir hópa 6-10 fullorðinna innflytjenda sem læra tungumál gestgjafasamfélagsins, bæta hæfileika þvermenningarlegrar aðlögunar og stafræns læsis og auka sjálfsvitund og sjálfsálit. Leiðin var prófuð á farsælan hátt með hópi innflytjendakvenna af ólíkum menningarlegum uppruna, mismunandi aldurshópum og búa á Íslandi. Grunnkunnátta á stafræn verkfæri var forsenda þátttakenda. Íslenska og enska voru tungumálin í kennslu.
<i>Lýsing á viðfangsefnum</i>	Ekki voru margar áskoranir sem þurfti að glíma við í þessari vinnustofu. Nokkurt átak var gert til að fá þátttakendur og hvetja þá til að deila reynslu sinni af lífinu. Persónulegir tengiliðir og fyrri tengsl við kennara hjálpaði við að allt gekk smurt á vinnustofunni og til að skapa traust meðal þátttakenda. Auk fjarlægðar milli þátttakenda var skortur á frítíma flestra þeirra hindrun á meðan skipulagningu vinnustofu og kennsluaðferða stóð yfir. Það var líka áskorun að finna nægilega útbúið húsnæði sem hentaði sem vinnustofa fyrir gerð stafrænnar frásagnar.

<i>Þjálfunarferlið eða Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?</i>	Markmið þessarar námsbrautar er að kynna þátttakendum helstu grundvallarreglur stafrænnar frásagnar (val á efni, skrifa sögu, búa til söguborð, velja myndir, hljóð og tónlist) og hjálpa þeim að búa til sína eigin stafrænu frásögn sem gerir þeim kleift að miðla og deila þekkingu og lífsreynslu. Að búa til Facebook hóp (kennslustofu á netinu) sem form fjarnáms er áhrifarík leið til að koma á framfæri leiðbeiningum vinnustofunnar og hjálpar aðallega til að sigrast á skorti á tíma og líkamlegri fjarlægð. Ennfremur hjálpar Facebookhópur til að skapa sveigjanlegt, styðjandi og traust námsumhverfi sem veitir þjálfun sem skiptir máli fyrir þarfir nemandans í blönduðum kennsluháttum. Vinna með Facebookhóp hjálpar kennurum að meta hæfni þátttakanda í notkun upplýsingatækni í upphafi námskeiðs, sem gerir þeim kleift að aðlagva væntingar sínar varðandi niðurstöður þátttakenda og gera nauðsynlegar breytingar sem henta þátttakendum.
--	--



<i>Lýsing á starfseminni</i> <i>Tillögur:</i> <i>1. Að brjóta aðalstarfið niður í viðráðanleg verkefni og einföld skref</i> <i>2. Skilgreina þá þekkingu sem þarf til að sinna starfsemi og verkefnum</i> <i>3. Meta lengd og tímamörk þessarar starfsemi</i> <i>4. Lýsa áhættu og óvissu sem gæti haft áhrif á framkvæmd starfsemi</i> <i>5. Lýsa í stuttu máli mannlegri, líkamlegri og fjárhagslegri stöðu til að framkvæma þessa starfsemi</i>	Námsleiðin var kynnt skref fyrir skref og fylgir rökréttri röð við það að búa til stafræna frásögn. Mesta vinnan er gerð einstaklingslega á grundvelli leiðbeininga kennara og aðstoð í gegnum Facebook hóp, en samt eru þátttakendur hvattir til að vinna saman og leita svara í hópnum til að framleiða eigin stafrænar frásagnir. Lokaverkefni er unnið á tveimur dögum augliti til auglitis, markmiðið er að að ljúka stafrænum sögum, njóta félagslegra samskipta við aðra þátttakendur í kaffihléum og deila fenginni reynslu með félagamati í lok vinnustofunnar. 1. Kennslan hefst með sýningu á nokkrum dæmum um stafrænar frásagnir sem kennarar hafa áður gert: Eftir að hafa sýnt hópnum nokkrar tegundir af stafrænum sögum fylgir frekari útfærsla á mismunandi gerðum og helstu þáttum stafrænna frásagna með það að meginmarkmiði að auðvelda bæði þátttakendum að velja efni og byrjunarvinnu við að skrifa eigin sögu. Dæmi um kennsluefni á íslensku og ensku: Mikilvægir þættir á þessu stigi eru val á persónulegum efnivið og fullnægjandi sjónrænum- og hljóðskrár til að miðla sterkum skilaboðum. Einhver uppákoma/minning/ manneskja/ferðalag/staður ... allt er mögulegt. Í öðru lagi eru nokkur kennslumyndbönd fyrir Windows Movie Maker kynnt þátttakendum í því skyni að auka getu þeirra til að búa til og/eða breyta stafrænu sögunni sinni sem og að birta þær seinna meir á félagslegum miðlum. Í þriðja lagi er unnið að því að búa til söguborð, velja myndir, hljóð og tónlist og færa smám saman að lokum vinnustofunnar - Tveir dagar augliti til auglitis í kennslustofunni tileinkað því að ljúka við eigin stafræna frásögn og fá hagnýta aðstoð kennara með stafrænum verkfærum. Lokamat er síðan gert í formi "eldhúsborðsumræðna" með bæði óformlegum umræðum og sjálfsmatsskýrslum og spurningalistum. 2. Kennari þarf að búa yfir hæfileikum og þekkingu á sviði stafrænnar læsi, þvermenningarlegrar færni og skilning á grundvallarreglum og fyrri reynslu í fullorðinsfræðslu. Á þessari vinnustofu var mikið af þeirri þekkingu og færni sem fengin var í T&D Stories námskeiði í Dublin, sem IADT stóð fyrir, notuð til að kynna þátttakendum stafrænar frásagnir. Í stuttu máli er stafræn frásögn byggð upp af 8 grundvallarþáttum: Að fá hugmynd og skrifa uppkast; að rannsaka og kanna; að skrifa handrit; að gera söguborð eða áætlun; að safna myndum eða búa þær til, hljóði og myndskreiðum; að setja allt saman; að deila vörðum; að fá viðbrögð og íhuga.
--	--

	Fyrstu fimm skrefin af stafrænni sögugerð kláruðust með árangursríkum hætti í gegnum Facebook í samráði við kennara. Þær leiðbeiningar voru mikilvægar til þess að hægt væri að klára endanlega síðustu þrjú skrefin á vinnustofunni. Þegar stafrænu frásögninni er lokið er einfalt að hlaða henni inn á internetið svo hún verði aðgengileg fyrir alla áhorfendur, allt eftir efni og tilgangi verkefnisins. 3. Með því að vinna hlutina eins og gert var í þessu tilviki; undirbúningurinn og fyrstu fimm skrefin unnin einstaklingslega í gegnum Facebookhóp með aðstoð kennara, og síðustu þrjú skrefin á vinnustofu, þá er möguleiki að ljúka stafrænu frásögninni á tveggja daga vinnustofu. 4. Mikilvægur þáttur er að hafa vel útbúna kennslustofu, tæknilega aðstoð til staðar og tíma fyrir óformleg samskipti og kaffihlé. 5. Þessi tegund af verkstæði býður upp á mikla möguleika og þarf ekki mikið fjármagn. Það krefst nokkurra tæknilegra hæfileika og hugrekks að læra nýja færni. Mikilvægasti hæfileiki þátttakenda er vilji til að læra og að vera ekki hræddur við að nota tækni til góðra verka. Helsti kostnaður: (kennari, tæknileg aðstoð), leiga á kennslustofu með aðgang að tölvum og internetinu.
Útkoma	Þátttakendur á þessu námskeiði læra: • aðalatriðin í rafrænni sögugerð; • helstu færniþætti og hæfileika til að skipuleggja og búa til rafræna sögu; • að nota ný tæki til samskipta - rafræna frásögn; • að öðlast betri skilning á öflugri þver-menningarlegri aðlögun með því að þróa færni sjálfsvitundar; • að nota stafræna frásögn til að auka félagsleg samskipti og tilfinninguna að tilheyrast.

<i>Fyrirséð bein og óbein áhrif á þátttakendur</i>	Þessi námsleið hefur reynst mjög gagnleg fyrir innflytjendur til að auka sjálfsvitund þeirra með því að deila reynslu sinni um aðlögun í nýju samfélagi og menningu. Ný þekking og hæfni í stafrænum frásögnum veitir aðgang að verkfærum fyrir fullorðna nemendur til að þróa stafræna læsi, samskiptahæfileika og að tilheyra og taka meiri þátt í samfélaginu. Einnig virtist það vera árangursríkt og nýtt tæki til kennslu/náms tungumáls landsins. Möguleiki á að búa til mjög persónuleg skilaboð og deila þeim með alheiminum í gegnum internetið gefur minnihlutahópum (innflytjendum) í samfélaginu rödd.
<i>Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina</i>	Sýnishorn af vinnustofunni á Akureyri: • In my place; • Poland; • In Iceland, where my love grows; • Og að lokum saga kennarans: Experience; trainer's work.

HVERNIG Á AÐ KVIKMYNDA MINNINGAR?

Þessi námsleið lýsir gerð stafrænnar frásagnar sem gerð er með því að nota myndir sem þrír pólskir innflytjendur, sem komu aftur til Póllands eftir að hafa búið í öðru landi um tíma, tóku. Þessi námsleið er dæmi um að auka frásagnarferlið þegar höfundar geta ekki sýnt nákvæmlega í myndum þá staði sem þeir tala um.

	Námsleiðin HVERNIG Á AÐ KVIKMYNDA MINNINGAR?
<i>Höfundar tengiliður</i>	Łukasz Putyra, Olga Głuc fundacja@est.edu.pl
<i>Markhópur</i>	Þrátt fyrir að við notuðum hér dæmi úr sérstökum tilvikum af námsleiðum, frá tæknilegu sjónarmiði, þá er hægt að nota þessa námsleið fyrir hvaða hópa eða einstaklinga sem eru tilbúnir til að búa til fyrstu stafrænu frásagnirnar sínar.

Lýsing á viðfangsefnum	Helsta áskorunin, að sögugerðinni sjálfri fráskilinni (mismunandi fyrir hverja manneskju, stundum ófullnægjandi upplýsingatækni- og tölvuhæfni og tölvufærni), var að taka upp kvikmyndir án þess að hafa möguleika á að vera á stöðum sem við vildum kynna. Allir þátttakendur í þessari vinnustofu vildu segja sögu sína með því að nota kvikmyndir sem segja frá flutningi þeirra og veru erlendis, en þeir gátu ekki tekið myndefni frá afskekktum stöðum. Þess vegna þurftum við að hugsa meira skapandi.
Þjálfunarferlið eða Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?	Markmið okkar er að sýna leið fyrir alla leiðbeinendur sem vilja stjórna vinnustofu í gerð stafrænnar frásagnar eða einhvern sem vill búa til sína eigin stafrænu sögu. Þannig lýsum við öllu ferlinu við gerð stafrænnar frásagnar, þar á meðal kvikmyndagerð og óbeinni, metaforískri tjáningu á minningum og hugarástandi.



<i>Lýsing á starfseminni</i> <i>Tillögur:</i> <i>• Að brjóta aðalstarfið niður í viðráðanleg verkefni og einföld skref</i> <i>• Skilgreina þá þekkingu sem þarf til að sinna starfsemi og verkefnum</i> <i>• Meta lengd og tímamörk þessarar starfsemi</i> <i>• Lýsa áhættu og óvissu sem gæti haft áhrif á framkvæmd starfsemi</i> <i>• Lýsa í stuttu máli mannlegri, líkamlegri og fjárhagslegri stöðu til að framkvæma þessa starfsemi</i>	Þessi tiltekna vinnustofa var rekin með öllum þátttakendum einstaklingslega, en þú getur líka keyrt hana fyrir hópa. Það veltur alltaf á þjálfara og þátttakendum. Tíminn sem þarf til að búa til stafrænu frásögnina veltur alltaf á þátttakandanum (eða hópnum), hæfileikum þeirra, persónuleika, sjálfstrausti og öðrum málum. Að meðaltali ættu þír til fjórir dagar (3/4 x 8 klst. þjálfun), þar með talið að skrifa handrit og gera myndskleið, að vera nóg. Sum verkefni eins og handritaskrif, upptaka hljóðskráa og hluti af upptöku er hægt að gera án þess að leiðbeinendur aðstoði ef þátttakendur kunna til verka og hafa nægilegt sjálfstraust. Þátttakendur ættu að hafa að minnsta kosti grunnþjálfun í að tjá sig, til dæmis með því að nota myndir til að búa til smásögu um tiltekið efni, grundvallarfærni í tölvu (t.d. með forritum til að breyta myndum, td Windows Movie Maker) og færni á einfalda myndavél eða snjallsíma fyrir myndatöku (við notuðum snjallsíma hér). Kennari þarf að veita alla frekari aðstoð ef þörf krefur. Búnaður fyrir gerð stafrænna frásagna þarf ekki að vera mjög háþróaður. Hægt er að nota einfalda tölvu/fartölvu/spjaldtölvu og einfalda stafræna myndavél eða snjallsíma. Einnig er gott að hafa pappír og eitthvað til að skrifa og teikna með.
---	---

Ferlið á vinnustofunni, skref fyrir skref:

I. Það er gott að byrja á að útskýra eða minna á almennu hugmyndina um stafræna frásögn og helstu skref í ferlinu: val á efni og stíl, handrit, söguborð, skipulagning og framkvæmd á upptökum og breytingum á myndbandi, bæta við texta, rödd og tónlist.

1. Við þekktum efnið frá upphafi en þátttakendur sögðu frá helstu atriðum sögunnar og voru þeir beðnir um að skrifa handrit í stíl sem hentaði þeim.

2. Tveir þeirra: Aleksandra og Gorczy völdu að segja frá sögum sínum, en Maria ákvað að skrifa minningar sínar í formi bréfs til vinar. Hún skrifaði síðan bréfið, en það hjálpaði okkur síðar þegar myndin var unnin.

II. Það er ráðlegt að handritið sé um 250 orð (um 4 mínútur af frásögn).

1. Í okkar tilviki var aðeins Aleksandra fær um að “passa” inn í þennan ramma. Bæði Maria og Gorczy höfðu skrifað mjög langan texta og við þurftum að ákveða hvernig þau gætu stytt hann.

2. Í tilfalli Maríu klipptum við út hluta textans, en það var ekki eins auðvelt með Gorczy og hún lagði til að í stað þess að lesa textann, myndi hún segja söguna á frjálsglegan hátt(eins og að spjalla við vin yfir kaffibolla). Áhrifin voru svo áhugaverð að við ákváðum að láta það fara eins og það var, jafnvel þótt það væri mun lengri en ráðlagður tími.

III. Næsta skref í ferlinu er að gera söguborð. Það er mismunandi eftir því hvert efnið er, hvort sem þú vilt gera söguna þína úr hreyfimynd eða úr kyrrmyndum. Hér tókumst við á við hreyfimyndir, þar sem mikilvægt er að sjá fyrir sér og taka stuttar senur og ákveða hvaða gerðir upptaka hentar fyrir hvern hluta textans. Í tilvikum eins og okkar er aðaláskorunin sú að við viljum sýna eitthvað frá fortíðinni, sem ekki var tekið upp áður af okkur. Talandi um flutningsferlið, stundum er ómögulegt að sýna nákvæmlega hvað við erum að tala um, þ.e. skot frá útlöndum, skot af ferlinu að flytja, skot frá flestum stöðum sem nefnd eru (skrifstofum o.s.frv.) Og að lokum skot af skapgerð og tilfinningum frá fortíðinni. Í slíkum tilvikum þarftu að gera áætlun um hvernig á að sýna það á annan hátt. Þrjár tillögur sem tengjast lokastigi eru lýst hér að neðan:

Áætlun I - að einbeita sér að því að segja söguna og reyna að tjá bæði - andrúmsloft fortíðarinnar og andrúmsloftið nútímans. Til dæmis er hægt að taka upp fundinn og drekka kaffi með vini í garðinum og á sama tíma að sýna beint eða á táknrænan hátt mikilvægustu þætti sögunnar, sem er sögð í augnablikinu.

Í okkar tilviki höfum við:

- skot af umhverfinu sem skapa andrúmsloftið í morgunspjallinu með kaffinu í garðinum,
- andstæða sólríkra daga og vatns þegar sagan er um rigningu og tár,
- mikið af nærmyndum af smáatriðum (spegilmynd af trjánum í kaffinu, laufblaði, ljós milli trjágreinanna, hendur barns o.s.frv.), meðan höfundur sér aðstæðurnar “í gegnum” smáatriðin og hún segir okkur frá smáatriðum sem ákvörðuðu góðar og slæmar tilfinningar hennar og bjó til allt andrúmsloftið við að flytja aftur til Póllands.

Að lokum reyndum við að sýna helstu leikara sögunnar, en einnig að varðveita friðhelgi einkalífsins - þannig höfum við aðeins skugga af höndum móðurinnar, bak barnsins og í augnablikinu samtal þeirra sem bakgrunn.

Áætlun II - að einbeita sér að núverandi heimili og sýna það í samanburði við það fyrra. Að sýna mikilvægi þess sem nýtt heimili en á sama tíma er það ekki alveg nýtt en samt nýjasta heimilið.

Í þessu tilfelli tók höfundur upp stuttar kvikmyndir á meðan hún gekk meðfram þorpinu, þar sem hún býr nú. Nokkrar fjölskyldu myndir með börn sem skapa andrúmsloft öryggis og hamingju var einnig bætt við. Hreiður og fljúgandi fuglar eru tákn um heimkomu frá því að búa um hrið á öðrum stað.

Áætlun III - að einblína á tákni um geðshræringu, skapgerð og tilfinningar.

Myndin byrjar og endar með skoti á bréfið - tákni um tengingu, en einnig um fjarlægð og þörf fyrir samskipti.

Hér valdi höfundur fjallalandslag sem aðalviðfangsefni, þar sem það flytur margar merkingar og skilaboð:

- jafnvel þótt þau væru mynduð í Póllandi eru þau svipuð landslagi Austurríkis, þar sem höfundur bjó;
- náttúran, fjöllin eru mikilvæg fyrir höfundinn;
- löng og hæg myndskeið af fjöllum sýna fram á hæglæti, einhæfni, fortíðarþrá til núverandi hrynjandi lífs höfundar og einmanaleika hennar meðan hún bjó erlendis.

Mjög mikilvægur þáttur er sterkt ljós, sem er tákni bjartsýni þrátt fyrir ástandið.

IV. Auðveldasta leiðin fyrir byrjendur til að taka upp hreyfimyndir er að taka upp stutt myndskeið, sem hægt er að breyta og setja saman. Þú þarft ekki að nota aðdrátt, nema það sé nauðsynlegt. Þú getur bætt við hægri hreyfingu ef það hjálpar til við að byggja upp andrúmsloft myndarinnar. Kvikmyndin ætti ekki að vera of "árásargjörn", of hröð, með sterkum andstæðum sem skyggja á frásögnina, frekar að auðvela það að gera það sýnilegt. Af þessum sökum er þess virði að reyna að nota tákni og líkingar. Þú getur leikið með liti og ljós (bjartari og litríkari myndir þegar jákvæðir hlutir eru túlkaðir og skuggar eða dekkri litir fyrir neikvæðni).

V. Þegar efnið er tilbúið er kominn tími til að breyta því í tölvuforriti, bæta við frásögn, tónlist og samstillta allt. Við mælum með því að nota **Windows Movie Maker** - þetta forrit er ókeypis, auðvelt að læra á, með mörgum mismunandi kennslumyndböndum á netinu á YouTube til dæmis.

VI. Almennt er betra að bæta frásögninni við myndina eftir á heldur en að taka hana upp með myndinni. Það er best að taka hana upp í hljóðu rými með góðri hljóðeinangrun (ekkert bergmál), ef mögulegt er með notkun á sérstökum hljóðnema eða upptökutæki eða að minnsta kosti snjallsíma með góðum hljóðnema og hugbúnaði. Stundum þarftu nokkrar tilraunir til að ná tilætluðum árangri.

	Við mælum eindregið með ofangreindum hætti við að taka upp frásögnina, og þannig höldum við áfram með tvær kvikmyndir; hins vegar tókum við áhættuna á að taka upp umhverfishljóð í einu tilfelli hér. Þú getur séð hvernig það virkaði. VII. Síðasti hluti í gerð stafrænna frásagna er að bæta við bakgrunnshljóði (tónlist). Stundum er einnig hægt að líta á þögn sem góða tónlist. Þetta er það sem öllum þremur höfundunum okkar finnst. Allir ákváðu þeir að hafa sögurnar sínar án viðbótar raddar - þögn getur verið mjög öflugur þáttur í framleiðslu kvikmynda. Í áætlun I byggir umhverfishljóðið einnig upp andrúmsloft fundarins; hljóð í pappír í sögu Maríu gerir bréfaskrift og lestur meira sannfærandi; og þögnin í þriðju myndinni leggur áherslu á muninn á háværu Dublin og friðsamlegu Kamienica.
<i>Útkoma</i>	Að búa til eigin stafrænar frásagnir, auk endanlegrar útkomu sem er kvikmyndin, en einnig mun þetta hafa í för með sér aðra jákvæða þætti svo sem: • að læra um grundvallaratriði stafrænnar sagnfræði; • að fá nýtt, skilvirkt samskiptatæki; • öðlast færni í að deila skilaboðum með sjónrænni tjáningu, bæði beint og óbeint (táknræn, metaforísk); • þróa hæfni í upplýsingatækni (tölvur og forrit, snjallsímar, myndavélar, upptökur o.s.frv.).
<i>Fyrirséð bein eða óbein áhrif á þátttakendur</i>	Áhrif á þátttakendur: • möguleiki á að endurskoða aðstæður sínar, að endurspegla ferli flutninga eða önnur mikilvæg tímabil í lífi sínu; • að gera sér grein fyrir því hvað er mikilvægara en annað, hver er orsök og hver er afleiðingin í aðstæðum þeirra; • stundum einnig að skilja ástæður tilfinninga sinna; • að hafa tækifæri til að deila öllu ofangreindu með öðrum. Allt þetta ætti að gefa þeim tækifæri til að skilja sig sjálf og einnig samskipti við annað fólk í umhverfinu.

	Það mun einnig hafa áhrif á fólkið í kringum þau - mest af öllu munu þau hafa tækifæri til að kynnst og læra meira um önnur lönd og menningarlegan mun á höfundum stafrænna frásagna og almennt - um þær aðstæður sem skapast við að flytja til annarra landa og aftur heim.
<i>Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina</i>	1. 1. Stafrænar frásagnir gerðar á þann hátt sem lýst er hér ofan við: • On my way; • Homecoming Between; • Poland and Austria. 2. Windows Movie Maker video tutorial.

AÐ FYLLA Í EYÐUR

Námsleiðin lýsir ferlinu við gerð stafrænnar frásagnar með því að nota myndir af þremur mismunandi pólskum einstaklingum sem höfðu flutt erlendis um tíma og fluttu síðan aftur heim til Póllands. Leiðin endurskarar allt stafræna ferlið og sýnir hvað hægt er að gera þegar það eru eyður í innihaldinu (myndum eða handriti), sem höfundarnir vilja fylla til að ná tilætluðu útliti stafrænu sögunnar.

	Námsleiðin AÐ FYLLA Í EYÐUR
<i>Höfundur tengiliður</i>	Łukasz Putyra fundacja@est.edu.pl
<i>Markhópur</i>	Námsleiðin var útfærð á grundvelli vinnustofa sem skipulagðar voru fyrir Pólverja sem voru tilbúnir til að deila reynslu sinni frá því að vera erlendis og eftir að þeir komu aftur til Póllands. Hins vegar er hægt að útfæra námsleiðina fyrir aðra hópa eða einstaklinga sem vilja læra að gera stafræna frásögn, sérstaklega þá sem standa frammi fyrir svipuðum tæknilegum vandamálum eins og lýst er hér að neðan.



<i>Lýsing á viðfangsefnum</i>	Þetta efni er unnið á grundvelli þriggja dæma um einstaklingsbundnar stafrænar frásagnir. Þátttakendurnir (Agata, Bartek og Mariusz) höfðu mismunandi þekkingu á margmiðlun og tölvum og nokkrar mismunandi aðferðir við verkefnin, en þau eiga eitt sameiginlegt – þau vildu öll búa til stafrænar frásagnir úr myndum sem þau áttu ekki og gátu ekki tekið viðeigandi myndir meðan þeir voru að taka þátt í námskeiðunum. Þannig að við vissum frá upphafi að við þyrfum að nota efni einhvers annars til að sýna senur frá öðrum löndum, eða að við þyrftum að hugsa upp eitthvað öðruvísi. Það komu einnig fram minni áskoranir tengdar lengd á handriti og hæfni til að tjá sig.
<i>Þjálfunarferlið eða Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?</i>	Markmiðið með þessari námsleið er að leiðbeina þjálfara eða leiðbeinanda sem vill þjálfa aðra í stafrænum frásögnum eða einhverjum sem vill búa til sína eigin stafrænu frásögn. Það lýsir öllu ferlinu í gerð stafrænnar frásagnar þar á meðal myndatökum og óbeinum, metaforískum tjáningum um minningar og stemningu.

<i>Lýsing á starfseminni</i> <i>Tillögur:</i> • <i>Að brjóta aðalstarfið niður í viðráðanleg verkefni og einföld skref</i> • <i>Skilgreina þá þekkingu sem þarf til að sinna starfsemi og verkefnum</i> • <i>Meta lengd og tímamörk þessarar starfsemi</i> • <i>Lýsa áhættu og óvissu sem gæti haft áhrif á framkvæmd starfsemi</i> • <i>Lýsa í stuttu máli mannlegri, líkamlegri og fjárhagslegri stöðu til að framkvæma þessa starfsemi</i>	Það er ekki auðvelt að meta þann tíma sem þörf er á fyrir ferlið. Það veltur mjög á þátttakendum, hæfileikum þeirra, eigin krafti, sjálfstrausti og mörgum öðrum málum. Að meðaltali þarf þrjá/fjóra daga (3/4 x 8 klst. þjálfun), þar með talið að skrifa handrit og gera myndskleið, það ætti að vera nógur tími. Sum verkefni eins og handritaskrif, upptaka hljóðskráa og hluti af upptöku er hægt að gera án þess að leiðbeinendur aðstoði ef þátttakendur kunna til verka og hafa nægilegt sjálfstraust. Skilgreiningin á “stafrænni frásögn” felur einnig í sér mikilvægustu hæfileikana sem krafist er frá sögumönnum. Í fyrsta lagi að þeir geti tjáð sig með orðum og myndum og búa til smásögu um tiltekið efni. Í öðru lagi eru stafrænir hæfileikar þeirra – þurfa að minnsta kosti að hafa grunnþekkingu á tölvum (t.d. að nota forrit til að búa til kvikmyndir, til dæmis Windows Movie Maker, breyta myndum í þessu eða öðrum forritum, geta vafrað á netinu) og hæfni til að nota að minnsta kosti einfalda myndavél. Kennari þarf að veita alla frekari aðstoð ef þörf krefur. Dæmi um bæði einfaldan og flókinn tækjabúnaðað er að finna hér að neðan: • tölva / fartölva / spjaldtölva til að skrifa, breyta myndum, búa til söguna, hljóðupptöku; • einnig annað upptökutæki fyrir hljóðupptöku; • myndavél – hvernig sem er frá einföldum snjallsíma til fullkominnar vélar - fer eftir þér; • einhver pappír og eitthvað til að skrifa með og teikna fyrir gerð söguborðs.
---	--

Ferlið á vinnustofunni, skref fyrir skref:

I. Það er gott að byrja á að útskýra eða minna á almennu hugmyndina um stafræna frásögn og helstu skref í ferlinu: val á efni og stíl, handrit, söguborð, skipulagning og framkvæmd á upptökum og breytingum á myndbandi, bæta við texta, rödd og tónlist.

1. Í þessu tiltekna tilviki var efnið þekkt frá upphafi en í samráði við þátttakendur fundum við helstu atriðin í viðkomandi sögum og báðum þau um að skrifa handrit. Við vorum mjög sveigjanleg og eftirlétum þeim að velja sér þann stíl sem þau óskuðu eftir.

2. Hvert þeirra byrjaði með venjulegri frásögn, en í einu tilviki þurfti að breyta henni í lokin þar sem frásögnin virtist vera of stutt.

II. Almenna reglan er að handritið ætti að vera um 250 orð að lengd, sem gefur ekki meira en 4 mínútur í frásögn, en á þessu stigi eins og í öllu ferlinu ættum við ekki að vera of nákvæm - ef þú getur náð fram þessu skapandi ferli, ættirðu að hvetja til tilrauna og að treysta nemendum þínum að vera skapandi.

1. Í okkar tilviki tókst Mariusz að "passa" með hæfilega lengd textans. Bartek skrifaði allt of langt handrit fyrir stafræna sögu, meðan Agata var mjög sparsöm á textann, svo við þurftum að ákveða hvernig best var að láta hann passa.

2. Í tilviki Bartek styttnum við einfaldlega textann og skárum niður smáatriðin eða skárum bara niður hluta textans sem við ákváðum að væri minna mikilvægur.

3. Á hinn bóginn gat Agata ekki bætt við handritið sitt, þannig að við ákváðum að bæta við nokkrum spurningum á milli málsgreinanna til að gera það áhugaverðara og öflugara.

III. Næsta skref í ferlinu er að gera söguborð. Það er mismunandi eftir aðstæðum, hvort þú vilt gera söguna þína sem hreyfi- eða kyrrmyndir. Hér er unnið með kyrrmyndir þar sem mælt er með því að teikna upp allar fyrirhugaðar myndir / senur, sem verða síðar hlutar kvikmyndarinnar og passa við textann í frásögninni sem þegar hefur verið undirbúin.

IV. Eftir það getur þú byrjað að taka myndir.

Venjulega ætti að vera hægt að taka myndir eftir að söguborðið hefur verið gert, en í þessu tilfelli rákumst við á sérstök vandamál. Helstu áskorunin var sú að við vildum sýna eitthvað frá fortíðinni, sem var ekki mjög vel skjalfest með eða án mynda sem pössuðu fyrir stafrænar frásagnir. Annað vandamál kom upp þegar kom að því að tjá skap, geðbrigði og tilfinningar frá fortíðinni. Það er hægt að nálgast þetta verkefni frá nokkrum hliðum.

Að hlaða niður myndum sem eru samnýtt á netinu af öðru fólki virðist vera einfaldasta leiðin og í raun fannst okkur þetta vera málið, en þú verður að vera mjög varkár varðandi reglur um réttthafa og reglur um notkun mynda. Ef þú vilt ekki eða getur ekki borgað fyrir myndir, er öruggasta leiðin til að nota myndir sem eru samnýttar undir Creative Commons leyfi eða fá heimild höfundar. Þetta var lausnin okkar í tveimur tilvikum: Hjá Agata (allar myndirnar voru “fengnar að láni”) og Mariusz (hluti af myndunum frá Bretlandi voru ekki hans).

Önnur lausn fyrir eyður í myndefninu eru teikningar. Ef þú getur ekki tekið myndir af einhverju geturðu teiknað það eða þú getur teiknað eitthvað sem lýsir hugsunum þínum á óbeinan, metaforískan hátt. Þannig yfirvann Bartek sín vandamál við gerð frásagnarinnar.

Næsta skref til að bæta tjáninguna í stafrænu frásögninni þinni getur verið að bæta við viðeigandi tónlist. Nánari upplýsingar um þetta er að finna hér að neðan.

V. Þegar efnið er tilbúið er kominn tími til að breyta því í tölvuforriti, bæta við frásögn, tónlist og samstillta allt saman. Góður kostur er að nota [Windows Movie Maker](#) – forritið er ókeypis, auðvelt að læra á það, með mismunandi kennslumyndbönd á netinu.

VI. Raddupptöku skal gera í rólegu rými með góðri hljóðeinangrun (ekkert bergmál), ef mögulegt er með notkun sérstakra hljóðnema eða upptökutækis eða að minnsta kosti snjallsíma með góðum hljóðnema og hugbúnaði. Stundum þarf að gera nokkrar tilraunir til þess að ná þessum árangri.

VII. Síðasti hluti þess að búa til stafræna frásögn er að bæta við bakgrunnshljóði (tónlist). Bakgrunnstónlist getur bætt stórlega við eða aukið hughrif sögunnar og getur verið gagnlegt til að tjá hugarfar höfundar, geðslag, tilfinningar eða hreyfingar persóna.

Þú getur séð hvernig tónlistin hefur áhrif á stafrænu frásögnina, með því að bera saman kvikmyndir [Mariusz](#) og [Bartek](#). Í fyrra dæminu er það kraftmikil tónlist ásamt frekar hraðri og mikilli frásögn. Það samræmist jákvæðum yfirlýsingum og framtíðarsýn. Í seinni frásögninni er meiri fortíðarþrá, þegar kemur að innihaldinu og hvernig lesið er, og svo er það tónlistin. Auðvitað eru þetta aðeins dæmi og mjög persónulegar leiðir til tjáningar. Það geta verið margar aðrar lausnir. Stundum getur einnig “þögn” verið tónlist ...

VIII. Með því að fá tónlistina lánaða verður þú líka að muna eftir eignarrétti. Það er gott að finna ókeypis tónlistarsöfn með opnu leyfi. Við notuðum ókeypis tónlist frá YouTube ([music audio library](#)) en það eru margar aðrar veitur, einnig þær sem nefndar eru í handbókinni okkar.

Útkoma	Með þátttöku í þessari vinnustofu ættu þátttakendur að læra: • grunnatriði í gerð stafrænna frásagna; • allt ferlið við gerð stafrænnar frásagnar og hvernig á að nota það sem öflugt samskiptatæki; • hvernig á að flytja skilaboð með sjónrænum hætti, bæði beint og óbeint (táknræn, metaforísk); • hvernig á að nota stafræn tæki og tölvutæki, svo sem snjallsíma, tölvur, myndavélar, hljóðupptökutæki o.s.frv. til að búa til stafræna frásögn.
Bein og óbein áhrif á þátttakendur	Þátttakendur munu öðlast aðra hæfileika, verkfæri sem gera þeim kleift að hugleiða stöðu sína og kynna hana á nýjan hátt, endurspegla ferlið sem átti sér stað við flutninga eða önnur mikilvæg tímabil í lífi sínu, að greina hvað er mikilvægt og hvað ekki, hvað er orsök og hvað er afleiðing í aðstæðum þeirra, stundum einnig að skilja ástæður tilfinninga þeirra og að lokum - tækifæri til að deila öllu þessu með öðrum. Þetta ætti að gefa þeim tækifæri til að bæta sjálfsmynd sína og samskipti við annað fólk í umhverfi sínu. Það mun einnig hafa áhrif á fólkið í kringum þau - mest af öllu munu þeir hafa tækifæri til að vita meira um önnur lönd, um stafrænar frásagnir annarra höfunda og almennt - um fyrirbærið fólksflutninga og þá sem flytja aftur heim eftir dvöl í öðru landi.
Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina	Stafrænar frásagnir sem gerðar voru samkvæmt aðferð sem lýst er hér ofan við: • Back to myself (Bartek); • Short talk about return (Agata); • Between the continents (Mariusz). 1. Windows Movie Maker video tutorial. 2. Youtube free music library.

YFIRLIT

Fjölbreytt námsefni sem kynnt er í þessum kafla sem námsleiðir var sniðið að tilteknum hópum nemenda og byggt á vel grundvölluðum kenningum sem leitast við að framleiða hagnýtt námsefni og stuðla að gæðum fullorðinsfræðslu almennt.

Þrátt fyrir að hanna hverja námsleið fyrir sig höfðu leiðbeinendur T&D Stories í huga almenna eiginleika kennsluaðferða fyrir fullorðinsfræðslu, svo sem vandamiðað, sjálfstýrt og sérhæft nám, mikilvægi fyrri þekkingar, reynslu, staðfest gildi og viðhorf. Allar þessar nemendamiðuðu nálganir voru nauðsynlegar til að hjálpa nemendum að byggja upp þekkingu og efla færni sína í sjónrænum og hljóðlausum samskiptaaðferðum og að tileinka sér og taka þátt í kennslu- og námsumhverfi.

Bæði leikræn og stafræn frásögn reyndust vera gagnlegar aðferðir til að styðja nemendur til að auka sjálfsvitund, að skilja sjálfa sig og aðra í samanburði og læra betri samskiptahæfni. Fullgerðar frásagnir sem gerðar voru í þessum vinnustofum sýna að leikræn og stafræn frásögn styrkja aðferðafræði sem vert er að þróa frekar í fullorðinsfræðslu.



NIÐURSTÖÐUR

Höfundur: Łukasz Putyra
Centrum Edukacyjne EST

HUGMYNDIN

Í síðasta kafla þessarar handbókar viljum við koma aftur að heildarhugmyndinni að því frumkvæði sem verkefnið “T&D Stories” byggir á. Við vildum finna réttu verkfærin fyrir kennara í fullorðinsfræðslu, leiðbeinendur og kennara sem vilja auka getu nemenda til að tjá það sem skiptir þá máli og auka gagnkvæman skilning, samþykki og þátttöku.

Við fjölluðum um tilteknar aðstæður, þar sem orðin ein eru ekki nóg, eða stundum er ekki hægt að lýsa og útskýra alla þætti sem á einhvern hátt eru mikilvæg fyrir sambúð fólks í þjóðfélaginu. Við unnum með fólki sem eru fulltrúar hóps sem upplifa samskiptahamlanir vegna skorts á sameiginlegu tungumáli, sameiginlegum menningarbakgrunni eða sameiginlegum grunnupplifunum. Þessar hamlanir koma í veg fyrir að þau geti haft samskipti við annað fólk eins og þau vilja.

Við tókum eftir að þessar hömlur, sérstaklega þegar rætt er um

gæði munnlegra samskipta, geta minnkað með því að nota myndir – ljósmyndir, myndbönd, látbragð, hreyfingar.

Reyndar er þetta mjög náttúrulegt, leiðandi ferli í daglegum samskiptum okkar, þegar við eigum erfitt með að útskýra eitthvað þá notum við líkingar, samanburð, eftirhermur, “tölum með höndunum” og notum þessa dagana oft farsíma til sýna og deila myndum. Þessi eðlilegu samskipti fara lítið skref áfram í gegnum leikræna og stafræna frásögn þar sem flóknari tækni og verkfæri eru notuð. Rétt eins og í daglega lífinu, höldum við áfram að tala þegar við sýnum eitthvað, en þegar töluð orð eru ekki möguleg, gerir leikræn og stafræn frásögn okkur kleift að bæta við þáttum þegar við eigum erfitt með að koma skilaboðum okkar á framfæri.

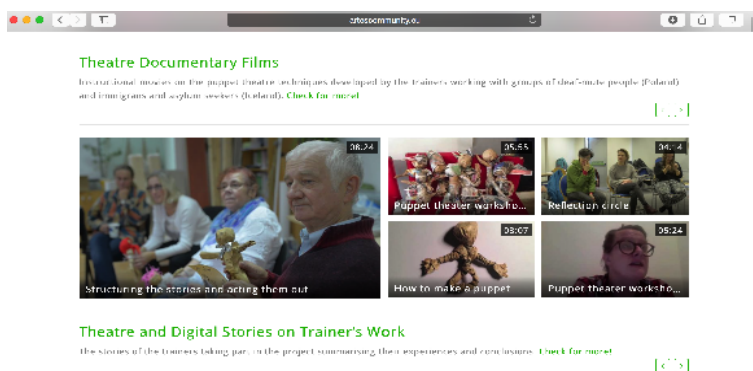
Þessi hugmynd sem T&D Stories byggir á er rökrétt, en getur kallað á nokkrar spurningar sem þarfnast útskýringa hér neðan við.

FJÖLBREYTNÍ HÓPA OG AÐFERÐA – SPURNINGAR OG NIÐURSTÖÐUR

Við kynntum hér að ofan (kafla 5) 8 námsleiðir sem undirbúnar voru af 8 kennurum sem vinna með fólki frá að minnsta kosti 4 mismunandi fulltrúahópum á sviði menntunar; **Fullorðnir með sérparfir, innflytjendur - sérstaklega nýir innflytjendur, fólk með heyrnarskerðingu og heyrnarleysi, ungt fólk með fötlun og innflytjendur sem flytja aftur í heimaland sitt.**

Á **heimasíðu okkar** og **YouTube rás** er opin aðgangur að efni sem hefur orðið til í samstarfi okkar og nær til allra fyrirhugaðra námsgreina:

- 14 stafrænar sögur búnar til af verkefnisaðilum
- 8 leikrænar heimildarmyndir
- 5 stafrænar sögur búnar til af þátttakendum í þjálfunarnámskeiði fyrir kennara/þjálfara
- 6 leikrænar og stafrænar frásagnir um verk þjálfara.



Og spurningin er: **Getum við virkilega notað sömu menntatækni fyrir svo ólíka hópa? Eiga þessi tæki eitthvað sameiginlegt?** Svarið er, **Já**. Þó að meðlimir markhópsins búi við mjög ólíkar aðstæður, eru þeir í hættu á útilokun frá samfélaginu vegna þess að líf þeirra felur í sér “samskiptaáskorun”. Hin raunverulega áhætta hér er að þeir eru, meðvitandi eða óvart, afmarkaðir af samfélaginu og hafa sem slíkir tilhneigingu til að búa til lokaða og einangraða hópa.

Að sjálfsögðu eru vandamálin í samskiptum mismunandi en skortur á færni í tungumáli nýs heimalands, ólíkur menningarlegur bakgrunnur, heyrnarleysi og vandamál tengd tali, mismunandi reynsla af heiminum eða vandamál varðandi samskiptatækni sem orsakast af líkamlegum ástæðum eða öðrum, eða menningarlegar/sambættar áskoranir. Af þessum sökum þarf þjálfari alltaf að aðlagga aðferðina að sérstökum aðstæðum en kjarni skilaboðanna er alltaf sá sami, eins og fram kemur í fyrri kafla þessarar handbókar. Þetta snýst alltaf um aðferðir, myndrænar, leikrænar eða stafrænar, til að miðla sögu sinni til annarra.

Í alvöru? Sama hvort leikrænar eða stafrænar aðferðir? Við gætum líka spurt hvort það sé rétt að bæta við “frásögn” sem viðbót við báðar leiðir til samskipta og setja þær saman í þessari handbók? Hér er svarið líka já, sérstaklega af tveimur ástæðum: þetta eru mismunandi aðferðir og kennslufræðilegt eðli efnisins líka. Leikræn og stafræn frásögn eru mjög mismunandi í aðgerðum sínum - þær krefjast mismunandi, stundum algjörlega misvísandi, færni frá bæði þjálfurum og nemendum, en þeir, eins

og við gefum vitnisburð um hér að framan, gefa sömu niðurstöður. Þær hjálpa okkur að sýna myndir sem búa til sameiginlegt svæði fyrir jafnt kynnendur og áhorfendur, **stað, þar sem þeir geta átt samskipti “hér” og “nú”**.

Þú getur fundið í handbókinni okkar dæmi um þessar tvær mjög mismunandi aðferðir frásagnar sem veita þér val (sem þjálfari) og óskir, færni og sérstakan tilgang nemenda. Þessar tvær aðferðir eru án efa mismunandi en einnig sambærilegar og báðar ná markmiðum okkar - stuðla að samskiptum fólks. Það er lykilatriði að velja aðferð sem nemendur þínir verða ánægðir með og er viðeigandi fyrir aðstæður þeirra. Annars getur niðurstaðan haft gagnstæð áhrif á viðkomandi. Við vonum að þessi handbók geti hjálpað til við að koma í veg fyrir slík tilvik því það myndi spilla fyrir tilgangi okkar! Við hvetjum þig af heilu hjarta til að deila með okkur því efni sem þú og nemendur þínir búa til og geyma hjá okkur.

HÉR OG NÚ

Á þessum stað ættum við að segja nokkur orð um þennan sameiginlega punkt stafrænnar og leikrænnar frásagnar, sem býr til sameiginlegt rými – **hér og nú**.

Í flestum tilvikum, þegar við tölum við aðra augliti til auglitis, erum við á sama stað. Í líkamlegum skilningi er þetta venjulega satt. Hins vegar skynjum við þennan stað mismunandi, við leggjum mismunandi skilning í hlutina kringum okkur, við

höfum mismunandi tengingar við umhverfispætti. Allir þessi þættir gera sama staðinn að mismunandi rými fyrir báða aðila. Slík tilvik eiga sér mjög oft stað þegar við hittum fólk frá mismunandi menningarsvæðum (innflytjendur, minnihluta-hópa) eða fólk sem upplifir umhverfi á annan hátt vegna líkamlegra aðstæðna eða annarra aðstæðna (t.d. fatlaðir). Í slíkum tilvikum geta hlutirnir í kringum okkur þýtt eitthvað öðruvísi fyrir okkur - það sem er augljóst fyrir mig kann ekki að vera augljóst fyrir aðra. Venjulega, þegar við sjáum það, getum við og ættum að útskýra mismuninn. Það er frábært, þegar orð, munnleg samskipti eru nóg í þessu skyni, en við getum ekki ávallt treyst á slík forrættindi. Í slíkum tilvikum virðast leikræn og stafræn frásögn vera frábær verkfæri til að búa til sameiginlega upplifun, sameiginlega reynslu og til að auka næmni nemenda fyrir mismun.

Þetta verk að búa til sameiginlega upplifun inniheldur einnig önnur ferli. Frásögn hjálpar til við að ná því út sem við höldum í okkur. Á þennan hátt getum við tjáð og deilt meira eða minna tilfinningum okkar, vonum okkar og ótta, gleði og sorgum o.s.frv. Með þessum hætti getum við einnig sýnt öðrum staði og fólk sem við yfirgáfum, deilt minningum okkar og nýjum tilfinningum þegar við rifjum upp sögur okkar á ákveðnum tímum. Með því að segja söguna getum við loksins boðið öðru fólki á okkar staði, í hjörtu okkar þar sem þau koma til með að skilja okkur betur. Allar þessi aðferðir eru til staðar í kvikmyndum sem búnar voru til á námskeiðum fyrir kennara, leiðbeinendur og námsmenn og síðar fyrir aðra þátttakendur og eru góð dæmi um góða starfshætti kennara.

Meðal þeirra finnur þú líka frábær dæmi um að búa til annan hluta rýmis fyrir hitting - **núna**. Notkun frásagnar til að koma 'fortíðinni' í 'nú tíðina' er frábært dæmi um valdið sem hún býr yfir. Bæði leikræn og stafræn frásögn eru frábærar tímavélar. Auðvitað, þær geyma orð og setningar með því að nota myndir til að búa til mikilvæg augnablik frá fortíðinni. Þökk sé þessum vélum þá geta þátttakendur skoðað aftur þann tíma þegar þeir misstu heyrnina, rifja upp minningar um falleg augnablik eða endurupplifa og deila ógleymanlegri reynslu af ferð eða góðum degi á skrifstofunni!

Að búa til sameiginlegt rými – sameiginlegt rými og tíma – er það sem leikræn og stafræn frásögn eiga sameiginlegt. Í þetta rými getum við komið með efni frá öðrum stöðum, við gefum þeim sameiginlegt form, við getum deilt með hvort öðru þessum hlutum sem voru áður aðeins í okkar „einkarými“, við getum loksins átt samskipti, núna, á þessari stundu, eitthvað sem við upplifðum fyrir nokkru síðan.

ALGILDAR AÐFERÐIR

Ofangreind málefni beina okkur að annarri hlið stafrænnar og leikrænnar frásagnar - algildi þeirra. Fyrir verkefnið völdum við hópa fólks sem eiga við augljósari samskiptavandamál að stríða en aðrir og þarfir þeirra voru skilgreindar og þeim lýst. Við reyndum báðar frásagnaraðferðirnar í fullorðinsfræðslu sem svar við þessum þörfum og vandamálum. Engu að síður, hjálpuðu vinnustofurnar okkar, sérstaklega vinnustofan fyrir kennara,

okkur að staðfesta að hóparnir okkar eru ekki þeir einu sem geta haft ágóða af notkun frásagna. Fyrir vinnustofuna vorum við, kennarar, nemendurnir og við þróuðum leikrænar og stafrænar frásagnir og viðfangsefnið þar var ekki endilega það sama og í tilfelli nemenda okkar síðar. Þannig lærðum við ekki aðeins nýjar kennsluáðferðir, heldur sönnuðu einnig að frásögnin væri gagnleg í öðru kennslufræðilegu samhengi.

Við getum nú sagt með sanni að starfsemin sem lýst er í þessari handbók er gagnlegt tól til að takast á við samskiptaáskoranir sem hafa áhrif á markhópana okkar en ekki aðeins þá. Svipaðar áskoranir geta komið upp í öðrum mannlegum aðstæðum. Þess vegna geta þær nýst vel á öðrum námskeiðum og vinnustofum, svo sem í tungumálakennslu, fjölmenningsgæðum, námskeiðum fyrir starfsfólk sem vinna í félagslega geiranum eða með ungmennum, starfsnám, persónulegar æfingar o.s.frv. Þessi málefni geta verið meira eða minna augljós, en eins og þau birtast, þá eru stafrænar og leikrænar frásagnir árangursríkar aðferðir sem uppfylla væntingar nemenda.

Annar alhliða þáttur í leikrænum og stafrænum frásögnum, sem við þurfum að gæta vel að þegar við einbeitum okkur aðallega eða eingöngu að samskiptahindrunum - er að þróa sköpunargáfu hjá fullorðnum nemendum með því að útfæra listrænar aðferðir. Það varðar alla fullorðna nemendur sem taka þátt í mörgum öðrum námskeiðum og námskeiðum. Við erum að takast á við þær sérstakar aðgerðir sem gerðar eru til þess að hjálpa fullorðnum að ná fullnægjandi lífi, upplifa gleði, vera forvitin og þróa „aðra næmni“ sem er alltaf til staðar hjá fólki þegar þau eru mjög ung

og týnist oft á leið þeirra til fullorðinsára. Svo, ef við reiknum með að fullorðnir séu óreyndir á mismunandi hliðar lífsins, þar með talin mannleg samskipti, ættum við að íhuga notkun stafrænnar og leikrænnar frásagnar.

FJÖLBREYTILEIKI HÆFILEIKA – GILDI MENNTUNAR

Ef við lítum vel á báðar aðferðirnar munum við einnig finna önnur mikilvæg gildi sem hafa óbeint þróast af þeim. Þessi gildi eru skráð í námsferli okkar í fyrri kafla. Hér viljum við draga saman þau mikilvægustu. Það er mismunandi eftir hópi og aðferð sem notuð er, en við getum búist við þróun á viðbótarfærni og hæfileikum:

- hópastarf, hæfni til að eiga samskipti við annað fólk til að tjá eigin tilgang og vilja;
- að takast á við erfiðar tilfinningar;
- sjálfsálit, sjálfsmat, sjálfstæði í hugsun, hreinskilni, ákvarðanatöku, sjálfgreiningu;
- sjálfsmynd til að hækka sjálfsmat;
- nákvæmni og skýrleika í samskiptum, rökrétt hugsun;
- sjálfstæð skipulagning - skipuleggja vinnuferli, markmiðssetningu og aðgerðaáætlun til að ná því;
- frásagnaraðferðir;
- handvirkni - sköpun og hreyfing leikbrúðanna;
- tungumálakunnátta;
- deila skilaboðum með sjónrænni tjáningu, bæði beint og óbeint (táknræn, metaforísk);

- stafrænt læsi - hvernig á að nota stafrænar tölvur og tækni, snjallsíma, myndavélar, hljóðnema, osfrv. með sérstakt markmið í huga;
- sköpun og nýsköpun.

EININGAR NÁMSEFNISINS

Stafræn frásögn og leikræn frásögn fylgja sérstökum skrefum til að ná endanlegu markmiði. Hins vegar er hægt að nota aðeins nokkra hluta þessara tveggja aðferða, allteftireinstaklingsþörfum og getu. Til dæmis má nota söguborð eða gerð leikbrúðu sem sjálfstætt nám. Að vissu leyti mun það ekki gefa tækifæri til að búa til heilan leikhússvettvang eða stuttmyndir, en mun þó veita nemendum möguleika á að öðlast mikilvæga samskiptahæfni. Þetta gerir stafræna og leikræna sögugerð gagnlega í öðrum náms- og kennsluaðferðum.

ÞRÓUN KENNARA Í STARFI

Báðar aðferðirnar hafa möguleika til að gefa góðan árangur. Til hagsbóta fyrir kennara er að aðferðirnar eru ekki of krefjandi og geta einnig verið notaðar af kennurunum og aðlagðar sérstökum óskum þeirra eftir stutt námskeið. Við prófuðum þetta með tilraunahópi þjálfara með mismunandi bakgrunn og reynslu, og niðurstöðurnar voru mjög jákvæðar. Reynsla þeirra staðfesti ekki aðeins að báðar aðferðirnar er hægt að aðlaga hópum og þær eru gagnlegar til notkunar, en þær hafa einnig

hjálpað kennurum að þróa sig í starfi. Sumar staðhæfingar þeirra er hægt að sjá í stafrænum sögum á heimasíðu okkar og YouTube rás. Hér viljum við bæta við nokkrum athugasemdum frá þeim, til að hvetja þig til að skoða skriflegu skýrsluna og myndböndin okkar:

“Að taka þátt í námskeiðinu T & D Stories í Dublin varð vendipunktur á starfsferli mínum. Ég hef lært þjálfunartækni og tekið þátt í mörgum námskeiðum síðustu tvö árin. Á þessu námskeiði talaði ég upphátt um að ég vildi vera þjálfari og greip tækifærið til að vera með frásagnarvinnustofu með fullorðnum þátttakendum í TEATR GRODZKI. Ég hafði miklar áhyggjur þegar námskeiðið byrjaði. En námskeiðið gekk vel og nú get ég virkilega sagt að “ég er þjálfari”. Virkilega frábær ánægja. Þakka þér fyrir!”

Jolanta Kajmowicz-Sopicka, Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne TEATR GRODZKI

“Að segja frá sjálfum sér er afar mikilvægt, þar sem það setur saman grundvallarþætti í innra lífi mannsins - sérstaklega fatlaðra: tilfinningar, með öðrum þáttum, sem er vandamálið, ekki bara vandamál, fyrir fatlaða: samskipti. Til að sameina tilfinningar og samskipti - að mínu mati hefur það verið meiriháttar árangur T&D Stories námskeiðanna, langt umfram það hversu góð endanlegu myndböndin eru. Þess vegna ætti slíka reynslu að endurtaka og þróa. Margmiðlunarsamskipti sem gerð eru með einföldum, hversdagslegum stafrænum verkfærum ættu að verða hluti af persónulegum námsáætlunum hvers fatlaðs nemanda.”

Alberto M. Onori, háskólakennari og samstarfsmaður í FNCC DS námskeiðum

“Allt ferlið við T&D Stories aðferðina hefur verið mjög áhugavert fyrir okkur. Það var skref út úr þægindarammanum og það er þar sem þú lærir mest. Fyrir okkur hefur það skapað nýjan vettvang til að vinna og opnaði nýja möguleika til að hitta og eyða tíma með fólki sem við myndum annars ekki kynnast. Það er hlutur sem við kunnum vel að meta. Við hlökkum til að þróa þennan vettvang frekar. Það besta við þennan nýja miðil, leikbrúðurnar, er að allir geta unnið með þær og þær henta okkur vel og vinnu okkar sem leiklistarmenn.”

Eva Rún Snorradóttir og Vala Höskuldsdóttir, ASTOFAN

“Ég mun muna eftir T&D Stories verkefninu sem frábæru ævintýri og mikilvægum tíma, þar sem ég gat lært mikið af nýjum hlutum um bæði - stafræna og leikræna frásögn, og einnig um pólverja sem fluttu heim aftur eftir að hafa sest að í öðru landi. Frá upphafi var ég miklu kunnari stafrænni frásögn og löngun til að öðlast nýja færni á þessum vettvangi ýtti mér til að taka þátt í þessu verkefni. Ég varð ekki fyrir vonbrigðum - ég fann hér kennara og félagaga með hverjum ég varð betri á þessu sviði, en ég sé langan veg framundan til að öðlast enn meiri færni. Leikræn frásögn kom mér mjög á óvart af tveimur ástæðum að minnsta kosti. Í fyrsta lagi var það eitthvað alveg nýtt, sem ég hafði aldrei gert áður, og í öðru lagi að ég náði að klára verkefnið (að minnsta kosti sögðu þeir mér það). Og hins vegar sýndu pólsku innflytjendurnir sem tóku þátt í verkefninu, að

Þeir eru mjög fjölbreyttir og ekki einsleitur hópur, eins og ég hélt í upphafi. Svo allt ferlið var mjög lærdómsríkt. Í stuttu máli, ég mæli með þessari bók.”

Łukasz Putyra, Centrum Edukacyjnej EST

“Okkur til mikillar gleði, en kom okkur ekki á óvart, var að stafrænu sögurnar sem gerðar voru á námskeiðinu í Dublin gáfu vísbendingar um árangursríkt nám. Þátttakendum fannst ferlið krefjandi en jákvæð og gefandi námsreynsla. Stafrænarsögursýndar í DLR Lexicon benda til þess að mikið hafi verið lært á síðustu dögum. Það kom í ljós að handritagerð, söguborð, snjöll notkun blandaðra miðla, svo sem ljósmynda, myndbanda, upprunalegra teikninga og raddsetning, sem og cc tónlist eða persónulega samsett tónlist, hjálpuðust að við flutning á tilfinningalegum hjartslætti sögunnar. Þetta var svo sannarlega góður dagur á skrifstofunni.”

Bernadette Meagher, Dún Laoghaire Institute of Art, Hönnun og tækni

ORÐALISTI

Höfundur: Cinzia Laurelli

Fondazione Nazionale Carlo Collodi

A

Að færa eitthvað fram fyrir: Að halda áfram með atriði þannig að þau eru sett meira í framlínu eða gerð greinileg.

Aðflutt fólk: Fólk sem velur meðvitað að yfirgefa landið sitt til þess að eiga endurfundi með fjölskyldumeðlimum, til að nálgast betri vinnu- eða menntunartækifæri, eða út af öðrum ástæðum sem tengjast ekki skorti á vernd frá ríkisstjórn í heimalandinu. Aðflutt fólk getur farið óáreitt heim til heimalandsins ef það kys að gera svo; flóttamenn geta það ekki.

Aðflutt fólk sem snýr aftur: Manneskja sem snýr aftur til heimalandsins þar sem það er borgari eftir að hafa verið aðflutt á heimsvísu (í langan tíma eða stuttan) í öðru landi og ætlar sér að vera í heimalandinu í að minnsta kosti ár.

Andleg fötlun: Þetta hugtak nær utan um ýmsa vitsmunalega eða hugræna bæklun, þar á meðal vitsmunafötlun (andlega þroskaheftun), seinþroska, þroskafötlun, lærdómsfötlun, og ástand sem veldur hugrænni fötlun eins og áunninni heilasköðun eða heilahrörnandi sjúkdómum eins og vitglöpum.

Athafnadagskrá: Aðferð til þess að sýna athafnir verkefnis í rétttri tímaröð og öll tengsl sem eru á milli þeirra.

Athafnaáætlun: Áætlun í smáatriðum sem lýsir þeim athöfnum sem þarf til að ná einu eða fleiri takmörkum.

B

Brottflutningur: Að yfirgefa landið sitt til þess að setjast að til frambúðar í öðru landi.

Brúðulist: Ein af elstu listgreinunum sem viðkemur gerð og stjórnun brúða til notkunar í leiksýningu.

F

Fjölmiðlalæsi: Hæfnin að geta nálgast, greint, metið og skapað gögn í ýmsum myndum. Það þarf þó að skilgreina betur hugtakið í samhengi þess mikilvægis sem fjölmiðlar hafa í fjölmiðlamenningu 21. aldarinnar.

Flóttamenn: Hælisleitendur sem hefur fengið stöðu flóttamans, eftir að land hefur samþykkt umsókn þeirra sem er annað land en það sem þeir koma frá.

Fullorðin manneskja: Sérhver manneskja sem er eldri en 16 ára og hefur yfirgefið/klárað upphafs menntunar og þjálfunarkerfið. (Ath að þetta er skilgreining í löndum ESB, t.d. Skotlandi og miða við að alþjóðlegar kannanir á læsi fullorðinna ná yfir aldurinn 16 til 60, 64 eða 65 ára)

Fullorðinskennsla: Listin og vísindin á bak við það að hjálpa fullorðnum að læra.

Fullorðinslærdómur: Orðið fullorðinslærdómur nær yfir alla formlegar og óformlegar lærdómsathafnir – almennar og verklegar – sem fullorðið fólk tekur að sér eftir að hafa yfirgefið upphafs menntun og þjálfun sem skilar sér í nýrri þekkingu og hæfni.

Fyrsta hæliland: Fyrsta landið þar sem flóttamaður sest að, og er skráður sem flóttamaður.

Fyrirmynd: Manneskja sem hegðar sér, sýnir dæmi, eða hefur náð árangri á hátt sem er hægt að taka til fyrirmyndar, sérstaklega af ungu fólki. Hugtakið „fyrirmynd“ var skilgreint af félagsfræðingnum Robert K Merton, sem sagði að einstaklingar beri sig saman við viðmiðshópa af fólki eða manneskjum sem hafa þá félagsstöðu sem einstaklingurinn þráir.

Færni: Hæfileikinn að geta beitt útkomum lærdóms vel í skilgreindu samhengi (námi, vinnu, persónulegri eða faglegri þróun).

G

Goðsögn: Hefðbundin saga, sérstaklega saga sem varðar uppruna þjóðar eða útskýringu á náttúrulegu eða félagslegu fyrirbæri, sem inniheldur venjulega yfirnáttúrulegar verur og atburði.

Góð venja: Venja sem hefur verið sannað að virkar og skilar góðum niðurstöðum, og er þess vegna mælt með sem líkan til að vinna eftir.

H

Handbók: Innihaldsmikið og smáatriðaríkt verk um ákveðið viðfang fyrir iðkendur, byggð til þess að hægt sé að grípa fljótt í ákveðin atriði og er oft notuð sem viðbót við námsbók.

Handrit: Í kvikmyndum er það skrifaður texti myndar. Náttúra

handrita er misjöfn allt frá þeim sem gefa stuttar útlínur á atburðum, til þeirra sem lýsa skotunum í smáatriðum þar sem hverjum gjörningi, hreyfingu og aðferð er vel lýst.

Hugarflæði: Ferli þar sem fengnar eru skapandi hugmyndir í gegnum stífa en frjálsa hópumræðu. Hver þátttakandi er hvattur til þess að hugsa upphátt og stinga upp á eins mikið af hugmyndum og hægt er, sama hversu framandi eða furðulegar. Greining, umræða eða gagnrýni á hugmyndum sem varpað er fram má einungis ræða eftir að hugarflæðistímanum líkur og matið tekur við.

Hæliskerfi: Ríkisstofnunin í hælilandinu sem veitir fólki stöðu flóttamanna.

Hælisleitandi: Fólk sem hefur farið fram á alþjóðlega vernd og að það fái stöðu flóttamanna, en hefur ekki fengið stöðu sína metna af ríkisstjórn hælislandsins.

I

Iðkunarsamfélag: Hópur fólks sem deilir áhyggjum eða ástríðu fyrir eitthverju sem það gerir, og læra að gera það betur á meðan það hefur regluleg samskipti.

Innflytjendur: Fólk sem sest að í öðru landi, oftast varanlega.

J

Jafningjahópur: Félagshópur sem samanstendur af einstaklingum af sömu félagsstöðu sem deila svipuðum áhugamálum og eru nálægt hvorum öðrum í aldri.

Jöðrun: Ferlið þar sem einhverju eða einhverjum er ýtt út á jaðar hóps og séð sem minna mikilvægt. Þetta er aðallega félagslegt fyrirbæri, þar sem minnihlutahópar eða undirhópar eru útskúfaðir, og þarfir þeirra og væntingar hundsáðar.

Jöfn þátttaka: Að gera öllum borgurum kleift, sérstaklega fötluðum, að taka þátt í samfélaginu að fullu, þar á meðal að stunda vinnu.

L

Leikhús hinna kúguðu: Leikhúsform sem að brasilíski leikhússérfræðingurinn Augusto Boal kom á fót á áttunda áratug síðustu aldar, fyrst í Brasilíu og seinna í Evrópu. Tækni Boal er að nota leikhús sem leið til þess að kynna félagslegar og stjórnmálalegar breytingar.

Leikhússögur: Skapandi leikræn túlkun á einni eða fleiri sögum sem sagðar eru af leikarahóp sem leika mörg hlutverk og segja frá.

Leikhússagnagerð: Aðhæfing sagnagerðar í leikhúsi.

Lykilfærni: Grunnsafn þekkingar, hæfileika og viðhorfa sem gerir öllum einstaklingum kleift að ná persónulegri uppfyllingu og þróun, vera virkir borgarar og vera með í félagslífi og vinnu.

Lærdómsleið: Valin leið, sem nemandinn tekur, í gegnum ýmiskonar (oftast) rafrænar lærdómsathafnir, sem gerir þeim kleift að byggja upp þekkingu jafn óðum. Með lærdómsleiðum færast stjórnin á valinu úr höndum kennarans til nemandans. "Fyrir sérhvert efni, veitir lærdómsleið bæði kenningu leiðbeininga og leiðsögn fyrir kennara og þá sem gera námskrá" (Clement, 2000).

M

Markhópur: Sá hópur af fólki sem verkefnið/athöfnin á að ná til og hafa áhrif á.

Mjúkir hæfileikar: Samsafn af millipersónulegri manneskju-hæfni, félagshæfni, samskiptahæfni, persónueinkennum, viðhorfum, ferilatriðum og tilfinningagreindarvísistölu (EQ) meðal annarra hæfileika sem gerir fólki kleift að lifa í umhverfinu sínu, vinna vel með öðrum, standa sig vel og ná markmiðum sínum.

Myndræn frásögn: Saga sem er sögð aðallega í gegnum myndræna miðla. Sagan má vera sögð með ljósmyndum, teikningum, eða myndbandi, og má vera bætt með grafík, tónlist, rödd eða öðru hljóði.

Myndrænt læsi: Hæfileikinn að geta þekkt og skilið hugmyndir

sem settar eru fram í gegnum sýnilegar gjörðir eða myndir (til dæmis ljósmyndir).

N

Nýkomin manneskja(nýliði): Manneskja sem hefur nýlega mætt á stað.

Ó

Óformlegur lærdómur: Lærdómur sem á sér stað í gegnum skipulagðar athafnir (sem innihalda lærdómsmarkmið og tíma) þar sem einhverskonar lærdómsaðstoð er til staðar, en er þó ekki hluti af formlegu námi og þjálfunarkerfi.

Ólöglegir innflytjendur: Fólk sem býr eða vinnur í landi þar sem það hefur ekki lagalegan rétt til þess að gera svo.

R

Rithæfileikar: Hæfileikarnir sem gerir fólki kleift að setja tilfinningar og hugmyndir sínar á skriflegt form, að skipuleggja þekkinguna sína og trú á sannfærandi hátt, og að leiða út meiningu í gegnum vel uppbyggðan texta.

S

Sagnagerð: Félagslega og menningarlega iðjan að deila sögum, oft með spuna, leikrænum töktum, eða ýkjum. Sögum

eða frásögnum hefur verið deilt í öllum menningarheimum til skemmtunar, menntunar, menningarvarðveislu og til að kenna siðferðisleg gildi.

Samskiptafærni: Hversu vel markmiðum þess sem hefur samskipti er náð í gegnum árangursrík og viðeigandi samskipti.

Setjast að á ný (Endurreisn): Ferlið þar sem allra berskjöld-uðustu flóttamönnunum er hjálpað af UNHCR við að fá varanlega búsetu eða ríkisborgararétt í landinu sem þeir setjast að í.

Sniðmát: Skrá sem útvegar staðlað og forsniðið mót með hvítu rými sem á að fylla út í.

Stoðgrind: Á sviði menntunar er hugtakið stoðgrind notað til að lýsa ferli þar sem kennarar koma með dæmi um eða sýna hvernig á að leysa vanda, stíga svo til hliðar og veita stuðning ef þörf er á. Eins og með alvöru stoðgrindir, þá er stuðningurinn hægt og rólega fjarlægður þegar ekki er lengur þörf á honum, og kennarinn varpar meira af ábyrgðinni á lærdómsferlinu yfir á nemandann. Eitt af aðalmarkmiðum stoðgrindar er að lágmarka neikvæðu tilfinningarnar og sjálfsupplifunina sem nemendur gætu fundið fyrir þegar þeir verða pirraðir, líður eins og þeim sé ógnað, eða missa móðinn þegar þeir fást við erfitt verkefni án aðstoðar, stefnu, eða skilningsins sem þeir þurfa til að klára það.

Stafrænar sögur: Nútímatúlkun á þeirri fornu list sem sagnagerð er. Í gegnum söguna hefur sagnagerð verið notuð til þess að deila þekkingu og vísu. Stafrænar sögur er stuttleg

sem gerir fólki kleift að deila atriðum úr lífssögu sinni, segja sögu og birta hugmyndir.

Stafræn sagnagerð: Persónubundin frásögn í formi stafrænna miðla. Líka hreyfing sem er hönnuð til þess að magna upp rödd samfélags (Burgess, 2006). Allir geta tekið þátt vegna þess að allir hafa sögu að segja.

Söguþráður: Söguþráður sögu samanstendur af atburðum sem eiga sér stað í sögunni og þeim hætti sem þeir eru kynntir fyrir lesendanum. Aristóteles staðhæfði að söguþráður þurfi að hafa upphaf, miðju og endi og að hver atburður í söguþræðinum valdi þeim næsta.

Sögulína: Skissur af því hvernig á að skipuleggja sögu sem listar allt innihaldið. Sögulína er fyrsta skrefið í að hanna myndræna frásögn. Það hjálpar til við að: stika ramma sögunnar innan þeirra hráefna og tíma sem er í boði, skipuleggja og fókusera sögu, átta sig á því hvaða miðil skal nota fyrir hvern hluta sögunnar.

T

Tæknilæsi: Hæfnin að geta notað tækniverkfæri (tölvur og rafræn tæki) til þess að nálgast, skipuleggja, innleiða, meta, skapa og miðla upplýsingum.

Tilviksrannsókn: Dæmi sem gefur innsýn í samhengi vandamáls á meðan það lýsir aðalatriðinu. Hún lýsir nemendamiðuðum athöfnum út frá efni sem lýsir fræðilegum hugtökum í raunverulegum aðstæðum.

U

Umræðuefni: Viðfangsefni samtals eða þema orðræðu eða skrifaðs texta.

Uppbygging: Uppbygging er lærdómskenning sem segir að manneskjur skapa þekkingu og meiningu út frá sambandinu á milli reynslu þeirra og hugmynda. Hún hefur veitt mikið af sviðum innblástur eins og sálfræði, félagsfræði og vísindasagnfræði.

Upplýsingalæsi: Grundvöllur lífstíðarlærdóms. Það er sameiginlegt fyrir öll svið, öll lærdómsumhverfi, og öll þrep menntunar. Það gerir þeim sem læra kleift að tileinka sér efni og breikka rannsókn sína, verða meira sjálfstýrandi, og ná betri stjórn á sínum eigin lærdómi. Í smáatriðum er upplýsingalæsi safn hæfileika sem lætur einstakling sjá hvenær þörf er á upplýsingum og hæfnin að geta fundið, metið og notað þær upplýsingar sem þarf.

Ú

Útkoma lærdóms: Staðhæfingar á því sem nemandi veit, skilur og getur gert eftir að lærdómsferlinu er lokið, á formi þekkingar, hæfileika, og færni.

V

Vinnuáætlun: Tímaáætlunin sem setur fram athafnirnar og hráefnið sem nauðsynlegt er til að ná fram niðurstöðum og tilgangi verkefnisins.

Vinnustofa: Gagnvirkur tími sem tekur oft heilan dag eða lengri tíma, þar sem hópur af fólki vinnur saman stíft við ákveðið viðfangsefni eða verkefni.

Þ

Þvermenningarleg aðlögun: Það að koma á legg og viðhalda stöðugu og gagnkvæmu sambandi við umhverfi gestgjafa í gegnum aðlögun.

Þvermenningarlegir hæfileikar: Að geta unnið með öðrum menningarheimum. Einstaklings hæfnin sem leggur að mörkum þvermenningarlega skilvirkni þvert á alla heima. Þekkingin, hæfileikarnir og innblásturinn sem gerir einstaklingum kleift að aðlagast skilvirkt í þvermenningarlegu umhverfi.

Æ

Ævintýri: Ákveðin stefna í samhengi þjóðsagna. Ævintýri var eitt sinn þjóðsaga sem sögð var munnlega, en var á einhverjum tímapunkti í sögunni skrifuð niður og prentuð sem útgefinn texti (Nodelman, 1996). Venjulega hefðbundin saga skrifuð fyrir börn sem inniheldur ímyndaðar skepnur og galdra.

PARTNER INFO



www.teatrgrodzki.pl

TEATR GRODZKI (LEIÐANDI AÐILI)

Teatr Grodzki sem stofnað var af listamönnum, kennurum, fræðimönnum og frumkvöðlum hefur tekið þátt í að styðja börn, unglinga, fullorðna og aldraða sem tilheyra félagslega útilokuðum hópum. Teatr Grodzki er eina stofnunin sem rekin er án hagnaðar í suðurhluta Póllands með svo flókna og víðfeðma listræna- og fræðsluáætlun til að berjast gegn félags-legri útskúfun. Teatr Grodzki býður upp á verkefni byggt upp á listgreinum (þar með talið leikhús, leikbrúður, tölvuhreyfimyndir og listir), þjálfunaráætlanir (aðallega í kennslu í leiklist og félagslegu hagkerfi) fyrir leiðbeinendur, kennara, sálfræðinga, listamenn, sjálfboðaliða og starfsmenn annarra einkarekinna stofnana og starfsþjálfunaráætlanir fyrir félagslega útilokaða hópa.



www.pinocchio.it

THE FONDAZIONE NAZIONALE CARLO COLLODI (FNCC)

eru ítölsk félagasamtök (stofnuð með úrskurði forseta lýðveldisins nr. 1313/1962); Þau eru með frá 1990 á opinberum lista yfir menningarstofnanir um þjóðlegan fróðleik af ítalska ráðuneytinu um menningararf og starfsemi. Lögbundin markmið þess eru í tengslum við dreifingu á verkum Carlo Collodis með sérstakri áherslu á ævintýri Gosa (Adventure of Pinocchio), einni af mest þýddu barnabókum í heimi. Árið 1956 leiddi þetta til þess að Pinocchio-garðurinn í Collodi (IT) var búinn til, safn undir berum himni tileinkað Gosa og þangað koma meira en 100.000 gestir á hverju ári, aðallega börn bæði í skóla- eða fjölskylduferðum. Starfsemi FNCC felur í sér fjölbreytta óformlega eða formlega menntastarfsemi bæði fyrir börn og fullorðna, rannsóknir, ráðstefnur, sýningar - allt tengt menntunar-, félagslegum, sögulegum, listrænum eða bókmenntaþemum í samræmi við fjölbreytt verk Carlo Collodis.

STOFNUN LISTA, HÖNNUNAR OG TÆKNI (IADT)

er háskólastofnun með aðsetur í suðurhluta Dublin, Írlandi. IADT býður upp á grunnnám og framhaldsnám í skapandi fjölmiðlum, margmiðlunartækni, stjórnun og sálfræði sem tengist styrkleikum í kvikmynda- og sjónvarpsútsendingu.

IADT sérhæfir sig í kennslu, rannsóknum og nýsköpun með samspili lista, tækni og framtaks. Skólar, deildir og námskeið endurspeglar þessa áherslu með kvikmyndaskóla, skóla fyrir listir og skapandi tækni, þar með talda deildir fyrir tækni og sálfræði; kennslu í hönnun og sjónlistum og einnig kvikmyndun og fjölmiðlum. Deildir fyrir nám í stjórnun og hugvísindum inniheldur stofnun í hugvísindum- og listastjórnun og nýsköpunarráðuneytið. IADT hýsir Kvikmyndaskóla Írlands sem veitir menntun og þjálfun í kvikmyndum, teiknimyndagerð, útvarpsþáttagerð og stafrænum fjölmiðlum og er eini írski fulltrúi alþjóðlegra samtaka kvikmynda- og sjónvarpskóla og Groupement Europeen des Ecoles de Cinema et de Television.

INTERCULTURAL CENTER – ALÞJÓÐASTOFA

er lítill, stofnun sem rekin er án hagnaðar af sveitarfélaginu Akureyri – sem er stærsti bærinn á Íslandi utan höfuðborgarsvæðisins. Miðstöðin var stofnuð árið 2003 vegna mikils fjölda innflytjenda á Íslandi. Á Akureyri búa alls um 18000 manns, um 2% eru innflytjendur og 7% með erlendan bakgrunn, 56 þjóðir. Umfang vinnunnar er mjög fjölbreytt vegna þess að miðstöðin er sú eina af þessu tagi á norðurhluta landsins. Helsta starfið felst í: Aðstoð bæði við innflytjendur og sveitarfélög um málefni innflytjenda (leik- og grunnskólar, fjölskyldu- og skólasvið, ungmennamiðstöð, opinber bókasöfn, fjölbreytileg málefni, atvinnuleysistryggingar, símenntunarmiðstöð) og veita tálkaþjónustu bæði fyrir einstaklinga og stofnanir, annast listatengdar menntaáætlanir/ verkefni fyrir starfsmenn sveitarfélaga og grunnskóla, og innleiða og stjórna verkefnum fyrir/með samfélagi innflytjenda.

MENNTUNARMÍÐSTÖÐIN

EST

var stofnuð árið 1994 sem einkarekinn tungumálaskóli. Á fyrstu tíu árum starfseminnar var megináhersla miðstöðvarinnar á ESL kennslu, aðallega fyrir ungt fólk og fullorðna sem þurftu að uppfæra hæfni sína fyrir vinnumarkaðinn. Árið 2003 þróaði skólinn fyrsta ESB verkefni sitt á sviði fjölbreyttra samskipta (Minerva Action under Socrates Program) sem opnaði nýtt svið þverfaglegs samstarfs. Síðan hefur miðstöðin tekið þátt í mörgum evrópskum verkefnum á sviði fullorðinsfræðslu (Grundtvig samstarf og marghliða verkefni) og starfspjálfun (Leonardo da Vinci samstarf, marghliða og TOI verkefni). Með þeim árangri að nú ná námskeiðin sem EST býður nú uppá yfir alls kyns hæfni og hæfileika, þar á meðal ekki aðeins samskiptahæfileika á erlendum tungumálum heldur einnig fjölmenningarlega hæfni, listræna/menningarlega tjáningu og upplýsingatækni. Námskeiðin eru hönnuð til að bregðast við núverandi þörfum samfélagsins og laða að fullorðna nemendur frá öllu svæðinu.

LEIKRÆN OG STAFRÆN FRÁSÖGN til þróunar kennslu og þjálfunar

Þessi útgáfa er afrakstur af Erasmus Plus verkefninu „T&D frásagnir – leikrænar og starfænar frásagnir til þróunar kennslu og þjálfunar“ (“T&D Stories - Theatre and Digital Storytelling for Teaching and Training Development”) nr. 2015-1-PL01-KA204-016976
<http://artescommunity.eu/storytelling/>

Höfundar textanna: Umberto Margiotta, Isabella Belcari, Cinzia Laurelli (FNCC, Ítalía), Bernadette Meagher, Philip Penny (IADT, Írland), Maria Schejbal, Jolanta Kajmowicz-Sopicka (TEATR GRODZKI, Pólland), Zane Brikovska, Guðný Sigríður Ólafsdóttir, Vala Höskuldsdóttir, Eva Rún Snorraddóttir (ASTOFAN, Ísland), Łukasz Putyra, Olga Głuc (EST, Pólland).

Útgáfan var skrifuð á ensku og birt á ensku, íslensku, ítölsku og pólsku.

Þýðing frá ensku yfir í pólsku: Antonina Schejbal
Þýðing frá ensku yfir í íslensku: Guðný Sigríður Ólafsdóttir
Þýðing frá ensku yfir í ítölsku: Studio Blitz, Pistoia

Kápa og grafísk hönnun: Daria Konior

Myndir: Rafał Zgud, Łukasz Putyra, Olga Głuc, Guðný Sigríður Ólafsdóttir, Vala Höskuldsdóttir, Eva Rún Snorraddóttir, Isabella Belcari, Rossella De Luca, Alberto M. Onori, Michał Łabędź

Höfundarréttur: T&D Stories Project Partners

Uppsetning: Daria Konior

Útgefandi

Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne Teatr Grodzki
ul. S. Sempołowskiej 13, 43-300 Bielsko-Biała
www.teatrgrodzki.pl
Bielsko-Biała 2017



Verkefnið T&D frásagnir (2015-1-PL01-KA2014-016976) hefur verið styrkt með stuðningi frá framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þessi útgáfa endurspeglar eingöngu skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin ber ekki ábyrgð á notkun sem kann að eiga sér stað á upplýsingunum sem þar eru að finna.

Fjölföldun efnisins sem er að finna í þessari útgáfu er ekki leyft í auglýsingaskyni og krefst fullrar og skýrrar tilvísunar í þessa útgáfu sem uppruna þess.