



EEN (LEVENS)VERHAAL VERTELLEN

LESMODULE



MEDIAPRODUCTIE VAARDIGHEDEN

LESMODULE







I.I.S.S. Piaget-Diaz
ITALIË



die Berater
OOSTENRIJK



EUROGEO
BELGIË



Asociación
MUNDUS

Asociación Mundus
SPANJE

pistes solidaires

Pistes Solidaires
FRANKRIJK



Replay Network
ITALIË



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



De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik van de informatie die erin is vervat. .



1. Inleiding	3
2. Methodologisch Kader	5
2.1 Ernstige en persoonlijke verhalen als een leerproces	5
2.2 Persoonlijke verhalen als een weg naar individuele empowerment	6
2.3 De reis van de held: een verhaalmodel om aan verandering te werken	8
2.4 De fasen van de reis	10
2.5 Digitale verhaalvertelling als gereedschap om interactiviteit te versterken ..	13
2.6 Van digitale verhaalvertelling tot digitale verhaalkartering	15
2.7 Een digitaal medium voor persoonlijke verhaal: ESRI-Story Maps	17
2.8 Esri-verhaalkaarten sjabloon: de verhaalkaarttour SM	18
2.9 Update: het nieuwe Story Map platform van ESRI	21
3. “My Story Map” workshop	22
3.1 Een ervaringsgerichte benadering: niet-formeel onderwijs	22
3.2 De workshopstructuur: vier verschillende fasen	23
3.3 Sessiesstructuur en lengte	25
3.4 Tijdschema voor de uitvoering	25
3.5 Groepsgrootte	25
3.6 Cooperatief leren: de waarde van de groep binnen het lerenproces	26
3.7 Werken met de groep: de waarde van co-leiding	27
3.8 Interventiebeperingen	28
4. Leerdoelen	29
4.1 De leerdimensie in de workshop van mijn verhaalkaart	29
5. Zelfevaluatie	40
5.1 Zelfbeoordeling als een manier om lerengericht leren te bevorderen	40
5.2 De rol van zelfbeoordeling in de my storymap workshop	41
6. Leermaterialen	42
Fase 1: Het in kaart brengen van mijzelf en de groep	43
Fase 2: Het karteren van (persoonlijke) verhalen	60
Fase 3: Het bouwen van mijn digitale Story Map	78
Fase 4: In kaart brengen van de toekomst	95
7. Annex 1: zelfevaluatie van competenties	98
8. Annex 2: zelfevaluatie competenties formulier	103
9. Over het project	109
10. Conclusies: gereedschap voor drop-out preventie	110

1. INLEIDING

Volgens [EUROSTAT](#), had 11,6% van de mensen in de leeftijd van 15-24 jaar in 2017 hoogstens een lagere middelbare opleiding gevolgd en volgde geen bijscholing of opleiding (voortijdige schoolverlaters).

In de meeste gevallen is het fenomeen tenten het gevolg van een combinatie van obstakels en nadelen. Wanneer een jongere besluit om een educatieve of trainingservaring te onderbreken, is dat omdat hij geconfronteerd wordt met een, of mogelijk meer, verschillende soorten binnen- en/of buitenbarrières, die hen beperken en uiteindelijk tot gevolg hebben dat ze niet kunnen doorgaan met hun leertraject.

De profielen van jongeren die niet doorgaan met onderwijs en opleiding variëren, en vertonen verschillende niveaus van terugtrekking en verschillende soorten uitdagingen. Sommige jongeren hebben mogelijk lagere ambities voor onderwijs en hebben behoefte aan motivatie en aanmoediging om hen te laten groeien. Een ander kan de neiging hebben om zich los te maken tijdens de overgang van een pad naar een ander, en heeft moeite zich aan te passen aan nieuwe werkritmes. Weer anderen zouden in plaats daarvan een gebrek aan interesse in onderwijs kunnen hebben vanwege de behoefte aan een bron van inkomsten of aan andere taken, externe omstandigheden waardoor ze zich moeilijk kunnen inschrijven en die oplossingen nodig hebben die werken en leren kunnen kammen. Nog een ander kan geconfronteerd worden met meerdere nadelen en mogelijk ook met gezondheids- en psychosociale problemen en zou een veel complexere ondersteuning nodig hebben naast ondersteuning in verband met re-engagement in onderwijs en opleiding.

Het werken met jonge voortijdige schoolverlaters onderscheidt zich door een hoge mate van ambiguïteit en vereist daarom een aanpak die de erkenning van de specifieke achtergronden en de ontwikkeling van het unieke van elke persoon mogelijk maakt.

De leermodules “Hoe een (levens)verhaal vertellen” en “Mediaproductie vaardigheden” zijn gericht op leraren, opvoeders, jeugdwerkers en alle professionals die betrokken zijn bij het werken met jonge voortijdige schoolverlaters, om hen uit te rusten met een educatief hulpmiddel, gebaseerd op het pedagogisch gebruik van de methodologie van digitale story mapping, om vroegtijdige schoolverlaters van 15 tot 25 jaar te motiveren om opnieuw deel te nemen aan leeractiviteiten.

De modules moeten als complementair worden bedoeld, omdat door de combinatie van de leermaterialen in de twee leermodules leraren, opvoeders en jeugdwerkers een leerervaring kunnen ontwerpen in de vorm van een workshop met meerdere sessies, waar de jongeren worden aangemoedigd om onderzoek en organiseer in een verhaal de context, de oorzaken en de redenen die hebben geleid tot de beslissing om uit het onderwijs- en/of opleidingssysteem te stappen.

De My Story Map-workshop is bedoeld om het raamwerk te bieden voor zowel leren als produceren tegelijkertijd, zodat, naast het proces van contextualisering en lokalisatie van de eigen ervaring en realiteit, de jongeren ook de technische vaardigheden kunnen leren die nodig zijn om de hardware en software te gebruiken voor het produceren van multimedia-inhoud (zoals video's, foto's, audio-opnames, enz.). Dit om hun verhalen zichtbaar te maken in de vorm van hun eigen persoonlijke digitale verhaalkaart, die aan het einde van de workshop zal klaar zijn om online te worden geüpload als een origineel hulpmiddel om met hun collega's te delen.



Het concept van modulariteit is strikt gekoppeld aan het idee van een flexibel leerplan dat daarom niet definitief is vastgelegd, maar waar op alle niveaus de mogelijkheid moet zijn om te kiezen en modules op verschillende manieren combineren volgens de context van elke specifieke leersituatie. De modules bevatten een leerkader van duidelijke en realistische competenties die zijn gekoppeld aan specifieke leerdoelen en vervolgens worden gecombineerd met de individuele leerbehoeften van de leerlingen. De beoordeling van het leren aan het einde van de ervaring heeft een formatieve benadering in plaats van een summatieve, omdat het is gebaseerd op de resultaten van een zelfevaluatieproces dat wordt uitgevoerd door de leerlingen, vanuit het idee om het eigen leren te vergelijken met vooraf gedefinieerde normen of benchmarks om de leerlingen hun eigen competenties te laten beoordelen om te zien en na te denken over welke en welke stappen ze vervolgens kunnen nemen om te groeien.

Om ervoor te zorgen dat de modules hun doel dienen, is de inhoud van dit boekje georganiseerd en verdeeld in vijf hoofdonderdelen :

-  Het eerste deel is gewijd aan de beschrijving van de methodologie van persoonlijke digitale verhaalmapping, met de nadruk op de meest relevante kwaliteiten in verband met het werk met voortijdige schoolverlaters, en biedt een overzicht en verdieping van enkele van de belangrijkste werktuigen die op de basis van de leerervaring van de workshop.
-  Het tweede deel geeft een overzicht van de workshopervaring in termen van de aanpak en structuur, vergezeld van de schets van de verschillende leerfasen en de belangrijkste richtlijnen voor implementatie.

-  Het derde deel gaat dieper in op de leerdoelen van de modules, waarbij wordt gekeken naar de geïdentificeerde competenties die moeten worden ontwikkeld door de ervaring van de workshop en deze contextualiseren in het kader van het werk aan het in kaart brengen van digitale verhalen dat wordt toegepast bij schooluitval.
-  Het vierde deel is gewijd aan het element van de zelfevaluatie en biedt een formaat dat specifiek is ontworpen rond de geïdentificeerde leerdoelen van de modules en legt uit hoe de resultaten van de zelfevaluatie een hulpmiddel kunnen zijn voor zowel de leerlingen als de begeleiders, en biedt een extra ondersteuning in om beter te begrijpen hoe de workshop ervaring maar toegesneden op de behoeften van een specifieke werkgroep te ontwerpen.
-  Het vijfde deel geeft een overzicht van alle leermaterialen voor de face-to-face sessies die zijn geselecteerd om te reageren en de geïdentificeerde leerdoelen aan te pakken, verdeeld volgens de inhoud en het doel van elke specifieke leersessie. De begeleiders zijn vrij om de materialen te kiezen, selecteren en samen te stellen volgens de behoeften van hun specifieke werkgroep.

De selectie van het leermateriaal is gebaseerd op een niet-formele educatieve context, gericht op de deelnemers en hun persoonlijke bereidheid om een op realiteit gerichte taak uit te voeren met een reëel en tastbaar resultaat. Het is gebouwd rond een verleidelijke aanpak en methodologie, die ook het element plezier bevat als een kanaal waardoor leren kan worden gezien als een kans en als een mogelijke persoonlijke keuze, om het leerpotentieel weer te vergroten de mogelijke toekomstige paden van de jonge voortijdige schoolverlaters.



2. METHODOLOGISCH KADER

2.1 Ernstige en persoonlijke verhalen als een leerproces

Verhalen vertellen is een ritueel zo oud als elke bekende cultuur. Het was ooit de primaire manier om informatie door te geven lang voordat het geschreven woord zelfs bestond. Verhalen vertellen is een sociale en culturele activiteit en een van de oudste vormen van menselijke expressie, die begon met het delen van persoonlijke verhalen als een manier om de kennis van de ene op de andere door te geven.

Het methodologische kader van de My Story Map-workshop gericht op vroegtijdige schoolverlaters draait volledig rond de praktijk van persoonlijke verhalen en autobiografische verhalen. Meer specifiek is de aanpak die van:

“Serieus vertellen, buiten de context van entertainment, waar het verhaal voortgaat als een opeenvolging van patronen die indrukwekkend zijn in kwaliteit, betrekking heeft op een serieuze context en een kwestie van doordacht proces. (...) De algemene betekenis van ernst heeft veel bijvoeglijke naamwoorden en andere synoniemen, zoals: attent, zorgzaam, affectief, behulpzaam, barmhartig, reflectief, introspectief, hoger niveau van bewustzijn of kwestie van belangrijkheid.” (Lugmayr, Suhonen en Sutinen, 2015) ¹

Het proces van het delen van verhalen dat plaatsvindt binnen de ervaring van de workshop heeft als einddoel niet het entertainment van een publiek, en daarom kijkt het naar elementen zoals inhoud, bezorgstijl en publieksbetrokkenheid met heel andere ogen.

Het doel van het focussen op het vertellen van verhalen gaat hier niet over leertechnieken, tips en trucs, gericht op het maken van de beste punchline of het uitkomen met de meest memorabele speech en proberen indruk te maken, maar eerder op het verkennen van manieren om stem en waardigheid te geven aan de uitvalervaring van jonge voortijdige schoolverlaters. Dit kan alleen gebeuren via een proces dat is ontworpen om de jongeren te helpen zich meer bewust te worden van hun eigen situatie en tegelijkertijd alle essentiële componenten van het vertellen van verhalen aan te pakken, die kunnen worden samengevat in de volgende vier onderwerpen:

- **Perspectief:** elk verhaal heeft een perspectief om over te brengen, dus een auteur geeft een subjectieve kijk op een bepaald aspect van het verhaal. Perspectief omvat verhaalkenmerken zoals cognitie/emotie, weergave/presentatie;
- **Verhaal:** het verhaal is de eigenlijke inhoud van het verhaal, die is gemaakt op basis van verhaalobjecten en verhalende componenten. Het omvat functies zoals: tijd/ruimte, oorzaak/gevolg en volgorde/plot;
- **Interactiviteit:** met de opkomst van interactiviteit, met name de ontwikkeling van digitale media, werd interactie essentieel in de wereld van het vertellen van verhalen. Het bevat verhaalkenmerken zoals: mens-computer-interactie, aanpassing / besluit van verhalende stroom en betrokkenheid.
- **Middel:** waar de andere aspecten van het vertellen van verhalen zich richten op het eigenlijke verhaal, richt deze functie zich op de technologie en het medium voor het vertellen van verhalen. Het bevat functies zoals: medium, bemiddeling, technologie, kanaal, digitale inhoud en formuleren.



1. Lugmayr, Artur & Sutinen, Erkki & Suhonen, Jarkko & Islas Sedano, Carolina & Hlavacs, Helmut & Suero Montero, Calkin. (2017). Serious storytelling - een eerste definitie en recensie. Multimediatools en -toepassingen. 76.



2.2 Persoonlijke verhalen als een weg naar individuele empowerment

De hele leerervaring van de workshop is bedoeld om de deelnemers een plek te bieden waarin ze zich veilig en comfortabel kunnen voelen om hun drop-outverhalen te verkennen en empowerment te krijgen in het proces, waardoor ze de motivatie vinden om hun subjectieve mening te uiten.

Individuele empowerment is een proces om het verloren vertrouwen van mensen te herstellen. Met de activering van het empowerment-proces is respect al zelfrespect dat is verkregen met de toewijding om verantwoordelijkheid te nemen en te blijven dragen, zelfs in moeilijke omstandigheden van strijd, en wordt het een overgang van een situatie van passiviteit naar een situatie van activiteit en initiatief. Kritisch bewustzijn ontwikkelt zich naast leren en met het vermogen om te uiten. Het vermogen om te denken, te begrijpen en kritisch te zijn, ontwikkelt zich samen met het recht dat een persoon krijgt of neemt om zich uit te drukken.

Volgens de Braziliaanse opvoeder en voor-
aanstaand pleitbezorger van kritische pedagogiek Paulo Freire zijn hulpeloze mensen in feite stemloos, ze missen het vermogen om zichzelf en hun wereld op een creatieve manier en naar keuze uit te drukken.

Vanuit dit perspectief, de waarde van uitdrukken is van belang, aangezien individuele emancipatie is een proces van persoonlijke ontwikkeling in een sociaal kader - voor zichzelf leren spreken is uit de schaduw komen van het gevoel van hulpeloosheid, in staat zijn om initiatieven te nemen en een eigen stempel te drukken met betrekking tot de omgeving en de toekomst, en zichzelf niet vanuit een slachtofferpositie te zien. Een kritisch bewustzijn is het vermogen om te denken en te bekritisieren dat samengaat met de toestemming om zich te uiten. De overgang van het hebben van geen stem naar zich tegenover iemand uitdrukken is zowel een fysieke als een mentale verandering. Terwijl isolatie verlamming en stilte is, verbindt sociaal verbondenheid met rechtschapen houding en actie.

Het is vaak gebruikelijk dat persoonlijke verhalen worden gebouwd op weglatingen of op wat 'onuitgesproken' blijft, waardoor het proces van begrijpen onbegrijpelijk wordt voor een buitenstaander. In tegenstelling tot fictieve verhalen, zijn historische en autobiografische verhalen gebouwd op een verhaallijn met een chronologische afbakening die een begin en een einde inhoudt, een rode draad, een demonstratief en interpretatief doel, evenals verklaarde en omstandige feiten. Het kan niet eenvoudigweg worden herleid tot het proces van het leren verwoorden van een chronologie, omdat het ook het vermogen inhoudt om logische connectoren en ondergeschikten goed te gebruiken om een logische progressie van het ontwikkelde "discours" op te bouwen. Men moet leren de actoren (wie?), Het tijdsbestek (wanneer?), De plaatsen (waar?), Oorzaken en motivaties (waarom?) Te identificeren, een gebeurtenis te beschrijven (hoe?) En tenslotte de effecten te meten en de reikwijdte van de beschreven eiten (welke gevolgen?).



Door jonge vroegtijdige schoolverlaters te vragen deel te nemen aan een proces van persoonlijke verhalenvertelling wil de My Story Map-workshop een gebeurtenis, een situatie, een periode van hun leven verlichten en daarmee betekenis geven en hen laten nadenken terwijl ze op zoek zijn naar de oorzaken, de verbanden en de reikwijdte van de feiten die ze in hun verhalen vertellen. Pedagogisch is persoonlijke verhalen vertellen een manier om het eigen verhaal te verkondigen dat de mogelijkheid biedt om nieuwe kleuren aan een feit te geven, te analyseren en zichzelf op een diepere manier te leren kennen, het vergroten van het eigen persoonlijke bewustzijn en het bevorderen van individuele empowerment.

Leren hoe te communiceren en zich uit te drukken door middel van een verhalende continuïteit verhoogt het vermogen om te structureren en precies te formuleren wat men wenst te verklaren. Door aan dit proces deel te nemen, leren de jonge voortijdige schoolverlaters uiteindelijk niet alleen hoe ze feiten en gebeurtenissen kunnen identificeren en beschrijven, maar ook hoe ze deze kunnen begrijpen. Wanneer we spreken van persoonlijke verhalen voor individuele empowerment, verwijzen we precies naar dit concept.

Bovendien biedt de workshop de mogelijkheid om vormen van persoonlijke expressie te verkennen die anders en nieuw zijn in vergelijking met die mensen in hun dagelijks leven tegenkomen, die meestal meestal verwijzen naar de eigen primaire communicatiebehoeften, zoals de acties van spreken of schrijven in een standaard en dagelijkse context, afgerond om een specifiek resultaat te bereiken. Door de jongeren de mogelijkheid te bieden om te variëren in een context die in plaats daarvan verschillende uitdrukingsvormen biedt die toegankelijker kunnen zijn, zoals afbeeldingen, geluiden, video, kan de persoon uitbreiden of op de een of andere manier nog meer experimenteren met zijn eigen zelfexpressie.



2.3 De reis van de held: een verhaalmodel om aan verandering te werken

Omdat de leerervaring van de My Story Map-workshop sterk gericht is op persoonlijke ontwikkeling, is een van de belangrijkste verhalenmodellen die door de leermODULES zijn overgenomen, die van de Reis van een Held.

De Reis van een Held (The Hero's Journey) is een model, voor het eerst geïdentificeerd en gedefinieerd in de antropologie door Joseph Campbell² in 1949. Campbell onderzocht de mythologieën en religies van vele culturen over de hele wereld en kwam tot de conclusie dat ze allemaal sterke elementen gemeen hadden. Campbell noemde deze rode draad de "Monomyth", de verzameling gemeenschappelijke elementen die alle menselijke culturen binden, zelfs die geïsoleerd en/of geografisch en fysiek ver van elkaar verwijderd zijn. Met andere woorden, er lijkt een enkele wortel te zijn waarop - hoewel met veel verschillen en nuances - alle menselijke culturen zijn verbonden, en dat inspireert het collectieve bewustzijn van mensen.

De belangrijkste elementen ervan resoneren sterk in de basiselementen van menselijke culturen, ze worden ons bekend sinds de vroege kinderjaren en worden geleerd samen met de eerste voorschriften van religies, met sprookjes, met de eerste stappen in de studie van mythologie en de literatuurklassiekers. De Monomyth fascineert en trekt instinctief aan. Het wordt een deel van het onderbewustzijn van alles. Het verklaart waarom iedereen graag naar een goed verteld verhaal luistert en wat de elementen van een goed verhaal zijn. Met andere woorden, het inspireert en wordt "de juiste manier" om een verhaal te vertellen. Het omvat alle elementaire verhalende elementen, wordt door hen gedefinieerd en definieert ze tegelijkertijd, op een krachtige manier samenvattende fundamentele elementen van de menselijke collectieve psychologie, van de ethiek die onze waarden inspireert, en van de betekenis die mensen in het leven zoeken. Het is een soort "reisverslag", volgens welke we de keuzes die we maken en de ervaringen die we beleven waarderen. Als aan de ene kant de menselijke samenleving radicaal is veranderd - en op een vrij snelle en revolutionaire manier in de afgelopen tweehonderd jaar - is de ervaring van het menselijk bestaan in zijn basiselementen bijna identiek aan hoe het vroeger was, gedurende tientallen jaren van duizenden jaren. De uitdagingen en stappen zijn hetzelfde gebleven, en dus menselijke angsten en passies. Het begrijpen van de mechanismen kan een grote hulp zijn bij de voortdurende zoektocht naar bewustzijn en betekenis in het leven.

2. Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 3rd edition, New World Library, 2008.



De Hero's Journey is geschikt voor vele toepassingen op educatief, pedagogisch en ook therapeutisch gebied, omdat het zeer relevant is voor het werken aan onderwerpen zoals verandering, crisis, onthechting, overgangsrutuelen, volwassenheid en echt alle belangrijke fasen die men kan tegenkomen gedurende het hele leven. Er zijn veel goed gedocumenteerde ervaringen die getuigen hoe de toepassing van de reis van de held op educatieve modules zeer diepgaande resultaten oplevert, omdat het model individuen in staat stelt vele verdedigingsmechanismen te overwinnen, waardoor effectieve resultaten worden geproduceerd in termen van individuele groei en persoonlijke ontwikkeling.

De held moet leren zijn eigen grenzen te kennen en deze te omarmen, en ook leren in contact te komen met de schaduw: de negatieve impulsen, de angsten, die ook deel uitmaken van de eigen persoonlijkheid, en die zich meestal verbergen in uitsparingen die niet gemakkelijk toegankelijk, maar die snel tevoorschijn komen om cruciale momenten in het leven te beïnvloeden of soms te saboteren. De schaduw mag niet worden uitgezet, noch vernietigd. In plaats daarvan moet worden voldaan, begrepen, getemd. Voor jonge schoolverlaters die de mogelijkheid hebben om hun eigen verhalen te bekijken via het filter van het Hero's Journey-model, kan dit de eerste stap zijn naar empowerment en zelfbewustzijn.



2.4 De fasen van de reis

Veel uitleg is gegeven over het oorspronkelijke werk van Campbell, allemaal op de een of andere manier door een schematisering en een visie voor te stellen die het mogelijk zouden maken om de ingewikkelde structuur eenvoudiger te beschrijven en daarom de vele nuances te begrijpen. Christopher Vogler stelde met name een schema voor, waarin de reis wordt samengevat in 12 fasen:



Aan het begin van de reis bevindt de held zich in de **Gewone wereld** (1) en leidt hij een gewoon leven. Er is iets mis en de held is zich hiervan bewust (of niet), maar de crisis - of hoe het ook verandert - is nu aanstaande en kan niet worden vermeden. Dit is de **Oproep tot avontuur** (2), die in metaforische of echte vorm (een boodschap, een oproep, een bezoek) komt en die de held plotseling wakker maakt en hem voor zijn verantwoordelijkheid plaatst. Vaak - maar niet altijd - **Weigert** de held (3) **de oproep**. Het kan nodig zijn dat een volgende stimulans hem beslissend schudt en zijn aanvankelijke terughoudendheid om actie te ondernemen wint.

Op dit punt vindt de ontmoeting met **De mentor** (4) plaats, die een referentiefiguur voor de held zal worden en hem hulp en ondersteuning zal geven onder materiële (objecten, middelen) of immateriële vorm (informatie, kennis, training). Dit cijfer is fundamenteel in alle culturen en vertegenwoordigt de overdracht van kennis en wijsheid, door generaties heen.

De reis van de held is al begonnen, maar de passage wordt sterk gesymboliseerd door **De drempel te overschrijden** (5), heel vaak een fysieke passage, of een metaforisch detachement dat echter duidelijk symboliseert dat de gewone wereld achterbleef, en dat de reis naar het onbekende begon. Vaak wordt deze eerste drempel beschermd door een bewaker, een te verslaan monster, een te overwinnen vijand, een raadsel om op te lossen of een karakterlimiet van de held, een angst. Dit symboliseert nog duidelijker dat de doorgang kan gebeuren, maar niet zonder problemen en vereist vaak kosten.



Een lange verhalende passage op dit punt wordt voorgesteld door de **Weg van beproevingen** (6) die de held moet overwinnen tijdens de reis naar de buitengewone wereld. Tijdens deze reis ontmoet de held vaak bondgenoten of vijanden die hem zullen helpen groeien. De rollen van deze personages kunnen veel veranderen, maar ze zijn van fundamenteel belang voor de ontwikkeling van het verhaal, omdat ze ook duidelijk het feit weergeven dat de held niet alleen is tijdens de reis en vooral dat hij het niet alleen kan doen. Door de confrontatie met hen definieert hij zichzelf, meet hij zijn kwaliteiten, test hij zijn grenzen en slaagt hij er dankzij de hulp van de bondgenoten in taken te doen die anders buiten zijn bereik zouden zijn geweest. In dit stadium kan de held ook nederigheid leren, om hulp vragen en steun vragen aan de anderen.

Nadering (7) is de volgende stap. Een verschuiving, zelfs fysiek, die helpt te begrijpen dat de held op het punt staat het diepste en verste punt van de reis te bereiken. Dit wordt weergegeven door de **Beproeving** (8): een botsing, een ontoegankelijke plaats, een ontmoeting die het hele verhaal van de held definieert. De test is bedoeld om de held voor altijd te veranderen en vertegenwoordigt de crisis, de verandering, het keerpunt (zelfs binnenin) waarna niets meer hetzelfde zal zijn.

En de crisis wordt gevolgd door **Beloning** (9). Het kan materieel zijn, in de vorm van een object of een schat die de held zoekt, of iets minder tastbaars, zoals wijsheid, kennis. Dit vertelmechanisme is fundamenteel, omdat het symboliseert dat men alleen door tegenslag het resultaat kan krijgen. Deze verandering gebeurt nooit zonder een prijs te betalen, soms zelfs met hoge kosten. De held offert zichzelf op, lijdt (blijft soms misvormd, gewond of verliest iets zo belangrijk als een bondgenoot of geliefde) en bereikt door opoffering de verandering.

Op dit punt begint **De terugweg** (10), die heel vaak een fundamenteel element van de reis zelf vertegenwoordigt. Het klimmen naar de oppervlakte is niet eenvoudig, het kan rijk zijn aan valkuilen of botsingen, en vertegenwoordigt andere uitdagingen voor de held, of momenten waarop de held in praktijk kan brengen wat hij tijdens de hoofdtest heeft geleerd of verworven.

Dit brengt ons bij Climax, het meest intense moment van het hele verhaal. Dit vertegenwoordigt het mechanisme van dood en wedergeboorte ofte **Opstanding** (11) van de held. De held wil terugkeren, maar om dat te doen, moet hij iets voorgoed achterlaten. De prijs van de offers die de held onderweg heeft gebracht, is nu eindelijk logisch. De held is dood en kan worden herborren (soms gebeurt dit letterlijk in de verhalen, andere keren op een gedeeltelijke manier - zoals door een wond of riskante dood - en soms wordt dit mechanisme op een metaforische manier weergegeven) en door dit detachement zijn passage naar de nieuwe fase van zijn leven wordt bestraft: de held heeft nieuwe krachten verworven, een nieuw bewustzijn, volwassenheid.

Ten slotte eindigt de reis met de **Terugkeer thuis** en het proces van de schatten (12) of de verworven kennis bij de gemeenschap. Deze stap is ook van fundamenteel belang in het verhaal. De held maakt de reis niet voor zichzelf, maar voor de gemeenschap waartoe hij behoort. De terugkeer naar huis stelt de held in staat status te verwerven en zijn plaats in de gemeenschap te verwerven. Desalniettemin is de terugkeer niet crisisvrij, omdat de gemeenschap soms de held afwijst omdat deze hem niet meer herkent, of misschien is de held die zijn plaats binnen de gemeenschap niet meer kan vinden, of het kan zelfs zijn dat de held begrijpt door de reis dat zijn gemeenschap niet meer degene is waartoe hij behoorde aan het begin van zijn avontuur, enzovoort.

Andere interpretaties kunnen enigszins verschillen en meer nadruk leggen op sommige elementen of andere, maar dit zijn de essentiële fasen van het reismodel van de held. Het is duidelijk hoe het zeer nauwkeurig is in de beschrijving van de verschillende stadia van de menselijke conditie. Het is het verhaal van alle verhalen. Het vertegenwoordigt onszelf, onze gemeenschap, de voortdurende strijd voor het onderzoek naar onze eigen identiteit. Het beschrijft de ontelbare veranderingen die men in het leven tegenkomt, kortom, het beschrijft en helpt het bestaan zelf en zijn belangrijkste en cruciale momenten te interpreteren.

Het hele menselijke leven is een unieke “reis”, waarin iedereen de held is van zijn eigen persoonlijke verhaal, en tegelijkertijd een ander personage in het verhaal van anderen. In die zin hebben alle personages die de helden onderweg ontmoeten en die hen van tijd tot tijd ondersteunen of hinderen (de geallieerden, de mentor, de bewaker, de vijanden, ...) hun wortels in de diepere en oudere archetypen van onze mythen. Ze worden symbolen die rijk zijn aan betekenis en helpen om de complexiteit van de menselijke ervaring, van de eigen persoonlijkheid en van degene die men tegenkomt op zijn eigen pad te ontcijferen.

Het is duidelijk beschreven hoe, om het avontuur te laten beginnen, de held de plaats moet verlaten waar alles als vanzelfsprekend wordt beschouwd en een ander noodzakelijk element is een menselijke aanwezigheid op basis van acceptatie en ondersteuning. Net als tijdens de traditionele verhalende fasen van de reis, herontdekt de held zichzelf ook door de herontdekking van anderen. Er is de definitie van nieuwe relaties met de mensen om hen heen, ze leren kennen, met hen communiceren en indien nodig om hulp vragen en hen ondersteunen zonder iets terug te vragen. Dit is een van de redenen waarom de ervaring van de My Story Map-workshop is opgebouwd rond het principe van het initiëren van individuele processen in een kader van coöperatief leren, waarbij deelnemers actief kunnen deelnemen en elkaars reizen kunnen meemaken.



2.5 Digitale verhaalvertelling als gereedschap om interactiviteit te versterken

In 2001 bedacht Marc Prensky de term 'digital native'³ om de generatie mensen te beschrijven die in het digitale tijdperk zijn opgegroeid en daarom al vanaf jonge leeftijd vertrouwd zijn met digitale technologieën en ze als een integraal en noodzakelijk onderdeel van hun communicatie en leren beschouwen, maar meer in het algemeen van hun leven. Anderzijds maakt het feit dat jongeren binnen het digitale tijdperk worden geboren en ervaren digitale gebruikers zijn, hen niet automatisch ook experts in het functioneren van deze technologieën. Dit is een van de redenen waarom de My Story Map-workshop een praktische benadering van digitale technologieën wil bieden door middel van digitale storytelling, waarmee mensen een proces van contextualisering en het opbouwen van hun eigen persoonlijke verhalen kunnen aangaan terwijl ze zich ook concentreren tijdens het productieproces, de kans krijgen om een kijkje te nemen in wat er schuilgaat achter de producten waarmee ze dagelijks communiceren, en te onderzoeken hoe ze worden gemaakt.

De beweging voor het vertellen van digitale verhalen werd in 1993 in Berkeley, Californië gestart door Joe Lambert en Dana Atchley, oprichters van het Centre for Digital Storytelling, die geïnteresseerd waren in het beschikbaar stellen van mediaproductie aan 'gewone mensen'. In de afgelopen 30 jaar heeft het Centre for Digital Storytelling best practices ontwikkeld en verspreid die zijn afgerond bij het delen en luisteren naar verhalen terwijl gemeenschappen worden ontwikkeld.

Een van de belangrijkste kenmerken van digitale verhalen is de specifieke nadruk op het groepsproces en de ervaring van individuen die verhalen met elkaar delen. Hoewel het gebruik en de toepassing van digitale technologieën inhoudt, richt het zich niet primair op de technologische vaardigheden of op de ontwikkeling van hoogwaardige media-producten, maar heeft het als hoofddoel het opbouwen en verder ontwikkelen van gemeenschapsverbindingen via een proces van luisteren naar en reflecteren op de verhalen die binnen de groep zijn gedeeld.

In brede zin zijn digitale verhalen het proces waarbij verhalen en digitale media worden gebruikt voor persoonlijke expressie. Dit omvat expressieve verkooppunten zoals blogs, podcasts en sociale media. In meer specifieke zin kan digitale verhalen worden beschreven als het proces van het maken van korte, persoonlijke verhalen die meestal worden verteld via een opgenomen voice-over, first-person voiceover, stilstaande en/of bewegende beelden, en muziek of geluid. Ten slotte groeien een succesvol digitaal vertelproces en een kwalitatief hoogwaardig digitaal vertelproduct meestal voort uit belangrijke pre-planning en mogelijkheden voor jongeren om "keuze binnen de structuur" te ervaren.

3. Prensky, Mark (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. The Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 nr. 5)



In hedendaagse Europese samenlevingen biedt betrokkenheid op de arbeidsmarkt en in het onderwijs toegang tot een aantal activiteiten die een sterke invloed hebben op de vaardigheden, capaciteiten en sociale status van individuen. Voortijdige schoolverlaters hebben daarom statistisch gezien minder kans om toegang te hebben tot zo'n verscheidenheid aan relaties en sociale netwerken die in de sociale omgeving worden gecreëerd. Dergelijke uitsluiting resulteert vaak in lage niveaus van sociale betrokkenheid, marginalisatie, afhankelijkheidskwesties, psychologische nood, zoals eenzaamheid, een gevoel van machteloosheid of nuttelosheid, een gevoel ontmoedigd en/of vervreemd van het politieke en sociale systeem, wantrouwen in instellingen en mensen, angst en zelfs depressie. Om de uitdagingen aan te gaan waarmee deze jongeren in hun dagelijks leven worden geconfronteerd, is er een grote behoefte om hen de gelegenheid te geven om te praten en na te denken over de emoties en problemen die ze doormaken, en tegelijkertijd om hen aan te moedigen zich te concentreren over het uiten van zichzelf en het verkennen van hun identiteit zonder de angst te worden beoordeeld of verkeerd begrepen.

Multimedia is een taal waarmee jongeren zich gemakkelijk kunnen verhouden en dient bijgevolg als een methode die jongeren effectief tot actieve participatie, creativiteit en uitdrukking van hun eigen mening trekt. Het bedenken en uitvoeren van digitale verhalen stimuleert jongeren om verder te gaan dan de rol van consument en in de rol van 'producent' van media. In de kern nodigt digitale storytelling de jeugd uit om technologie, prestaties en persoonlijke ervaring te combineren om na te denken over en bij te dragen aan de wereld om ons heen, waardoor ze opnieuw worden betrokken bij sociale en leerprocessen.



2.6 Van digitale verhaalvertelling tot digitale verhaalkartering

Laten we ons voorstellen dat iemand op zoek is naar een begraven schat en dat de enige persoon die weet waar de schat is, niet mee kan. De persoon die weet waar de schat is, kan zeker op een zeer gedetailleerde manier beschrijven hoe hij bij de schat kan komen, maar wat als de ander per ongeluk een belangrijk deel van de instructies vergeet? Het opschrijven kan dan een goede oplossing zijn, dus de persoon die de instructies bij de hand heeft kan er indien nodig gemakkelijk naar verwijzen en het zal moeilijker zijn om iets te vergeten. Maar als iemand uit het bochtige pad komt, zijn alle aanwijzingen sowieso niet nuttig, omdat de instructies specificerden hoe de schat te vinden vanaf een specifiek punt en niet vanaf de positie op de weg waar men zich nu bevindt. Een kaart lost beide problemen op. Door een gedetailleerde kaart van het gebied rond de schat te tekenen, zou je iets kunnen meenemen om niets te vergeten en, als je verdwaalt, zou het gemakkelijk zijn om de huidige positie op de kaart te bepalen en vervolgens verder te gaan naar de bestemming in volgorde om uiteindelijk de schat te vinden.

Het idee achter de leerervaring van de My Story Map-workshop is om jonge vroegtijdige schoolverlaters de mogelijkheid te bieden een reis van zelfontdekking en verkenning van hun schooluitval en levenservaringen uit te voeren door er naar te kijken (en was) een kaart. De kaart hier moet bedoeld zijn als een hulpmiddel waarmee je dingen vanuit een ander gezichtspunt kunt bekijken, om dingen te verbinden. Een tool die de macro en de microdimensie van iets kan weergeven, waarmee we kunnen inzoomen en een specifiek onderdeel kunnen inkaderen om zelfs de kleinste details ervan te zien, en tegelijkertijd kan het uitzoomen en vergroten het gedeelte onthult dingen die men nog nooit eerder had gezien. Alle elementen worden al op een kaart weergegeven, er zijn plaatsen waar er één is geweest en sommige nog steeds niet zijn bezocht, en er is alle benodigde informatie om overal naartoe te gaan.

Kaarten bieden een visueel model dat helpt om gedachten te ordenen en een duidelijk, boeiend verhaal te vertellen. Een verhaalkaart kan helpen bij het evalueren van de sterke en zwakke punten van een specifiek element, geeft een duidelijke visuele referentie voor het verkennen van potentiële nieuwe richtingen en ondersteunt mensen bij het identificeren van ontbrekende stukken. Wanneer de tool van kaarten wordt toegepast op Design Thinking, leidt dit tot een constructieve aanpak die de betrokkenheid bij gesprekken bevordert en weggaat van aannames en generalisatie, waarbij de juiste vragen worden gesteld die de uitdagingen van vroegtijdige schoolverlaters kunnen aanpakken.

Digitaal vertellen met kaarten wordt beschouwd als een veelbelovende methode om vroegtijdige schoolverlaters te betrekken en hen te motiveren om een onderwijspad te hervatten in het kader van een leven lang leren. Het biedt een hoge mate van actieve betrokkenheid omdat het mensen in staat stelt hun bijdrage te personaliseren, het biedt mogelijkheden voor creatieve samenwerking, het potentieel voor het veranderen van percepties en mogelijkheden voor diepgaand leren door discussie en het delen van de verhalen. Het proces draagt positief bij aan de ontwikkeling van basis- en transversale vaardigheden en sleutelcompetenties zoals communicatie, digitale competentie, cultureel bewustzijn en expressie, wiskundige competentie en basiscompetenties in wetenschap en technologie.



Het werk over persoonlijke vertelling volgt specifieke regels, die niet alleen de jongeren in staat stellen om de taal beter te beheersen en hun vaardigheden om te “zeggen” en “schrijven” te verrijken (basisvaardigheden zoals het tonen van een logische progressie van het verhaal en/of het produceren van een correct geschreven tekst met inachtneming van de basisregels van spelling, grammatica en interpunctie), maar laat ze ook geleidelijk toe:

- om de hoofdrolspeler (s) en plaats (en) te identificeren, met nuttige tijdelijke verwijzingen;
- om de algemene kennis te mobiliseren die het mogelijk maakt om het object van het verhaal te karakteriseren
- om een chronologische volgorde bij de behandeling van de feiten te respecteren ;
- om op eenvoudige wijze de oorzaken en de gevolgen van een gebeurtenis en/of de acties van een personage te tonen;
- om te noemen, indien van toepassing, de nieuwigheid of de bijzonderheid van dit of dat ogenblik in verband met een eerderesituatie;

Toegepast op persoonlijke verhalen, speelt het hulpmiddel van de kaart ook een sleutelrol in het proces van het plaatsen van de jongeren op de kaart, het identificeren van de ruimtelijke referenties en het combineren ervan met de chronologische om een eigen verhaal op te bouwen. De mogelijkheid hebben om de ruimte te verkennen waar een verhaal zich ontvouwt, kijkend naar de verschillende plaatsen, voegt een andere laag toe aan het verhaal, het kadert het op een specifieke locatie en maakt het realistischer en meer contextueel. De emoties die we voelden, de mensen die we ontmoetten, de beslissingen die we namen, de ervaringen die we maakten, de herinneringen eraan, worden allemaal ergens in tijd en ruimte opgeslagen. Hoe beïnvloeden en beïnvloeden de plaatsen waar iemand opgroeit en/of leeft zijn/haar eigen leven en verhaal?

Op deze manier wordt de kaart een hulpmiddel dat communiceert en bovendien communicatie aanmoedigt over aspecten die over het algemeen worden weggelaten omdat ze persoonlijk, zelfs intiem zijn. Kaarten werden geboren om kennis te delen en informatie door te geven, om te communiceren en met de ander te communiceren om mensen dingen te laten zien die ze anders niet konden zien. Kaarten weerspiegelen het innerlijke verlangen naar verbinding en delen dat alle mensen in zich dragen. Elke kaart heeft zijn eigen sleutel of legenda die het mogelijk maakt om hem te ontgrendelen en geeft de informatie die nodig is om de kaart te begrijpen. Door te werken met de kaarten kunnen mensen zoeken naar die sleutelsymbolen in hun eigen verhalen.

Vandaag vergrootten Geo-ICT-tools, open data, multimedia op het web en Web 2.0 de mogelijkheden en het publiek voor het vertellen van verhalen via kaarten. Er zijn nu veel verschillende bestaande platforms waarmee mensen verhalen kunnen vertellen via kaarten, zoals [Odyssey JS](#), [StoryMaps JS](#), [MapStory](#), [Cov-On](#) en anderen. Al deze programma's bieden verschillende en unieke manieren om tekstuele en visuele informatie te presenteren, zodat gebruikers kunnen kiezen welke functies het beste aansluiten op de behoeften van hun presentaties, in termen van toegankelijkheid, interactie, complexiteit, rol van de verschillende elementen.



2.7 Een digitaal medium voor persoonlijke verhaal: Esri-Story Maps

Het belangrijkste platform dat is gekozen voor het maken van de digitale verhaalkaarten (story maps) in het kader van de workshop My Story Map is [ArcGIS Online](#).

ArcGIS Online is een cloud-gebaseerd mapping- en GIS-platform, ontwikkeld door het internationale bedrijf Esri (Environmental Systems Research Institute) en dat een uitgebreide set professionele tools biedt voor het verzamelen, visualiseren, analyseren, bewerken, beheren en delen van geografische gegevens.

Sinds 2012 behoren Esri Story Maps-tools tot de componenten die gerelateerd zijn aan ArcGIS. Ze omvatten een reeks webapplicaties, gebruiksvriendelijk en ontworpen voor niet-technisch publiek, waarmee mensen met verschillende digitale vaardigheden verhalen kunnen vertellen door hun eigen verhaalkaarten te ontwerpen en te maken. Het systeem fungeert als een krachtig medium voor het vertellen van verhalen en sociale media, en stelt gebruikers in staat om geospatiale gegevens te combineren met verhalende tekst, foto's en multimedia, inclusief video, om een thema of opeenvolgende gebeurtenissen met aantrekkelijke ontwerpen te visualiseren. Esri Story Maps markeert de elementen van de kaarten net zo goed als andere media, waardoor het een zeer stimulerend hulpmiddel is om mee te werken aan digitale storytelling. Dit komt omdat het een niveau van flexibiliteit biedt in termen van het werk met de kaarten dat vrij breed is.

Om een verhaalkaart te kunnen zien, moeten gebruikers verbonden zijn met internet. De verhaalkaarten kunnen worden bekeken op alle veelgebruikte webbrowsers en computers, tablets en telefoons, en alle applicatiesjablonen hebben responsieve lay-outs die zich automatisch aanpassen wanneer ze worden weergegeven op kleinere schermen, zoals op mobiele apparaten, of als ze zijn ingebed in kleinere frames op webpagina's.

De My Story Map-workshop gebruikt interactie met het [Esri Story Maps](#) platform om jonge vroegtijdige schoolverlaters te betrekken bij het proces van contextualisering en heruitwerking van hun eigen ervaring en persoonlijke drop-outverhalen in de vorm van een digitale verhaalkaart.



2.8 Esri-verhaalkaarten sjabloon: de verhaalkaarttour SM

Het platform ondersteunt de gebruikers nauw bij het vinden van de beste manier om het verhaal dat ze willen vertellen uit te drukken, en biedt een verscheidenheid aan applicatiesjablonen die reageren op verschillende behoeften van de vertellers en verschillende functies hebben. Elke sjabloon heeft een zelfstudiepagina die de gebruiker door de aanmaakfase leidt, waarin ook wordt aangegeven welke componenten in het verhaal kunnen worden opgenomen, zodat de auteurs kunnen kiezen welk soort gebruikerservaring ze voor hun publiek willen ontwerpen.

Een sjabloon dat is geïdentificeerd als zeer geschikt voor de leerervaring van de My Story Map-workshop is de Story Map Tour SM, die een lineair, plaatsgebaseerd verhaal presenteert met afbeeldingen of video waarbij elke multimedia-inhoud in het tourverhaal geo- is gelegen. Andere sjablonen bieden echter uitstekende alternatieven.

A Sequence of Place-enabled Photos or Videos



Story Map TourSM

Present a set of photos or videos along with captions, linked to an interactive map. It's ideal for walking tours or any sequence of places you'd like your readers to follow. Choose between three different layout options, including a new Side Panel layout that makes your beautiful photos fill most of the display.

[BUILD](#)[OVERVIEW](#)[GALLERY](#)[TUTORIAL](#)[FAQS](#)[BLOG](#)

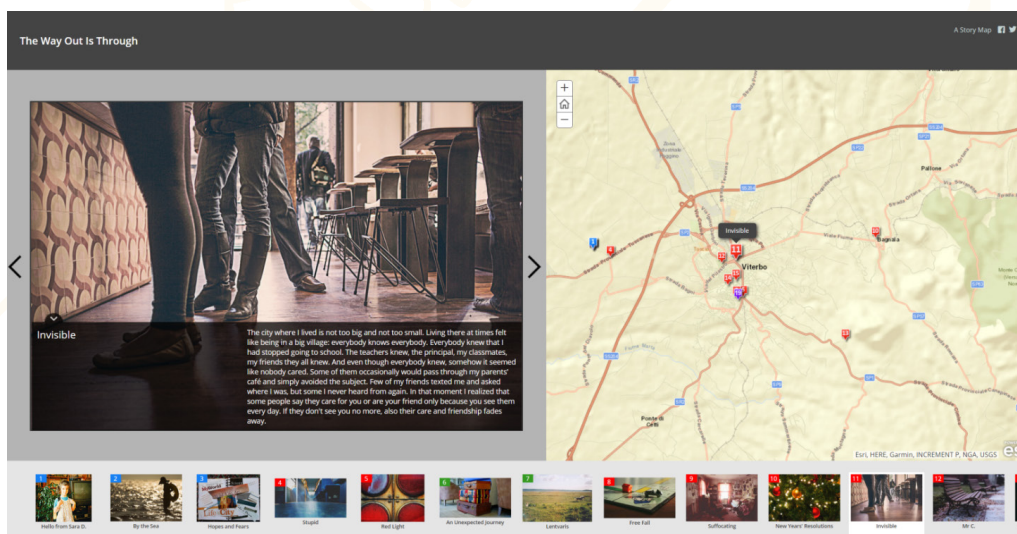
De sjabloon is gekozen in de workshop om twee hoofdredenen:

- lineariteit en eenvoud:** een verhaalkaart is een complex multimedialproduct, de Story Map Tour-sjabloon zorgt voor en bewaart de rijke aard van de eindproducten, maar behoudt een beheersbaar moeilijkheidsniveau als het gaat om het maakproces. De vertaling van de verhalen van jongeren naar een digitale verhaalkaart is een expressieve oefening voor de deelnemers, en het platform moet niet te veel tijd opnemen tijdens de ervaring, maar eerder organisch opgaan. Het oefenen van het vermogen om slank te zijn, de essentie te spreken en de kern van de eigen boodschap te vinden, is een van de belangrijkste doelstellingen die de workshop wil bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van de communicatievaardigheden van de deelnemers. Deze sjabloon combineert perfect de drie belangrijkste methodologische pijlers van de ervaringen (in kaart brengen, verhalen vertellen en media-expressie) en moedigt de auteurs aan om zorgvuldig hun verhaalmateriaal te selecteren;

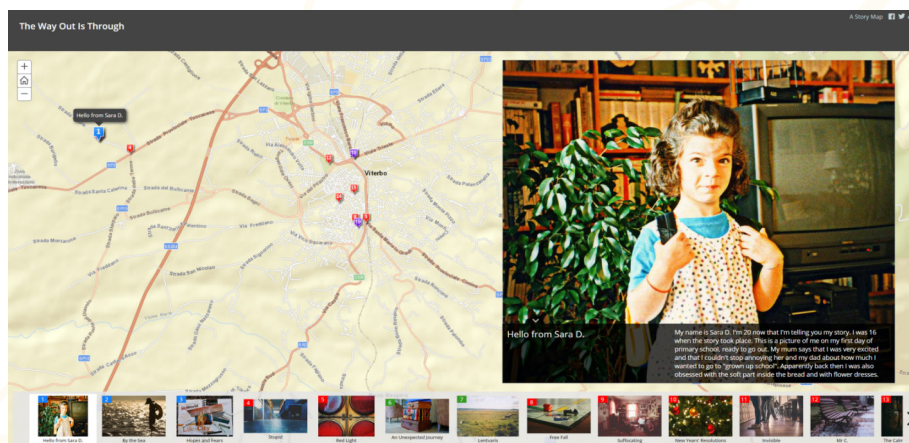


de gebruikerservaring: de sjabloon Story Map Tour SM biedt meerdere opties voor gebruikersinteracties. De lezers kunnen ervoor kiezen om achtereenvolgens door de tour te klikken of te bladeren door rechtstreeks met de kaart te communiceren of door een optionele miniatuurcarroussel te gebruiken. Het grootste publiek van de digitale verhaalkaarten zullen voornamelijk vrienden en andere jonge mensen zijn, het feit dat ze de kans krijgen om een actieve gebruikerservaring te hebben, waarin ze kunnen kiezen om de verhaalkaart ook vanuit verschillende perspectieven en in verschillende perspectieven te bekijken een niet-openvolgende volgorde, is wat digitale story mapping opvalt in vergelijking met bijvoorbeeld digitale storytelling. Volgens het Spectrum of Participation ontwikkeld door de International Association of Public Participation, kan een hoge mate van publieke participatie leiden tot een grotere publieke impact: het spectrum beschrijft duidelijk hoe “informereren” en “raadplegen” nu meestal als passieve activiteiten worden beschouwd, terwijl “, collaborate and empower” genereert een hoger niveau van actieve betrokkenheid. Dit soort gebruikerservaring bevordert de actieve betrokkenheid van de lezers die niet langer alleen luisteren naar of het lezen van een verhaal, maar het ontwikkelen van een eigendom van het verhaal zo goed door middel van de interactie ermee.

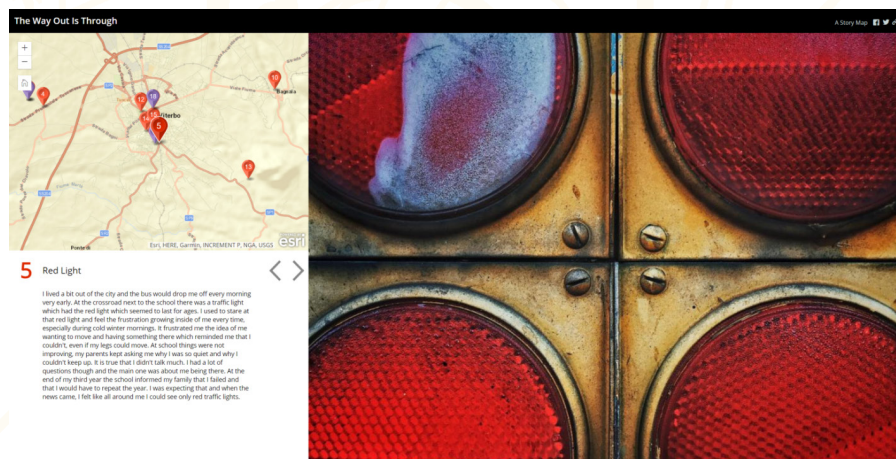
Met de Story Map Tour SM-sjabloon kunnen de auteurs kiezen uit drie verschillende lay-outs die kunnen worden aangepast via de knop Instellingen aan de linkerkant van de ontwerper:



In de lay-out met drie panelen wordt het verhaal in de volgorde weergegeven in een carroussel met miniatures onderaan de kaart, zodat het publiek de tijdlijn van het verhaal kan zien en vervolgens de verhaalkaart verdeelt in twee delen, even belangrijk: één sectie gewijd naar de multimedia-inhoud en de bijbehorende tekst en de andere gewijd aan de kaart. Het publiek kan de verhaalkaart bekijken door de interactie met alle panelen, in chronologische volgorde of eenvoudig door te klikken en verschillende posities op de kaart of verschillende miniatures in de carroussel te selecteren.



De geïntegreerde lay-out biedt dezelfde interactiemogelijkheden als de lay-out met drie panelen, het belangrijkste en enige verschil is dat het gedeelte gewijd aan de kaart meer ruimte heeft en uiteindelijk de belangrijkste focus wordt, omdat het gedeelte met multimedia-inhoud een paneel wordt dat niet visueel gescheiden maar geïntegreerd in die van de kaart.



De lay-out van het zijpaneel is een nieuwe functie van de Story Map Tour . Ook deze heeft drie afzonderlijke panelen, maar in dit geval is degene die een meer overheersende positie heeft, die welke de multimedia-inhoud bevat en aan de zijkant wordt getoond. De kaart wordt een kleiner gedeelte en in plaats van dat de tijdlijn van het verhaal wordt weergegeven, geeft deze lay-out meer ruimte aan het element van de tekst dat bij elk hoofdstuk van het verhaal hoort. Het feit dat de tijdlijn niet duidelijk is, zorgt ervoor dat het publiek met meer anticipatie wacht op de volgende stappen en het biedt een meer sequentiële en klassieke verhaalervaring, hoewel het publiek nog steeds de verhaalkaart kan lezen in een niet- chronologische weg door de directe interactie met de elementen op de kaart.

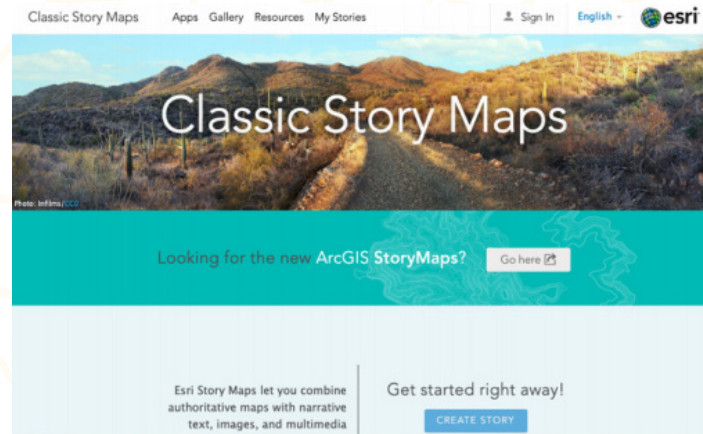
Door een specifieke lay-out te kiezen, kunnen de auteurs meer relevantie geven aan sommige elementen van hun verhaalkaart, wat ook weergeeft wat hun persoonlijke proces van het in kaart brengen van hun verhalen is geweest, waarop ze zich meer hebben gericht en wat ze tijdens hun verkenning hebben ontdekt.

Een sjabloon-verhaalkaart van een schooluitval-ervaring is beschikbaar [“The Way Out Is Through”](#) om te zien hoe het uiteindelijke resultaat eruit zou kunnen zien. De verhaalkaart is tot stand gekomen met behulp van een echt verhaal over uitval, volgens het proces dat is beschreven in de bijlagen bij de leermaterialen met betrekking tot het maken van een digitale verhaalkaart.



2.9 Update: het nieuwe story map platform van Esri

Sinds de zomer van 2019 heeft Esri een [nieuwe versie van het Story map platform](#) gelanceerd. De functionaliteiten ervan zullen gradueel toenemen de komende jaren. Daarom blijven we in het project gebruik maken van het 'klassieke' en van het nieuwe platform.



3. “MY STORY MAP” WORKSHOP

3.1 Een ervaringsgerichte benadering: niet-formeel onderwijs

Naast de methodologie van het in kaart brengen van digitale verhalen, is de hoofdaanpak van de workshop My Story Map vooral gebaseerd op de principes van niet-formeel onderwijs en ervaringsleren. Onder verwijzing naar de bijdrage die in 1997 door UNESCO⁴ is gepubliceerd, kan niet-formeel onderwijs worden gedefinieerd als elke georganiseerde en gestructureerde activiteit met een educatieve doelstelling die niet exact overeenkomt met de definitie van formeel onderwijs. Het kan daarom zowel binnen als buiten de context van onderwijsinstellingen plaatsvinden en is gericht op mensen van alle leeftijden. Afhankelijk van de context kan het een integraal onderdeel zijn van alfabetiseringsprocessen voor volwassenen, basisonderwijs, aanvullende educatieve activiteiten voor leerlingen, activiteiten gericht op het bevorderen of verdiepen van ervaringsgerichte, werkgerelateerde en culturele competenties. Niet-formele onderwijsprogramma's volgen niet noodzakelijk vooraf vastgestelde structuren en kunnen een verschillende duur hebben en kunnen al dan niet voorzien in certificering van het bereikte leren. De methodologische context waaruit het leermateriaal is geselecteerd voor de workshop My Story Map is die van ervaringsleren.

Ervaringsgericht leren is gebaseerd op het principe van leren door te doen, deel te nemen aan situaties of activiteiten die de weerspiegeling van de individuen, van de groep en van de individuen binnen de groep stimuleren. Door ervaringsleren kunnen de leerlingen over zichzelf leren in het kader van een traject van persoonlijke ontwikkeling dat is voltooid om het eigen zelfbewustzijn te vergroten. Het is een proces gebaseerd op de interacties met de groep door een continue uitwisseling van input en feedback. De leerling is daarom geen lege container die de leerervaring uitbuit om zichzelf met inhoud te vullen, maar die liever een actieve rol op zich neemt, zowel voor zichzelf als voor de andere mensen die bij het proces betrokken zijn. Elke voorgestelde activiteit (simulaties, delen in kleine groepen, kennismaken met games, spelgebaseerde leeractiviteiten, enz.) heeft als hoofddoel een ervaring met de leerlingen op te bouwen die een signaal kan zijn, een metaforische brug naar nieuwe activiteiten en toekomstige ervaringen, en waardoor ze kunnen blijven groeien en verkennen. Experiential learning heeft als referentiedoel de ontwikkeling van mensen, die moet worden beschouwd als een proces dat geen specifieke referentie-leeftijd heeft, een constante evolutie op basis van levenslang leren.

4. UNESCO. Internationale standaardclassificatie van onderwijs. ISCED 1997 (pag.41) . Parijs: UNESCO.



3.2 De workshopstructuur: vier verschillende fasen

De My Story Map-workshop is een leerervaring van meerdere sessies die gericht is op jongeren die stoppen met een opleiding of training in de leeftijdscategorie tussen 15 en 25 jaar. Het belangrijkste doel is het stimuleren van voortijdige schoolverlaters om opnieuw deel te nemen aan leerervaringen, door hen te betrekken bij een activiteit die gericht is op het contextualiseren en heroverwegen van hun uitvalervaring in de vorm van een digitale verhaalkaart.

De inhoud van de workshop bestaat uit de combinatie van de verschillende leermaterialen die worden aangeboden in de twee leermodules “Hoe een (levens) verhaal vertellen” en “Mediaproductie vaardigheden” om de leerlingen te betrekken bij een zelfervaring-ontdekking en zelfreflectie gericht op de context, de oorzaken en de redenen die hebben geleid tot de beslissing om uit te vallen, en in een ervaring met het verbeteren van hun zelfexpressievaardigheden door een focus op de productie van digitale media-inhoud. Het maken van hun persoonlijke digitale verhaalkaart is tegelijkertijd een aankomstpunt en een startpunt voor de leerlingen omdat het een proces van zelfbekrachtiging vertegenwoordigt dat is voltooid om een hernieuwd identiteitsgevoel en eigendom van het eigen verhaal te inspireren en te bevorderen, zodat een nieuwe stap kan worden gezet in de richting van een nieuwe richting binnen de eigen levenslange leerreis.

Het leerproces van de My Story Map workshop is verdeeld in vier fasen:

FASE 1: HET IN KAART BRENGEN VAN MIJZELF EN DE GROEP

Deze fase heeft als hoofddoel om het kader uit te zetten van de workshopervaring. Het is een tijd voor de deelnemers om te beginnen met het delen van verhalen over zichzelf, de anderen te leren kennen, de leerdimensie van de workshop te contextualiseren via de self-assessment en vertrouwd te raken met de methoden en de taal van verhalen, digital storytelling en in kaart brengen. Team-building en de concepten van delen en luisteren vormen de kern van het proces in deze fase.

Voorgestelde aantal sessies:

1

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

Deze fase is gewijd aan de verkenning van een verscheidenheid aan verschillende methoden, input en media toegepast op het hoofddoel van zelfexpressie en persoonlijke verhalen. Deelnemers benaderen in verschillende stappen en vanuit verschillende perspectieven de verhalen met betrekking tot hun persoonlijke uitvalervaringen en starten een proces van contextualisering en zelfreflectie op de belangrijkste kernelementen van hun verhalen. De belangrijkste focus is om deelnemers geleidelijk hun zelfbewustzijn te laten vergroten, de verschillende elementen in kaart te brengen en met elkaar te verbinden en ze te organiseren in een verhaalstroom.

Voorgestelde aantal sessies:

2



FASE 3: HET BOUWEN VAN MIJN DIGITALE STORY MAP

Deze fase is gewijd aan het creatieproces van de individuele digitale verhaalkaarten. Geïnspireerd door de resultaten en de materialen die tijdens de vorige sessies zijn geproduceerd, reflecteren de deelnemers over de kernboodschap die ze willen overbrengen, identificeren de belangrijkste elementen van hun verhaal en beginnen ze vervolgens te vertalen in de vorm van een verhaalkaart. Deelnemers zullen worden aangemoedigd om individueel en rechtstreeks op het Esri-platform te werken en zullen in het proces worden ondersteund, zowel door de begeleider als door een van hun collega's door de praktijk van het "buddy-systeem".

Voorgestelde aantal sessies:

2

FASE 4: IN KAART BRENGEN VAN DE TOEKOMST

In deze fase delen de deelnemers de definitieve versie van hun persoonlijke digitale verhaalkaart met de rest van de groep en beginnen ze na te denken over het opzetten van individuele toekomstige intenties en mogelijke stappen die kunnen worden genomen na het einde van de workshop. Tijd om alle dynamiek te sluiten en te evalueren: de individuele deelnemer, de collectieve deelnemer, de leerling van het totale proces, ook door zelfevaluatie.

Voorgestelde aantal sessies:

1

De mix van activiteiten in de leermaterialen is zo rijk en divers mogelijk, om een breed scala aan educatieve benaderingen en hulpmiddelen te bieden, in staat om verschillende leerstijlen te stimuleren en om heel verschillende psychologische en cognitieve kanalen te activeren tijdens alle vier fasen van de workshop. In feite wordt een mix van ervaringsgerichte en theoretische activiteiten overwogen, evenals mogelijkheden voor discussie en vergelijking, groepswerk, simulaties, buitenactiviteiten waar mogelijk, mogelijkheden voor reflectie en delen, om een zo compleet mogelijke ervaring te bevorderen en te bieden talloze en diverse leermogelijkheden.



3.3 Sessiestructuur en lengte

De beoogde implementatiestructuur bestaat uit 6 sessies over de inhoud van de 4 workshopfasen, zodat een totaalbedrag van 20 tot 30 uur voor de hele leerervaring wordt bereikt.

De gemiddelde structuur van de sessies is ontworpen om 3 ½ tot 5 uur te bestrijken, rekening houdend met het feit dat het, naast de tijd voor pauzes tussendoor, nuttig kan zijn om enige tijd specifiek aan het begin van elke sessie aan te stellen voor de leerlingen om opnieuw verbinding te maken met elkaar en ook aan het einde om ervoor te zorgen dat het proces van de dag volledig wordt afgesloten, waardoor de groep de mogelijkheid krijgt om elke uitkomst, elk gevoel of elke reflectie over de sessie te delen.

Een minimum aantal van 2 sessies wordt sterk aanbevolen voor wat betreft zowel de tweede als de derde fase, om de jongeren de juiste hoeveelheid tijd te geven om echt contact te maken en dieper in hun eigen verhalen te duiken en hun eigen digitale verhaal te ontwerpen - dienovereenkomstig in kaart brengen.

3.4 Tijdschema voor de uitvoering

De timing van de implementatie kan door de begeleider worden aangepast op basis van de beschikbare middelen en de behoeften van de groep en de afzonderlijke lokale realiteiten. Sessies kunnen dan gedurende een periode van een of meerdere weken duren, hoewel de aanbeveling zou zijn om niet teveel tijd te laten verstrijken tussen twee sessies en zoveel mogelijk een regelmatige structuur te proberen te behouden.

Regelmatig vergaderen kan helpen het gevoel van een leergemeenschap te versterken en een gevoel van betekenis en ritualiteit te geven aan zowel de ervaring zelf als het tussendoor wachten, wat ertoe leidt dat het individu vol verwachting wacht op het moment van de volgende sessie met de groep. In de ruimte van de workshop moeten de deelnemers zich comfortabel voelen om zichzelf, hun gedachten en gevoelens te uiten en een duidelijk en tegelijkertijd flexibel kader te bieden dat kan worden aangepast aan de mogelijke behoeften, veranderingen en uitdagingen die kunnen ontstaan tijdens de proces kan helpen om die veiligheid te bevorderen en te verbeteren.

3.5 Groepsgrootte

Vanwege het delicate en persoonlijke karakter van de belangrijkste focus van de workshop, is de ervaring oorspronkelijk aangepast voor kleine werkgroepen, daarom is de aanbeveling om deze ideaal te implementeren met maximaal 10 jonge mensen.

De dimensie van het werk in een kleine groep stelt de voorwaarden voor de workshop om dieper in te gaan op zijn langetermijnactiva, wat meer reflectie, feedback en zelfgestuurd leren aanmoedigt en tegelijkertijd meer tijd voor het inclusieproces waarborgt en vrije expressie van alle deelnemers en versterking van de groepsrelatie, het verhogen van het niveau van intimiteit, vertrouwen en vertrouwelijkheid.



3.6 Cooperatief leren: de waarde van de groep binnen het lerenproces

Wanneer een individueel empowerment-proces plaatsvindt in het leven van een persoon, begint men te geloven dat hij in staat is de eigen situatie te begrijpen en beter te beheersen, en daarom begint hij te handelen om zijn eigen leven en omgeving te verbeteren. Dit alles en nog veel meer kan worden ingeschakeld in groepskaders. In een groep kunnen mensen gevoelens en aspiraties uiten, leren over zichzelf en hun achtergrond, oplossingen plannen om voor hun eigen bestwil te handelen. Veel sociale en interpersoonlijke vaardigheden kunnen worden geleerd binnen een groepsproces, zoals het vermogen om samen te werken met anderen, interpersoonlijke invloed uit te oefenen, een verantwoordelijke rol te vervullen, beslissingen te nemen en problemen op te lossen, complexe organisatorische taken te organiseren en uit te voeren. De ontwikkeling van dergelijke vaardigheden versterkt het geloof van mensen in hun vermogen en verbetert hun zelfvertrouwen, en op deze manier wordt het individuele empowerment-proces in de groep versterkt en krijgt het een betekenis van doen voor anderen. De groep is een bemiddelende instantie tussen de verschillende niveaus van empowerment: het verbindt tussen het individu en de gemeenschap empowermentprocessen, het verbindt tussen de individuen die eraan deelnemen en tussen hen en de omgeving die relevant is voor hun leven.

Aan de andere kant is het een feit dat leren in een groeps kader inherent complexer is dan competitief of individualistisch leren, juist omdat leerlingen tegelijkertijd taak- en teamwerk moeten verrichten. Het plaatsen van mensen in dezelfde kamer, ze bij elkaar zetten en vertellen dat ze een groep zijn, betekent niet dat ze elkaar zullen ondersteunen en effectief samenwerken. De benadering van coöperatief leren heeft als hoofddoel het volledige potentieel van het groepsraamwerk te bereiken. Om dit te bereiken, is een van de doelstellingen van coöperatief leren om te werken aan de richting van bevordering van promotionele interactie, bij voorkeur face-to-face, die optreedt wanneer groepsleden middelen delen en elkaar helpen, ondersteunen, aanmoedigen en prijzen voor elkaars inspanningen om leren. Het is door de bevordering van elkaars leren dat leerlingen persoonlijk betrokken raken bij elkaar en bij hun wederzijdse doelen.

Het doel van coöperatief leren is om van elk lid zelf een sterker individu te maken. Mensen leren samen zodat ze vervolgens als individu hoger kunnen presteren, wat uiteindelijk de ontwikkeling binnen de groep vereist van een gevoel van individuele en groepsaansprakelijkheid. De groep moet verantwoordelijk zijn voor het bereiken van zijn doelen en alle leden moeten verantwoordelijk zijn voor het bijdragen aan het proces met hun aandeel. Individuele verantwoordelijkheid bestaat wanneer de bijdrage van elke individuele leerling wordt beoordeeld en de resultaten worden teruggegeven aan de groep en het individu om te begrijpen wie mogelijk meer hulp, ondersteuning en aanmoediging nodig heeft bij het omgaan met het leerproces.



3.7 Werken met de groep: de waarde van co-leiding

De gemeenschappelijke ervaring van een groep deelnemers wordt gemaakt door de voorgestelde activiteiten die de leerling stimuleren om te reflecteren op zijn eigen reacties, op zijn eigen manier van omgaan met de anderen en op het behandelde onderwerp, verzamelen, door delen, zelfs de reflecties van de andere deelnemers. In dit geval wordt de circulatie van de signalen voor reflectie vervolgens vergemakkelijkt, wat mogelijk hun opstelling en abstractie in termen van analyse ondersteunt. Op deze manier stelt de abstractie de deelnemers in staat om die elementen te begrijpen die nuttig zijn voor hun leren, de verdieping van de thema en het grotere bewustzijn dat daarbij hoort. De actie in dit geval gaat verder dan de grenzen van de interventie en vertegenwoordigt de bewuste keuze die de deelnemer zal doen om te doen met wat hij tijdens de voorgestelde interventie heeft geleerd, wanneer bepaalde dynamieken moeten worden herhaald.

De My Story Map-workshop heeft als doel te zorgen voor een omgeving van veiligheid en vertrouwen, waar niet-gewelddadige en niet-competitieve attitudes worden toegepast, waar niemand beoordeelt of wordt beoordeeld en waar iedereen wordt uitgenodigd, ongeacht zijn eigen rol, om open en bewust te zijn over de eigen identiteit zonder schuldgevoelens en/of angst te hebben. Het leren vindt plaats in afwezigheid van een oordeel, beginnend met betrouwbaar zijn ten opzichte van elkaar en met respect voor elke mening en emotie. Op deze manier zullen de resulterende reacties en reacties, of ze nu individueel of collectief zijn, geen oordelen vormen, maar eerder het voorwerp worden van zorgvuldige evaluatie, van luisteren, van respect, van zelfevaluatie.

Een methodologisch voorstel in termen van facilitering voor de My Story Map-workshop om deze omgevingskwaliteit te garanderen is co-leidend. Het kiezen van co-leiding is ongetwijfeld duurder in termen van zowel energie als tijd die is besteed aan de voorbereiding en de implementatie, maar gecombineerd met de noodzaak om de voorwaarden te creëren voor een systemische interventie die de effecten ervan en mogelijke follow-upondersteuning zou kunnen opvangen, is het een keuze die kan leiden tot meerdere voordelen, zoals:

- Een gemeenschappelijk doel delen, maar rollen en verantwoordelijkheden verdelen;
- De groep en zijn dynamiek op een veel nauwere manier kunnen observeren, ook tijdens de uitvoering van een enkele activiteit;
- Energie richten op het aanpassen van activiteiten zodra er nieuwe behoeften en interesses door de groep ontstaan;
- Het stimuleren van de aandacht van de deelnemers door een afwisseling van verschillende stemmen en het waarderen van de diversiteit van vaardigheden en stijlen in de facilitering;
- Individuele ondersteuning bieden in geval van crisis, met behoud van de focus op de groep;
- Het vergroten van genderdiversiteit in het faciliteringsteam;

Het faciliteringsteam moet aandachtig worden opgebouwd, waarbij, waar mogelijk, de kwaliteiten en kenmerken van de individuen worden verbeterd buiten hun educatieve of trainingsachtergrond van individuen, en aandacht voor competenties zoals: communicatie, creativiteit, organisatie, motivatie, proactiviteit, conflictmanagement, feedbackvaardigheden, positiviteit, betrouwbaarheid en reflexiviteit.



3.8 Interventiebeperkingen

Hoewel de leerervaring van de workshop sterk de nadruk legt op de elementen motivatie, empowerment en persoonlijke ontwikkeling, is het van fundamenteel belang om te verduidelijken hoe belangrijk het educatieve doel is en niet het therapeutische. De begeleiders moeten klaar en voorbereid zijn om de mogelijke emotionele reacties van de deelnemers te beheren, zich bewust van de mogelijke fragiele aard van zowel de doelgroep als het proces, maar ze moeten ook klaar staan om de jongere te begeleiden en naar de richting te leiden van het krijgen van specifieke ondersteuning, indien nodig, per geval.



4. LEERDOELEN

4.1 De leerdimensie in de workshop van mijn verhaalkaart

De laatste jaren wordt leren steeds meer gemeten, niet alleen in termen van kennis, maar ook in termen van het vermogen van individuen om hun kennis te gebruiken om deze op een praktische manier en in verschillende contexten toe te passen. Als een activiteit een gelegenheid is om te leren, dan is digitale storymapping, met zijn hele complex van kennis en knowhow, absoluut een concentraat van ontwikkeling van vaardigheden, vooral voor wat betreft vaardigheden die nodig zijn in zowel de huidige als de toekomstige wereld.

Het World Economic Forum benadrukt in zijn [“Rapport sur l’avenir de l’emploi” \(2016\)](#) de belangrijke evolutie die de wereldmaatschappij doormaakt en introduceert de vaardigheden die nodig zijn voor de banen van morgen in de context van wat het wordt beschouwd als de 4de industriële revolutie, de digitale revolutie.

In dit uitgebreide rapport is iemands vermogen gebaseerd op de combinatie van eigen vaardigheden, knowhow en persoonlijkheid. Competent zijn vereist tegenwoordig een mix van technische vaardigheden (hard-skills), gedragsvaardigheden (soft-skills) en sectorale skills (de inzet en cultuur beheersen van de sector waarin men evolueert). Initieel en voortgezet onderwijs richten zich bijna volledig op de ontwikkeling van technische vaardigheden (hard-skills), in plaats daarvan verwaarlozen de soft-skills. Alle prospectieve studies komen tot dezelfde conclusie: het sociale leven en de kansen op werk, zowel morgen als vandaag, zijn afhankelijk van de ontwikkeling van de soft-skills.

Door de combinatie van het potentieel van de methodologie van het in kaart brengen van digitale verhaalkaarten, een holistische pedagogische aanpak en de belangrijkste 10 sleutelcompetenties die het World Economic Forum in het “Future of Job’s Report” heeft geïdentificeerd als degenen die tegen 2020 moeten worden ontwikkeld, schetst en identificeert de My De Story Map-workshop ook 10 hoofdgebieden (verdeeld in 50 specifieke competenties) die in de leermaterialen worden behandeld en die door de jonge voortijdige schoolverlaters kunnen worden ontwikkeld door hun deelname aan de leerervaring.



1.COMMUNICEREN OP EEN BETEKENISVOLLE MANIER

1. De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken;
2. Empatisch zijn;
3. Effectief luisteren;
4. Ideeën beschrijven en verklaren;
5. Spreken in het openbaar;

De hele workshop My Story Map gaat uiteindelijk over communicatie. Het is een van de belangrijkste competenties die in de verschillende fasen van de ervaring wordt ontwikkeld en vanuit verschillende perspectieven wordt aangepakt. Wanneer mensen het woord 'storytelling' horen, is het heel gebruikelijk om na te denken over de kunst en het proces van het vertellen van een verhaal, omdat het een zeer expliciet deel ervan is, zo expliciet dat het ook deel uitmaakt van het woord zelf. Mensen zoeken meestal naar kansen die gericht zijn op het leren, verbeteren en aanpassen van iemands eigen 'vertel'-kennis en -vaardigheden. Wat vaak wordt vergeten, is dat communicatie een competentie is die bestaat uit zowel het vertellen als luisteren. Tijdens de workshop leren deelnemers hoe beide aspecten zich kunnen ontwikkelen;

Het werk aan het vertellen richt zich meer specifiek op het kunnen organiseren van de eigen gedachten in een stroom, het vinden van de essentie van de boodschap, het kunnen overbrengen en vertalen naar een toegankelijke vorm van gedachten en emoties, wat uiteindelijk resulteert in het leren omgaan met iemands eigen emotionele intelligentie. Dit alles is mogelijk als men ook leert luisteren, waarbij het niet alleen gaat om het horen van iemand, maar om een ander bewustzijn, een andere kwaliteit in zijn eigen aanwezigheid wanneer iemand spreekt, zodat de handeling van aandachtig luisteren naar de verhalen van anderen een diepere en versterkende verbinding met de ander tot stand kunnen brengen. Het vermogen om empathisch te zijn gaat helemaal over het kunnen luisteren en afstemmen op de emoties van de ander, en dit geeft ons een extra sleutel tot toegang tot de boodschap van het verhaal. Door dit met de anderen te oefenen, kan men leren hoe het op zichzelf te doen, waardoor het eigen vermogen om naar zijn eigen emoties te luisteren wordt verbeterd, in verbinding met zichzelf staat en erachter komt wat hij/zij voelt, waar in het lichaam hij/zij het voelt, wat het betekent en het dan pas kunnen vertellen. Communicatie wordt hier gezien als een geïntegreerde praktijk van zowel zinvol vertellen als luisteren.



2.DIGITALE COMMUNICATIE

1. Beheer van digitale identiteit;
2. Interactie en delen via digitale technologieën;
3. Gebruik van gangbare computersoftware;
4. Bladeren, zoeken en filteren van gegevens, informatie en digitale inhoud;
5. Netiquette;

My Story Way workshop, nauw verbonden met de competentie van communicatie in brede zin, gaat meer specifiek in op de competentie van digitale communicatie. Dus opnieuw omvat dit het vertellen en luisteren, maar met een derde extra element in: de digitale beeldtechnologieën.

Wanneer iemand zijn eigen verhaal persoonlijk moet vertellen en er mensen zijn om te luisteren, kan men zich niet verbergen als de stem bijvoorbeeld trilt of het gezicht rood wordt, omdat mensen het zullen zien en opmerken. Vooral als het om emoties gaat, groeien de mogelijkheden om emotioneel te worden, fouten te maken en jezelf 'beschamend' exponentieel te vergroten. Het feit dat je je kunt uitdrukken door middel van digitale technologieën is aantrekkelijk omdat het het element van anonimiteit en aan de andere kant een breed scala aan mogelijke persoonlijkheden met zich meebrengt, zodat je niemand of iemand tegelijk kunt zijn, veel vrijheid om te kiezen wie ze precies willen zijn wanneer ze op internet verschijnen.

Het concept van digitale identiteit en digitale interacties is een onderwerp dat de workshop diepgaand aanpakt, in de richting van het bevorderen van een meer eerlijke en gezonde manier om de persoonlijke inhoud te benaderen die jongeren online uploaden, waarbij afstand wordt genomen van het concept van manipulatie van identiteit en realiteit om delen van zichzelf te verbergen en een meer zelfbewuste interactie aan te moedigen. Door het proces van het maken van hun eigen digitale verhaalkaart, kunnen de deelnemers nadenken over hoe ze zichzelf online willen presenteren, een specifiek deel van zichzelf inlijsten, en wat de boodschap is die ze willen delen, met welke taal, met welke inhoud.



3.DIGITALE INHOUDCREATIE

1. Creatief gebruik van digitale technologieën;
2. Het produceren van geschreven inhoud voor een breed publiek / ontvangers en media;
3. Opnemen, bewerken en delen van digitale foto's en video;
4. Creëren van webpagina's en andere webgebaseerde presentaties;
5. Ervaring hebben met auteursrechten en licenties

In de context van de workshop My Story Map is de competentie van het creëren van digitale inhoud strikt gekoppeld aan het idee van expressie en meer specifiek van zelfexpressie, wat betekent hoe digitale technologieën en media worden gebruikt om iemands eigen gedachten en emoties uit te drukken. Ook deze competentie keert terug naar communicatie, hoewel in de workshop de nadruk heel erg ligt op technische en praktische vaardigheden met betrekking tot verschillende algemeen bekende media zoals: fotografie, video maken, audio-opname, muziek en het gebruik van geluid en schrijven via platforms zoals blogs of andere webpagina's. Deelnemers hebben de mogelijkheid om uit te proberen en te zien hoe ze verschillende media rechtstreeks kunnen toepassen om de essentie van de eigen boodschap en het verhaal vast te leggen.

De workshop wil ook de dimensie van het auteursrecht onderzoeken waarin het onderwerp identiteit opnieuw op een zeer sterke manier naar voren komt. Het is gebaseerd op het idee om zich bewust te worden van het feit dat wat hij produceert zijn/haar eigen intellectuele eigendom is, leert de eigen productie te waarderen en het te zien als een verlengstuk van zichzelf, van zijn eigen gedachten, waarnemingen en emoties, het waarnemen als een sociale bijdrage, als iets dat men heeft gekozen om te delen en bijgevolg de productie van anderen te leren waarderen.



4. PERSOONLIJKE BEWUSTMAKING EN VERANTWOORDELIJKHEID

1. Anderen vertrouwen en betrouwbaar zijn;
2. Herkennen van eigen verplichtingen en verantwoordelijkheden;
3. Eigenaar worden van eigen doelen, acties en gedrag;
4. De eigen inspanningen en prestaties vieren;
5. Keuzes maken die het welzijn en de veiligheid ten goede komen;

Een ander belangrijk element van de workshop My Story Map is een dimensie van persoonlijke ontwikkeling. Bij de aanpak van jonge voortijdige schoolverlaters is een van de doelen om met hen samen te werken aan empowerment en persoonlijke ontwikkeling, hetgeen een diepe focus op de competentie van persoonlijk bewustzijn en verantwoordelijkheid impliceert.

Het proces van kijken naar de eigen uitvalervaring wordt consequent beïnvloed door het bewustzijn dat men heeft over de eigen situatie, van wat er is gebeurd, welke keuzes men heeft gemaakt, welke invloed anderen op hem/haar hadden en door het feit van je klaar en sterk genoeg voelen om verantwoordelijkheid te nemen voor je eigen acties. Dit is een zeer cruciaal punt en een van de belangrijkste elementen van empowerment, want zolang iemand zichzelf als het slachtoffer van de gebeurtenissen ziet, als iemand die altijd iets heeft dat zijn eigen dromen, tevredenheid, ambities en plannen verstoort, dan is dat is de tijd waarin er geen ontwikkeling plaatsvindt, geen groei, en je je gewoon vast voelt, niet in staat om verder te gaan en het slachtoffer te worden.

De aanpak van de workshop is die van het verschuiven van de rollen: vroegtijdige schoolverlaters moeten niet worden gezien en moeten zichzelf niet als passieve, hulpeloze slachtoffers zien, maar eerder een actieve rol spelen. Dit kan gebeuren door de erkenning van iemands eigen gedrag, van de dingen die iemand goed doet, zijn eigen succes, talenten, wat een zeer krachtige stap vertegenwoordigt. Door dit bewustzijn te ontwikkelen, kunnen deelnemers gezondere keuzes maken, in termen van het kunnen identificeren en begrijpen wat het beste voor zichzelf is in termen van fysiek, mentaal, emotioneel en sociaal welzijn.



5. FLEXIBILITEIT EN AANPASBAARHEID

1. Omgaan met dubbelzinnigheid en onzekerheid;
2. Bereid zijn om zijn eigen 'comfortzone' te verlaten om vooruit te komen of zich te ontwikkelen;
3. Snel aanpassen aan nieuwe situaties;
4. Veerkrachtig zijn;
5. Drijvende kracht

Het valt niet te ontkennen hoe tegenwoordig alles in een zeer snel tempo verloopt en hoe verandering zeer aanwezig is in het leven van jongeren. De wereld verandert snel, er zullen over vijf jaar banen zijn die vandaag nog niet bestaan, dus een van de belangrijkste vragen is hoe mensen zich kunnen voorbereiden om deze zeer snelle en plotselinge veranderingen te evenaren?

Heel vaak is het fenomeen van schooluitval gerelateerd aan en beïnvloed door veranderingen die zich hebben voorgedaan in het leven van de jongeren en die hen op een of andere manier hebben beïnvloed, en niet altijd zijn mensen uitgerust met de juiste hulpmiddelen, middelen of staat van positief reageren en de situatie op zijn kop zetten en het beste halen uit het nieuwe scenario waarin ze zich bevinden. Om deze redenen wordt de competentie om te reflecteren op het eigen aanpassingsvermogen zeer relevant als het gaat om leren hoe om te gaan met dingen die schaduwwijk en onduidelijk zijn, zoals de toekomst die onzeker is, kiezen wat te studeren of wat te doen, proberen iets nieuws te doen en misschien ontdekken dat het niet dat 'iets' was waar men naar zocht, ergens niet in slagen. De angst voor verandering is uiteindelijk wat mensen ervan weerhoudt actie te ondernemen. De workshop biedt de leerlingen de mogelijkheid om te ontdekken hoeveel ze al in zich hebben, de kracht om daadwerkelijk om te gaan met deze constante verandering in het leven, die ook de kern is van een van de belangrijkste verhalen over het verhaal van de Hero's Journey, een verhaal dat laat zien hoe verandering deel uitmaakt van elk verhaal en elk proces, en hoe iedereen er cyclisch mee moet omgaan.



6. LEREN OM TE LEREN

1. Inzicht in eigen kracht en zwaktes;
2. Het stellen van doelen voor persoonlijke groei, ontwikkeling en prestatie;
3. Zich verbinden tot leren, studeren en/of handelen;
4. Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren;
5. Advies, informatie en ondersteuning vragen

Leren leren is een andere uiterst relevante competentie op weg naar empowerment en zelfbewustzijn. Het is de stap die volgt nadat men het eigendom van zijn eigen acties en verhaal heeft veroverd, zodra men zich bewust is van zichzelf en van waar te gaan. Het is bekend hoe leren iets constant is, een continu proces dat elk moment van de dag plaatsvindt. Het gebeurt op school, op het werk, in andere gestructureerde activiteiten, informeel, alleen en met andere mensen, en om te kunnen begrijpen hoe iemand leert, evolueert en zich ontwikkelt, om het leren te herkennen en herkennen dat overal gebeurt, ook door het vastleggen van de bewijzen van het leren, is wat iemand in staat stelt eindelijk vooruit te gaan en zich volledig ergens aan te kunnen binden.

Een parallel proces dat plaatsvindt, is de ontwikkeling van het vermogen om zelfkritisch te zijn en de eigen verbeterpunten te analyseren en deze niet als tekortkomingen of als iets te zien dat moet worden 'opgelost', maar als dingen die verder moeten worden ontwikkeld met verschillende prioriteiten en verschillende timing volgens de eigen behoeften. Dit leidt ertoe dat mensen nadenken over wat het beste voor hen is om hun leerproces te maximaliseren en over hoeveel ze de beschikbare middelen om hen heen gebruiken in hun leerproces, hoeveel ze hen betrekken, hoeveel ze informatie, advies en ondersteuning zoeken.

Deze dimensie is zeer aanwezig in de workshop en wordt voortdurend aangemoedigd, niet alleen door het zelfevaluatieproces, maar tijdens de hele ervaring, omdat een van de belangrijkste doelen van de workshop is om aan te tonen dat leren op een leuke manier kan worden benaderd, actieve, positieve en empowerende manier en jonge mensen kunnen er weer aan deelnemen omdat ze het eigenlijk nooit hebben verlaten, ze zijn gestopt met school, maar ze zijn nooit gestopt met leren en daarom is het vinden van een nieuwe persoonlijke manier om te leren een cruciaal keerpunt voor jonge voortijdige schoolverlaters.



7. EFFECTIEF ORGANISEREN

1. Afronding van taken op tijd en volgens de vereiste normen;
2. Geconcentreerd blijven;
3. Multi-tasking: vooruitgang boeken met verschillende taken en verantwoordelijkheden tegelijkertijd;
4. Werken onder druk;
5. Planning en prioritering van taken;

In de instelling van de My Story Map workshop, de bevoegdheid van de effectieve organisatie speelt nogal een belangrijke rol, met name voor wat betreft het creatieproces van de digitale verhaal-map. Er is uiteindelijk een bijpassende deadline en de fase van het selecteren, sorteren en organiseren van de materialen vereist een veelzijdige en multi-gerichte kwaliteit van betrokkenheid en participatie.

Het is een manier om de sfeer van persoonlijke efficiëntie en effectiviteit te verkennen die wordt toegepast op focus en motivatie. Heel vaak, wanneer mensen bezig zijn met iets dat ze als zinvol leren beschouwen, hebben ze ineens zeer efficiënte organisatorische vaardigheden, terwijl ze in plaats daarvan die missen en ze voelen zich veel meer lusteloos en onverschillig en worstelen met focus wanneer dit soort betrokkenheid niet is plaatsvinden. Deelnemers worden uitgenodigd om na te denken en te observeren hoeveel deze verandering in hun gedrag is terwijl ze bezig zijn met een coöperatief en ervaringsgericht leren, dat zeer verschillende psychologische en cognitieve kanalen kan stimuleren en activeren.



8. CREATIVITEIT EN GEVOEL VOOR INITIATIEF

1. Zoeken naar nieuwe ontwikkelingsmogelijkheden en ervaringen;
2. Rekening houden met nieuwe perspectieven;
3. Plannen maken en uitvoeren;
4. Nieuwsgierigheid tonen;
5. Verwerven van middelen (inclusief geld);

De workshop My Story Map behandelt en beschouwt de competentie van creativiteit en zin voor initiatief als een proces van 'subversie', om dingen op zijn kop te zetten. Op de een of andere manier gaat het erom hoeveel iemand in staat en bereid is om nieuwe perspectieven te omarmen. Hierin is er een nauw verband met de competentie van flexibiliteit en aanpassingsvermogen, omdat het op de een of andere manier bijna aanvoelt als zijn natuurlijke evolutie. De belangrijkste focus ligt hier op het overwinnen van de angst voor verandering, van uitgaan uit de eigen comfortzone en vooraf ingestelde paden, evenals de angst om fouten te maken, om te kunnen zien wat men op de andere kan vinden kant'. Deze competentie voegt nog een centraal stuk toe aan de grotere puzzel van persoonlijke ontwikkeling.

Het is vrij gebruikelijk dat hoe meer men volwassen wordt, hoe minder creatief hij/zij zich voelt en steeds banger wordt voor het idee van falen, fouten maken en ervoor beoordeeld worden. Het feit dat nieuwsgierig is en actief op zoek gaat naar nieuwe dingen en nieuwe kansen voor verrijking en groei, is wat mensen in staat stelt ideeën te beginnen, ergens over te dromen en vervolgens actief plannen te maken en strategieën en middelen te vinden om het te laten gebeuren. Het idee van het bevorderen van iemands eigen vermogen om te 'dromen' wordt heel vaak vanuit een kritische invalshoek gezien, omdat er deze perceptie is dat dromen is wat mensen gewoonlijk in de weg staat om daadwerkelijk iets concreets te doen. Naarmate ze ouder worden, worden jonge mensen minder aangemoedigd om te dromen en krijgen ze in plaats daarvan te horen realistisch te zijn en rekening te houden met de vele uitdagingen die hen in de weg staan om hun doelen te bereiken. Wat er echter gebeurt, is dat dan de obstakels en uitdagingen uiteindelijk de belangrijkste focus worden en de enige dingen die men kan zien. Door nieuwsgierig te zijn en het eigen verhaal met andere ogen en vanuit verschillende perspectieven opnieuw te bekijken, kan er een kans zijn om daar iets te vinden dat tot dan toe onopgemerkt was gebleven.

In de setting van de workshop is het vermogen van dromen bedoeld als een innerlijke drive die de schakelaar op de motivatie en betrokkenheid van jongeren inschakelt, en het wordt sterk bevorderd en aangemoedigd tijdens alle fasen van de workshop, waarbij ook naar mogelijke follow-ups en deelnemers wordt gekeken ' toekomstperspectieven.



9. PROBLEEM OPLOSSEN

1. Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties;
2. Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens;
3. Oorzaken analyseren;
4. Een logische benadering volgen om oplossingen te vinden;
5. Betrekken van anderen bij het vinden van oplossingen;

De competentie van probleemoplossing gaat dieper in op het concept om dingen vanuit verschillende perspectieven te bekijken. Als je door nieuwsgierigheid naar je eigen verhaal kunt kijken met een nieuwe leessleutel en iets nieuws kunt ontrafelen, gaat het oplossen van problemen over het kunnen hebben van een breder perspectief, het perspectief van een adelaar, om uiteindelijk naar dingen te kijken met kritische onthechting. Dit stelt mensen in staat om verbanden te leggen tussen dingen, om te zien hoe het ene het andere beïnvloedt en door oorzaken te analyseren en contextualisering van het eigen verhaal en proces te maken, kan men zich meer bewust worden van zijn eigen situatie en problemen. Om hun digitale verhaalkaart te produceren, moeten deelnemers dit soort processen absoluut doorlopen en de workshop moedigt hen aan om na te denken over hun levenservaringen precies met het doel alle verschillende elementen te ontvouwen en ze op een logische manier met elkaar te verbinden manier.

Het vermogen om oplossingen te vinden is iets dat ook kan worden gedaan door meer actoren bij het proces te betrekken. Het feit dat je de verantwoordelijkheid voelt om degene te moeten zijn die een oplossing moet bedenken, kan een behoorlijk zware druk op individuen blijken te zijn. Om deze reden is een van de doelstellingen die de My Story Map-workshop wil bereiken door middel van coöperatief leren, dat de deelnemers ontdekken hoezeer de interactie met anderen en het verwelkomen van hun standpunten en feedback voor hen nuttig kunnen zijn, om probleemoplossing zowel in een persoonlijke als in een sociale houding om te zetten. Het bevorderen van kritisch denken gaat ook over het klaarstaan om de eigen versie van het verhaal en de situatie uit te dagen en open te staan om verschillende gezichtspunten in de eigen analyse te evalueren en te overwegen.



10. WERKEN MET ANDEREN

1. Relaties ontwikkelen en goed omgaan met anderen (inclusief luisteren, delen en inleven);
2. Feedback geven en ontvangen;
3. Respecteren van verschillende meningen en perspectieven;
4. Bevorderen en verzekeren van de participatie, motivatie en inzet van anderen;
5. Handelen in samenwerking met anderen om gemeenschappelijke taken te volbrengen;

De competentie om met anderen te werken vereist uiteraard een specifieke vermelding, maar het komt ook diep voor in de verschillende processen die de kern vormen van alle andere competenties die worden geïdentificeerd door de My Story Map-workshopervaring, die uiteindelijk gaat over individuele processen die plaatsvinden in de context van een groepsdynamiek.

Een van de resultaten van de investering in de eigen persoonlijke ontwikkeling is dat mensen zich meer klaar voelen om de wereld in te gaan en betekenisvolle en effectieve interacties op sociaal niveau aan te gaan. Dit gebeurt wanneer men leert hoe in aanwezigheid en ter ondersteuning van elkaar te zijn, hoe de meningen en de waarden van anderen te respecteren, zichzelf te trainen om dingen te omarmen die anders zijn en niet noodzakelijkerwijs overeenkomen en/of de meningen weerspiegelen die men heeft.

De hele ervaring van de My Story Map-workshop gaat over het samen delen van verhalen die op de een of andere manier allemaal met elkaar verbonden zijn, omdat de deelnemers allemaal voortijdige schoolverlaters zijn en, zelfs als hun verhalen allemaal verschillend zijn, hebben ze allemaal gemeen van drop-out verhalen. Dit versterkt de onderlinge verbondenheid van hun sociale banden, want zelfs als men zich extreem eenzaam, uitgedaagd, verward of verkeerd begrepen kan voelen, kunnen de deelnemers elkaar op de een of andere manier begrijpen, ook al hebben ze zeer verschillende ervaringen van elkaar.

Dit kan echter alleen gebeuren als mensen zichzelf toestaan zich open te stellen en te geven en te ontvangen van anderen. Een van de belangrijkste resultaten van coöperatief leren, als iedereen besluit zich te committeren en deel te nemen, is dat het altijd rijker kan worden dan men in het begin was en veel meer terugkreeg dan wat hij/zij individueel bracht, aangezien iedereen bijdraagt en brengt iets voor de anderen om te nemen. De deelnemers leren deze houding van samenwerking aan te gaan en zichzelf in dienst van de groep te stellen, is erop gericht te ontdekken dat ze elkaar kunnen ondersteunen in hun leren en in hun groei, en uiteindelijk ook een referentiepunt voor elkaar zijn, zoals in het geval van de oprichting van de digitale verhaalkaart waar deelnemers bezig zijn met een buddy-systeempraktijk, monitoring, feedback geven en inchecken met elkaar.



5. Zelfevaluatie

5.1 Zelfbeoordeling als een manier om lerengericht leren te bevorderen

Zelfevaluatie wordt gedefinieerd als het proces van betrokkenheid van leerlingen bij het evalueren van hun prestaties en de resultaten van hun leren en is een waardevolle benadering om het leren van jongeren te ondersteunen. Het is een van de belangrijkste en meest waardevolle vaardigheden die nodig zijn voor professionele ontwikkeling en levenslang leren, omdat het de capaciteit ontwikkelt om beoordelaars te zijn van het eigen leren.

Zelfevaluatie vormt een zeer belangrijk element van de methodologische benadering van de workshop My Story Map, omdat het de eerste en belangrijkste tool is waarmee het mogelijk is om een proces van leren gericht op leren echt te bevorderen en te starten. Voor de overgrote meerderheid van de voortijdige schoolverlaters is het leerproces dat verband houdt met het officiële onderwijssysteem nauw verbonden met vraagstukken van macht, controle en autoriteit, externe evaluatie, oordeel, cijfers, mogelijk gezien als een zeer slachtofferproces en vaak gekoppeld aan eerder negatieve gevoelens zoals schaamte, gevoel van ontoereikendheid, schuldgevoel en strijd.

Traditionele beoordelingsmethoden gericht op cijfers en certificeringen maken het voor de jongeren moeilijk om de beoordeling als een eerlijk en transparant proces te zien in plaats van een externe oplegging die alleen op een passieve manier moet worden ontvangen, dus zoeken ze over het algemeen niet actief naar mogelijkheden om beoordelen zichzelf of worden beoordeeld.

Heel vaak, terwijl ze bezig zijn met hoger onderwijs, richten studenten zich meestal meer op het 'verwerven van' in plaats van het 'deelnemen aan' het leren, maar idealiter is het idee van beoordeling zowel voor leren als voor het meten van leerprestaties. Zelfevaluatie, samen met de groepsverwerking die plaatsvindt door middel van coöperatief leren, kan een hulpmiddel zijn dat kan bijdragen aan deze perceptieverschuiving over de billijkheid van beoordeling.

Om zelfevaluatie effectief te laten zijn, moeten jongeren echter eerst vertrouwd raken met het concept. Wie is het 'zelf' in zelfevaluatie? De term zelf is voldoende om diepgaande vragen op te werpen over de aard van het zelf, zelfbewustzijn en zelfcontrole. Het aanmoedigen van jongeren om het eigendom van hun leerproces te herwinnen en, bovenal, van een verhoogd gevoel van zelfbewustzijn, bevordert een verschuiving naar leergecentreerd leren waarin de jongeren zelf zijn die zich vrij kunnen voelen om hun eigen doelen en de stappen die nodig zijn om deze te bereiken.



5.2 De rol van zelfbeoordeling in de My Story Map workshop

Binnen de aanpak van de My Story Map-workshop is zelfbeoordeling opgevat als een hulpmiddel en een hulpmiddel voor zowel de leerlingen als de begeleiders.

Een zelfevaluatieformulier is specifiek ontworpen rond de geïdentificeerde competenties die tijdens de vier verschillende fasen van de workshop kunnen worden ontwikkeld. Het zelfevaluatieformulier moet aan de deelnemers worden gegeven:

-  tijdens de eerste workshop sessie om te worden gebruikt als een vorm van formatieve evaluatie, zodat de leerlingen kunnen hebben een eerste ogenblik van bezinning tijdens welke ze kunnen verhogen hun bewustzijn over zichzelf in relatie tot die specifieke competenties en een actievere rol gaan spelen bij de beoordeling van hun eigen leren door hun doelen te identificeren;
-  tijdens de laatste workshopsessie om te worden gebruikt als een vorm van summatieve evaluatie, om de impact van de workshopervaring op hen te evalueren, te vergelijken met de resultaten van de eerste versie van hun zelfevaluatie en een breder perspectief te krijgen en begrip van het eigen leren door toekomstperspectief en strategieën te identificeren.

De resultaten van de eerste zelfevaluatie zijn erg belangrijk voor de begeleiders, omdat ze een overzicht krijgen van de ervaren niveaus en vaardigheden van de groep en daarom de volgende stappen van de workshopervaring op een relevantere en relevantere manier kunnen ontwerpen. . Hetzelfde geldt voor de resultaten van de uiteindelijke zelfevaluatie, omdat deze een zeer waardevolle bron vormen voor beide evaluatiedoel-einden en het proces van het structureren van potentiële follow-upondersteuning en oriëntatieverzoeken voor afzonderlijke deelnemers na het einde van de workshop.

Het zelfevaluatieformulier bevat ruimte die is gericht op het registreren van leerbewijzen, wat een manier is om de zelfreflectie van de deelnemers aan te moedigen in termen van het leggen van echte verbindingen tussen hun levenservaringen en hun leren. De zelfevaluatie is een eerste stap in de richting van het terugwinnen van het eigendom van het eigen verhaal, dat mogelijk wordt gemaakt door bewijzen van iemands eigen leren te erkennen en vast te leggen. Vooral wanneer de zelfevaluatie opnieuw wordt herhaald tijdens de laatste sessie van de workshop, kan het bijzonder nuttig zijn om de deelnemers uit te nodigen om te overwegen of ze nu nog ideeën hebben om toe te voegen aan het vak met bewijzen voor elke competentie.

Praktische tips rond de zelfevaluatie van de leerlingen:

-  Als voorbereidende activiteit voor de eerste zelfevaluatie bevelen we “Het X Journaal” aan;
-  Een hand-out met korte beschrijvingen voor elk competentiegebied is opgenomen om de jongeren te helpen begrijpen waar de afzonderlijke competenties over gaan. Bovendien kan het nuttig zijn om de competenties in de groep voorafgaand aan de zelfevaluatie te bespreken of een oefening met dit onderwerp uit te voeren (bijvoorbeeld door de inhoud in kleine groepen uit te werken en ze vervolgens aan elkaar te presenteren).
-  Na de zelfevaluatie in de inleidende fase van de workshop kunnen leerdoelen worden gedefinieerd. Voor dit doel kan het niveau waarnaar de leerling zou willen gaan, worden aangegeven op het zelfevaluatieformulier;
-  De vergelijking van de beoordelingsresultaten (voor - na) toont aan de leerlingen hun leervoorgang en moet daarom worden opgevat en ontworpen als een motiverend moment;
-  Om adequaat te voldoen aan beveiligingsbehoeften en bezorgdheid over gegevensbescherming, kan aan studenten worden aangeboden om de resultaten van de zelfevaluatie niet in de groep te publiceren, maar om ze in een-op-een interviews te bespreken.

6. LEERMATERIALEN

Deze sectie biedt een selectie van leermaterialen, afkomstig uit de context van niet-formeel onderwijs, volgens het concept van modulariteit. Een flexibel leerplan wordt gebruikt waar niets voorgoed vaststaat, maar waar op alle niveaus de mogelijkheid moet zijn om modules op verschillende manieren te kiezen en te combineren, afhankelijk van de context van elke specifieke leersituatie. De modules beschrijven een leerkader van duidelijke en realistische competenties die zijn gekoppeld aan specifieke leerdoelen en moeten vervolgens worden gecombineerd met de individuele leerbehoeften van de leerlingen.

Dit betekent dat de begeleiders vrij zijn om de aangeboden materialen te kiezen, selecteren en samenstellen op basis van de behoeften van hun specifieke werkgroep, en mogelijk ook om nieuwe activiteiten te identificeren die verband houden met het leervoorstel van de workshop die kunnen worden geïntegreerd in de ervaring van de begeleiders. 'persoonlijke achtergronden.

Bij het bekijken van de beschrijving van de verschillende materialen, zullen de begeleiders ook direct in elk activiteitenblad kunnen zien of de activiteit min of meer wordt aanbevolen voor de uitvoering van die specifieke workshopfase:

- voor activiteiten die eenvoudig worden aanbevolen;
- ◆ voor activiteiten die sterk worden aanbevolen;
- ★ voor activiteiten die moeten worden beschouwd als belangrijke momenten van de workshopervaring en die daarom als verplicht moeten worden beschouwd.

De sessies moeten worden ontworpen voor een duur van 3 ½ tot 5 uur, inclusief pauzes. Idealiter zou er aan het begin van elke sessie specifiek wat tijd moeten worden toegewezen, zodat deelnemers opnieuw verbinding met elkaar kunnen maken, en aan het einde, om ervoor te zorgen dat het proces van de sessie volledig wordt afgesloten, zodat de groep de mogelijkheid heeft om te delen uitkomsten, gevoelens of persoonlijke reflecties.

De materialen zijn gekoppeld aan de twee leermodules "Hoe een (levens)verhaal te vertellen" en "Mediaproductie vaardigheden" die sterk met elkaar verbonden zijn, wat de reden is waarom ze samen in dezelfde stroom worden gepresenteerd, aangezien de twee processen zouden moeten worden gezien als complementair en niet gescheiden. Het is belangrijk dat deelnemers vanaf het allereerste begin vertrouwd raken met en interactief werken met zowel het vertellen van persoonlijke verhalen als het creëren van multimedia-inhoud, waarbij waar mogelijk het element van de kaart in zijn verschillende vormen wordt geïntroduceerd en de directe interactie met het Esri Story Maps-platform. Op deze manier kan een pad worden gecreëerd, waarin de deelnemers op een progressieve manier, stap voor stap bewegen, empowerment krijgen in het proces.



FASE 1

HET IN KAART BRENGEN VAN MIJZELF EN DE GROEP

De eerste fase van de workshop gaat over het opzetten van het frame voor de hele ervaring. Afhankelijk van de duur van de sessie die door de begeleiders is gekozen, zou de aanbeveling zijn om ervoor te zorgen dat de inhoudsstroom zodanig wordt ontworpen dat de volgende hoofdelementen worden opgenomen:

- ◆ een moment voor deelnemers om een eerste contact tussen hen te leggen, waardoor ze elkaar leren kennen en werken aan **groepsopbouw**, waarbij ze al betrokken zijn bij processen die verband houden met persoonlijke verhalen vertellen, digitale verhalen vertellen en in kaart brengen zodat ze hiermee vertrouwd raken concepten;
- ◆ een moment voor deelnemers om **hun verwachtingen en/of zorgen over het proces kenbaar te maken** en een **gemeenschappelijke overeenkomst** op te stellen over de basisregels die de groep in het kader van de workshop moet volgen;
- ★ een moment van **introductie en contextualisering van de workshopervaring gedaan met behulp van de tool van de digitale verhaalkaart**. De kaart kan vooraf door de begeleiders worden opgesteld en moet de deelnemers het hoofdframe van de workshop bieden, waardoor de ervaring, het onderwerp, het Esri Story Maps-platform worden geïntroduceerd en meteen een concreet voorbeeld wordt gegeven van zowel het vertellen van verhalen als digitale verhaalmapping. Dit kan ook een nuttige manier zijn voor de begeleiders om zelf het werk op het platform te ervaren en vertrouwd te raken met het systeem, door de presentatie aan te passen aan het specifieke profiel van de eigen werkgroep;
- ★ een moment voor deelnemers om hun eigen persoonlijke account aan te maken op het Esri Story Maps-platform, waarbij het proces van aanmelden en inloggen wordt ervaren;
- ★ een moment gewijd aan de **zelfevaluatie** als een manier om de leerdimensie van de workshop te omkaderen en om deelnemers zowel over elkaar als over zichzelf te laten leren.



HET VERHAAL VAN MIJN NAAM

FASE 1: HET IN KAART BRENGEN VAN MIJZELF EN DE GROEP

DUUR:

20 minuten (inclusief moment om ijs te breken)

DOEL

Een korte vertelactiviteit om deelnemers aan te moedigen elkaars namen te leren kennen en over zichzelf te beginnen, dit kan worden gebruikt als een kennismaking met elkaar oefening.

BESCHRIJVING STAPSGEWIJZE

- Laat de deelnemers in een kring staan;
- Vraag de deelnemers om elk op hun beurt hun naam duidelijk te zeggen. Wanneer een persoon zijn/haar naam zegt laat je de groep de naam in koor herhalen
- Zodra iedereen zijn/haar naam heeft gezegd, vraagt u de deelnemers om even de kamer rond te gaan, elke keer dat ze iemand anders ontmoeten om zichzelf voor te stellen met hun namen en de ander te begroeten op de manier waarop de wens (handen schudden, met een handgebaar) , met een knuffel, enz.);
- Laat de deelnemers weer in een kring bij elkaar komen en nodig ze één voor één uit om iets over hun naam met de groep te delen. Het is belangrijk om te onderstrepen hoe ze kunnen delen wat ze willen of waar ze aan kunnen denken (wie heeft het aan hen gegeven, of ze het leuk vinden, als ze het niet leuk vinden, als ze weten wat het betekent, als ze een bijnaam hebben en waarom, enz.).

MATERIAAL

Geen materiaal nodig

LEERDOELEN

1.3 Effectief Luisteren

1.5 Spreken in het openbaar

10.1 Relaties ontwikkelen en goed omgaan met anderen (luisteren, delen en inleven)

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Het kan ook nuttig zijn om te benadrukken hoe mensen kunnen kiezen te delen over welke naam ze voelen dat ze willen door te gaan, met inbegrip van bijnamen, vooral voor een zeer jonge doelgroep.



ALS IK WAS ... ZOU IK ZIJN ... (CHINEES PORTRET)

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:

15 minuten

DOEL

Een korte vertelactiviteit om deelnemers aan te moedigen om te beginnen met delen en een korte beschrijving van zichzelf te geven, terwijl ze zichzelf vergelijken met verschillende dingen die kunnen worden gebruikt om elkaar te leren kennen.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Laat deelnemers samenkomen in een cirkel;
- Leg de deelnemers uit hoe de activiteit een associatiespel is dat werkt met de formule "Als ik was ... zou ik zijn ...". Je leest hard voor zin voor zin verschillende elementen voor (bijvoorbeeld een bloem, een film, een superheld, een kleur, enz.) en de deelnemers vullen de lege plekken in met het woord dat als eerste in hun hoofd opkomt en dat ze associëren met zich. Herinner hen eraan om de eerste associatie in te vullen die bij hen opkomt en om overdenken te voorkomen.
- Nodig enkele deelnemers uit (als je genoeg tijd hebt, kunnen allen deelnemen) om enkele van de antwoorden te geven die zij hebben gekozen en hen te vragen hun keuze uit te leggen. Moedig ze aan om het verhaal achter hun keuze te delen als die er is.

MATERIAAL

- Blanco A4-vellen papier (één voor elke deelnemer)
- Pennen, potloden en/of dunne stiften

LEERDOELEN

1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken;

1.5 Spreken in het openbaar

10.1 Relaties ontwikkelen en goed omgaan met anderen (luisteren, delen en inleven)

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

De begeleider kan een sjabloon leveren met een lijst met objecten / elementen die kunnen worden gebruikt voor de vergelijking, of kan de deelnemers ook vragen om met hun eigen persoonlijke lijst te komen.



VAN THUIS NAAR ... (MOTIVATIE & VERWACHTINGEN VERKENNEN)

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:
60 MINUTEN

DOEL

Een vertelactiviteit om deelnemers aan te moedigen om te beginnen met het delen van hun motivatie en verwachtingen, terwijl ze vertrouwd raken met het hulpmiddel van kaarten en hun weergave van de ruimte, die kan worden gebruikt om elkaar beter te leren kennen.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Nodig deelnemers uit om hun ogen te sluiten en hen te vragen na te denken over de reis van die dag vanuit hun huizen naar de ruimte waar de workshop plaatsvindt;
- Nodig hen uit om een kaart te maken die deze reis weerspiegelt, die ook de verschillende vervoermiddelen illustreert die ze gebruikten om de plek te bereiken, met de technieken en materialen die ze verkiezen, en die ook hun eigen persoonlijke vaardigheden en interesse weerspiegelen;
- Zodra alle deelnemers klaar zijn met hun kaarten, nodig je ze uit om in paren te komen en over de volgende punten te delen (een mogelijkheid kan zijn dat deelnemers elk punt met een andere persoon bespreken, zodat ze elkaar kunnen ontmoeten en met meer mensen kunnen praten) :
 1. Beschrijf je kaart: wat is je reis van huis naar de werkplaats geweest?
 2. Wat heeft u overtuigd om deel te nemen aan deze workshop?
 3. Wat wil je leren tijdens deze workshop?
 4. Welke persoonlijke vaardigheden wilt u verbeteren / oefenen tijdens deze workshop?
 5. Is er iets dat u zou kunnen ontmoedigen om door te gaan met de workshop?
- Vraag de deelnemers om op een post-it het belangrijkste punt van hun antwoord te schrijven voor alle vijf vragen en plak ze op een poster verdeeld in vier kwadranten die eerder waren voorbereid;
- Laat mensen weer bij elkaar in een kring komen zitten en nodig ze uit om, als ze dat willen, een woord of een zin te delen over de reis van de andere persoon met wie ze hebben gesproken die om een of andere reden met hen resoneerde.

MATERIAAL

- Pen, potloden, gummetjes, puntenslijpers;
- Schaar, lijm;
- Gekleurde potloden en gekleurde stiften;
- Blanco en gekleurd papier;
- Afbeeldingen uit kranten en tijdschriften;

LEERDOELEN

- 1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken;
- 1.3 Effectief luisteren
- 1.5 Spreken in het openbaar
- 8.4 Nieuwsgierigheid tonen
- 10.1 Relaties ontwikkelen en goed omgaan met anderen (luisteren, delen en inleven)



DE REGELS VAN HET SPEL

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:
20 MINUTEN

DOEL

Een korte activiteit om gemeenschappelijke richtlijnen te identificeren en overeen te komen tijdens de ervaring van de workshop gedeeld door de hele groep.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Laat deelnemers samenkomen in een cirkel;
- Vraag de deelnemers om de naam van een spel te zeggen dat ze allemaal graag spelen;
- Zodra het spel is geïdentificeerd, vraag je iedereen om twee regels te vertellen die zij over het spel kennen;
- Trek een verticale lijn in het midden van een flipchart-papier en som alle regels op die in de linkerkolom worden gedeeld. Zet in de rechterkolom die regels in plaats daarvan om in de leeromgeving van de workshop, waarbij de deelnemers worden ondersteund bij het associëren hoe de context van de gekozen game vergelijkbaar is met die van de workshop zelf (bijvoorbeeld als een van de voetbalregels is dat de spelers moeten de bal aan elkaar doorgeven en in een team spelen om te scoren, net zoals in een werkcontext moeten mensen communiceren en samenwerken om een specifieke set doelstellingen te bereiken).
- Neem contact op met de deelnemers als ze het allemaal eens zijn en zich op hun gemak voelen met de regels die zijn opgesomd of als ze denken dat ze ze willen bewerken / nieuwe toevoegen die relevanter zijn voor de dimensie van de workshop;
- Zodra de lijst is voltooid, nodigt u de deelnemers uit om naar de flipchart-stand te komen en hun handtekening op de definitieve gemeenschappelijke overeenkomst te zetten;

MATERIAAL

- Flip-over, markeringen;
- Pennen en gekleurde markeringen;

LEERDOELEN

- 1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken;
- 1.3 Effectief luisteren
- 10.1 Het ontwikkelen van relaties en die betrekking hebben goed naar anderen (met inbegrip van het luisteren, het delen en in te leven);
- 10.2 Feedback geven en ontvangen ;
- 10.3 Respect voor verschillende meningen en perspectieven;
- 10.4 Bevordering en waarborging van de participatie, motivatie en inzet van anderen;
- 10.5 Handelen in samenwerking met anderen om gemeenschappelijke taken te volbrengen ;

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Dit proces werkt meestal beter als de regels het resultaat zijn van een groepsbrainstorm in plaats van een bestaande set regels in te voeren. Als ze exclusief van de begeleiders komen , zouden de deelnemers ze kunnen beschouwen als een verplichting, eerder dan iets waarvan ze echt en oprecht het gevoel hebben dat ze willen omarmen om mee te spelen. Het is belangrijk om te investeren in de ontwikkeling van een gevoel van eigendom van de deelnemers met betrekking tot de manier waarop ze willen samenwerken in de setting van de workshop.



DIT HERINNERT ME AAN ...

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR :

30 MINUTEN (INCLUSIEF EEN MOMENT OM HET IJS TE BREKEN)

DOEL

Een korte vertelactiviteit gebaseerd op het concept van associaties die het vermogen van deelnemers wil aanmoedigen om logische en spontane verbindingen en verbanden tussen dingen te leggen, terwijl het proces van het delen van kleine feiten over zichzelf wordt gestart .

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Laat de deelnemers allemaal samen in een cirkel zitten.
- Vraag iemand om te beginnen met tegen de persoon aan zijn rechterkant het eerste woord te zeggen dat in zijn/haar geest komt met behulp van de formule "als ik zeg ... zeg je?"
- De persoon aan de rechterkant moet zo snel mogelijk antwoorden met het eerste woord dat hij/ zij op sommige manieren kan associëren met degene die zojuist is gezegd met behulp van de formule "als je zegt ... ik zeg ...!" En ga dan naar de volgende persoon;

(voorbeeld: "Als ik wortel zeg, zeg je"

'Als je wortel zegt, zeg ik konijn!

Als ik konijn zeg, zeg jij dan? " Als jij konijn zegt, zeg ik
Alice! Als ik Alice zeg, zeg jij ")

- Moedig hen aan om te versnellen en om pauzes tussen de ene persoon en de volgende te voorkomen.
- Na een paar rondes, stop en vraag aan iemand om een zeer kort persoonlijk verhaal te delen geïnspireerd op het laatste woord dat is gezegd. Van daaruit begint het een gratis gestructureerde sessie voor het delen van verhalen, zodat aan het einde van elk verhaal de volgende persoon die het gaat doen, geïnspireerd is door een woord of een onderwerp dat in het vorige verhaal werd genoemd. Elk verhaal moet beginnen met de formule «dit doet me denken aan ... »

MATERIAAL

- Geen materiaal vereist

LEERDOELEN

1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken

1.3 Effectief luisteren

1.5 Spreken in het openbaar

9.1 Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties

9.2 Reflecteren op ervaringen, feedbacks en datas



FRAME PERSPECTIEVEN

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:

60 minuten

DOEL

Een activiteit gericht op het bevorderen van het bewustzijn en de focus van de deelnemers, door middel van een proces van opmerkelijke observatie. Het kan laten zien hoeveel dingen onopgemerkt blijven, vooral als we ons in een context bevinden die we gewoon vinden of die we al goed kennen. Het is een eerste stap in de richting van het proces van contextualisering van het eigen persona-verhaal, omdat het mensen aanmoedigt verder te kijken dan wat ze gewend zijn te zien en in staat zijn nieuwe verbindingen te leggen en te identificeren. Het proces van in kaart brengen begint precies vanuit exploratie, nieuwsgierigheid en onderzoek, het gaat over het zoeken naar de kleine aanwijzingen.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Vraag de deelnemers in de kamer rond te lopen en vertel dat wanneer ze een klap horen, ze ter plekke moeten bevriezen en hun ogen moeten sluiten.
- Klap na een paar minuten. Zodra iedereen is gestopt en de ogen heeft gesloten, kies je een willekeurige deelnemer en vraag je of hij/zij zich herinnert hoeveel mensen in de groep op dit moment jeans dragen of een vergelijkbare vraag die strikt gerelateerd is aan de mensen in de groep (het kan zelfs specifiek zijn, zoals "welke kleur is het t-shirt van Sam?" of "draagt Gina een armband?").
- Zodra de persoon heeft geantwoord vraag je iedereen zijn ideeën te openen en opnieuw te gaan lopen. Hoogstwaarschijnlijk zullen mensen aandachtiger naar elkaar gaan kijken terwijl ze wachten op het moment van de klap.
- Herhaal de procedure van klappen en stel een paar keer een vraag over de groep, en stel de volgende keer in plaats daarvan een vraag over de kamer en/of de omgeving eromheen (zoals "hoeveel vensters heeft de kamer?" "Of "is er een stopcontact in de kamer?").
- Herhaal de procedure nog een paar keer en zorg ervoor dat je elke keer en beetje specifiek bent over de vragen.
- Nodig deelnemers nu uit om de kamer gedurende 5 minuten individueel te verkennen en te proberen er vanuit verschillende perspectieven naar te kijken (bijv. op een stoel gaan liggen, op de vloer liggen, er ondersteboven naar kijken, enz.)
- Zodra de tijd voorbij is, verdeel je de deelnemers in paren en geef je elk paar een leeg afbeeldingsframe.
- Nodig de paren uit om rond te lopen in de kamer en vraag hen om elkaar, zonder een woord te gebruiken, een detail te laten zien dat ze tijdens hun individuele verkenning hebben opgemerkt, het door het lege kader omlijsten en de andere vragen om een foto te maken met zijn/haar telefoon.
- Zodra ze allebei het ingelijste detail van de ander hebben gezien, geef je 5 minuten binnen het paar om met elkaar te delen wat hun aandacht trok over dat detail.
- Verzamel de foto's en projecteer ze op een groot scherm, en vraag aan iedereen om de foto die hij/zij heeft genomen aan de rest van de groep te introduceren, wat betekent dat ze kort het detail moeten zien dat de partner heeft gezien en niet die van henzelf.
- Open en faciliteer een reflectie over het hele proces, en zorg ervoor dat je alle verschillende stappen die ze hebben doorlopen met de groep reconstrueert.



MATERIAAL

- Lege fotolijsten (minimaal 1 op de 2 deelnemers)
- Mobiele apparaten (minimaal 1 om de 2 deelnemers)
- Een apparaat (pc - laptop - tablet - smartphone) verbonden met een beamer / groot scherm

LEERDOELEN

- 1.3 Effectief luisteren ;
- 1.4 Ideeën beschrijven en verklaren ;
- 2.2 Interactie en delen via digitale technologieën;
- 3.3 Opnemen, bewerken en delen van digitale foto's en video;
- 8.2 Rekenig houden met nieuwe perspectieven;
- 8.4 Nieuwsgierigheid tonen;
- 10.3 Respecteren van verschillende meningen en perspectieven;
- 10.4 Bevorderen en verzekeren van de participatie, motivatie en inzet van anderen

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Dit is een activiteit die ook heel goed werkt in een buitenomgeving, omdat deze meestal meer rijkdom biedt qua input en ook veel meer betrokkenheid van het lichaam en beweging. Het is een element om te overwegen volgens de specifieke beschikbare middelen in termen van ruimte en mogelijkheden.

Een mogelijke kortere variatie van de activiteit zou “Het verhaal achter mijn laatste foto” kunnen zijn.



EMOTIONELE LICHAAMSKAARTEN (LOOP JE GEVOEL)

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:

60 MINUTEN

DOEL

Een fysieke oefening gecombineerd met een kaartactiviteit om de reflectie op emotionele intelligentie en zelfbewustzijn aan te moedigen. De activiteit onderzoekt hoe verschillende emoties ons fysiek en mentaal laten voelen, de deelnemers zullen hun eigen emoties, gedachten en gedrag kunnen interpreteren en reguleren, en zullen begrijpen waar hun emoties en gevoelens in hun lichaam leven.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Vraag de deelnemers om de kamer rond te lopen en de ruimte te vullen en nodig ze uit om niet met elkaar te communiceren.
- Terwijl ze zich verplaatsen, moet je ze instructies geven die ze moeten volgen totdat ze de volgende krijgen.
- Vraag de deelnemers om de kwaliteit van hun wandeling te laten beïnvloeden door verschillende passen en verschillende emoties. Wacht na elke instructie enige tijd zodat de deelnemers het nieuwe gevoel een tijdje kunnen uitproberen .
- Mogelijke suggesties kunnen zijn :

Loop snel

Loop langzaam

Loop alsof het de dag van je verjaardag is.

Je bent gelukkig

Je bent verdrietig.

Je bent boos

Je bent bang

Je bent zelfverzekerd

Je hebt haast

Je bent moe

Je bent een balletdanser

Je bent een clown

Je bent een superster

- Geef elke deelnemer een hard, blanco A3-papier en vraag hem om ruw de vorm van een menselijk lichaam te tekenen .
- Terwijl je de verschillende emoties doorloopt die in de vorige oefening zijn genoemd, nodig je de deelnemers uit om al die emoties te visualiseren en hun eigen persoonlijke emotionele kaart te maken, waarin ze moeten laten zien waar ze in hun lichaam specifieke emoties voelen. Hoe weten ze dat ze specifieke emoties hebben? In welke delen van het lichaam bevinden die emoties zich? Wat voor soort reacties vinden er plaats? Door ze visueel te laten zien hoe emoties hun lichaam beïnvloeden, wordt hun eigen individuele legende in termen van kleuren ontwikkeld , waarbij elke kleur wordt geassocieerd met een specifieke emotie.
- Zodra de kaarten zijn voltooid, nodig je ze uit om in kleine groepen (3-4) te delen en elkaars kaarten te bekijken, op zoek naar verschillen en overeenkomsten.
- Sluit de sessie af met een kleine ronde met de hele groep en controleer of er iemand is die zin heeft om iets over zijn/haar emotionele kaart te delen.

MATERIAAL

- Blanco A3-vellen hard papier (minimaal één voor elke deelnemer)
- Markers, gekleurde potloden, aquarellen
- verf borstels



LEERDOELEN

1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken

1.3 Effectief luisteren

9.1 Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Voor het eerste deel van de activiteit kan het interessant zijn om ook verschillende liedjes met verschillende ritmes te gebruiken in plaats van gesproken instructies en hen te vragen te bewegen volgens de emotie die het lied hen heeft geïnspireerd.



HET VERHAAL ACHTER MIJN LAATSTE FOTO ●

FASE 1: HET IN KAART BRENGEN VAN MIJZELF EN DE GROEP

DUUR:

15 minuten

DOEL

Een korte storytelling activiteit om de deelnemers aan te moedigen om interessante verhalen te vinden in ogenschijnlijk saaie situaties, deze kunnen worden gebruikt als oefening om elkaar te leren kennen

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Vraag de deelnemers om de laatste foto die ze namen met hun telefoon te openen en na te denken over het verhaal erachter: Waar werd genomen? Waarom heb ik deze foto genomen? Hoe voelde ik me? Was het iets belangrijks?
- Ze moeten de laatste foto nemen, zelfs al lijkt deze misschien saai of irrelevant (zoals een foto van de toelichting die gebruikt werd om te studeren voor een examen of een telefoonnummer dat ze wilden onthouden)
- Na het nadenken over het verhaal delen de deelnemers zich op per twee en vragen elkaar vragen om meer details verbonden met het verhaal achter de foto te ontdekken.

MATERIAAL

- Mobiele toestellen

LEERDOELEN

1.3 Effectief luisteren

1.4 Beschrijven en verklaren van ideeën

4.1 Anderen vertrouwen en betrouwbaar zijn

10.1 Het ontwikkelen van relaties en goede omgang met anderen (luisteren, te delen en in te leven)

BIJKOMENDE / TIPS VOOR DE UITVOERING

De activiteit kan ook worden uitgevoerd als een kortere versie van Frame Perspectieven.



IK BEN ●

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:

35 minuten (inclusief een moment van opwarmen)

DOEL

Een collectieve verteloefening gespeeld door improvisatietheater gericht op het creëren van verhalende beelden en coöperatieve creativiteit. Het laat zien hoeveel individuen, zelfs door slechts een klein detail in te brengen, een sleutelrol kunnen spelen in de inspiratie van de anderen en tegelijkertijd hoeveel een enkel element, indien ondersteund en ondersteund door de hele groep, kan blijken om iets extreem krachtig te zijn.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Voordat je begint met de oefening, speel je een paar korte opwarmspellen zodat de groep zich kan concentreren en samen kan komen.
- Verdeel de ruimte op een manier dat een deel kan worden gebruikt als een metaforisch 'podium' en laat de groep zich ervoor plaatsen.
- Het is de taak om collectieve fysieke foto's te maken die een verhaal vertellen. Deelnemers kunnen zich op het podium positioneren, een positie kiezen die ze leuk vinden en hardop aangeven aan de rest van de groep wat ze vertegenwoordigen (zoals ik een boom ben, ik ben een brandweerman, enz.) En dan in stilte blijven in de gekozen positie. Het idee is om mensen één voor één te laten komen en element aan de afbeelding toe te voegen.
- Moedig mensen aan niet te veel te benadrukken om na te denken over wat ze moeten doen, omdat het niet gaat om het meest originele idee. Ja, je kunt iets compleet nieuws meenemen, maar je kunt ook iets repliceren dat al in de scène is om het te versterken of zelfs kunnen 'voortbouwen' op de dingen die er zijn (als iemand zei dat ik een boom ben, zou iemand ga naar binnen en zeg dat ik de appel aan de boom ben, en dan ben ik de worm in de appel, enz.). Nodig hen uit om te observeren en te zien welke verbindingen in hun hoofd klikken. Ze kunnen alles spelen, van tastbare en fysieke objecten, tot mensen, tot emoties, metaforische concepten, alles is toegestaan.
- Mensen komen één voor één binnen en als iedereen op het podium staat, is de scène voorbij en kan een andere beginnen.
- Open een moment van reflectie aan het einde van de oefening om te herinneren welke scènes zijn gemaakt, welk soort verhalen zijn gespeeld, welke personages en zorg ervoor dat je controleert hoe deelnemers zich tijdens het proces voelden, zoals voor iemand die niveau kan erg uitdagend zijn.

MATERIAAL

Geen materiaal vereist

LEERDOELEN

- 1.2 Empathisch zijn
- 1.3 Effectief luisteren
- 4.1 Anderen vertrouwen en betrouwbaar zijn
- 5.1 Omgaan met dubbelzinnigheid en verandering
- 5.3 Snel aanpassen aan nieuwe situaties
- 7.2 Geconcentreerd blijven
- 8.2 Rekening houden met nieuwe perspectieven
- 8.4 Nieuwsgierigheid tonen

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Het kan handig zijn om een paar warming-upspellen te spelen om de verbinding tussen de groep net voor de start te bevorderen. Gewoonlijk zijn 5-10 minuten voldoende, iets snels als de klap aan elkaar doorgeven door elkaar in de ogen te kijken of mensen in paren elkaars bewegingen laten spiegelen kan al heel goed zijn, zolang het het bewustzijn van anderen voor anderen vergroot.



#BRIAN DE UI ●

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:

60 minuten (afhankelijk van de lengte van de debriefing)

DOEL

Een digitale vertelactiviteit die het gebruik van Instagram-foto's en/of -video's combineert met hashtags. Het kan worden gebruikt om discussies te openen en het bewustzijn te vergroten over hoe online foto's en video's impact kunnen hebben en sporen, verschillen met de werkelijkheid enz. kunnen achterlaten.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Deel de deelnemers op in groepen van 3 of 4 personen.
- Zorg ervoor dat elke groep iemand met een mobiel apparaat heeft waarop de Instagram-app is geïnstalleerd, die een openbaar profiel gebruikt - of geef ze een vooraf gemaakt profiel als ze zich op privé-profielen bevinden en (terecht!) niet willen hun profiel zomaar delen.
- Laat elke groep 1 of 2 hashtags kiezen die je eerder op verschillende kaarten hebt geschreven.
- De hashtag definieert de onderwerpen van de scènes die moeten worden afgebeeld: bijvoorbeeld #lunchtime, #partyallnight, # Familytime, enz.
- Leg alle materialen (uien, kostuumonderdelen, enz.) op een tafel en geef de groepen ongeveer 15 tot 20 minuten om na te denken over de 1-2 scènes die ze moeten maken volgens de gekozen hashtags, welke instellingen, stijl kostuums van de uien, enz.
- Vraag hen om een foto van de scènes op Instagram te delen met behulp van de hashtag #briantheonion plus de hashtag die ze hebben gekozen.
- Projecteer met de beamer de website websta.me/search of [instagram.com](https://www.instagram.com), log in met jouw persoonlijke instagram-account en zoek naar #briantheonion.
- Vernieuw de pagina om de paar seconden en er verschijnen foto's uit de verschillende groepen !
- Wanneer alle foto's zijn verschenen, vraag je elke groep om 4-5 ideeën op te schrijven over het personage Brian The Onion, de manier van handelen, wat hij wel of niet leuk vindt, zijn persoonlijkheid, enz.
- Deel de resultaten in de plenaire vergadering en schrijf de resultaten op een flipchart. Is dit de echte Brian? Is het niet? Hoe kunnen we dat weten, vertellen?
- Open en faciliteer een discussie over hoe gemakkelijk labels kunnen worden bevestigd uit online afbeeldingen, generalisaties kunnen worden gedaan vanaf een enkel stuk, enz.



MATERIAAL

- Enkele uien (1 - 2 voor elke groep)
- Markers, gekleurd papier, tapes, scharen, lijm en alles kan worden gebruikt om een kostuum voor de uien te maken.
- Elk soort materiaal dat de ui in een karakter zou kunnen veranderen: veren, kleine ogen, kleine hoeden, enz.
- Enkele mobiele apparaten met instagram-app geïnstalleerd (1 voor elke groep deelnemers)
- Een OPENBAAR werkend Instagram-account dat aan elke app is gekoppeld (je kunt deelnemers vragen hun profielen een tijdje openbaar te maken of ze een aantal vooraf gemaakte profielen geven. In dit geval moet je ze een voor een op een mobiel maken met instagram-app erop. Gebruik verschillende e-mails - bijv. briantheonion1, briantheonion2 enz. – voor de verschillende profielen)
- internetverbinding
- Een apparaat (pc - laptop - tablet - smartphone) verbonden met een beamer / groot scherm
- Jouw eigen Instagram-account (of een account dat u voor deze activiteit hebt gemaakt) om naar de Instagram-website <https://www.instagram.com/> te gaan of om je aan te melden op de website van de zoekmachine websta.me/search om de foto's op te halen

LEERDOELEN

2.1 Beheer van digitale identiteit

2.2 Interactie en delen via digitale technologieën

3.1 Creatief gebruik van digitale technologieën

3.3 Opnemen, bewerken en delen van digitale foto's en video

10.5 Handelen in samenwerking met anderen om gemeenschappelijke taken uit te voeren

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Gebruik altijd de hashtag #briantheonion wanneer u deze tool gebruikt, ook om de foto van alle vorige versies van Brian te zien en aan de verzameling toe te voegen

Het is duidelijk dat de ui in plaats daarvan iets anders kan zijn en het is mogelijk om de keuze van mogelijke momenten om in de afbeeldingen weer te geven te beperken, met behulp van meer specifieke hashtags. Dit kan ook leiden tot meer specifieke onderwerpen.

Zoals reeds gezegd, omdat de tool alleen werkt met *openbare* Instagram-accounts en je misschien niet wilt dat jouw deelnemers hun profiel openen, kun je een aantal vooraf geregistreerde accounts aan de deelnemers verstrekken om privacykwesties te voorkomen.

(De tool is ontwikkeld door Raphaëla Blassnig samen met Michele Di Paola en Joanna Wronska, voor de training Dig-It Up! Een uitgebreidere beschrijving ervan is te vinden op de portal met educatieve tools:

<http://educationaltoolsportal.eu/en/tools/briantheonion>)



HET X-JOURNAAL ♦

FASE 1: HET IN KAART BRENGEN VAN MIJZELF EN DE GROEP

DUUR:

15 minuten

DOEL

Een eenvoudige reflectieoefening gericht op het vergroten van het vermogen van deelnemers om zich te concentreren op kleine details en op een meer aandachtige manier naar de omgeving te luisteren, om al het 'onzichtbare leren' dat zich in en rond afspeelt beter te kunnen herkennen en erkennen.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Zorg ervoor dat elke deelnemer een vel papier heeft en iets om mee te schrijven.
- Vraag ze om een grote X in het midden van de pagina te maken, zodat het papier in 4 kwadranten wordt verdeeld.
- Ken een categorie toe aan elk van de 4 kwadranten:
 - dingen die ik heb gezien,
 - dingen die ik heb gehoord,
 - dingen die ik heb gedaan en
 - dingen die ik heb geleerd
- Nodig hen uit om in stilte na te denken over de gebeurtenissen van de dag en laat hen in 10 minuten een minimum van 5 dingen in elk kwadrant opsommen.
- Onderstreep hoe in het begin het lijkt alsof er niets in je opkomt en dat het goed is om ook dingen te beschouwen die je op het eerste gezicht hebt afgewezen omdat ze gewoon, saai of irrelevant leken.

MATERIAAL

- Blanco A4 vellen papier (een voor elke deelnemer)
- Pennen, potloden en/of dunne stiften

LEERDOELEN

1.3 Effectief Luisteren
6.4 Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren
8.2 Rekening houden met nieuwe perspectieven
8.4 Nieuwsgierigheid tonen

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Het is een logboekpraktijk en, zoals alle praktijken, heeft het een veel diepere impact wanneer het op een regelmatige manier wordt geïmplementeerd. Het kan worden gebruikt als een eenmalige evaluatieoefening of het kan worden ingebouwd in een terugkerend moment van reflectie aan het einde van elke sessie. Als het op een consistente manier wordt gebruikt, kan het een waardevolle hulpbron zijn voor de tweede zelfevaluatie, omdat deelnemers de tijdens de sessies geregistreerde bewijzen kunnen gebruiken als uitgangspunt voor hun bredere reflectie.



AANMELDEN BIJ STORY MAPS ★

FASE 1: MEZELF EN DE GROEP IN KAART BRENGEN

DUUR:

10 minuten

DOEL

Een eerste en richtingsinteractie van de deelnemers met het Esri Story Maps-platform.

TOEGANG TOT ESRI STORY MAPS

De startpagina van het platform Esri Story Maps (classic) is te vinden op het volgende adres: <https://storymaps-classic.arcgis.com>

De startpagina van het nieuwe platform is <https://storymaps.arcgis.com>



Het platform is toegankelijk voor iedereen die al een ArcGis-account heeft en het stelt gebruikers in staat om zich ook aan te melden voor gratis niet-commerciële openbare accounts of via Facebook- of Google-inloggegevens. De openbare accounts bieden een beperkte set functionaliteit met de mogelijkheid om kaarten voor iedereen openbaar en alleen voor niet-commercieel gebruik te gebruiken, te maken en te delen.

MATERIAAL

- Een verbonden apparaat (pc - laptop - tablet - smartphone) (minimaal 1 per deelnemer)



ONSZELF IN KAART BRENGEN: PERSOONLIJKE ARCHIPELAGO ★

FASE 1: HET IN KAART BRENGEN VAN MIJZELF EN DE GROEP

DUUR:

45 minuten

DOEL

Een artistieke activiteit gericht op het ondersteunen van deelnemers bij het leren kennen van elkaar, het opbouwen van vertrouwen en het experimenteren met het mechanisme van het geven van feedback. Het begint ook een eerste reflectie over identiteit vanuit verschillende gezichtspunten.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Nodig de deelnemers om zich voor te stellen als een archipel, de som van de verschillende elementen, die hier worden vertegenwoordigd door een reeks van verschillende eilanden;
- Elk eiland in de archipel heeft een specifiek onderwerp, zoals bijvoorbeeld: mijn familie, mijn hobby's, dingen die ik ben goed in, dingen die ik een hekel, etc.
- Vraag de deelnemers om hun archipel te tekenen/creëren met behulp van de beschikbare materialen en op elk eiland drie dingen over zichzelf te schrijven die gerelateerd zijn aan het hoofdonderwerp (vb/ op eiland 'familie' 3 dingen over de familie. Van de drie dingen hoewel, moeten er twee waar zijn en een moet vals zijn.
- Wanneer de archipel van iedereen klaar is, nodig deelnemers uit om een positie te vinden in de kamer en stuur iedereen dan naar de verkenning van de andere eilanden!
- Tijdens het bezoeken van de archipel van iemand anders kunnen deelnemers een post-it op de locatie achterlaten met hun vermoedens over wat zij denken dat de onjuiste feiten over de eigenaar van de archipel kunnen zijn.
- Sluit het proces in de plenaire vergadering af met de hele groep, waarbij elke deelnemer wordt gevraagd te vertellen welke de ware/onjuiste elementen van zijn archipel zijn. Laat tijd over voor mensen om extra gedachten toe te voegen als ze dat willen.

MATERIAAL

- Diverse soorten papier (hard, zacht, blank, gekleurd)
- Pennen, potloden en/of dunne stiften
- Markers, kleurpotloden
- Schaar, lijm

LEERDOELEN

4.1 Vertrouwen anderen en betrouwbaar te zijn

6.2 Inzicht in de eigen sterke en zwakke punten

9.1 Het aantonen van het bewustzijn van situaties, problemen en reacties

8.2 Rekening houdend met nieuwe perspectieven

10.1 Het ontwikkelen van relaties en goede omgang met anderen (inclusief luisteren, delen en inleven)

10.2 Feedback geven en ontvangen

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Een mogelijke variatie van de activiteit zou kunnen zijn om het proces te sluiten met deelnemers eerst in paren of kleine groepen over hun bevindingen op archipels de anderen en vervolgens een laatste ronde in de plenaire vergadering, het delen iets over zichzelf.



FASE 2

HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

Deze fase is erop gericht om deelnemers hun zelfbewustzijn te laten vergroten, in kaart te brengen en aan elkaar te verbinden, verschillende elementen uit hun privéleven, en hun ervaringen uit te wisselen en ze te organiseren in een verhaalstroom.

Tijdens deze fase moeten de deelnemers de mogelijkheid krijgen om een verscheidenheid van verschillende instrumenten en hulpmiddelen te onderzoeken die worden toegepast op het hoofddoel van:

- het ontwikkelen van vaardigheden voor verhalen en mediaproductie;
- benaderen in verschillende stappen en vanuit verschillende perspectieven elementen van de verhalen die gerelateerd zijn aan hun persoonlijke drop-out ervaringen en starten van een proces van contextualiseren en zelfreflectie.

Omdat de elementen die hoogstwaarschijnlijk voorkomen in de digitale story maps in deze fase naar voren zullen komen, is het aan te raden om minimaal twee sessies te hebben die speciaal zijn toegewijd aan deze fase. Het is belangrijk om nogmaals te benadrukken hoe de tweede en de derde fase eigenlijk complementair zijn en niet als afzonderlijke entiteiten moeten worden beschouwd, zorg ervoor dat alle resultaten die tijdens deze tweede fase ontstaan daadwerkelijk worden omgezet in een kostbare hulpbron voor de deelnemers tijdens de derde fase, waarbij ze laten zien dat ze al alle elementen hebben die ze nodig hebben om hun verhaal te organiseren en hun digitale verhaalkaarten te bouwen. Digitale materialen en inhoud geproduceerd tijdens de activiteiten kunnen al in deze fase worden opgeslagen om later opnieuw te worden gebruikt voor een specifiek doel, dus begeleiders moeten de deelnemers aanmoedigen om actief apps en software te gebruiken voor het opslaan en bewerken van foto's en video's.



ER IS EEN STRAAT IN ROME ...

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

30-60 minuten (volgens hoeveel rondes van verhalen worden verteld)

DOEL

Een collectieve vertelactiviteit gericht op het oefenen van de selectie van de elementen die het meest werken en resoneren binnen een verhaal.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Laat de deelnemers allemaal samen in een cirkel zitten, op stoelen of kussens op de vloer.
- Leg uit dat je ter plekke een collectief origineel verhaal gaat maken en dat de inspiratie voor het verhaal een geografische locatie zal zijn.
- Laat de groep het eens worden over een echte bestaande stad ter wereld, waar idealiter niemand uit de groep ooit is geweest, maar die op de een of andere manier inspirerend / intrigerend vindt. Zodra de locatie is gekozen, is het tijd dat het verhaal begint.
- De aanzet van het verhaal wordt Er is een straat in ... Anchorage, Lima, Thessaloniki, wat de groep ook heeft gekozen) en daarna zal elke deelnemer een voor een een element aan het verhaal moeten toevoegen. De afzonderlijke bijdragen moeten niet lang zijn, de taak is om een detail in te voeren, maximaal één zin.
- Nog een belangrijk element om te weten: de volgende in de rij heeft niet alleen de taak om zijn/haar deel toe te voegen, maar moet ook alle delen herhalen die tot dat moment waren toegevoegd, dus bijvoorbeeld als men gaat :

-Er is een straat in Wenen ... waar elke dinsdag een lange vrouw houten speelgoed verkoopt ...

-de volgende persoon zou gaan:

-Er is een straat in Wenen ... waar elke dinsdag een lange vrouw houten speelgoed verkoopt ... De vrouw heeft lang zwart haar en een zachte glimlach ...

-waardoor ook de vorige delen zijn opgenomen.

incorporant ainsi les parties précédentes.

- Benadruk dat het niet gaat om het uitvoeren van een geheugenoefening en dat het kan gebeuren dat sommige elementen zullen verdwijnen en dat dit geen probleem is. De focus moet zo veel mogelijk liggen op het ontvouwen van het verhaal terwijl je kijkt naar wat ervoor kwam.
- Het verhaal eindigt wanneer het een volledige cirkel maakt en de persoon die het is begonnen het verhaal sluit.
- Evalueer het proces dat zich vooral richt op de verhalende dynamiek.

MATERIAAL

Geen materiaal vereist

LEERDOELEN

1.3 Effectief luisteren

1.5 Spreken in het openbaar

5.3 Snel aanpassen aan nieuwe situaties

7.2 Geconcentreerd blijven

10.4 Bevordering en verzekeren van de participatie, motivatie en inzet van anderen



AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Wat heel vaak gebeurt, is dat de eerste ronde meestal vrij snel van de baan verdwijnt, omdat mensen erg enthousiast of angstig zijn om iets origineels te moeten verzinnen en het verhaal uiteindelijk wordt afgesloten met een snelle escalatie van grote gebeurtenissen die na elkaar komen. Na de eerste ronde is het belangrijk om een reflectie te openen om te analyseren wat er is gebeurd en hoe het proces is verlopen, en vooral, welke elementen het verhaal zouden kunnen verbeteren. Dan wordt het aanbevolen om nog een keer met een andere ronde te proberen, omdat de groep zich dan vaak veel zelfverzekerder en lineair met de organisatie van het, verhaal bewijst.

Afhankelijk van hoe het verhaalcreatieproces was, kan het in de debriefing interessant zijn om ook het element van de herhaling / heropname aan de orde te stellen. Wat er gebeurt, is dat mensen vaak behoorlijk bang zijn voor het idee om iemands stukjes te vergeten en dat de persoon op de een of andere manier beledigd of gekwetst kan voelen omdat zijn/haar bijdrage niet wordt gewaardeerd. Welke elementen zijn tot het einde gebleven? Welke zijn veranderd? Welke zijn vergeten? Het analyseren van wat het meest inspireert en resoneert in het geheugen van mensen is een behoorlijk interessant element om te bespreken als het gaat om te kijken wat er in een verhalende volgorde moet worden opgenomen.



STEM GEVEN AAN AFBEELDINGEN

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

120 minuten

DOEL

Een digitale vertelactiviteit gericht op het verkennen van de kracht en de symbolen van visuals en het ontwikkelen van het vermogen van deelnemers om geïnspireerd te worden door een afbeelding, een verhaal te organiseren en op te nemen in een voice-overproduct.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Laat de groep een beetje oefenen voordat je met de activiteit begint. Vraag of iemand zin heeft om als vrijwilliger omgedurende 1 minuut op een stoel voor de rest van de groep in stilte te zitten. Laat de stoel zo plaatsen dat iedereen de persoon kan zien. De taak is alleen om in stilte te zitten, op een neutrale manier, en voor de groep is het enige verzoek om de zittende persoon zorgvuldig te observeren. Kijk of er misschien andere deelnemers zijn die de oefening nog een paar keer willen proberen. Heb een kort moment om te delen wat er is gebeurd en wat mensen hebben waargenomen: was er een verhaal, zelfs als er geen woorden waren?
- Laat de deelnemers beginnen met visuele hulpmiddelen zoals afbeeldingen en illustraties, Dixit Card, stille boeken, allemaal weergegeven en beschikbaar alsof het een tentoonstelling is.
- Vraag de deelnemers om de afbeeldingen te verkennen en een aantal te kiezen, en nodig ze vervolgens uit om individueel te werken en de titel en het script van het korte verhaal dat ze in die afbeeldingen zien op te schrijven, waardoor een verhaal ontstaat dat is geïnspireerd op de visuele prikkel en de symbolen.
- Zodra ze het script klaar hebben, vraag je de deelnemers om via hun telefoon een voice-over versie van het script op te nemen, alsof ze een audioboek zouden opnemen. Ook moeten ze een locatie in de kamer kiezen en daar hun kaarten / afbeeldingen / stille boek tonen.
- Wanneer de gesproken boeken zijn verzameld, trekt u willekeurig de namen van de deelnemers en koppelt u elk van hen aan een van de gemaakte verhalen. Ze krijgen het audioboek van het verhaal en kunnen vervolgens het boek 'lezen' terwijl ze naar de audio-opname luisteren.
- Laat de deelnemers allemaal samen in een cirkel zitten en open de vloer voor feedback en reacties op de ervaring. Verzamel op een flipchart alle tips van de deelnemers over hoe je een goede stem kunt geven en belicht de elementen die in de verhalen werkten.

MATERIAAL

- Afbeeldingen en/of illustraties uit kranten en tijdschriften
- Dixit-kaarten
- Stille boeken
- Mobiele apparaten
- Oordoppen (minimaal één voor elke deelnemer)
- Flip-over en markeringen

LEERDOELEN

- 1.3 Effectief luisteren
- 1.5 Spreken in het openbaar
- 2.2 Interactie en delen via digitale technologieën
- 3.1 Creatief gebruik van digitale technologieën
- 3.2 Productie van geschreven inhoud voor een breed publiek / ontvangers en media
- 7.1 Afronding van taken op tijd en volgens de vereiste normen
- 7.3 Multi-tasking: vooruitgang boeken met verschillende taken en verantwoordelijkheden
- 7.4 Werken onder druk
- 10.2 Feedback geven en ontvangen



AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Het feit dat deelnemers een eerste proces van het opnemen van een verhaal via geluid uitproberen, is een heel belangrijke oefening. Het houdt hen nog steeds niet bezig met een persoonlijk verhaal, dus ze kunnen nog steeds worden losgemaakt, maar het ontketent al een reflectie over hoe de logische en emotionele componenten van een verhaal in een geluidsniveau kunnen worden vertaald (hoe de zinnen en de stroom te bouwen, wanneer te pauzeren, hoe een specifiek gevoel of situatie door te geven, enz.)

Stille boeken worden steeds populairder sinds, als reactie op de huidige vluchtelingen crisis, een lokale bibliotheek in Lampedusa - een eiland in Zuid-Italië dat een toevluchtsoord was geworden voor vluchtelingen die over de Middellandse Zee reisden - uit de eerste hand zag hoe woordenloze boeken de mogelijkheid openden voor vluchtelingen om werelden en ervaringen met elkaar te delen. Stille boeken kunnen een zeer actieve rol spelen bij het overschrijden van culturele grenzen en het bevorderen van geletterdheid. Hoewel de boeken geen tekst hebben, zijn ze rijk aan een visuele taal waarmee de lezer zichzelf in het prentenboek kan plaatsen. Het zou een zeer nuttig instrument om te worden gebruikt als een materiaal heeft het al een duidelijke chronologische verhaal.



MIJN LEVENSVERRHAAL IN EEN MINUUT ●

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

15 minuten

DOEL

Een korte opwarmingsoefening over storytelling om deelnemers kennis te laten maken met de concepten van chronologie en de essentie te spreken.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Verdeel deelnemers in paren. Nodig hen in de eerste ronde van deze oefening uit om hun levensverhaal binnen een minuut aan de ander te vertellen. Geef geen aanvullende instructies zodat de deelnemers vrijuit kunnen praten en kiezen wat ze willen benadrukken in hun verhalen.
- Na de eerste ronde worden ze allemaal uitgenodigd om de indrukken in de grote groep te delen en na te denken over hoe hun verhalen werden gecreëerd met vragen als Welke soort chronologie koos je? Waar kwam je verhaal vandaan? Hoeveel kleine verhalen of plots waren er?
- In de tweede ronde worden deelnemers gevraagd dezelfde verhalen opnieuw te vertellen, maar zich te concentreren op iets specifiekers en te experimenteren met het verhaal en de chronologie, niet noodzakelijkerwijs beginnend met Ik ben geboren in ...; Ik ben ... jaren oud;

MATERIAAL

Geen materialen nodig

LEERDOELEN

1.3 Effectief luisteren

1.4 Ideeën beschrijven en uitleggen

10.1 Relaties ontwikkelen en goed met anderen omgaan (luisteren, delen en empathiseren)



COMICS EN OORSPRONGVERHALEN ●

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

150 minuten

DOEL

Een artistieke activiteit die strips en tekeningen gebruikt als een medium voor het vertellen van verhalen voor deelnemers om hun persoonlijke kwaliteiten te verkennen en een persoonlijk verhaal te structureren. Het heeft als doel de deelnemers te laten leren over de belangrijkste basiselementen van de verhaalstructuur en een storyboard te tekenen, terwijl het een reflectie over de elementen van het eigen leven begint, meer specifiek naar het concept van oorzaak / gevolg.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Start de activiteit door deelnemers in de plenaire vergadering te laten brainstormen over superhelden: Welke weten ze? Welke vinden ze het leukst? Welke superkrachten hebben ze? Verzamel de antwoorden op een groot flip-overpapier.
- Uitgaande van de namen van superhelden op het papier, kies er twee of drie die de groep het leukst vindt. Wat is de achtergrond van die superhelden? hoe zijn ze superhelden geworden? Waar zijn ze zo geboren? Is er iets met hen gebeurd? Introduceer het concept van 'oorsprongverhalen', wat in strips de kern is van de transformatie van superhelden, waardoor het mogelijk werd om te worden wat ze zijn, en vraag de deelnemers om de oorsprongverhalen van de superhelden samen te schetsen door het verhaal model van de Story Spine:

The Story Spine

The Story Spine, oorspronkelijk gemaakt door toneelschrijver Kenn Adams, is een hulpmiddel voor het maken van goed gestructureerde verhalen. Het is een reeks zinsfragmenten die de verhalende elementen van een verhaal oproepen, en het kan op zichzelf worden gebruikt of in combinatie met elke oefening waarbij individuen of groepen wordt gevraagd om verhalen te verzinnen. Als groepsactiviteit kunnen deelnemers elke zin voltooien om bevredigende verhalen te creëren. Of de trainer kan de sjabloon presenteren als een gids voor individuen die hun ervaringen delen.

Platform

•Er was eens...

•Elke dag...

De katalysator

•Maar op zekere dag...

De gevolgen

•Daarom... (herhaal zoveel als nodig)

De climax

•Tot uiteindelijk...

De resolutie

•Sindsdien...

•En het moral van het verhaal is ...

- Vraag deelnemers nu om na te denken over iets waar ze goed in zijn of een talent dat ze hebben (als de groep eerder de activiteit 'Persoonlijke archipel' heeft gedaan, kan het interessant zijn om te beginnen met wat de deelnemers al schreven) en ze te laten delen in paren voor een paar minuten.
- Nodig hen uit om na te denken over wat hun herkomstverhaal is: hoe zijn ze goed geworden in wat hebben ze geïdentificeerd? Hoe hebben ze hun talent ontwikkeld? Wanneer is het gebeurd? Met wie? Waar? Wat is er gebeurd?
- Geef een korte inleiding over tekeningen en storyboard-principes, onderstrepend hoe eenvoudig en basiselementen echt goed zijn en eigenlijk de kern vormen van elke tekening (lijnen, stippen, geometrische basisvormen, enz.) En hoe de duidelijkheid van het verhaal de hoofdfocus (het verhaal in kleine secties breken, de onnodige delen verwijderen, enz.);
- Nodig hen uit om een visueel storyboard in de stijl van strips te produceren dat de belangrijkste stappen van hun oorsprongsverhaal illustreert en de stappen van het Story Spine-model volgt.
- Zodra de deelnemers hun strips hebben beëindigd, laat ze aan de muur zien als een tentoonstelling en breng de deelnemer rond in de kamer om ze te zien als in een rondleiding waarbij iedereen wordt uitgenodigd om een korte inleiding over zijn/haar werk te geven.
- Sluit af met een laatste ronde van feedback, reflecties en gedachten van de deelnemers.

MATERIALEN

- Flipchart and markeerstiften A3 blad (minstens 1/person)
- Papier en potlood Kleurpotloden en markeerders
- Zwarte markeerstiften;

LEERDOELEN

- 1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken
- 4.4 Eigen inspanningen en prestaties vieren
- 6.4 Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren
- 9.1 Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties
- 9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 9.3 Oorzaken analyseren
- 10.2 Feedback geven en ontvangen

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Een goede bron om te gebruiken voor het structureren van een korte presentatie over de basiselementen van tekenen is de publicatie “Graphic Express” (<http://educationaltoolsportal.eu/en/tools-for-learning/introducing-graphic-express>) die beschikbaar is voor gratis download.

Het kan handig zijn om als bronnen ook verschillende soorten stripboeken met verschillende stijlen weer te geven en beschikbaar te hebben.



IN IEMAND ANDERS' KAART ●

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

60 minuten

DOEL

Een vertelactiviteit die de rol van ruimte in een verhaal onderzoekt, waarbij deelnemers een verband leggen tussen hoeveel plaatsen iemands verhaal kunnen vormen en beïnvloeden. Het doel is om deelnemers een creatieproces van een verhaalkaart te laten ervaren in een eerste analoge versie.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Vraag de deelnemers om via Google maps een eenvoudige kaart te tekenen of af te drukken van het gebied / de buurt waarin ze wonen, met markeringen en locaties die voor hen belangrijk zijn. Het doel is om het visuele geheugen en het denken in symbolen te activeren, niet om een perfecte kaart te maken.
- Laat deelnemers hun kaarten onderling uitwisselen. Elke deelnemer heeft nu een kaart getekend door iemand anders en het is de taak om een verhaal te schrijven op basis van de kaart die ze hebben ontvangen, waarbij ze zich voorstellen hoe het leven is van de persoon die op de plaats woont die op de kaart wordt geïllustreerd, rekening houdend met de verschillende oriëntatiepunten en symbolen.
- Deel de deelnemers vervolgens oin in paren, laat ze elkaar de verhalen te vertellen die ze hebben geschreven en de echte verhalen en verbindingen achter hun eigen kaart te delen.
- Open een discussie over hoe het proces van het creëren van een verhaal begon op basis van een kaart, jezelf in de schoenen van iemand anders plaatst, feedback en persoonlijke reflecties verzamelt. Vraag of er vrijwilligers zijn die hun verhaalkaart in de plenaire vergadering met de hele groep willen presenteren.

MATERIAAL

- A3 blanco vellen voor de kaarten;
- A4 blanco vellen voor de verhalen;
- Laptops aangesloten op een printer (een paar beschikbaar als deelnemers google maps willen gebruiken);
- Flip-over, markeringen;
- Pen, potloden, gummetjes, puntenslijpers;
- Schaar, lijm;
- Gekleurde potloden en gekleurde stiften;
- Gekleurd papier;
- Afbeeldingen uit kranten en tijdschriften;

LEERDOELEN

- 3.2 Productie van geschreven inhoud voor een breed publiek / ontvangers en media
- 5.3 Snel aanpassen aan nieuwe situaties
- 9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 9.3 Oorzaken analyseren



TERRA INGOOGLITA ●

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR :

80 minuten

DOEL

In navolging van “In iemand anders kaart”, een andere vertelactiviteit die de rol van ruimte in een verhaal onderzoekt, waarbij deelnemers een verband leggen tussen hoeveel plaatsen iemands verhaal kunnen vormen en beïnvloeden.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Zoek vóór de activiteit naar willekeurige stukjes land op Google Earth, druk ze af en knip stukjes uit, plak ze op een ingelijst A4-papier. Er moet één vel papier zijn voor elke deelnemer.
- Verdeel de bladen onder de deelnemers;
- Laat de deelnemers de lege ruimtes op het papier invullen tussen de stukken land die ze op hun vel hebben, met behulp van pennen, stiften, kleur of een ander soort materiaal;
- Als de kaart eenmaal is gemaakt, vraag hen dan om een kort verhaal te schrijven dat zich in dat land zou kunnen afspelen, zich voorstellend wie daar zou kunnen wonen, hoe en waar ter wereld dat zou zijn;
- Zodra iedereen klaar is, geef je elke deelnemer een foto die laat zien hoe de echte ‘lege ruimte’ eruit ziet en waar het stuk land dat ze hebben ontvangen zich bevindt;
- Laat de deelnemers hun creaties aan de muur ophangen als in een tentoonstelling en laat ze rondgaan om naar elkaars werk te kijken;
- Open een discussie over hoe het proces was om je voor te stellen hoe een plek eruitziet of eruitziet door te beginnen met een klein deel ervan en hoeveel het idee van die plek de verhalen die ze schreven beïnvloedde. Van daaruit kan het een debriefing beginnen die focust op wat een script is gemaakt en welke de ingrediënten zijn om een verhaal te vertellen.
- Sluit af met een laatste ronde van feedbacks, reflecties en gedachten van de deelnemers.

MATERIAAL

- Blanco A4-papier met stukjes uitgesneden kaarten;
- Flip-over, markeringen;
- Pen, potloden, gummetjes, puntenslijpers;
- Schaar, lijm;
- Gekleurde potloden en gekleurde stiften;
- Gekleurd papier;
- Afbeeldingen uit kranten en tijdschriften;

LEERDOELEN

3.2 Het produceren van geschreven inhoud voor een breed publiek / ontvangers en media
8.2 Rekening houden met nieuwe perspectieven
9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens



AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

De debriefingfase van de activiteit kan worden gedaan met behulp van / het voorbereiden van een digitale verhaalkaart. Een mogelijke alternatieve versie van de activiteit is om deelnemers in twee groepen te verdelen.

De leden van de eerste groep hebben de taak om individueel een verhaal te schrijven met een sterke geografische component, dat zich afspeelt op een duidelijke locatie (een dorp, een stad, een buurt) en probeert elk van de hoofdpunten van het verhaal te verbinden met een specifieke plaats (het verhaal hoeft niet persoonlijk te zijn en/of gebaseerd op een praktijkervaring, het kan fictief zijn). De leden van de tweede groep hebben in plaats daarvan de taak om individueel een kaart van een denkbeeldige plaats te tekenen.

Vraag de leden van elke groep om hun producties onderling uit te wisselen. Elk lid van de eerste groep heeft nu een verhaal geschreven door iemand anders uit dezelfde groep en de nieuwe taak zal zijn om een kaart te tekenen op basis van het verhaal dat ze hebben ontvangen. Elk lid van de tweede groep heeft nu een kaart getekend door iemand anders uit dezelfde groep en de nieuwe taak is om een verhaal te schrijven op basis van de kaart die ze hebben ontvangen.

(Terra ingooglita is geïnspireerd op het concept 'terra incognita' of 'terra ignota', een term die in cartografie wordt gebruikt om landen aan te geven die nog niet in kaart zijn gebracht. De tool is gepresenteerd door Paula Kaniewska en staat in de ["Subjective Mapping – Booklet"](#) geproduceerd tijdens de internationale training 'Subjective Mapping' georganiseerd door [Nomadways](#)).



VERHALEN EN PERSPECTIEVEN ♦

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

120 minuten

DOEL

Een activiteit van digitale verhalen vertellen gericht op het concept van perspectief, kijken naar hoe hetzelfde verhaal kan veranderen als we ernaar kijken vanuit een ander perspectief of door de ogen van een ander personage. Het wil benadrukken hoe een verhaal uit veel elementen bestaat en er bestaat niet zoiets als een enkel verhaal.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Start de activiteit door de deelnemers de digitale verhaalkaart “The Way Out Is Through” te laten bekijken / lezen.
- Verdeel de deelnemers in groepen van 3 en laat ze willekeurig een paper uitkiezen met de naam van een secundair personage uit het verhaal (de zus, de heer C, de leraren op school, de moeder, de klasgenoten ...).
- Vraag de groepen om zich voor te stellen hoe het originele verhaal kan worden gezien door de ogen van hun personage en laat ze wat tijd over om in de gewenste vorm (afbeeldingen, tekst, stem, korte video's) een alternatieve versie van hetzelfde verhaal te produceren.
- Laat de groepen hun versie van het verhaal in de plenaire vergadering presenteren.
- Voer een debriefing met de hele groep over het totale proces en vraag de deelnemers om hun observaties en hun reflecties over het verhaal te delen. Lijkt het op hetzelfde verhaal dat ze eerder lazen? Welke elementen zijn nieuw? Is er iets gebeurd dat hun visie en begrip van het verhaal heeft veranderd sinds de eerste keer dat ze het zagen? Is er iets dat ze hebben geleerd? Kunnen ze betrekking hebben op de situatie van de hoofdpersoon ?

MATERIAAL

- internetverbinding
- Een hoofdtoestel (pc - laptop - tablet - smartphone) aangesloten op een beamer / groot scherm
- Mobiele apparaten (minimaal één per groep)
- Een laptop (minimaal één per groep)
- A4 blanco en gekleurd papier
- Pen, potloden
- Gekleurde markeringen
- Flip-over en markeringen

LEERDOELEN

- 1.2 Empathisch zijn
- 1.3 Effectief luisteren
- 3.1 Creatief gebruik van digitale technologieën
- 3.2 Productie van geschreven inhoud voor een breed publiek / ontvangers en media
- 3.3 Opnemen, bewerken en delen van digitale foto's en video
- 7.3 Multi-tasking: vooruitgang boeken met verschillende taken en verantwoordelijkheden tegelijkertijd
- 7.5 Planning en prioritering van taken
- 8.2 Rekeningen houden met nieuwe perspectieven
- 9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 10.3 Respecteren van verschillende meningen en perspectieven
- 10.5 Handelen in samenwerking met anderen om gemeenschappelijke taken volbrengen



AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

De activiteit kan dienen om vroegtijdig schoolverlaten aan te pakken zonder de deelnemers nog te betrekken bij een persoonlijke verteloefening, maar toch al met een expliciete reflectie op het onderwerp beginnen. Hiermee kunnen de deelnemers ook al direct communiceren met de tool van de digitale verhaalkaart, waardoor ze een idee krijgen van hoe het eindproduct eruit zou kunnen zien en ze kunnen experimenteren met het productieproces van de belangrijkste multimedia-inhoud die op het platform kan worden weergegeven.

Als alternatief kan de activiteit worden gedaan met als achtergrondverhaal een bekend traditioneel sprookje.



DE REIS VAN DE HELD ★

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

45 minuten

DOEL

Een activiteit die als doel heeft de belangrijkste elementen van het Hero's Journey-model te introduceren als een belangrijke hulpbron voor de deelnemers in termen van verhaalstructuur. Zonder direct binnen hun persoonlijke verhalen te treden, bereidt het de basis voor een eerste reflectie op het onderwerp.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Vraag de deelnemers na te denken over hun favoriete verhalen (een boek, een film, een videogame ...) en begin het idee in te voeren dat al deze verhalen misschien wel iets gemeen hebben. Gebruik een vereenvoudigde versie van het Hero's Journey-model in 7 stappen en leid de deelnemers door een proces om te onderzoeken hoe verhalen gestructureerd zijn:

1. Gewone wereld
2. De roep om avontuur
3. De mentor
4. Overschrijding van de drempel
5. De weg van beproevingen (bondgenoten en vijanden)
6. De donkere grot
7. De terugkeer

- Vraag de deelnemers om zich op te delen in kleine groepen van 3-4 personen en een verhaal te kiezen dat ze allemaal kennen en leuk vinden. Hun taak bestaat erin het verhaal op te splitsen in secties door het Hero's Journey-model toe te passen.
- Presenteer nu het volledige Hero's Journey-model met zijn 12 stappen met behulp van enkele video's en vat het belangrijkste element van een solide verhaalstructuur samen. Benadruk hoe, hoewel de elementen hetzelfde kunnen zijn, de verhalen altijd heel verschillend en uniek zijn en dat het model slechts een richtlijn is.
- Sluit de activiteit af met een groepsdiscussie en vraag aan de deelnemers of ze het gevoel hebben dat ze het Hero's Journey-model ook in hun leven kunnen zien.

MATERIAAL

- internetverbinding
- Een hoofdrichting (PC - laptop - tablet - smartphone) verbonden met een beamer / groot scherm
- Pennen en potloden
- A4 blanco vellen papier
- Flip-over en stiften

LEERDOELEN

- 8.2 Nieuwe perspectieven overwegen
- 8.4 Nieuwsgierigheid tonen
- 9.3 Analyseren van oorzaken
- 9.5 Anderen betrekken bij het vinden van oplossingen
- 10.4 Bevordering en verzekering van de deelname, motivatie en toewijding van anderen
- 10.5 Handelen in samenwerking met anderen om gemeenschappelijke taken uit te voeren



AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Handige video's om te laten zien voor de Hero's Journey, zijn:

- What Makes a Hero by Matthew Wrinkler <https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>
- Hero's Journey by Iskander Krayenbosch <https://vimeo.com/140767141>

Een alternatieve manier om de activiteit uit te voeren zou kunnen zijn om alvast een aantal bekende verhalen te selecteren. breek ze in hoofdsecties (elk op een stuk papier) en geef elk land een verhaal met de stukjes helemaal door elkaar gegooid. Deelnemers zouden dan in hun groepen de plot van het verhaal opnieuw moeten construeren en de belangrijkste stappen van het Hero's Journey-model daarin moeten identificeren.

Het zou nuttig kunnen zijn om deze activiteit vóór de "Mapping the Journey of Life" te hebben, omdat het veel elementen voor reflectie biedt en het erg relateerbaar kan zijn en later deelnemers kan ondersteunen in het proces van contextualisering.



DE REIS VAN HET LEVEN IN KAART BRENGEN ★

FASE 2: HET KARTEREN VAN (PERSOONLIJKE) VERHALEN

DUUR:

150 minuten

DOEL

Een activiteit om dieper zelfbewustzijn en zelfreflectie van deelnemers te bevorderen. Het heeft tot doel de kennis van ervaringen te vergroten die verschillende perspectieven beïnvloeden en om visuele persoonlijke verhaallijnen te creëren.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Geef elke deelnemer een groot vel papier en vraag hen een slingerpad te tekenen. Vraag hen in het midden van het pad om een cirkel te tekenen. Vraag hen aan de linkerkant van het pad om 'weg reeds gereisd' en naar rechts te schrijven - 'het pad dat nog moet komen'.

DEEL EEN: TERUGKIJKEN (30 minuten)

- Vraag deelnemers bij het begin om na te denken en elementen op te sommen van waar ze vandaan komen. Bijvoorbeeld plaatsen, cultuur, taal en/of spiritualiteit.
- Vraag hen tijdens deze reis na te denken over hun metgezellen. Dit kunnen individuen, groepen, gemeenschappen, organisaties zijn. Vraag hen om mensen van verschillende generaties op te nemen, ze kunnen ook onzichtbare vrienden, spirituele leiders, huisdieren, enz. omvatten
- Vraag ze om een aantal van de favoriete plekken langs de weg te tekenen of op te noemen die ze tot nu toe op deze reis hebben bezocht.
- Vraag de deelnemers om twee mijlpalen van hun reis te identificeren. Vraag hen welke belangrijke dingen ze al hebben volbracht en vertoon het op hun pad
- Vraag ze om een berg en een rivier te tekenen om twee obstakels te symboliseren die ze al hebben overwonnen. Vraag hen om aan te geven hoe ze het hebben overwonnen, vermeden of rond de obstakels zijn gekomen.
- Vraag de deelnemers om bovenaan de pagina een overlevingskit te tekenen. Daarin moeten ze opschrijven wat hen in moeilijke tijden heeft geholpen. Dit kunnen waarden, vaardigheden, mensen, spreekwoorden, liedjes, enz. Zijn

DEEL TWEE: VOORUITKIJKEN (30 minuten)

- Vraag de deelnemers om hun hoop, dromen, wensen aan het einde van het pad te schrijven. Deze kunnen voor zichzelf zijn, hun familieleden, vrienden, zelfs volgende generaties.
- Vraag hen om een aantal plaatsen te identificeren die ze tijdens de rest van hun reizen willen zien en vraag hen om deze op het pad te markeren.
- Vraag de deelnemers om de mijlpalen te bekijken die ze al hebben bereikt en vraag hen om drie toekomstige mijlpalen te markeren. Merk op dat dit haalbare stappen zijn, iets wat ze echt willen laten gebeuren.
- Vraag de deelnemers om een berg te tekenen om een obstakel te symboliseren dat zij (of anderen waar ze om geven) in de toekomst mogelijk zullen tegenkomen op het toekomstige pad. Vraag hoe zij en hun reisgenoten zullen proberen deze moeilijkheid te vermijden, te omzeilen of te overwinnen. Vraag hen om na te denken over hoe ze sterk kunnen blijven, omdat ze deze problemen het hoofd zullen bieden.
- Vraag ten slotte de deelnemers om de nummers te markeren die ze mee zullen nemen en te zingen of te spelen terwijl ze naar voren zullen reizen. Vraag hen om na te denken over waarom die specifieke liedjes, wat betekenen ze voor hen en onderteken ze op hun pad.

DEEL DRIE: TERUGKIJKEN OP DE REIS (30 minuten)

- Geef deelnemers wat tijd om na te denken over hun reis.
- Vraag de deelnemers wat goede herinneringen zijn die ze met zich meenemen naar de toekomst en laat ze deze als sterren tekenen tijdens hun reis. Ze kunnen geluiden, bezienswaardigheden, smaken, aanrakingen of geuren bevatten waaraan ze zijn gekoppeld. Vraag hen wie een belangrijke rol hebben gespeeld in die herinneringen en waarom elk van deze herinneringen belangrijk voor hen is. Laat ze nadenken over wat die herinneringen hen en hun metgezellen van de reis bieden. Vraag hen om antwoorden op deze vragen in of naast de sterren te plaatsen.
- Vraag de deelnemers om namen te geven aan hun paden om te symboliseren wat deze Reis van het Leven voor hen betekent.
- Vraag ten slotte de deelnemers om terug te kijken op alles waarover ze hebben gesproken. Vraag hen of ze een bericht willen doorgeven aan de persoon die net begint op hun reis en wat een les is die ze hebben geleerd en die ze graag met anderen willen delen.

DEEL VIER: DE REIS DELEN

- Wanneer alle “Journeys of Life” zijn afgelopen, geeft u de tijd aan de deelnemers om rond te lopen en naar de verhalen van andere deelnemers te kijken. Verzamel de deelnemers in de kring en vraag een vrijwilliger om haar/zijn verhaal te delen. Laat ze allemaal één voor één vertellen over de reis en welke beelden ze hebben getekend, hun leven voorstellen, de tijdsdimensies volgend. Vraag dat alle groepen hun volle aandacht geven aan de persoon die deelt en dat alle vragen en opmerkingen tot het einde wachten. Geef 5-7 minuten voor elk verhaal.
- Beëindig de activiteit met de reflectie over hoe deelnemers zich voelden, wat de moeilijkste aspecten waren om te identificeren, of ze iets nieuws of vergeten hebben ontdekt.
- Stel een reeks vragen om een groepsdiscussie op te roepen:

- Hoe was het om je verhaal aan deze groep te vertellen?
- Wat was het voor jou om al deze verhalen te horen?
- Welke inzichten heb je opgedaan over jezelf en je groepsvrienden?

MATERIAAL

- A3 blanco vellen papier (een voor elke deelnemer)
- Pennen, potloden en/of dunne stiften

LEERDOELEN

- 1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken
- 4.2 Herkennen van eigen verplichtingen en verantwoordelijkheden
- 4.3 Eigenaar worden van eigen doelen, acties en gedrag
- 4.4 De eigen inspanningen en prestaties vieren
- 5.2 Bereid zijn om de eigen ‘comfortzone’ te verlaten om vooruit te komen en zich te ontwikkelen
- 6.2 Het stellen van doelen voor persoonlijke groei, ontwikkeling en prestatie
- 6.4 Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren
- 8.2 Rekening houden met nieuwe perspectieven
- 8.5 Verkrijgen van middelen (inclusief geld)
- 9.1 Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties
- 10.2 Feedback geven en ontvangen



AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

In plaats van de deelnemers te vragen een pad te tekenen, kan de begeleider al voorbereide sjablonen van het pad geven.

Denborough D. (2014) Retelling the stories of our lives. Everyday Narrative Therapy to Draw Inspiration and Transform Experience
(De verhalen van onze levens opnieuw vertellen. Dagelijkse verhaaltherapie om inspiratie en transformatie-ervaring te creëren). Norton & Norton: New York.



FASE 3

HET BOUWEN VAN MIJN DIGITALE STORY MAP

Deze fase is gewijd aan het creatieproces van de individuele digitale verhaalkaarten. Afhankelijk van de lengte van de sessie die door de begeleiders wordt gekozen, zou de aanbeveling ervoor moeten zorgen dat de workflow zo wordt ontworpen dat de volgende hoofdelementen worden opgenomen:

- ◆ een moment voor deelnemers om te kijken naar de resultaten en de materialen die tijdens de vorige sessies zijn geproduceerd, een **samenvatting van het proces** dat ze tot nu toe hebben doorgemaakt;
- ◆ het opzetten van het frame voor een **peer-supportsysteem** om deelnemers interactie te laten hebben en elkaar te ondersteunen tijdens het productieproces;
- ★ een moment van **persoonlijke reflectie** over de kernboodschap om te communiceren, identificatie van de belangrijkste elementen van hun persoonlijke verhalen en vertaling ervan in de vorm van een verhaalkaart;
- ★ individuele tijd en werken op het **Esri Story-Map platform**;

Het is belangrijk om te benadrukken hoe, zelfs als deelnemers hun persoonlijke verhalen vertellen, ze vrijelijk kunnen kiezen hoe ze online moeten presenteren, ook in termen van hoeveel te onthullen over hun persoonlijke gegevens. Deelnemers kunnen ervoor kiezen om een pseudoniem te gebruiken, om hun persoonlijke foto's niet te tonen of om geen exacte locaties op de kaarten te gebruiken, alles is mogelijk. Wat het belangrijkste is, is het proces van contextualisatie waarin ze duiken, de story maps zijn resultaten die hun realiteit op een meer letterlijke of figuratieve manier kunnen weerspiegelen op basis van hun persoonlijke keuze. Voor deze fase is het geplande aantal sessies twee om de deelnemers voldoende tijd te geven om hun verhaalkaarten te structureren. Idealiter zou de eerste sessie gaan over de voorbereiding van het verhaal: het bedenken van het script, het maken van een plan, het onderzoeken van de materialen, het identificeren van de media, het opzetten van accounts op de website voor mediaopslag, het verkennen van het platform, het uitwisselen van feedback met andere peers door de buddy systeem.



De tweede sessie zou zich in hoofdzaak richten op het maken van de kaart op Esri Story Maps, het organiseren en structureren van de inhoud op de platforms, het controleren van de resultaten en het fijn afstemmen van de kaart op basis van de ontvangen feedbacks. Het feit van een tweede sessie zou het ook mogelijk maken dat deelnemers de tijd tussen de twee sessies gebruiken om foto's te maken of multimediacontent voor de kaart te maken, gebruikmakende van externe elementen uit hun eigen realiteit.

Over het systeem van collegiale ondersteuning is de aanbeveling om de deelnemers één leermaatje te laten kiezen, precies aan het begin van de fase van creatie. Volgens de dynamiek in de groep kan het een optie zijn om deelnemers willekeurig uit te laten kiezen in plaats van hen te laten kiezen met wie ze willen paren. De begeleider moet enkele duidelijke en gedefinieerde momenten vastleggen in de algehele stroom van het creatieproces voor de vrienden om deze te ontmoeten en elkaars voortgang te controleren. Het kan handig zijn om ze minstens drie keer te laten ontmoeten:

- Een keer aan het begin, voor het individuele moment van brainstormen, om elkaar te ondersteunen en te faciliteren in het proces van het identificeren van wat de elementen zouden kunnen zijn om op te focussen;
- Een keer na het voltooien van de eerste versie van het verhaalscript;
- Een keer na het voltooien van de eerste versie van de verhaalkaart op het platform.

De suggestie zou zijn om het proces van creatie zo eenvoudig mogelijk te houden, zonder teveel software te gebruiken. Een van de belangrijkste kenmerken van digitaal vertellen is de specifieke nadruk op het groepsproces en de ervaring van mensen die verhalen met elkaar delen. Hoewel het hier ook het gebruik en de toepassing van digitale technologieën betreft, richt het zich niet primair op de technologische vaardigheden of op de ontwikkeling van hoogwaardige mediaproducten, maar heeft het als voornaamste doel het bouwen en bevorderen van community verbindingen via een proces van luisteren naar en nadenken over de verhalen die binnen de groep zijn gedeeld.



DIGITALE VERHAAL-KAART CREATIE (Classic Story Maps) ★

FASE 3: HET BOUWEN VAN MIJN DIGITALE STORY MAP

PRÉPARER LE MATÉRIEL CARTOGRAPHIQUE DE L'HISTOIRE

Het eerste wat je moet doen om een verhaal Map Tour SM te maken, is het organiseren en het verzamelen van alle media die zal worden voorzien in de map:

- **Afbeeldingen:** Google+ en Flickr zijn de twee mogelijke opslagopties voor de integratie van afbeeldingen in de verhaalkaart. De sjabloon leest automatisch geotag informatie uit de afbeeldingen om ze op de kaart te vinden en gebruikt elke titel en bijschrifttekst die bij de afbeeldingen is opgeslagen. Als de geüploade afbeeldingen geen locatie-informatie hebben, kan de kaartlocatie rechtstreeks worden opgegeven in de sjabloon. Het is mogelijk om afbeeldingen van elke grootte en vorm in een Story Map Tour te gebruiken, maar de landscape oriëntatie (horizontaal) wordt aanbevolen in plaats van de portretoriëntatie (verticaal);
- **Videos:** de template biedt de mogelijkheid om video's in het verhaal kaart te integreren, hetzij door directe toegang tot video's opgeslagen in een YouTube-account of door het opgeven van de URL's van individuele video's op YouTube, Vimeo, etc.
- **Audio:** Het is enkel mogelijk om audio in het verhaal kaart op te nemen door middel van een video. Een zeer krachtige manier om een verhaal te delen en meer persoonlijk de ervaring van het lezen, is het één van het hebben van de auteur lezen van delen van het verhaal script. Deelnemers kunnen audio met betrekking tot specifieke sessies (of alle) van het verhaal opnemen en deze uploaden in een video-formaat, daarbij een stilstaand beeld te houden als achtergrond. In dat geval dient de audio worden opgeslagen en met behulp van dezelfde grondslagen voor de video's.

Elke multimedia-inhoud in het tourverhaal is gegeolocaliseerd. Het is daarom aan te raden de volgorde van afbeeldingen en video's in een reeks te organiseren, en zorg ervoor dat een geografische locatie is gekoppeld aan elk item in de lijst.

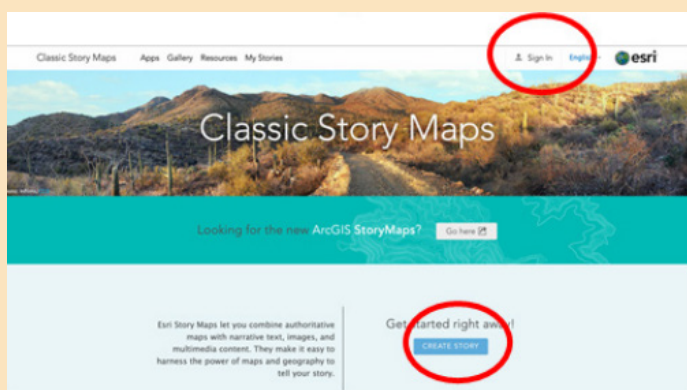
Een digitale VERHAAL MAP

De volgende stap is om in te loggen op de Esri Classic Story Maps platform.

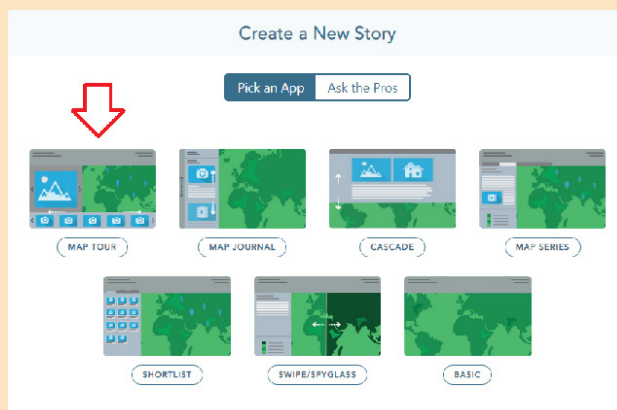
Ga naar: <https://storymaps-classic.arcgis.com/>

Klik op 'Sign In', Log in met Facebook of Google of met je eigen account

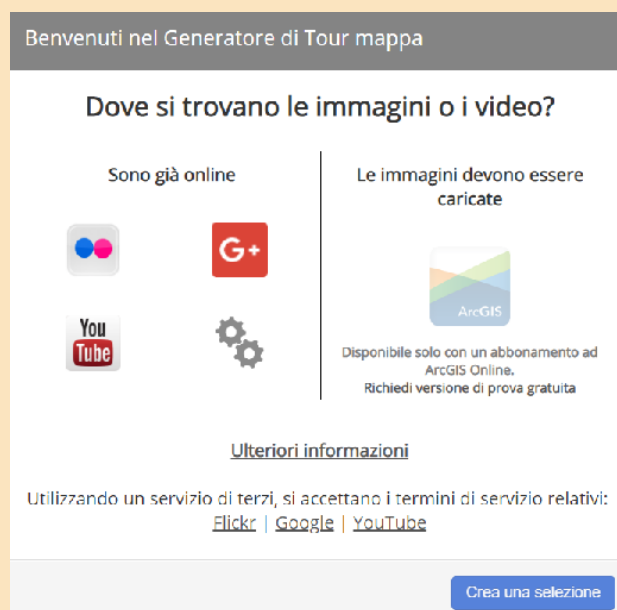
Klik vervolgens op 'Create story'



Selecteer de optie Verhaalkaarttrondleiding SM uit alle toepassingssjablonen:



Om het proces te starten, is het nodig om de locatie van de geselecteerde media-inhoud van de verhaalkaart (afbeeldingen en/of video's) aan te geven, waarbij een van de beschikbare opties wordt gekozen.



Afhankelijk van de keuze die je in de vorige stap hebt gemaakt, volg je de specifieke instructies. Als Flickr bijvoorbeeld de geselecteerde optie is om de afbeeldingen op te slaan, vraagt het platform om een Flickr-gebruikersnaam en de geselecteerde reeks afbeeldingen door een album of tag te kiezen.

Importazione da Flickr

Immettere il nome utente Flickr e selezionare un album o un tag da importare. Le immagini devono essere condivise pubblicamente. L'importazione sarà limitata ai primi 99 immagini.

mafaldamorganti

Seleziona un album MyStoryMapTour (28) | o selezionare un tag Scegli

Als de geselecteerde media zijn opgeslagen op Flickr, Google+ of YouTube, is het nu tijd om de afzonderlijke afbeeldingen / video's aan hun geografische locatie te koppelen. Geotagged media worden automatisch op de kaart geplaatst, degenen die dat niet zijn, kunnen handmatig op de kaart worden geplaatst. Het volstaat om op de afbeelding of video te klikken om deze te selecteren en vervolgens op de bijbehorende positie op de kaart te klikken om de media te plaatsen. Wijzigingen kunnen ook later worden aangebracht door de markeringen op de kaart te slepen en neer te zetten. Nadat alle media zijn geselecteerd, klikt u op Importeren.

Seleziona e individua immagini/video

Le voci individuate verranno importate. Fare clic su una delle voci non individuate da importare per individuarle. [Guida](#)

Per individuare (23) Individuato (5)

img384-b

1395FR2MDS

44070R100G

Viterbo 1072 m

Lago di Bolsena

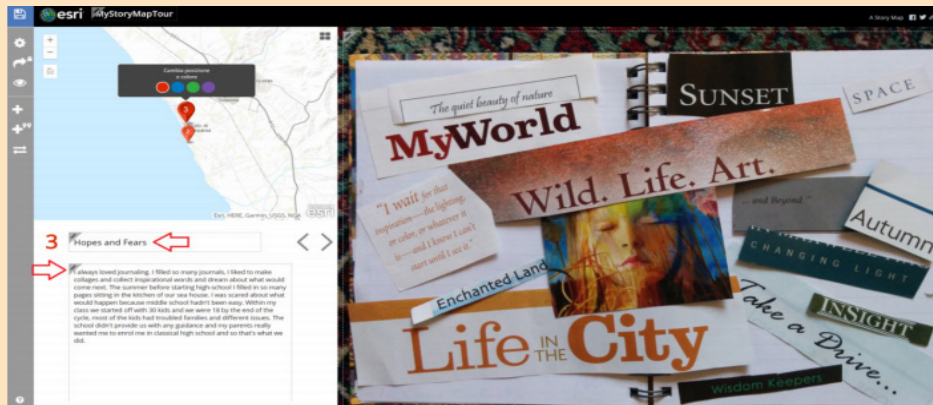
Lago di Bracciano

Civitavecchia

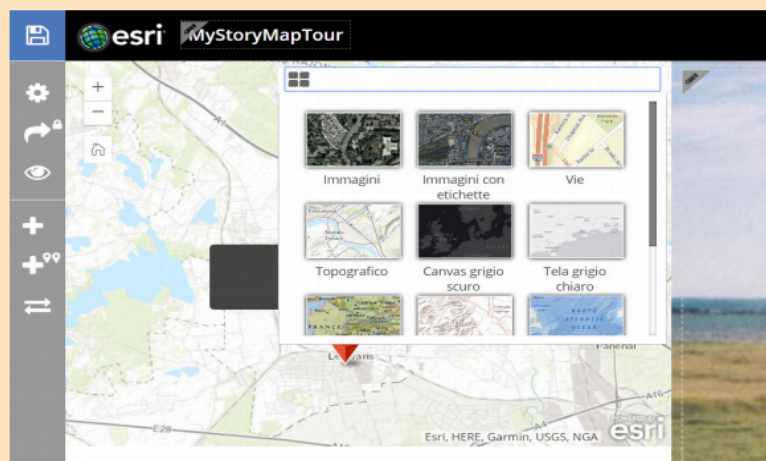
Esri, HERE, Garmin, ...

Nu is het tijd om voor elk punt de uitleg op te schrijven en aanvullende wijzigingen aan te brengen:

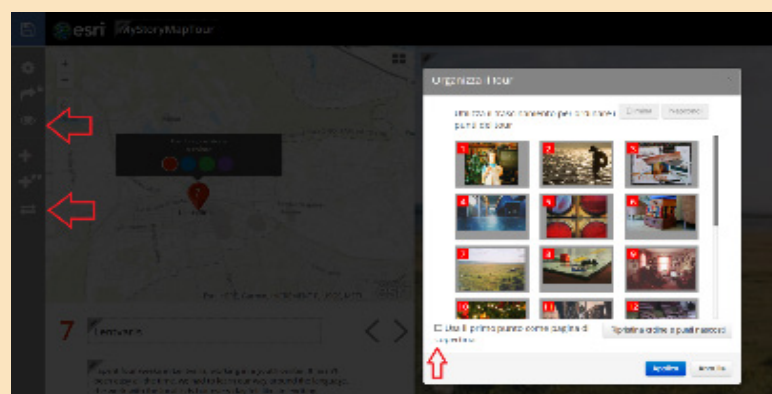




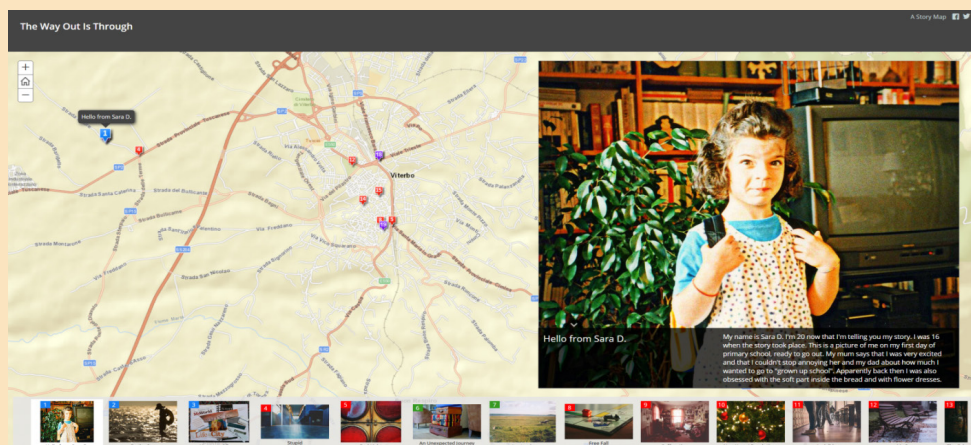
Je kunt een andere basiskaart voor de achtergrond te kiezen via het besturingselement in de rechterbovenhoek van de kaart:



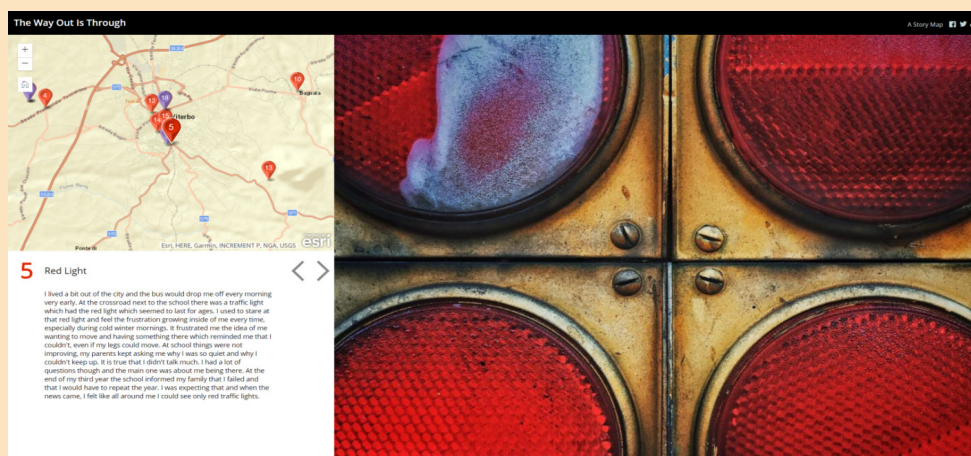
Als de punten opnieuw moeten worden georganiseerd, kun je dit doen door op de knop Organiseren aan de linkerkant van de builder te klikken. Door de dezelfde knop is het ook mogelijk om het opzetten van het eerste punt van de tour als het voorblad voor de kaart verhaal in het geval van het zijpaneel lay-out. In dat geval wordt het punt niet langer op de kaart weergegeven. De omslag is alleen zichtbaar via de knop Verhaal bekijken, die laat zien hoe het verhaal er voor de lezers uit zal zien.



In de lay-out met drie panelen wordt het verhaal in de volgorde weergegeven in een carroussel met miniatures onderaan de kaart, zodat het publiek de tijdlijn van het verhaal kan zien en vervolgens de verhaalkaart verdeelt in twee delen, even belangrijk: één sectie gewijd naar de multimedia-inhoud en de bijbehorende tekst en de andere gewijd aan de kaart. Het publiek kan de verhaalkaart bekijken door de interactie met alle panelen, in chronologische volgorde of eenvoudig door te klikken en verschillende posities op de kaart of verschillende miniatures in de carroussel te selecteren.

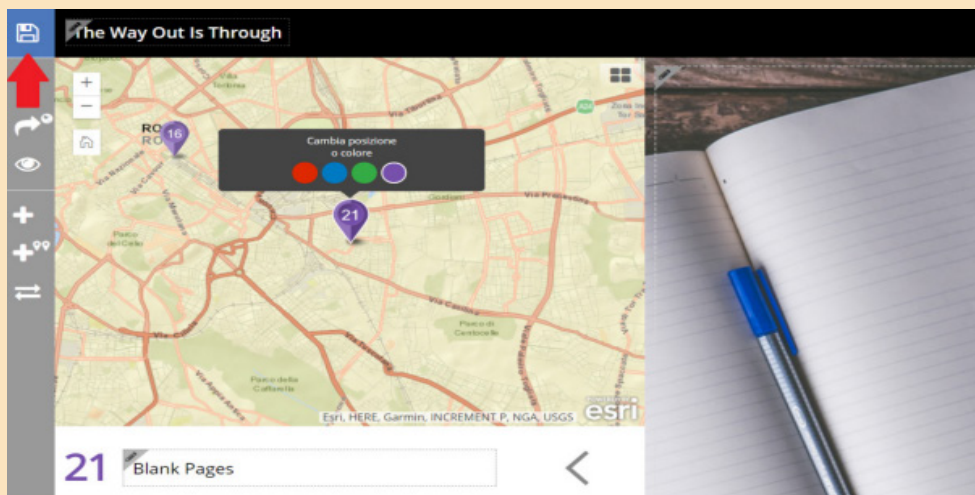


De geïntegreerde lay-out biedt dezelfde interactiemogelijkheden als de lay-out met drie panelen, het belangrijkste en enige verschil is dat het gedeelte gewijd aan de kaart meer ruimte heeft en uiteindelijk de belangrijkste focus wordt, omdat het gedeelte met multimedia-inhoud een paneel wordt dat niet visueel gescheiden maar geïntegreerd in die van de kaart.



De lay-out van het zijpaneel is een nieuwe functie van de Story Map Tour . Ook deze heeft drie gescheiden panelen, maar in dit geval is degene die een meer overheersende positie heeft degene die de multimedia-inhoud bevat en aan de zijkant wordt getoond. De kaart wordt een kleiner gedeelte en in plaats van dat de tijdlijn van het verhaal wordt weergegeven, geeft deze lay-out meer ruimte aan het element van de tekst dat bij elk hoofdstuk van het verhaal hoort. Het feit dat de tijdlijn niet duidelijk is, zorgt ervoor dat het publiek met meer anticipatie wacht op de volgende stappen en het biedt een meer sequentiële en klassieke verhaalervaring, hoewel het publiek nog steeds de verhaalkaart kan lezen in een niet-chronologische weg door de directe interactie met de elementen op de kaart.

Nadat je uw lay-out hebt gekozen, kijkend naar wat voor soort inhoud jouw verhaalkaart bevat, kunt je naar de bovenkant van de builder gaan waar de knop Opslaan staat om al jouw wijzigingen op te slaan:



Zodra je alle stappen hebt voltooid, is de story map is klaar om te worden gedeeld! Klik op de knop Delen in de linkerbalk van de builder en kopieer de verkorte URL die in het dialoogvenster wordt weergegeven, zodat u deze in e-mail, sociale media, als een link in een website of blog kunt plakken, of kies de optie om deze direct in te bedden.

De digitale verhaalkaart is nu volledig operationeel en kan door de lezers worden bekeken!

MATERIAAL

- internetverbinding
- Een laptop (minimaal één per deelnemer)

LEERDOELEN

- 1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken
- 2.1 Beheer van digitale identiteit
- 2.2 Interactie en delen via digitale technologieën
- 2.3 Het gebruik van gangbare computersoftware
- 2.4 Bladeren, zoeken en filteren van gegevens, informatie en digitale inhoud
- 3.1 Creatief gebruik van digitale technologieën
- 3.2 Het produceren van geschreven inhoud voor een breed publiek / ontvangers en media
- 3.3 Opnemen, bewerken en delen van digitale foto's en video
- 3.4 Creëren van webpagina's en andere webgebaseerde presentaties
- 3.5 Ervaring hebben met auteursrechten en licenties
- 4.2 Herkennen van eigen verplichtingen en verantwoordelijkheden
- 4.3 Eigenaar worden van eigen doelen, acties en gedrag
- 5.2 Bereid zijn om zijn eigen 'comfortzone' te verlaten om vooruit te komen of zich te ontwikkelen
- 5.4 Veerkrachtig zijn
- 5.5 Drijvende kracht
- 6.1 Inzicht in eigen kracht en zwaktes
- 6.3 Zich verbinden tot leren, studeren en/of handelen
- 6.4 Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren
- 6.5 Advies, informatie en ondersteuning vragen
- 7.1 Afronding van taken op tijd en volgens de vereiste normen
- 7.2 Geconcentreerd blijven
- 7.3 Multi-tasking: vooruitgang boeken met verschillende taken en verantwoordelijkheden tegelijkertijd
- 7.4 Werken onder druk
- 7.5 Planning en prioritering van taken
- 8.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 8.3 Plannen maken en uitvoeren
- 8.5 Verwerven van middelen (inclusief geld)
- 9.1 Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties
- 9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 9.3 Analyseren van oorzaken
- 10.2 Feedback geven en ontvangen



VOORBEREIDING VAN HET MATERIAAL VOOR DE VERHAALKAART

Het eerste wat je moet doen om een verhaal Map Tour SM te maken, is het organiseren en het verzamelen van alle media die zal worden voorzien in de map:

- **Afbeeldingen:** Google+ en Flickr zijn de twee mogelijke opslagopties voor de integratie van afbeeldingen in de verhaalkaart. De sjabloon leest automatisch geotag informatie uit de afbeeldingen om ze op de kaart te vinden en gebruikt elke titel en bijschrifttekst die bij de afbeeldingen is opgeslagen. Als de geüploade afbeeldingen geen locatie-informatie hebben, kan de kaartlocatie rechtstreeks worden opgegeven in de sjabloon. Het is mogelijk om afbeeldingen van elke grootte en vorm in een Story Map Tour te gebruiken, maar de landscape oriëntatie (horizontaal) wordt aanbevolen in plaats van de portretoriëntatie (verticaal);
- **Videos:** de template biedt de mogelijkheid om video's in het verhaal kaart te integreren, hetzij door directe toegang tot video's opgeslagen in een YouTube-account of door het opgeven van de URL's van individuele video's op YouTube, Vimeo, etc.
- **Audio:** Het is enkel mogelijk om audio in het verhaal kaart op te nemen door middel van een video. Een zeer krachtige manier om een verhaal te delen en meer persoonlijk de ervaring van het lezen, is het één van het hebben van de auteur lezen van delen van het verhaal script. Deelnemers kunnen audio met betrekking tot specifieke sessies (of alle) van het verhaal opnemen en deze uploaden in een video-formaat, daarbij een stilstaand beeld te houden als achtergrond. In dat geval dient de audio worden opgeslagen en met behulp van dezelfde grondslagen voor de video's.

Elke multimedia-inhoud in het tourverhaal is gegeolocaliseerd. Het is daarom aan te raden de volgorde van afbeeldingen en video's in een reeks te organiseren, en zorg ervoor dat een geografische locatie is gekoppeld aan elk item in de lijst.

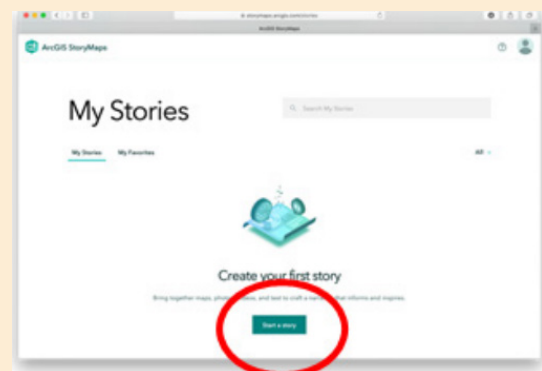
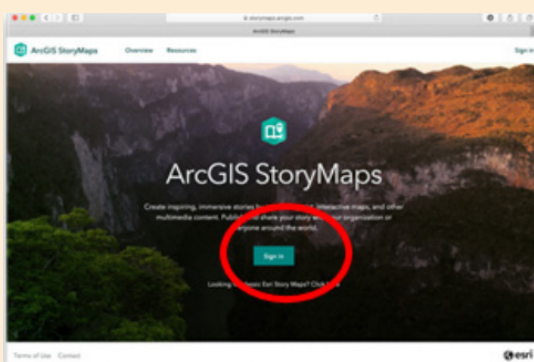
Een digitale VERHAAL MAP

De volgende stap is om in te loggen op de Esri Maps Story platform.

Ga naar: <https://storymaps.arcgis.com/>

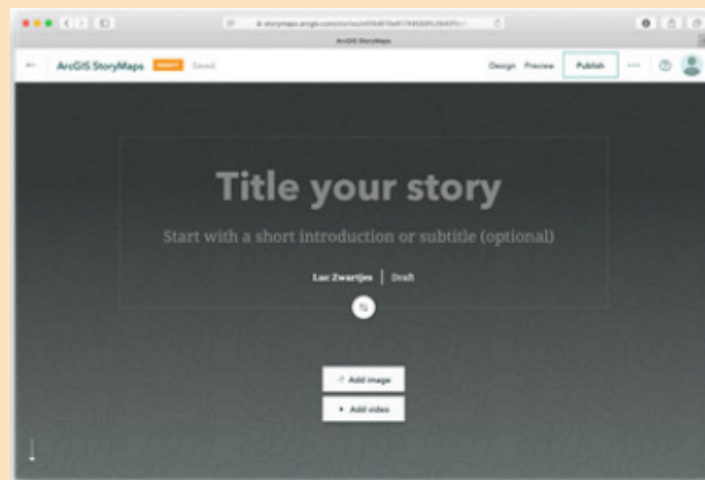
Klik op 'Sign In', Log in met Facebook of Google of met je eigen account

Klik vervolgens op 'Create story'



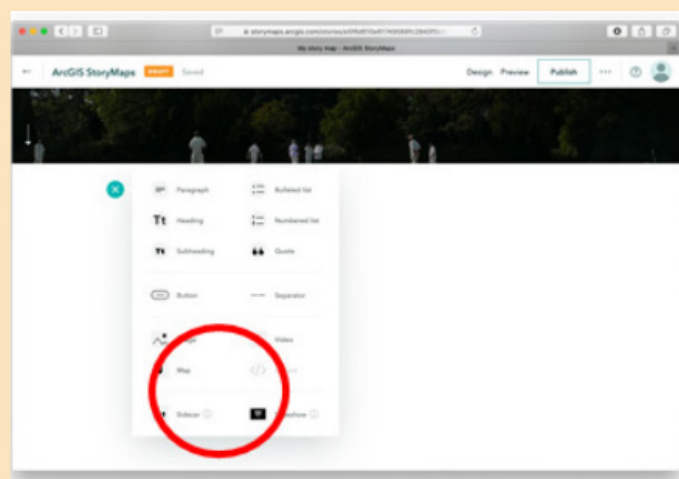
De eerste 'pagina' van jouw verhaal wordt voorgesteld.

Pas de titel aan, eventueel ondertitel. Voeg een foto of video toe voor het beginscherm

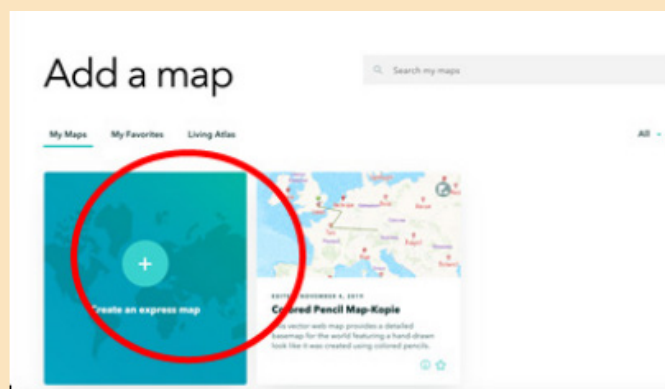


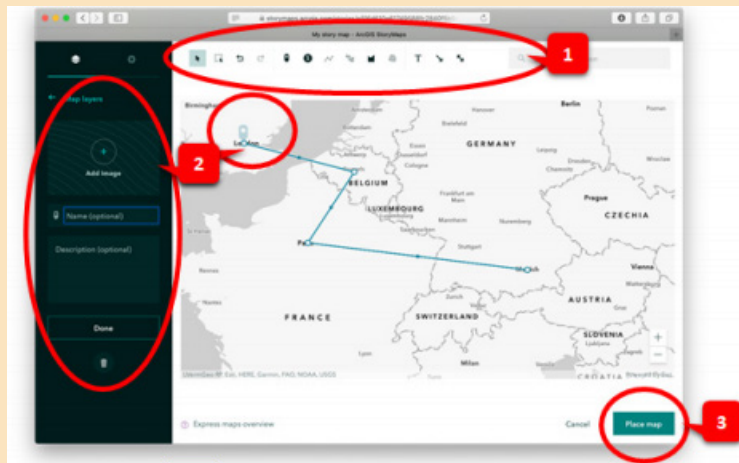
Klik op  onder het beginscherm (komt tevoorschijn als je naar beneden scrolt). Nu verschijnt een venster met mogelijke toevoegingen.

Twee opties zijn hier ideaal: 'Map' en 'Sidecar'.

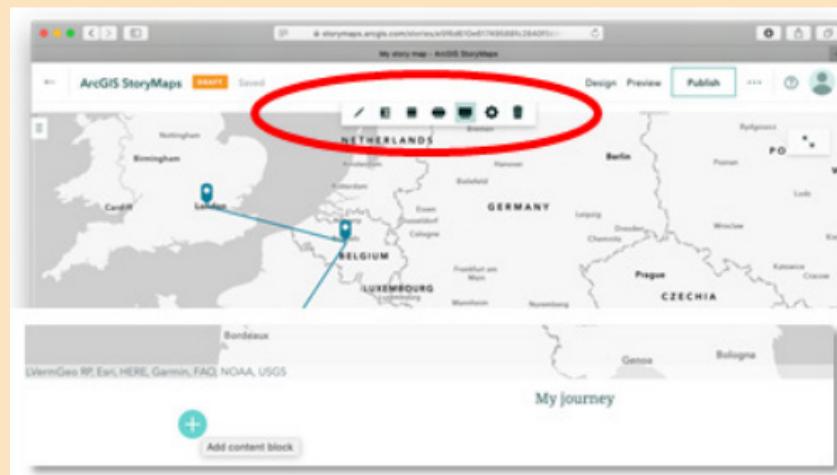


Bij 'Map' komen kaarten die je al gemaakt hebt met ArcGIS Online (binnen jouw account) te staan. Als je nog geen kaart gemaakt hebt: klik op 'Create an express map'. Hiermee kun je zeer makkelijk bv. jouw verplaatsingen weergeven en met pijlen verbinden.





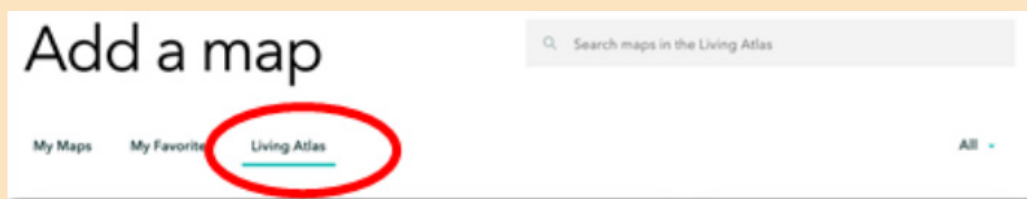
Bovenaan (1) kies je om een pijl ↘ te tekenen of om een punt 📍 toe te voegen op de kaart. Als je een punt hebt toegevoegd kun je in het zijvenster (2) bij dat punt een foto toevoegen met titel en korte beschrijving. Als alle plaatsen zijn toegevoegd klik je op 'Place map' (3).



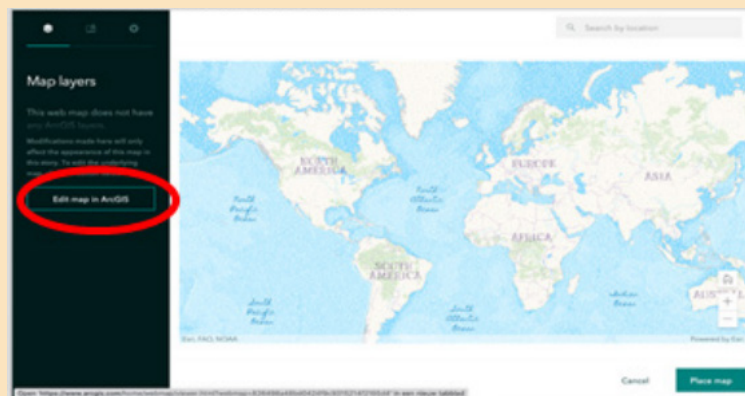
De kaart is toegevoegd, via de knoppen bovenaan bepaal je hoe groot deze moet worden weergegeven.

Scroll de kaart naar boven om onderaan nog een sectie toe te voegen ➕. Je kunt dit ook altijd tussen 2 bestaande secties doen.

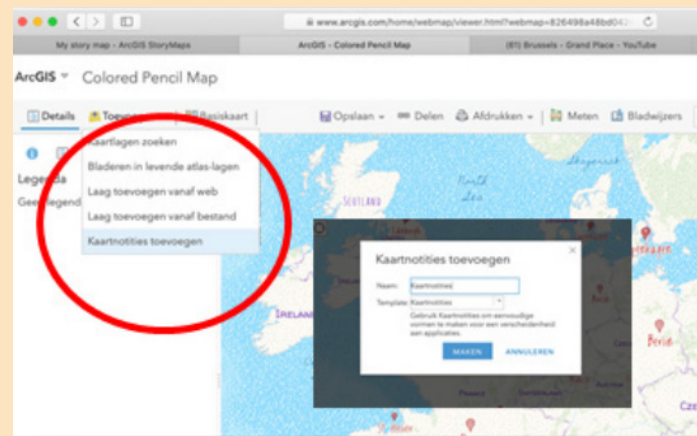
Je kunt ook op een andere manier een kaart toevoegen. Kies bij 'Add a map' voor 'Living Atlas'. Hier staan kaarten die je mag gebruiken. Kies bv. voor 'Colored Pencil Map'.



Om op deze kaart gegevens toe te voegen klik je op 'Edit in ArcGIS'. De kaart opent nu in ArcGIS (merk: nieuw tabblad)



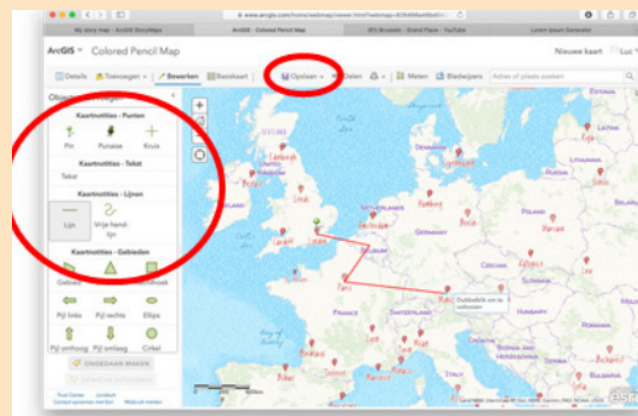
Klik op 'Toevoegen' > 'Kaartnotities toevoegen'.
Klik op 'Maken' (de rest hoeft niet aangepast)



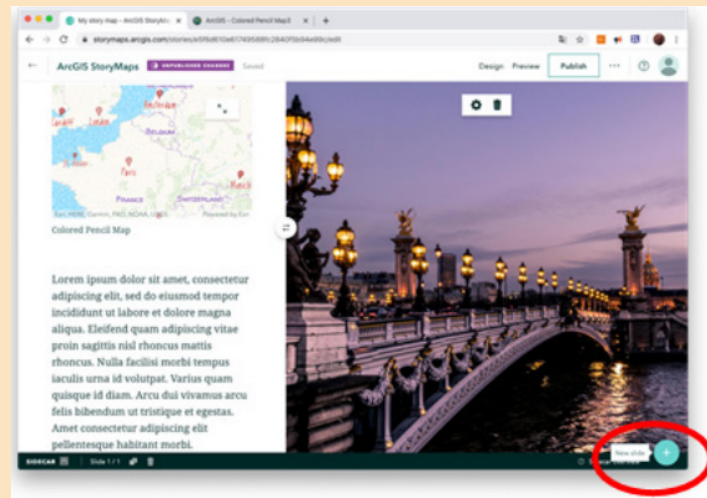
Nu kun je punten en lijnen en vlakken toevoegen aan de kaart.
Als je klaar bent klik je op 'Opslaan' en geef je de kaart een naam.

Je kunt de gemaakte kaart nu invoegen.

Opgelet: je moet terug gaan naar de knop invoegen en kiezen voor 'Map', in de lijst zul je de kaart terugvinden.



Met Sidecar creëer je een layout met in de linkerkolom tekst (met ev. ook video, foto en kaart), terwijl je in het grote venster rechts foto's, video of kaart in het groot weergeeft.

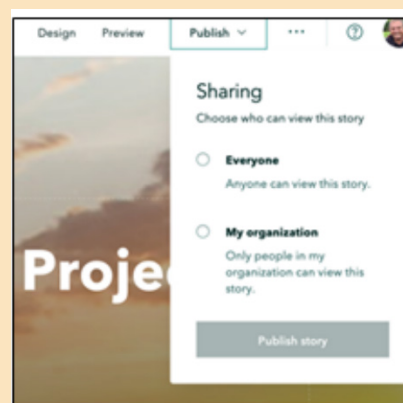


Bij Sidecar kun je verschillende slides toevoegen die het makkelijk maken om stapsgewijs een verhaalkaart te maken. Extra slides voeg je toe door op de knop 'New slide' te klikken. Je kun nu opnieuw in het linker venster tekst en meer plaatsen, en in het hoofdvenster rechts in het groot de kaart of foto's. Je kunt ook eigen video toevoegen (die op jouw computer staat), embedden van media kan enkel met een organisatie-account.

Wanneer je het verhaal hebt beëindigd klik je rechtsboven op de knop 'Publish', als je deel uitmaakt van een organisatie kun je deze delen met leden van de groep / organisatie, of deze voor iedereen zichtbaar maken. Indien je een publiek (gratis) account gebruikt heb je die keuze niet.

Als een item nog niet gedeeld is (vb. de kaart die je in ArcGIS maakte) krijg je de vraag dat te doen. Klik dan zeker op 'Yes'.

De digitale verhaalkaart is nu volledig operationeel en kan door de lezers worden bekeken!



MATERIAAL

- internetverbinding
- Een laptop (minimaal één per deelnemer)

LEERDOELEN

- 1.1 De eigen gedachten en emoties duidelijk begrijpen en uitdrukken
- 2.1 Beheer van digitale identiteit
- 2.2 Interactie en delen via digitale technologieën
- 2.3 Het gebruik van gangbare computersoftware
- 2.4 Bladeren, zoeken en filteren van gegevens, informatie en digitale inhoud
- 3.1 Creatief gebruik van digitale technologieën
- 3.2 Het produceren van geschreven inhoud voor een breed publiek / ontvangers en media
- 3.3 Opnemen, bewerken en delen van digitale foto's en video
- 3.4 Creëren van webpagina's en andere webgebaseerde presentaties
- 3.5 Ervaring hebben met auteursrechten en licenties
- 4.2 Herkennen van eigen verplichtingen en verantwoordelijkheden
- 4.3 Eigenaar worden van eigen doelen, acties en gedrag
- 5.2 Bereid zijn om zijn eigen 'comfortzone' te verlaten om vooruit te komen of zich te ontwikkelen
- 5.4 Veerkrachtig zijn
- 5.5 Drijvende kracht
- 6.1 Inzicht in eigen kracht en zwaktes
- 6.3 Zich verbinden tot leren, studeren en/of handelen
- 6.4 Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren
- 6.5 Advies, informatie en ondersteuning vragen
- 7.1 Afronding van taken op tijd en volgens de vereiste normen
- 7.2 Geconcentreerd blijven
- 7.3 Multi-tasking: vooruitgang boeken met verschillende taken en verantwoordelijkheden tegelijkertijd
- 7.4 Werken onder druk
- 7.5 Planning en prioritering van taken
- 8.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 8.3 Plannen maken en uitvoeren
- 8.5 Verwerven van middelen (inclusief geld)
- 9.1 Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties
- 9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 9.3 Analyseren van oorzaken
- 10.2 Feedback geven en ontvangen



DUUR:
60 minuten

DOEL

Een activiteit die tot doel heeft de deelnemers het idee van intellectueel eigendom, licenties en ethiek te introduceren ter voorbereiding op het proces van het maken van hun eigen digitale verhaalkaart. Een van de doelen is ook het stimuleren van een reflectie op het concept van “digitale voetafdruk” dat mensen online verlaten.

BESCHRIJVING STAP VOOR STAP

- Maak vooraf een set willekeurige woorden (liefde, natuur, vriendschap, basketbal, enz.) En schrijf elk van hen op een klein stukje papier.
- Deel de deelnemers op in kleine groepen en laat ze een naam voor hun groep kiezen. Schrijf de namen op een flipover in een scorebord. Leg de groepen uit dat ze 10 minuten de tijd hebben om online naar media te zoeken (meer specifiek: foto, video, muziek, quotes) die gerelateerd moeten zijn aan de woorden die ze gaan kiezen. Elke groep werkt zelfstandig, het uiteindelijke doel is om een volledige set media (dus een foto, een video, een muziekstuk en een citaat) te verzamelen voor zoveel mogelijk woorden in de gegeven tijd.
- Zodra de tijd voorbij is, controleert u de resultaten van de groepen en meldt u deze op het scorebord om te zien wie de grootste hoeveelheid online media heeft gevonden. Vraag de groepen om een deel van de media die ze hebben gevonden in de plenaire vergadering te delen, en ook te delen waar ze ze hebben gevonden.
- Open en begin een discussie over auteursrechten te faciliteren: kunnen we deze media onbeperkt downloaden? Zijn er consequenties aan verbonden? Kunnen we gratis downloaden? Benadruk dat alles wat op internet te vinden is (video's, foto's, tekeningen, citaten, verhalen, geluiden enz.) Oorspronkelijk eigendom van iemand anders is. Een veel voorkomende mythe over internet is dat alles wat online wordt geplaatst, kan worden gekopieerd of gedownload, in werkelijkheid heeft alles wat op internet verschijnt dezelfde potentie om door het auteursrecht te worden beschermd als alles dat in de bibliotheek of in een boekhandel kan worden gevonden. Het is ook belangrijk om het andere aspect te benadrukken: deelnemers zullen binnenkort hun persoonlijke verhaalkaarten produceren, die hun intellectuele eigendom zullen zijn. Elk van hen heeft de rechten die zijn toegekend aan hun product.
- Ontdek met deelnemers welke websites gratis downloads aanbieden, zoals :

- Afbeeldingen: Pixabay, Pexels, Unsplash, Istockphoto, Stocksnap , ...

-Video's: Pexels-video's, Pixabay, Makerbook, Videvo, Videezy, ...

-Muziek: geluidswolk, Jamendo-muziek, Noisetrade, gratis muziekarchief, puur volume, internetarchief, geluidsklik, artiest direct, ...

-Geluiden: Freesound, Audio jungle, Sounddogs, Audioblocks, ...

- Wanneer je op het punt van de verhaalkaart komt, introduceer je het concept van 'digitale voetafdruk' als sporen die mensen online verlaten. Als het gaat om het online delen van iets, is er niet alleen de kwestie van het delen van iets dat van iemand anders is, maar ook wat we over onszelf willen delen met de verhaalkaart, maar ook meer in het algemeen met de gegevens we delen dagelijks via digitale technologieën (forumregistratie, e-mails en bijlagen, het uploaden van video's of digitale afbeeldingen en elke andere vorm van overdracht van informatie) - die allemaal sporen van persoonlijke informatie over uzelf online beschikbaar houden voor anderen .
- Laat deelnemers een test doen om hun digitale voetafdruk te meten en deze te vergelijken met die van de andere deelnemers.
- Oogst de resultaten van de test en het delen, het verzamelen van feedback en persoonlijke reflecties van deelnemers

MATERIAAL

- internetverbinding
- Een hoofddapparaat (pc - laptop - tablet - smartphone) aangesloten op een beamer / groot scherm
- Mobiele apparaten (minimaal één per persoon)
- Een laptop (minimaal één per groep)
- Flip-over en markeringen

LEERDOELEN

- 2.1 Beheer van digitale identiteit
- 2.2 Interactie en delen via digitale technologieën
- 2.3 Het gebruik van gemeenschappelijke computer software
- 2.4 Bladeren, zoeken en filteren van gegevens, informatie en digitale inhoud
- 3.5 Ervaring hebben met auteursrechten en licenties
- 4.5 Keuzes maken die het welzijn en de veiligheid ten goede komen
- 5.1 Omgaan met dubbelzinnigheid en onzekerheid
- 7.3 Multi-tasking: vooruitgang boeken met verschillende taken en verantwoordelijkheden tegelijkertijd
- 7.4 Werken onder druk
- 10.5 Handelen in samenwerking met anderen om gemeenschappelijke taken uit te voeren

AANVULLENDE OPMERKINGEN / TIPS VOOR DE UITVOERING

Een online test op digitale voetafdruk is hier beschikbaar:

<http://digitalfootprintimu.weebly.com/measure-your-footprint.html> maar het kan goed zijn om er een te maken die speciaal is ontworpen voor het doel van de activiteit met behulp van een interactieve online tool zoals Mentimeter <https://www.mentimeter.com> wat deelnemers via hun telefoon kunnen doen en de resultaten in realtime op een groter scherm kunnen zien en de algemene resultaten kunnen vergelijken.



FASE 4

In kaart brengen van de TOEKOMST

Deze fase is de afsluiting van de ervaring van de workshop en moet daarom gericht zijn op het sluiten van alle processen die tijdens de vorige sessies zijn geopend en nadenken over het opstellen van individuele toekomstige intenties en mogelijke stappen die na afloop van de workshop kunnen worden ondernomen. Afhankelijk van de lengte van de sessie die door de begeleiders wordt gekozen, zou de aanbeveling ervoor moeten zorgen dat de inhoudstroom zo wordt ontworpen dat de volgende hoofdelementen worden opgenomen:

- ◆ een moment van sluiting van de groepsdynamiek;
- ★ de presentatie van de story maps van de deelnemers in hun definitieve versie en met de rest van de groep;
- ★ de algemene evaluatie van de groep over de workshopervaring met een collectieve en coöperatieve ingesteldheid;
- ★ een moment dat zich toelegt op de zelfbeoordeling om de persoonlijke leerprocessen van de deelnemers te beoordelen;
- ★ een moment van reflectie over volgende stappen;

Deze laatste fase moet als een zeer delicaat moment worden beschouwd, omdat het een moment voor de deelnemers is om hun kennis te verzamelen en tegelijkertijd te gaan identificeren welke mogelijke opties voor hen na het einde van de workshop. Het is belangrijk om beschikbaar te zijn voor persoonlijke ondersteuning en om een coachingsproces te activeren om deelnemers te begeleiden en te oriënteren op het kapitaliseren van wat ze hebben geleerd en de competenties die ze hebben ontwikkeld.



OOGSTEN VAN HET LEREN

FASE 4: IN KAART BRENGEN VAN DE TOEKOMST

DUUR :

60 minuten

DOEL

Een moment van groepsevaluatie om deelnemers te ondersteunen bij het in kaart brengen van de workshopervaring vanuit het leerperspectief, waar ze persoonlijke ontwikkeling kunnen identificeren en opvolgen.

BESCHRIJVING STAP PER STAP

- Hang opnieuw de poster op van de activiteit “Van thuis naar ...” met de post-it's met de verwachtingen van de deelnemers;
- Vraag deelnemers om hun post-it's weg te halen uit de gerelateerde secties voor het geval:

Ze dingen hebben geleerd die ze wilden leren

Ze betrokken zijn geweest / ze de dingen die ze aanboden konden meenemen

- Breng de resultaten in kaart voor en na deze activiteit. Probeer ze te motiveren om uit te leggen hoe ze zich in het begin voelden en hoe ze zich nu voelen aan het einde van de activiteiten;
- Organiseer de ruimte met 2 stations (twee begeleiders) of zelfs 4 stations (als het mogelijk is om de deelnemers te modereren en aantekeningen te maken), waarbij de volgende vragen worden beantwoord:

1)Op een schaal van 1 (ik vond het helemaal niet leuk) tot 5 (vond ik het geweldig!): Vond je de workshop leuk?

2)Hoe voelde je je met de groep?

3)Wat was het beste dat je tijdens deze ervaring overkwam?

4)Wat was de grootste uitdaging voor jou tijdens deze ervaring?

5)Als we dit programma zouden herhalen, wat zou JIJ dan anders doen?

6)Zou je de jongeren aanraden om aan dit programma deel te nemen? Waarom?

7)Wat heb je in deze periode geleerd?

8)Was er iets wat je van nu af aan geleerd hebt wat je gaat gebruiken / toepassen in je (dagelijkse) leven?

- Per station moet er één persoon (begeleider) zijn die de vragen stelt en de resultaten noteert door te brainstormen en erover te discussiëren. In de tweede (derde, vierde) ronde zou deze persoon de bevindingen uit de vorige ronde samenvatten en de deelnemer vragen toe te voegen, te relateren, enz..

1. V1 en V2 - V3 en V4

2. V5 en V6- V7 en V8

MATERIAAL

- flipchart-bladen en markeringen;
- Pennen, potloden en/of gekleurde markeringen

LEERDOELEN

6.4 Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren
9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
10.2 Feedback geven en ontvangen



DE WEG DIE NOG MOET KOMEN

FASE 4: IN KAART BRENGEN VAN DE TOEKOMST

DUUR:

60 minuten

DOEL

Een activiteit gericht op het ondersteunen van de deelnemers bij het analyseren van de mogelijkheden die ze hebben na afloop van de workshop en het identificeren van concrete stappen die moeten worden ondernomen en middelen die kunnen worden gebruikt.

BESCHRIJVING STAP PER STAP

- Vraag de deelnemers om terug te gaan naar hun tekening van de activiteit “De reis van het leven in kaart brengen”, met speciale aandacht voor het deel van het “nog te volgen pad” waar ze drie toekomstige mijlpalen markeren, haalbare stappen, dingen die ze echt willen doen ;
- Nodig hen uit om de mijlpaal te kiezen die op dit moment voor hen het meest belangrijk lijkt en hen voor te stellen aan het model van de SWOT-analyse (Sterke punten, Zwakke punten, Kansen en Bedreigingen);
- Laat ze hun analyse individueel maken, rekening houdend met de hele ervaring van de workshop en de dingen die ze hebben geleerd;
- Vraag de deelnemers om de uitkomst van hun analyse met hun buddy te delen en elkaar te interviewen om drie concrete acties / stappen te schetsen die ze realistisch kunnen uitvoeren om hun doel op een concrete manier dichterbij te brengen;
- Laat alle deelnemers zich verzamelen in een cirkel en vraag hen om met de rest van de groep te delen, als ze zin hebben, hun mijlpaal / intentie;

MATERIAAL

- Blanco A4-vellen papier
- Pennen, potloden en/of dunne markeringen
- Persoonlijke tekening van de activiteit “De reis van het leven in kaart brengen”

LEERDOELEN

- 4.3 Eigenaar worden van eigen doelen, acties en gedrag
- 4.4. De eigen inspanningen en prestaties vieren
- 6.1 Inzicht in eigen kracht en zwaktes
- 6.2 Het stellen van doelen voor persoonlijke groei, ontwikkeling en prestatie
- 6.4 Reflecteren op ervaringen om het leren te maximaliseren
- 6.5 Op zoek naar advies, informatie en ondersteuning
- 8.1 Op zoek naar advies, informatie en ondersteuning
- 8.3 Plannen maken en uitvoeren
- 8.5 Verwerven van middelen (inclusief geld)
- 9.1 Aantonen van bewustzijn van situaties, problemen en reacties
- 9.2 Reflecteren op ervaringen, feedback en gegevens
- 9.4 Een logische benadering volgen om oplossingen te vinden
- 9.5 Betrekken van anderen bij het vinden van oplossingen
- 10.2 Feedback geven en ontvangen
- 10.4 Bevorderen en verzekeren van de participatie, motivatie en inzet van anderen



7. ANNEX 1: ZELFEVALUATIE VAN COMPETENTIES

Voici une liste de 10 domaines de compétences qui sont abordés dans le cadre de l'atelier Ma carte d'histoire, ainsi qu'une description et une explication de l'objet de ces compétences.

Veuillez parcourir la liste et essayer de vous évaluer en vous posant la question suivante : quel est votre niveau de compétence par rapport à ces compétences ? Pour documenter votre évaluation actuelle, utilisez le "Graphique de la toile d'araignée" qui figure dans la deuxième annexe.

1. Communiceer op zinvolle wijze

Communicatie is een uitwisseling, het begrip tussen mensen door de overdracht en bemiddeling van informatie. Communicatie vindt altijd plaats wanneer mensen met elkaar communiceren, in twee of in grotere groepen.

Behalve gesproken taal kan het communicatiemiddel ook houding, gebaren, gezichtsuitdrukkingen, fysieke aanrakingen en technische middelen zoals schrijven, beelden of geluid omvatten.

Sommige communicatieve vaardigheden zijn aangeboren (bijvoorbeeld huilen en lachen), anderen, zoals taal of een goed verhaal vertellen, moeten worden geleerd. Al deze vaardigheden zijn onderhevig aan verandering door veranderingen in levensomstandigheden, historische processen, werktradities en religies, en culturele verschillen.

Naast het uiten van eigen opvattingen, zorgen, gevoelens, ideeën, enz. is het voor goede communicatie ook belangrijk om te proberen het beste te begrijpen wat anderen willen uitdrukken. Het vermogen en de bereidheid om de gedachten, intenties en gevoelens van anderen te herkennen, te begrijpen en in te leven, wordt ook "empathie" genoemd. Het omvat het zich bewust zijn van diversiteit, d.w.z. in relatie tot cultuur en leeftijd. Empathie omvat ook het vermogen om op de juiste manier te reageren op de gevoelens van anderen, zoals mededogen, verdriet, pijn en mededogen.

2. Communiceer digitaal

Digitale communicatie is communicatie, dus interactie van mensen, via digitale technologieën. Het internet, met zijn talloze mogelijkheden zoals e-mail, chatten, instant messaging, blogs, microblogs en sociale netwerken, is het belangrijkste medium.

In tegenstelling tot klassieke communicatie is digitale communicatie mogelijk voor mensen die niet fysiek op dezelfde plek op hetzelfde moment aanwezig zijn om met elkaar te communiceren. Dit heeft echter ook het effect dat een wederzijdse sensorische waarneming (bijvoorbeeld elkaar kunnen zien, aanraken en ruiken) niet beschikbaar is. Daarom komen misverstanden vaker voor en is wederzijds begrip in letterlijke zin vaak moeilijker.



Vanwege de grotere anonimiteit op internet is de drempel voor het blokkeren van slecht gedrag, bijvoorbeeld aanstootgevend gedrag, veel lager dan in de echte wereld. Anonimiteit wordt ook aangetoond door het feit dat men eerder van “gebruikers” spreekt dan van personen in verband met internet. Degenen die rondkijken of deelnemen aan fora en andere discussies op internet zullen vroeg of laat de term “nettiquette” tegenkomen. De betekenis is samengesteld uit de componenten “Net” voor internet en “Etiquette” voor gedragsregels. Overtredingen van de regels van de nettiquette worden meestal gecontroleerd door administrators of moderators en bestraft met het verwijderen van de kritieke berichten of zelfs met uitsluiting van de gebruiker.

Om met elkaar digitaal te kunnen communiceren, heb je de nodige technische vaardigheden nodig, waaronder ook de keuze van geschikte hulpmiddelen en het beheer van de digitale identiteit. Het is raadzaam om regelmatig wat tijd te nemen om de beveiligingsopties en instellingen van de verschillende providers te controleren en na te gaan welke tools veilig genoeg zijn om persoonlijke informatie uit te wisselen.

Het vermogen om autonoom met digitale media om te gaan, omvat ook de mogelijkheid om ware en relevante informatie te onderscheiden van valse en irrelevante informatie met het oog op de schat aan informatie en meningen die op internet wordt uitgewisseld, en om een bewustzijn van het gebruik van (zoek) filters te ontwikkelen.

3. Creëer digitale inhoud

Aan de ene kant omvat het creëren van digitale inhoud technische vaardigheden als fotografie, het maken van video's, audio-opnames, muziek en het gebruik van geluid en het schrijven via platforms zoals blogs of andere webpagina's. Aan de andere kant gaat het weer om communicatie. Door de presentatie van de inhoud wil je een boodschap zo effectief mogelijk overbrengen aan een doelgroep.

Dus de beste inhoud haal je nergens als jouw doelgroep er niet op springt. Kortom, je moet eerst nadenken over wat je van plan bent door de vragen te beantwoorden: Wat wil ik bereiken met welke gebruikers? (bv. wil ik contact opnemen, de aandacht op mezelf vestigen, entertainment en plezier aanbieden, problemen aanpakken, vragen beantwoorden, vragen bespreken, enz.). Zijn dit goede formats en goede platforms en kanalen om mijn intenties te dienen?

Wanneer we het hebben over digitale inhoud, kunnen we de kwestie van het auteursrecht niet vermijden. Auteursrecht betekent veel meer dan ‘deze video is niet beschikbaar in jouw land’. Er zijn enkele programma's die je gratis zou kunnen gebruiken, terwijl je andere moet kopen om te gebruiken. Hetzelfde geldt voor de inhoud: tekst, afbeeldingen, muziek. Maar er is nog een ander aspect: wanneer je digitale inhoud maakt, ben je de auteur, daarom is alles wat je produceert jouw intellectuele eigendom. Wat je produceert heeft waarde - en moet worden beschermd. Auteursrecht gaat ook over jou, over het waarderen van de scheppingskunst.



4. Wees je bewust van jezelf, neem verantwoordelijkheid

Zich bewust zijn van jezelf en verantwoordelijkheid nemen kan worden beschreven door de term “zelfverantwoordelijkheid”. Het betekent enerzijds dat je iemands eigen leven in handen hebt om bewuste beslissingen te kunnen nemen en het dus te beïnvloeden. Aan de andere kant betekent het ook dat je verantwoordelijkheid neemt voor je eigen acties en beslissingen, om erbij te blijven ongeacht of het resultaat positief of negatief is. Overigens geldt dit ook voor dingen die je niet heeft gedaan of gemist, bijvoorbeeld liever niet solliciteren uit angst om te worden afgewezen. Daarom veronderstelt het herkennen van wat iemand wil voor zichzelf en zich inzetten om het eigen welzijn serieus te nemen om kennis te creëren, wat goed voor je is en een balans tussen de lasten.

Zelfverantwoordelijkheid betekent ook dat je je verantwoordelijk voelt voor je eigen gevoelens, goed of slecht. Veel mensen vinden het leuk om zich een weg te banen uit deze verantwoordelijkheid door verantwoordelijkheid over te dragen aan de betreffende omstandigheden of aan andere mensen. De simpele reden hiervoor is waarschijnlijk dat het zo ongelooflijk eenvoudig is. Het nadeel is echter dat bijna niets je meer ongelukkig maakt dan het gevoel dat je door anderen wordt bepaald en geen controle hebt over de dingen die je aanbelangen.

Zelf verantwoordelijkheid nemen vereist ook moed, het betekent verantwoordelijkheid nemen en de consequenties van acties en beslissingen in ogenschouw nemen en naar oplossingen zoeken. Dit kan ook problemen en onaangename uitdagingen met zich meebrengen die niet gemakkelijk op te lossen zijn. Aan de andere kant opent het ook vele mogelijkheden en helpt het vooral om het eigen leven in eigen handen te nemen, een vrij en zelfbewust leven te leiden en het vertrouwen in de eigen kracht te versterken. Dit is ook de sleutel om meer tevreden te zijn met de eigen situatie.

Zelfverantwoordelijkheid is de moeite waard om een belangrijke reden: niemand anders zal het voor je doen. Dit besef kan pijnlijk zijn, maar dit is niet hoe de wereld werkt. Natuurlijk kunnen gesprekken met vrienden of adviseurs helpen om je te oriënteren en belangrijke vragen te stellen om uit te vinden wat je wilt, en een paar tips over waar je op moet letten. Maar de belangrijke beslissingen voor een gelukkig leven kunnen alleen voor jezelf worden gemaakt.

5. Flexibel en aanpasbaar zijn

Tegenwoordig gaat alles in een zeer snel tempo. Verandering is overal om ons heen, bijvoorbeeld er zullen banen zijn in vijf jaar die vandaag nog niet bestaan, dus een van de belangrijkste vragen is hoe kun je jezelf voorbereiden om deze snelle en plotselinge veranderingen te evenaren?

Flexibiliteit en aanpassingsvermogen betekent openstaan voor verandering, in staat zijn om zich aan te passen en je leven te ontwikkelen, klaar voor nieuwe uitdagingen en taken. Het betekent ook het kunnen herzien van iemands oordeel of mening; om zijn kennis en overtuigingen in vraag te stellen, om bereid te zijn te leren, te observeren en te luisteren om zich aan te passen aan een nieuwe omgeving.



Soms probeer je iets nieuws te doen en ontdek je dat het niet was wat je zocht. Soms faal je. Vaak is het angst die voorkomt dat mensen beslissingen nemen en handelen; de angst voor verandering, de angst voor onzekerheid, de angst om te falen, de angst om simpelweg ongelukkig te zijn. Er is moed voor nodig om deze angsten te overwinnen, om uit je comfortzone te komen en iets nieuws te durven. Maar als beloning is er ook de kans om succesvol te zijn, om je eigen dromen te realiseren, van fouten te leren en mee te groeien met de uitdagingen.

6. Apprendre à apprendre

Met “leren” bedoelen we de verwerving van theoretische kennis, vaardigheden, vaardigheden en attitudes. Leren wordt vaak gebruikt in context op school of in het onderwijs. Het beïnvloedt ons echter elke dag en in vrijwel elke situatie. Een voorbeeld: ik heb mijn voet verwond en het doet pijn wanneer ik recht sta - vanuit deze ervaring trek ik het gevolg op om beter te springen op het pijnloze been. Leren betekent daarom ook een verandering in ervaring en gedrag op basis van individuele ervaringen.

-  Leren leren betekent zich bewust worden van hoe je lerend succes kunt bereiken op een zinvolle en effectieve manier:
-  Daarbij technieken en strategieën verwerven die het mogelijk maken leerinhoud snel en gemakkelijk te bevatten en te behouden,
-  om duidelijk te zijn over individuele leerdoelen, om de eigen leersterkten en -zwakheden te kennen,
-  om te weten wat er nodig is om goed te leren,
-  om ondersteuning voor het eigen leerproces te organiseren.

De tijd en energie die wordt geïnvesteerd in leren loont op de middellange en lange termijn, omdat toekomstige leerprocessen sneller en effectiever zijn.

7. Effectief organiseren

Organisatie is belangrijk om goede resultaten te bereiken. Vaak zijn er in het leven deadlines - je moet een afgewerkt product op tijd presenteren. Veel mensen gaan pas werken als de deadline heel dicht bij hen ligt. En wanneer ze dat doen, merken ze vaak dat de taak te groot is, dat het onmogelijk is om het goed af te maken. Als je echt goed werk wilt doen, moet je nadenken over hoeveel tijd het kost en in welke volgorde je verder moet gaan.

Vaak moet je meer dan één taak voltooien. Multitasking vereist planning, anders ben je verloren. Je moet beslissen welke taken kunnen wachten en welke niet - prioriteiten stellen. Misschien werk je een beetje aan een taak, laat je hem daar staan en ga je naar de volgende. Bedenk hoe je efficiënt kunt werken. Soms zijn er meer taken dan je gewend bent en zijn de deadlines strak. Als je echter planmatig werkt en gefocust blijft, kun je onder druk werken. Motivatie is hier de sleutel. Vaak, als je geeft om wat je doet, merk je dat je snel, efficiënt en georganiseerd bent. Als je niet begrijpt waarom je doet wat je doet, verlies je de focus, dan vertraag je. Als je echter je doelen en voordelen van het werk duidelijk hebt, ben je gemotiveerder en beter in staat om jezelf te organiseren.



8. Wees creatief, toon initiatief

Creativiteit is het vermogen om dingen te veranderen, dingen vooruit te helpen, om nieuwe en andere oplossingen te overwegen. Creatieve mensen zijn nieuwsgierig en vinden het leuk om nieuwe dingen te proberen. Ze zijn niet beperkt tot het uitvoeren van en wachten op instructies van anderen.

Creativiteit en vindingrijkheid kunnen aangeboren zijn, maar kunnen ook (verder) worden ontwikkeld met behulp van bepaalde technieken. Vaak vereist het ook een goede kennis van de omgeving waarin men zich verplaatst. Om creatief te zijn, moet je de gebaande paden verlaten, nieuwe perspectieven introduceren en oefenen wat ook “to think outside the box” wordt genoemd.

9. Problemen kunnen oplossen

Over het algemeen is probleemoplossend vermogen het goed doordacht en systematisch onderzoeken van problemen en uitdagingen om ze te overwinnen.

Oplossingsgericht denken en handelen betekent in eerste instantie dat moeilijkheden of problemen als zodanig worden herkend. Dan is het een kwestie van het probleem onderzoeken. Vragen zoals: wat is precies het probleem / de moeilijkheid? Of: wat stoort me precies? Waarom zou het probleem kunnen ontstaan? Waarom heb ik het niet eerder opgemerkt? Waarom was het probleem nog niet opgelost? Was er eerder een soortgelijk probleem en hoe was het opgelost? Wie kan helpen om het probleem op te lossen? enz.

Nu heb je de bereidheid en de moed nodig om de erkende problemen aan te pakken en oplossingen te zoeken. Creativiteit, moed en de behoefte aan nieuwe dingen kunnen ook nodig zijn.

Veel problemen kunnen niet meteen met het eerste idee worden opgelost, vaak is het nodig om doorzettingsvermogen te bewijzen. Daarom is controle de laatste, maar essentiële stap in het oplossen van problemen. Alleen als je begrijpt welke effecten jouw maatregel heeft gehad, kun je hierop blijven reageren en zo nodig verdere wijzigingen doorvoeren.

10. Werken met anderen

Mensen zijn sociale wezens en in de meeste gevallen is werken een teamdiscipline. Het vermogen om goed samen te werken met andere mensen wordt vaak het vermogen om in een team te werken genoemd. Samenwerken aan een gemeenschappelijke taak wekt bij de meeste mensen positieve emoties en een gevoel van verbondenheid op.

In tegenstelling tot wat vaak wordt gedacht, is het vermogen om in een team te werken geen karaktereigenschap of een natuurlijk talent, het kan worden geleerd. Het betekent ook niet dat je het goed kunt vinden met je collega's aan alle kanten, of dat je jezelf altijd ondergeschikt maakt; Het betekent ook niet dat je altijd goed met elkaar praat en dat iedereen van elkaar houdt. Integendeel, concurrentie, meningsverschillen en het vermogen om met conflicten om te gaan, zijn net zo goed onderdeel van het vermogen om constructieve kritiek te uiten en te accepteren, een respectvolle benadering van verschillende talenten en karakters, naleving van gedragsregels en wederzijdse ondersteuning en motivatie.



8. ANNEX II: ZELFEVALUATIE COMPETENTIES FORMULIER

Elk van de 10 competenties wordt weergegeven als een sectie (fluitje van een cent) in het spinnenweb. Elk onderwerp is verdeeld in 5 niveaus. Vul de tabel in volgens jouw beoordeling voor elke competentie: als je alleen het binnenste deel vult, betekent dit dat je heel weinig bekwaam voelt, als je alle vijf de onderdelen invult, betekent dit dat je je zeer bekwaam voelt met betrekking tot de respectieve competentie. Als je een tussenniveau kiest, vult je dienovereenkomstig 2, 3 of 4 delen van het gerelateerde gedeelte in de grafiek in.

Duid hier aan wanneer je dit invult:

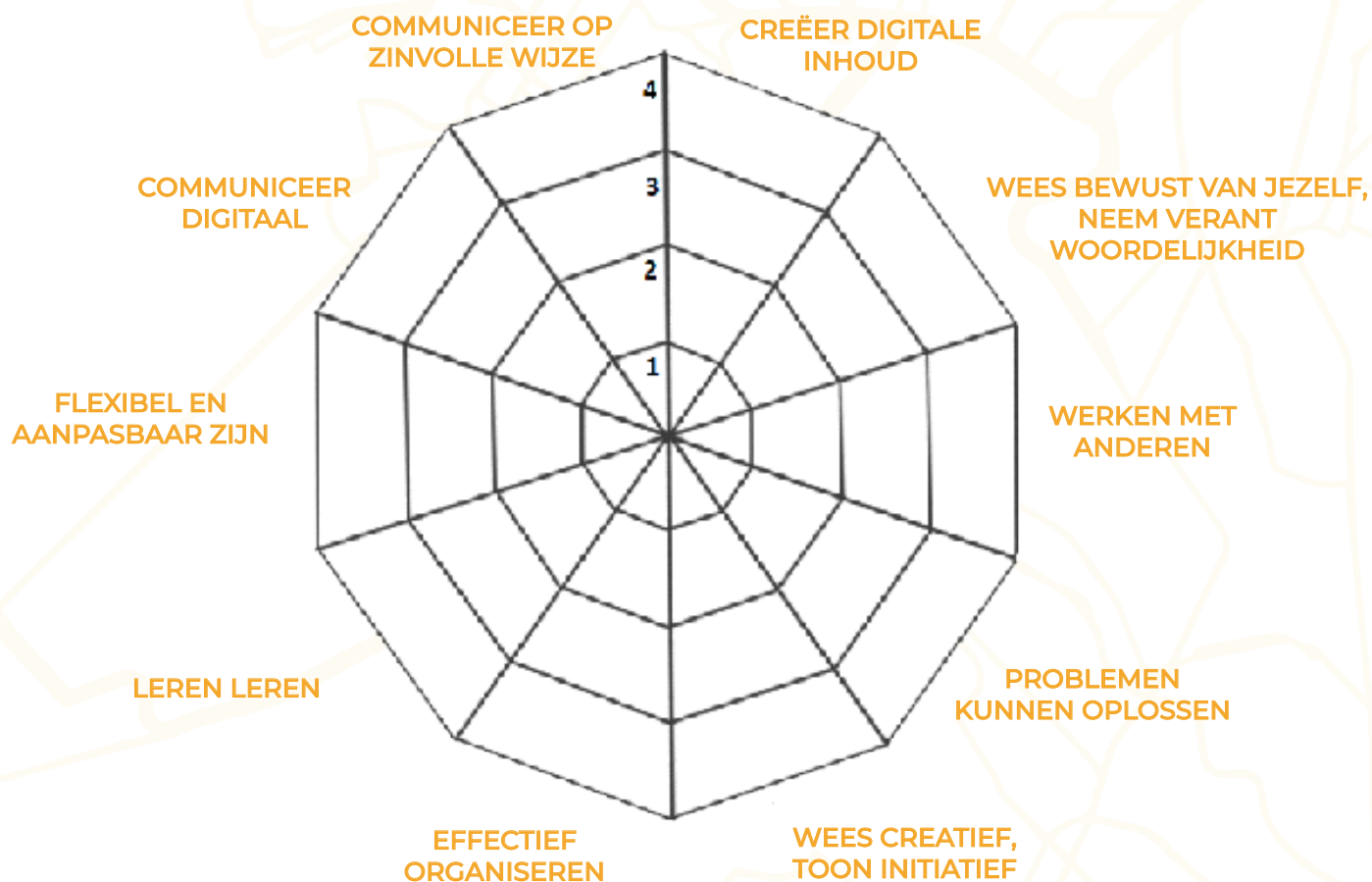
☐

Voor de workshop

☐

Na de workshop

Houd je beoordelingsresultaten bij. Later kun je ze vergelijken en je leervooruitgang bekijken.



1. Communiceer op zinvolle wijze

(Hoe goed communiceer je met anderen?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.

2. Communiceer digitaal

(Hoe goed communiceer je met anderen via digitale technologieën?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.



3. Creëer digitale inhoud

(Hoe gemakkelijk maak je digitale inhoud?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.

4. Wees je bewust van jezelf, neem verantwoordelijkheid

(Hoe verantwoordelijk ben je voor jezelf?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen



5. Flexibel en aanpasbaar zijn

(Hoe flexibel en aanpasbaar ben je?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.

6. Leren leren

(Hoe graag wil je nieuwe dingen leren?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.



7. Effectief organiseren

(Hoe goed beheer je je tijd en krijg je dingen voor elkaar?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.

8. Wees creatief, toon initiatief

((Hoe gemakkelijk vind je nieuwe ideeën, deel je ze en breng je ze in de praktijk?))

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.



9. Problemen kunnen oplossen

(Hoe succesvol analyseer je situaties en ga je vooruit?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.

10. Werken met anderen

(Hoe effectief kun je omgaan met mensen en werken in teams?)

Geef aan waarom je voor dit beoordelingsniveau hebt gekozen. Probeer een aantal bewijzen / voorbeelden te geven waarvan je denkt dat ze jouw competentieniveau aantonen.



9. OVER HET PROJECT

“My Story Map” is een strategisch partnerschap voor innovatieproject op het gebied van schoolonderwijs.

Het project heeft tot doel een educatieve strategie te ontwikkelen en te testen, gebaseerd op het pedagogisch gebruik van de methodologie van het in kaart brengen van digitale verhalen, om vroegtijdige schoolverlaters opnieuw te betrekken bij leeractiviteiten en tegelijkertijd de output te gebruiken als een preventietool voor andere jongeren die het risico lopen af te vallen. De specifieke doelstellingen van het project zijn:

- om factoren te onderzoeken voor het voorkomen van schooluitval door middel van digitale verhaalmapping;
- om communicatie en digitale competenties te verbeteren, twee fundamentele sleutelcompetenties, zowel voor voortijdige schoolverlaters als voor degenen die het risico lopen schooluitval;
- het bewustzijn vergroten van de redenen van schooluitval en van de persoonlijke gevolgen van deze beslissing voor het eigen leven;
- het bevorderen van een bewuste analyse van het eigen educatieve traject om levensdoelen opnieuw te definiëren in termen van zowel educatieve mogelijkheden als kansen op werk;
- om hulpmiddelen beschikbaar te stellen die documenteren en adviseren tegen schooluitval, ook bruikbaar voor toekomstige generaties studenten die het risico lopen af te vallen;
- bijdragen aan het verminderen van voortijdig schoolverlaten.

Onder de vele projecten en initiatieven die zijn uitgevoerd om vroegtijdig schoolverlaten op nationaal en Europees niveau te voorkomen, in te grijpen en te compenseren, beoogt de aanpak van “My Story Map” innovatie in verschillende opzichten te brengen:

- ectoroverschrijdende aanpak:** het project ontwikkelt strategieën die kunnen worden ontvangen en uitgevoerd door scholen, instellingen voor beroepsopleiding, een leven lang leren centra, jeugdcentra en de jeugdorganisaties;
- toepassing van op leerlingen gerichte strategieën** het project maakt gebruik van het motiverende potentieel van nieuwe media en de mediavoorkeuren van jongeren;
- focus op leraren, trainers, opvoeders:** het project ontwikkelt relevante opleidingsmodules die specifiek zijn ontworpen om het fenomeen te voorkomen en aan te pakken en het combineert op een synergetische manier preventie, interventie en compensatie;
- buitenschoolse activiteiten** de informele leerbenadering van het project is geschikt om te voldoen aan de voorwaarden voor succesvol educatief werk met de doelgroepen, omdat het zelfrespect verhoogt, de motivatie verbetert en leerprocessen ondersteunt;
- gepersonaliseerd leren:** de digitale verhaal kaarten kunnen sterk worden aangepast en bieden dus zeer persoonlijke leertrajecten die zijn ontworpen op basis van de specifieke leerbehoeften van elk individ.



10. CONCLUSIES: GEREEDSCHAP VOOR DROP-OUT PREVENTIE

Na de afsluiting van de workshopervaring die is opgebouwd door de combinatie van de activiteiten van de twee leermodules, hebben alle jongeren als eindresultaat hun eigen persoonlijke digitale verhaalkaart over hun ESL-ervaring gemaakt. Het maken van de digitale verhaalkaart moet echter niet als het einde van het proces worden gezien, maar eerder als een nieuw begin.

Dankzij de workshopervaring hebben de jonge vroegtijdige schoolverlaters een duidelijkere visie en een beter begrip van hun persoonlijke situatie, nadat ze het proces van het in kaart brengen van alle elementen, de gebeurtenissen, de karakters van hun ESL-ervaring hebben doorlopen en de verbindingen tussen hen, wat resulteert in een veel sterker gevoel van eigendom van zowel hun eigen verhaal als identiteitsgevoel. Dit gevoel van eigendom en tegelijkertijd loskoppeling van het eigen verhaal is wat de jongere in staat stelt zich in een positie te bevinden om meer zelfbewust na te denken over welke stappen hij vervolgens moet nemen, over wat hij/zij wil graag dat de volgende hoofdstukken van het eigen persoonlijke verhaal eruit zien.

De laatste sessie van de workshop geeft al aanwijzingen in deze richting en nodigt de jonge voortijdige schoolverlaters uit om na te denken over de mogelijke opties die voor hen beschikbaar zijn om hun eigen leerambities en doelen te bereiken en na te streven. Dit nieuwe ontdekte bewustzijn, gecombineerd met de oriënterende begeleiding die wordt geboden door de begeleiders van de workshop, zal nieuwe perspectieven bieden aan de jongeren, omdat zij de kans krijgen om concreet te werken aan het identificeren van potentiële kansen om opnieuw onderwijs en opleiding te volgen en welke middelen kunnen worden gebruikt. beschikbaar voor hen om dit te doen.

Het is dan duidelijk hoe de digitale verhaalkaarten een hulpmiddel voor zelfreflectie en compensatie worden voor de jongeren die betrokken zijn bij dit leertraject van zelfontdekking, empowerment en expressie, om te worden gebruikt als een brug die hun verleden verbindt met hun mogelijke toekomst (s).

Tegelijkertijd kunnen de geproduceerde resultaten ook een nieuw doel krijgen op een breder en sociaal niveau. De keuze om de eigen digitale verhaalkaart buiten de context van de workshop openbaar te delen, moet zorgvuldig worden besproken met de jonge voortijdige schoolverlaters. De hele workshopervaring is een individueel proces dat plaatsvindt binnen een groepsdynamiek, omdat de interactie met de anderen de jongere helpt en ondersteunt, hen nieuwe perspectieven en input biedt, hun veerkracht bevordert en het idee versterkt dat, hoewel elk verhaal is anders, men staat niet alleen in het onder ogen zien van hun strijd. De beslissing om een eigen persoonlijke verhaalkaart te delen, kan een manier zijn om het gevoel van persoonlijk eigendom en zelfbewustzijn van de auteurs te bevorderen, terwijl hun verhalen en hun ervaringen worden gezien, en tegelijkertijd een manier om hun ervaring als een inspiratie en een kostbaar hulpmiddel voor hun leeftijdsgenoten, waardoor het bewustzijn bij andere jongeren wordt vergroot over de gevolgen van de ervaring met het afhaken van onderwijs- en opleidingspaden en daarom resulteert in een sensibiliserings- en preventietool.



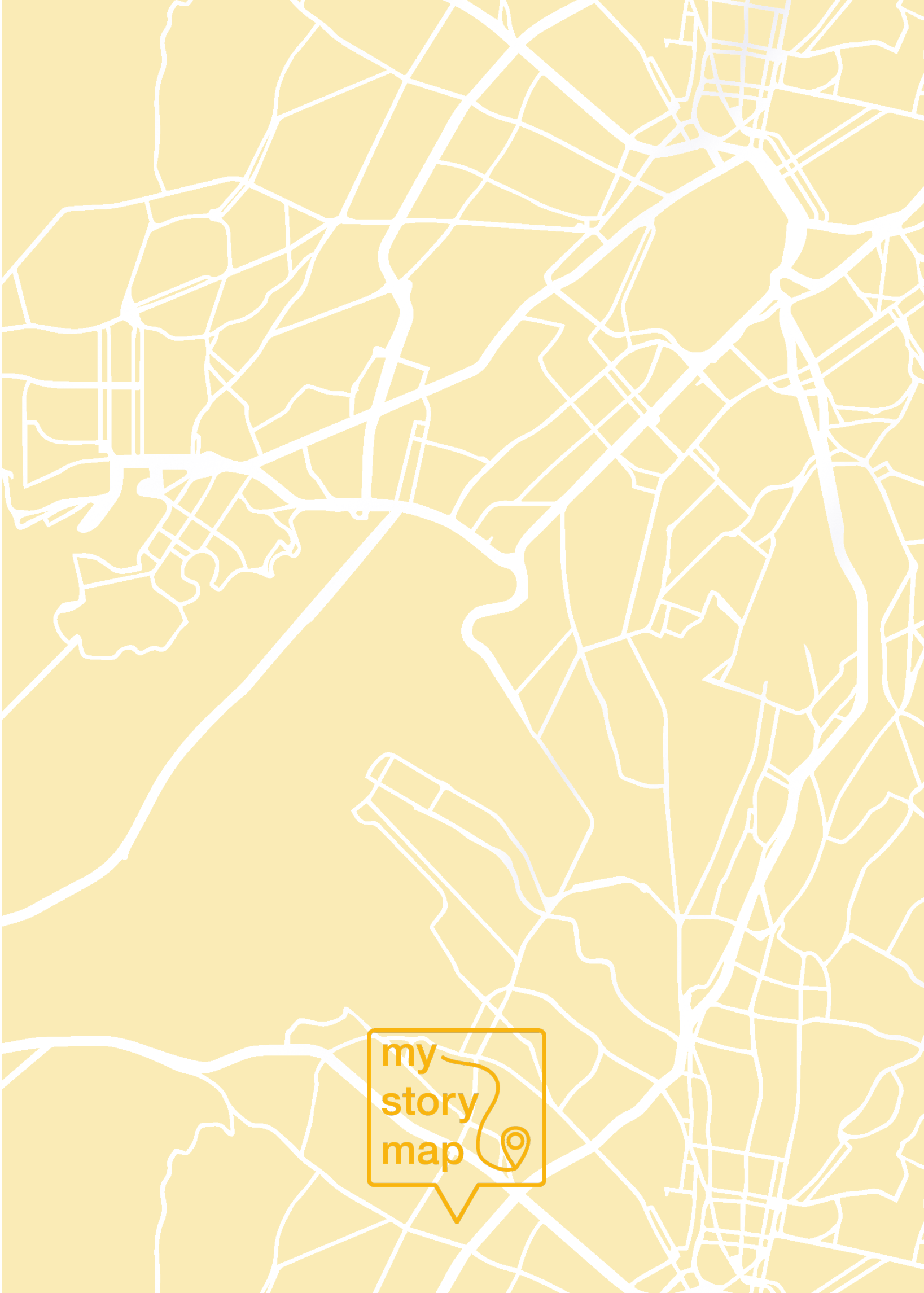
Binnen het project “My Story Map” zijn de digitale verhaalkaarten geproduceerd door de jonge voortijdige schoolverlaters, verrijkt met alle video, foto’s en andere originele materialen, beschikbaar gesteld en gestructureerd in de vorm van een sociale campagne en online tentoonstelling (StoryWall) en vond zo een nieuwe en andere betekenis door de interactie met andere jonge mensen die ze lezen, zoals zij, delen, becommentariëren, waardoor ze online viral kunnen gaan.

Vanwege hun persoonlijke, verhalende en directe aard kunnen de digitale verhaalkaarten een zeer krachtig bewijs zijn dat rechtstreeks met jongeren kan worden besproken die het risico lopen af te vallen binnen de school het instellen en/of in de jeugd organisaties . In dat geval wordt overwogen om de ervaring in een veilige omgeving te laten plaatsvinden en te laten begeleiden door een begeleider (opvoeder, leraar, jeugdwerker) die tot taak heeft om reflectie aan te moedigen en een proces van delen en discussie over de mogelijke toekomst te starten gevolgen van de keuze om uit te vallen, om het bewustzijn hiervan te vergroten en de kansen te belemmeren dat de risico-studenten in de nabije toekomst dezelfde beslissing nemen.

Een ander mogelijk gebruik van de methodologie van het in kaart brengen van digitale verhalen is ook gevonden in de vorm van een interventie maatregel, die is ontwikkeld binnen het project “My Story Map” in de vorm van de leermodule voor leraren “Vroegtijdige uitval voorkomen door digitale verhalen en kaarten ”. In dit geval vindt de interactie van de jongeren die dreigen uit te vallen met de digitale verhaalkaarten weer plaats binnen de schoolomgeving, maar in plaats van zich te concentreren op de persoonlijke verhalen van de voortijdige schoolverlaters, wordt deze gepresenteerd aan de studenten als een methodiek voor hen om rechtstreeks aan een deel van de inhoud van het didactische programma in de klas te werken. Het proces van het creëren van een digitaal verhaal-map wordt dan een kans voor de student te winnen en verbeteren van de eigen communicatie en digitale competentie, en het kan dan worden gebruikt om de leraar te helpen tijdens een specifiek moment van de school programma , wat bijdraagt aan het leren van de hele klas, fungeert als peer educator en vindt een nieuwe rol in de dynamiek van de klas en het leerproces.







my
story
map

