



DIGITAAL 1:32:08
VERHALEN
VERTELLEN
ONDERWIJS
PROGRAMMA



Over het DYME-project

Het project **Digital Storytelling for Youth Mental Health** (DYME) geeft jongeren (18-30 jaar) nieuwe vaardigheden om om te gaan met de negatieve gevolgen en uitdagingen van de 21e eeuw.

Jongeren worden tegenwoordig met meerdere uitdagingen geconfronteerd: de sociale ongelijkheid neemt toe, de sociale mobiliteit neemt in de meeste Europese landen af, de arbeidsmarkt vraagt om nieuwe vaardigheden en het openbaar onderwijs kan deze behoeften niet altijd bijbenen, terwijl duurzaamheid op milieugebied een steeds prangender probleem wordt dat ons dagelijks leven binnenkort kan beïnvloeden. Het is niet verwonderlijk dat gevoelens van angst, hulpeloosheid en verlies van persoonlijke integriteit steeds meer voorkomende problemen zijn onder jongeren in Europa, nog verergerd door de COVID-19 pandemie.

Met DYME willen we een digitale verhalenmethode gebruiken om jongeren bewust te maken en hen in staat te stellen om te gaan met uitdagingen en geestelijke gezondheidsproblemen, en hen te ondersteunen bij het opbouwen van veerkracht onder leeftijdsgenoten in hun gemeenschap. Hiervoor moeten we jongerenwerkers uitrusten met moderne communicatie- en ontwikkelingsmiddelen. Het eerste resultaat van het project, het educatieve programma Digital Storytelling, zal jongerenwerkers essentiële kennis verschaffen over de mate van gebruik van digital storytelling in niet-formele activiteiten gericht op jongeren in alle partnerlanden (Hongarije, Slowakije, Slovenië, Portugal en Nederland) en de mate van gebruik van digital storytelling als een instrument voor capaciteitsopbouw om jongeren in staat te stellen actief te reageren op de uitdagingen van deze tijd. Als onderdeel van de ontwikkeling van het onderwijsprogramma voeren we uitgebreid onderzoek uit, waaronder literatuuronderzoek, enquêtes, interviews en best practices.

Doelstellingen van het projectresultaat:

- Het maken van een geavanceerde analyse van het gebruik van digitale vertelmethoden in niet-formeel onderwijs gericht op jongeren, met de nadruk op het gebruik ervan als instrument voor capaciteitsopbouw;
- Onderzoek naar de behoeften en competenties van jongerenwerkers bij het gebruik van digital storytelling en hun behoeften en competenties bij het benaderen van psychische problemen bij jongeren;
- Dienen als uitgangspunt voor het opstellen van het digital storytelling-curriculum en het trainingsprogramma voor de jongerenwerkers.

Partners



Hidak Ifjúsági Alapítvány
(Hongarije)

www.youthbridgesbudapest.org



Youth Initiative Center
(Nederland)

www.youthinitiativecenter.eu



Youthfully Yours SK
(Slowakije)

www.youthfullyyours.sk



JUMPIN HUB
(Portugal)

www.jumpinhub.com



Zavod Aspira
(Slovenië)

www.aspira.si



Smart Idea
(Slovenië)

www.projects-with-igor.eu

Inhoudsopgave

Achtergrondonderzoek	6
Literatuur	7
Enquêtes over digital storytelling en geestelijke gezondheid in het jongerenwerk in de praktijk	12
Beste praktijken	13
Methodologie	14
Geselecteerde best practices	15
Projecten	15
Campagnes	17
Gereedschap,toolkits	17
Tips,artikelen	18
Theorie, onderwijsmateriaal	19
Interviews	20
Onderwijsprogramma	26
Woordenlijst	29
Module 1: Digitale en sociale media onder jongeren	30
Module 2: Digitale vertelmethoden in jongerenwerk	31
Module 3: Digitaal verhalen vertellen als middel voor empowerment van jongeren	32
Module 4: Jongerenwerk rond geestelijke gezondheid met digital storytelling	33
Module 5: Privacy en auteursrechten bij digital storytelling	35
Bibliografie	36
Medewerkers	39



ACHTERGROND ONDERZO

De eerste stap in de ontwikkeling van het onderwijsprogramma was een uitgebreid achtergrondonderzoek in de partnerlanden en daarbuiten. Dit bestond uit de volgende stappen:

- 1.Literatuuroverzicht
- 2.Nationale onderzoeken naar bestaande beste praktijken
- 3.Interviews met experts
- 4.Enquêtes over digital storytelling en geestelijke gezondheid in jongerenwerk in de praktijk

De eerste activiteit was het schrijven van een literatuurstudie waarbij relevante publicaties werden gevonden, kritisch geanalyseerd en uitgelegd. Alle partners zochten naar 6-10 relevante literatuur voor analyse. Er werden niet alleen academische publicaties bekeken, maar ook handboeken, richtlijnen, educatieve programma's van andere projecten, casestudies enz. De literatuur richtte zich op digital storytelling en innovatieve methoden (bijv. animatie, strips) en/of jongerenwerk op het gebied van geestelijke gezondheid in digitale omgevingen. Traditionele vertelmethoden en -bevindingen werden er ook bij betrokken om te onderzoeken in hoeverre ze overdraagbaar zijn op ons project.

Als volgende stap werden nationale onderzoeken over het onderwerp geestelijke gezondheid en digital storytelling onderzocht om gegevens te verzamelen en best practices te verzamelen. 6-9 nationale best practices werden gepresenteerd over twee hoofdthema's: digital storytelling en jongerenwerk rond geestelijke gezondheid. Het belangrijkste aspect is de relevantie en bruikbaarheid voor ons project. Het verschil met de eerste activiteit (literatuuronderzoek) is de praktische focus van het onderzoek - deze keer verzamelden we bestaande, goed werkende praktijken met betrekking tot de geestelijke gezondheid van jongeren en digitaal jongerenwerk.

Als onderdeel van het uitgebreide onderzoek, om meer inzicht te krijgen in het onderwerp van het project en de geselecteerde best practices, hebben we in elk land 3 interviews afgenomen, 15 in totaal. Semigestructureerde interviews zijn een mix van gestructureerde en ongestructureerde interviews. Hoewel de interviewers een algemeen plan hadden voor wat ze wilden vragen, hoefden de vragen geen bepaalde formulering of volgorde te volgen. Alle partners vatten hun interviews samen volgens een vooraf bepaalde reeks criteria.

Voor de derde keer werd een online enquête opgesteld om de specifieke kenmerken van het werken met de geestelijke gezondheid van jongeren, digitaal jeugdwerk en de bekendheid van digital storytelling onder jeugdwerkers te beoordelen. Op verzoek van de partners vulden 150 onderwijs- en jeugdprofessionals de online vragenlijst in om meer inzicht te krijgen in digital storytelling in het jeugdwerk, in het bijzonder in activiteiten die te maken hebben met geestelijke gezondheid. In de vragenlijst vroegen we naar de doelgroep, het werk en de behoeften van de respondenten; een hoofdonderwerp was het bewustzijn en gebruik van digital storytelling; en het andere de geestelijke gezondheid in het jeugdwerk.

De volgende samenvatting van resultaten vormt de basis van het onderwijsprogramma.

Literatuuroverzicht

In totaal analyseerden de partners 29 literatuurdocumenten. Veruit de meeste daarvan zijn academische studies, aangevuld met vergelijkbare documenten uit andere projecten. Eén analyse gaat over een relevant project waarvan de projectresultaten nog niet bekend zijn. De meeste geanalyseerde literatuur is in het Engels, maar er zijn er ook in het Hongaars, Sloveens en Portugees. De meeste literatuur richt zich op digital storytelling of digitale pedagogie, en minder op geestelijke gezondheid. Sommige literatuur gaat over de relatie tussen digital storytelling en geestelijke gezondheid. De doelgroep van de geanalyseerde projectdocumenten zijn jongerenwerkers die met jongeren werken, en een aantal studies richt zich op deze leeftijdsgroep.

Het eerste analytische aspect was de context en geschiedenis van de onderwerpen in de literatuur, inclusief probleemstellingen. Vervolgens gaven de analisten een korte samenvatting voor elke literatuur. We keken ook naar de resultaten, geleerde lessen, innovatieve elementen en aspecten van de literatuur die relevant waren voor ons project.

Wat is digital storytelling?

Het is niets nieuws dat verhalen vertellen door de geschiedenis heen een kenmerk is geweest van de menselijke cultuur. Verhalen zijn niet alleen erfgoed voor toekomstige generaties, maar spelen ook een vermakelijke rol. Tegenwoordig vertellen veel mensen hun verhalen met behulp van digitale hulpmiddelen. Een digitaal verhaal kan worden uitgelegd als een brug tussen traditionele en moderne media (Syafryadin, 2019).

Om een lang verhaal kort te maken: de methodologie van digital storytelling is ontwikkeld door de NGO StoryCenter. Het programma 'Silence Speaks' bevat een aantal casestudies en digitale verhalen die kunnen worden gebruikt als een uitstekende inleiding voor sociale studies, taal, ethiek, klassikaal onderwijs, biologie of aardrijkskunde (Lanszki, 2016). Vergeleken met discussies over photovoice, fotherapie en jeugdmediapraktijken heeft digital storytelling een veel kortere geschiedenis. Hoewel er veel publicaties zijn die introduceren hoe je digitale producties kunt maken, zijn er maar een paar publicaties die systematisch het gebruik van digital storytelling in sociaal werk of andere human services hebben getheoretiseerd (Chan & Sage, 2019).

Digital storytelling kan gezien worden als zowel een methodologie als een hulpmiddel, waarbij auteurs vaak van mening verschillen. De digitale verhalen zijn enkele minuten film, multimediale (re)presentaties, die in het onderwijs gebruikt kunnen worden om een bepaald onderwerp interactief te introduceren of ermee te werken. Met behulp van digitale verhalen worden effectieve motivatie en luisteren met empathie aangeboden. Deze manier van digitale expressie gaat verder dan de traditionele manier van verhalen vertellen en omvat animatie, geluid, tekst, niet-lineaire gebeurtenissen en interacties. (Šerbec & Žerovnik, 2014)

Een van de vroegste en meest geciteerde verwijzingen naar digital storytelling is Lambert's Digital Storytelling Cookbook (2010), dat een typisch begrip vertegenwoordigt van digital storytelling zoals het zou kunnen worden toegepast op sociaal werk. De publicaties van Lambert hebben bijgedragen aan de popularisering van het idee dat digitalisering gaat over het gebruik van korte multimediaclips om persoonlijke verhalen te produceren (Chan & Sage, 2019). Het Kookboek suggereert een aanpak in 7 stappen: 1. inzichten bezitten, 2. emoties bezitten, 3. het moment vinden, 4. het verhaal zien, 5. het horen, 6. het monteren en 7. het delen.

Verschillende auteurs (Chan & Sage, 2019; P. Hathorn, 2015; Rácz & Bulyáki, 2021) en projecten benadrukken de inclusieve benadering van digital storytelling. Innovatieve oplossingen en methodologieën zoals storytelling met LEGO®, building bricks methode (DigiStoriD project), beeldtaal (Picture your Story project), C-L-A-SS (Communication-Language- Art-Social Science) aanpak ("xPress Yourself" through Digital Storytelling project) helpen om een veilige ruimte te creëren en geven praktische tips voor facilitators. Een belangrijk concept van digital storytelling is de empowerment van de leerling, wat zal leiden tot een grotere betrokkenheid en actieve deelname.

Hoe kan digital storytelling worden geïntegreerd in onderwijs en jeugdwerk?

Het onderwijs staat vandaag de dag voor een ongekennde uitdaging: leerkrachten moeten proberen om het traditionele onderwijs zoals hoorcolleges, schriftelijke toetsen en recitatie niet als enige lesmethode te gebruiken. In plaats daarvan moeten ze onderwijsmodellen aannemen die leerlingen inspireren om na te denken, om te leren leren en om hun kennis toe te passen om problemen te creëren en op te lossen (De Vecchi et al., 2017).

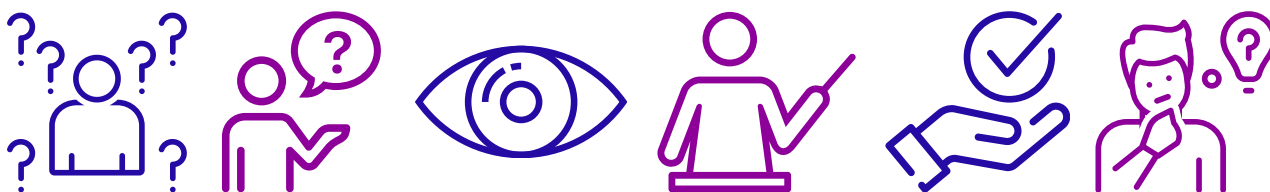


Het model van holistische benadering van leren is gebaseerd op de aanname dat leren creatieve, cognitieve, sociale en emotionele aspecten heeft. De 4C (Connect, Construct, Contemplate, Continue) zorgen voor de ontwikkeling van deze vaardigheden en een diepere integratie van de leerresultaten (Lengyelne et al., 2021). De impact van nieuwe technologieën in onderwijscontexten is meestal positief geweest, omdat nieuwe technologieën leerkrachten de kans hebben gegeven om hun kennis en vaardigheden te verbeteren en zo de kwaliteit van het onderwijs te verhogen (Smeda et al., 2014)

Omdat de aandacht van leerlingen tegenwoordig steeds korter wordt, is het gebruik van afbeeldingen en microcontent met korte tekstuitleg aangepast aan de versnelde gewoonten op het gebied van informatieconsumptie (Szűts, 2020). Het voordeel van studentgerichte instructie is het bieden van een positieve leeromgeving voor studenten waarin ze kunnen deelnemen aan uitdagingen (Garrett, 2008). Daarom gingen de auteurs verder met studentgecentreerd projectgebaseerd leren (SPBL) om de leereffecten van studenten te vergroten. (Tsai et al., 2015). Als benadering van het werken met media-instrumenten en het vertellen van verhalen, kan digital storytelling een opwindende ervaring zijn voor een breed scala aan mensen, van kinderen tot volwassen leerlingen. (P. Hathorn, 2005). Digital storytelling moedigt leerlingen aan om creatief te denken, te creëren, te plannen, rollen te spelen en samen te werken (Šerbec & Žerovnik, 2014).

Als storytelling als hulpmiddel wordt gebruikt, moet het ethisch gebeuren. (Simmons, 2002). De ethische en juridische implicaties komen ook naar voren in de studie van Lanszki (2021); digitale storytelling kan gevoelige inhoud onthullen, de facilitator moet rekening houden met verschillende ethische overwegingen. Met betrekking tot auteursrecht moet ook het belang van het verwijzen naar externe inhoud en de toestemming van alle betrokkenen worden vermeld.

Volgens Anette Simmons (2002) zijn er zes soorten verhalen: "Wie ben ik?" Verhalen, waarin je persoonlijke details blootlegt om te laten zien waarom je het recht hebt om de lezer te beïnvloeden; Verhalen, waarin je je agenda blootlegt; Verhalen, waarin je "Visie" zegt, waarin je huidige moeilijkheden herkadert als opwindende mogelijkheden; Verhalen, waarin je iets leert van een ervaring waar de lezer hopelijk iets van leert; Verhalen, waarin je "Waarde in actie" zegt, waarin je waarden overbrengt door middel van verhalen en Verhalen, waarin je geheime vermoedens in iemands hoofd valideert en vervolgens de doelstellingen wegneemt door middel van een verhaal. Vooraf het type verhaal kiezen maakt het proces van content creëren eenvoudiger.



Digital storytelling kan een krachtig hulpmiddel zijn om educatieve boodschappen te integreren met leeractiviteiten om meer boeiende en spannende leeromgevingen te creëren. Deze aanpak heeft het potentieel om de betrokkenheid van leerlingen te vergroten en betere onderwijsresultaten voor leerlingen te bieden. (Smeda et al., 2014). Digital storytelling kan ook een nuttig onderwijsmiddel zijn in het jeugdwerk, omdat het een nuttige combinatie biedt van digitale media en innovatieve onderwijs- en leerpraktijken. (Smeda et al., 2010).

Hoe beïnvloedt de digitale wereld de geestelijke gezondheid van jongeren?

De geestelijke gezondheid van jongeren hangt nauw samen met gezinssituaties en zorg, maar aan de andere kant brengen jongeren een groot deel van hun tijd door op school (Camelo, 2019), daarom speelt het onderwijs een essentiële rol bij het signaleren van geestelijke gezondheidsproblemen. In veel culturen worden psychische stoornissen echter gestigmatiseerd, waardoor het moeilijk is voor mensen om hulp te zoeken. (Deeksoon & Fang, 2020). Studies tonen een groot gebrek aan informatie en negatieve bekrachtiging in de media bij het melden van psychische stoornissen. De reguliere media en internetuitingen spelen een essentiële rol in het veranderen van dit beeld en het bestrijden van vooroordelen. Hoewel depressie een steeds bekendere ziekte is, wordt het in veel gemeenschappen nog steeds als taboe beschouwd.

Gezien de relatie van jongeren met de media is het tegenwoordig van cruciaal belang dat ze de beste hulpmiddelen hebben om kritisch na te denken over de informatie die hen elke minuut bereikt en die vaak gevoelens van angst, stress of frustratie kan veroorzaken (Brites et al., 2019). Niet alleen is nepnieuws gevaarlijk voor het welzijn van jongeren, ook cyberpesten is een opkomend fenomeen onder jongeren. Ze kunnen hiertegen worden gewapend door hun soft skills te ontwikkelen. Door de pandemie van COVID-19 is deze nog relevanter geworden voor de digitale uitdagingen van deze tijd, die vooral jongeren treffen, zoals vervreemding, slaapproblemen, een laag zelfbeeld of gevoelens van onzekerheid over de toekomst en hopeloosheid.

Geestelijke gezondheidsproblemen bij tieners komen veel voor, kunnen de ontwikkeling en autonomie van de toekomstige volwassene ernstig beïnvloeden, en de meeste hebben de neiging om een chronische evolutie te ontwikkelen, met negatieve en ernstige reflecties op gezins-, onderwijs- en sociaal niveau (Camelo, 2019). Praten over psychische stoornissen, het bestrijden van stigma's en vooroordelen is een dringende kwestie (Pinto, 2012).

Hoe kan digital storytelling gebruikt worden in jeugdwerk rond geestelijke gezondheid?

Digital storytelling wordt ook gebruikt als een op kunst gebaseerde onderzoeksmethode die nuttig zou kunnen zijn in de geestelijke gezondheidszorg om consumenten, zorgverleners en klinici te betrekken in een wederzijdse dialoog (De Vecchi et al., 2017). Digitale storytelling in gezondheidstoezicht heeft het potentieel om complexe verhalen op een meeslepende manier te vertellen en de betrokkenheid van deelnemers te vergroten. Het heeft ook het significante potentieel om op een zinvolle manier de doorleefde ervaringen van deelnemers over hun geestelijke gezondheidsproblemen vast te leggen en te delen, aangezien een systematische review van het gebruik ervan cruciaal is om een diepgaand begrip te ontwikkelen voor professionals in de gezondheidszorg (Rieger et al., 2018), net als voor jeugdwerkers bij het identificeren van geestelijke gezondheidsproblemen van jongeren.

Digitale verhalen kunnen worden gebruikt om negatieve houdingen over psychische aandoeningen en stoornissen in middelengebruik te verminderen en mensen aan te moedigen om hulp, behandeling en/of ondersteuning te zoeken. Het proces van het delen van iemands herstelervaring door middel van verhalen kan ook een helende en versterkende oefening zijn voor vertellers (SAMSHA, 2016). Leerkrachten kunnen de educatieve technologie van digital storytelling gebruiken om immigrantenstudenten te helpen leren over geestelijke gezondheid (Deoksoon & Fang, 2020) en er zijn ook succesvolle digital storytelling praktijken met mensen die leven met een verstandelijke beperking (DigiStorID project).

Concluderend kan digital storytelling een uitstekend pedagogisch hulpmiddel zijn waarmee jongeren zich zowel bezig kunnen houden met vakinhoudelijk leren als met zelfreflectie (Brites et al., 2019), daarom kan het ook een effectief middel zijn om psychische problemen tegen te gaan. Digital storytelling kan ook een instrument zijn voor observatie en actie in de handen van de jongerenwerker, maar om het effectief te gebruiken is veel achtergrondkennis, vaardigheden, gevoeligheid en 21e-eeuwse competentie nodig.



Enquêtes over digital storytelling en geestelijke gezondheid in jongerenwerk in de praktijk

Op ons verzoek werd de vragenlijst niet alleen ingevuld door professionals uit onze eigen landen, maar ook uit veel andere landen over de hele wereld. De bijdrage van de partners op nationaal niveau is gelijk. De meeste respondenten zijn jongerenwerkers of onderwijsprofessionals die dagelijks met jongeren werken. De doelgroepen van sommige respondenten zijn meer omvattend (13-30 jaar oud, middelbare scholieren en studenten hoger onderwijs, jongeren die actief zijn op internationaal niveau en ook kansarme jongeren waaronder NEET's), terwijl andere doelgroepen beter gedefinieerd zijn (bijv. werkloze jongeren in een bepaalde regio; plattelandsjongeren met geografische en/of economische problemen; vluchtelingen en immigranten; jongeren die behoren tot minderheidsgroepen zoals Roma; potentiële ondernemers; gehandicapte jongeren; studenten beroepsonderwijs in specifieke gebieden). Sommige respondenten noemden ook jeugdwerkers, maatschappelijk werkers, onderwijsprofessionals als onderdeel van hun doelgroepen.

Een belangrijk gegeven is dat meer dan 70% van onze respondenten nooit enige opleiding over digitaal jeugdwerk heeft gevolgd en dat de overgrote meerderheid de beschikbaarheid van opleidingsmogelijkheden op dit gebied niet hoog inschat. Het vertrouwen in het gebruik van digital storytelling is meer gelijkmatig verdeeld, maar over het algemeen is het hoogstens op gemiddeld niveau in onze steekproef. Deze gegevens zijn vooral zorgwekkend omdat respondenten digital storytelling beschouwen als een belangrijk instrument voor jongerenwerk en voor het omgaan met geestelijke gezondheidsproblemen bij jongeren. Over het algemeen voelen jongerenwerkers zich onvoorbereid op de methode, maar ze gebruiken het omdat ze denken dat het onvermijdelijk is. Een laagdrempelige, flexibele basistraining over digitaal jongerenwerk kan voor veel jongerenwerkers een grote hulp zijn.

De situatie is vergelijkbaar met de geestelijke gezondheid van jongeren. Hoewel de meerderheid van de respondenten problemen ervaart op dit gebied bij jongeren, melden ze weinig hulpmiddelen om hen te helpen en een gebrek aan de nodige expertise. Vooral na een wereldwijde pandemie, in een wereld van toenemende onzekerheden en naarmate de digitalisering toeneemt, hebben ze nieuwe en innovatieve hulpmiddelen nodig die beter zijn afgestemd op de moderne behoeften.

Uit onze gegevens blijkt dat een relatief kleine groep respondenten bekend is met en vertrouwen heeft in het gebruik van digital storytelling in hun werk, terwijl de meerderheid er onzeker over is en het minder vaak gebruikt. Dit betekent dat er behoefte is aan het delen van kennis en het uitwisselen van ervaringen tussen respondenten.

Het gedetailleerde geconsolideerde rapport van de onderzoeken is [hier](#) beschikbaar in het Engels.



BESTE PRAKTIJKEN

Methodologie

Tijdens het basisonderzoek werden via enquêtes en deskresearch gegevens verzameld en best practices verzameld over de twee hoofdthema's: digital storytelling en jongerenwerk rond geestelijke gezondheid. Tijdens de analyse werd vooral gekeken naar de relevantie en bruikbaarheid voor DYME. Het verschil met de literatuurstudie is de praktische focus - in deze fase richtten we ons op het verzamelen van bestaande, goed werkende praktijken met betrekking tot de geestelijke gezondheid van jongeren en digitaal jongerenwerk.

Elke partner verzamelde 6-9 best practices uit heel Europa en daarbuiten, in totaal 40 best practices. Aan de hand van kruisbeoordelingen en een puntensysteem stelden we een rangorde op met de volgende criteria:

- Relevantie voor de doelgroep: in hoeverre is de praktijk relevant voor de hele doelgroep van 18-30 jaar;
- Toegankelijkheid voor jongerenwerkers: kan de praktijk direct worden toegepast zonder voorafgaande voorbereiding, inclusief materialen, apparatuur of training;
- Referentiegebied van de praktijk in verschillende gebieden van onderwijs/opleiding: kan deze praktijk in meer dan één onderwerp/vak/opleiding worden toegepast;
- Verbinding met digital storytelling en/of jongerenwerk op het gebied van geestelijke gezondheid.

Op basis van de evaluatie worden hieronder 20 geselecteerde best practices gepresenteerd. De geselecteerde best practices zijn divers en kunnen op verschillende manieren worden gecategoriseerd, zoals: eerdere projecten & projectresultaten; tools & toolkits, tips & artikelen, theorie en onderwijscurriculum, campagnes.



Geselecteerde best practices

Projecten

1. MijnStory

MYSTY Erasmus+ KA2-project, uitgevoerd tussen 2015 en 2017 door een consortium van universiteiten, scholen en onderwijscentra. MyStory: Digital Storytelling Toolbox for Diversity Training in Schools bood innovatieve hulpmiddelen voor leerlingen en leerkrachten – specifiek met betrekking tot digital storytelling – om dergelijke onderwijspraktijken te delen en te introduceren om het bewustzijn over diversiteit binnen de schoolomgeving te vergroten. Het vergrootte het culturele bewustzijn en de culturele expressie van leerlingen en verbeterde hun sociale, maatschappelijke en digitale competenties.

Relevantie: De output omvatte een training en lesmateriaal voor leerkrachten, videotutorials en richtlijnen voor leerlingen. Het project dient als een goed voorbeeld van hoe je digital storytelling effectief kunt gebruiken in een schoolomgeving.

<https://mysty.eu/> (EN)

2. Richtlijnen voor digitaal verhalen vertellen in de voorschoolse educatie

STORIES: foSTering early childhOod media liteRacy competencies Erasmus+ project gelopen tussen 2015-2017 door a consortium van universiteiten uit 4 landen. STORIES volgde een holistische aanpak om digital storytelling te implementeren in onderwijs en opvang voor jonge kinderen. De resultaten ondersteunen opvoeders met professionele training en richtlijnen die hen in staat stellen om leerscenario's op basis van digital storytelling te ontwikkelen, implementeren en evalueren. Relevantie: Hoewel het partnerschap zich richt op een andere leeftijdsgroep, ontwikkelden ze een theoretisch kader en praktische trainingmateriaal met betrekking tot het gebruik van digital storytelling.

<https://digitalstorytelling.eu/> (EN)
[Guidelines](#) (EN)

3. Kompas

Comp-pass Erasmus+ KA2 project uitgevoerd tussen 2016-2018 door een consortium van NGO's uit 7 Europese landen. Het belangrijkste doel van het project was om bij te dragen aan de vermindering van het percentage NEET's op Europees niveau door de empowerment, participatie en het actief burgerschap van jongeren te bevorderen. Een van de belangrijkste resultaten is een Digital Storytelling Guidebook voor docenten. Het doel van de handleiding is om een overzicht te krijgen van storytelling als een niet-formele onderwijsmethodologie en -aanpak, en om opvoeders te ondersteunen bij het voorbereiden van workshops over digital storytelling.

Relevantie: De theorie en de praktijk van storytelling worden goed gepresenteerd in dit handboek, handig voor jeugdwerkers en jongeren. Het handboek is vooral nuttig voor degenen die werken met kansarme jongeren.

[Handleiding digitale verhalen vertellen voor docenten](#) (EN)

4. Digitaal jongerenwerk

Het project Digitaal Jongerenwerk is een Erasmus+ project met 7 partners uit 6 verschillende landen, uitgevoerd tussen 2017-2019 met als doel capaciteit op te bouwen om digitaal jongerenwerk te leveren op lokaal, nationaal, regionaal en Europees niveau. Het projectplatform biedt nuttige bronnen: DYW-trainingsmateriaal voor jongerenwerkers, EU-richtsnoeren voor DYWork, en geeft ook tips & tricks over hoe digitale technologie en applicaties te gebruiken om jongeren te betrekken.

Relevantie: Nuttige materialen over DYW en creatieve ideeën en specifieke activiteiten, campagnes en hoe jongeren online te betrekken.

<https://www.digitalyouthwork.eu/> (EN)

5. Verhalen vertellen voor jongerenwerk

Storytelling for Youth Work is een Erasmus+ KA2 project, met als doel het promoten en verbeteren van kwaliteitsvol jeugdwerk en het ontwikkelen van educatief en praktisch materiaal van hoge kwaliteit voor jeugdwerkers. Storytelling for Youth Work wil de band tussen jongerenwerkers en jongeren versterken via de positieve effecten van verhalen vertellen, door de vertelmethodologie aan te passen aan het jongerenwerk. De Multimediasgids bestaat uit een handboek en verschillende multimediasproducten - podcasts, video's, interviews, etc., die je wegwijs maken in de kunst en het werk van storytelling in het jongerenwerk - online of offline.

Relevantie: Het handboek biedt een zeer goed theoretisch kader van storytelling en de toolkit geeft praktische kennis over het gebruik van verschillende multimediasproducten.

<https://storytelling-youth.eu/#/en/> (EN, BG, DE, EL, SL, SR)

6. Digitaliseren!

Digitalise it! is een Erasmus+ project dat liep van 2017-2019 in samenwerking met 5 jongerenorganisaties uit heel Europa. Het doel van het project was om te experimenteren, praktijken te delen en te confronteren met innovatieve, digitale en creatieve methoden en instrumenten om de empowerment en sociale inclusie van kansarme jongeren te bevorderen. In het kader van het project werd een toolkit gecreëerd om DST in theorie en praktijk te introduceren.

Relevantie: Het is een korte handleiding over het gebruik van storytelling, van theoretisch tot praktisch (hoe schrijf je een verhaal, wat voor technische apparatuur hebben we nodig etc.).

[Digitaal verhalen vertellen in de praktijk: Een pedagogische handleiding voor het gebruik van digital storytelling bij jongeren werk \(EN\)](#)

7. MEMEX

MEMEX is een H2020-project (2019-2022) dat sociale cohesie bevordert door middel van collaboratieve, erfgoedgerelateerde tools die inclusieve toegang bieden tot materieel en immaterieel cultureel erfgoed en tegelijkertijd ontmoetingen, discussies en interacties faciliteren tussen gemeenschappen die het risico lopen op sociale uitsluiting. De technologische belichaming van MEMEX is een app geïnstalleerd op een smartphone waarmee niet-deskundige gebruikers verhalen over hun persoonlijke herinneringen en ervaringen kunnen creëren en visualiseren, digitaal gekoppeld aan de geografische locaties van ofwel immateriële (bijv. een evenement) of tastbare culturele plaatsen/objecten.

<https://memexproject.eu/en/> (EN)

8. ReGap

"Reducing the Educational Gap for migrants and refugees in EU countries" (ReGap) is een onderzoeksproject dat tussen 2017-2019 cultuurgevoelige e-learningmiddelen met open toegang creëerde voor volwassen migranten en vluchtelingen en hen de mogelijkheid bood om een sterk gevoel van sociale inclusie en saamhorigheid op te bouwen. Het gebruik van digitale verhalen is een krachtig pedagogisch hulpmiddel voor het creëren van sociale saamhorigheid en welzijn in de ReGap-cursussen. Ze zijn verweven in de leermiddelen en activiteiten door middel van video's, teksten, afbeeldingen en interactieve activiteiten - waarbij persoonlijke verhalen worden gepresenteerd.

<http://www.regap-edu.net/> (EN)

Campagnes

9. #youarenotalone

#nemvagyegyedül (#youarenotalone) was een campagne van UNICEF om jongeren te helpen die cyberpesten hebben meegemaakt/ervaren, uitgevoerd in 2018 en 2020. De organisatie wilde deze jongeren helpen door ze de mogelijkheid te bieden met iemand te praten en hun verhalen en gevoelens te delen. De campagne omvatte ook beroemdheden die populair zijn onder jongeren, waardoor een groter publiek werd bereikt en zij gemakkelijk belangrijke boodschappen over het onderwerp konden overbrengen.

De relevantie voor dit project is het onderwerp, aangezien het hoofddoel van de campagne is om problemen met betrekking tot de geestelijke gezondheid van jongeren aan te pakken. Ze gebruikten digitale vertelmethoden om hun eigen verhalen te delen en contact te maken met het publiek.

<https://unicef.hu/nemvagyegyedul-2020> (HU)

10. Jongeren en geestelijke gezondheid

De animatie toont de overgang van kindertijd naar adolescentie en benadrukt het belang van geestelijke gezondheid. Er wordt ingegaan op identiteitsvorming, de rol van familie en vrienden, het verlangen naar aandacht en erkenning, de behoefte om de regels te overtreden en aspecten die te maken hebben met risicovol gedrag zoals zwangerschap, seksueel overdraagbare aandoeningen, radicale activiteiten, zelfmoordgedrag, geweld, psychoactieve stoffen, eetstoornissen en internetverslaving.

Relevantie: De video is gericht op kinderen en tieners en kan worden gebruikt door leerkrachten en besproken in schoolomgevingen. De inhoud is ook informatief voor ouders en andere gezinsleden. Een geweldige voorbeeld voor geestelijke gezondheid voor jongeren en digital storytelling.

<https://youtu.be/2R9JZy-w-44> (PT)

Gereedschappen, toolkits

11. Programmeren

De oefening is gemaakt voor tieners en basisschoolleerlingen en het doel is om ze de basisbeginselen van programmeren te leren. De oefening leert ze op een leuke manier, die actieve deelname en creativiteit vereist. Er is een gedetailleerde instructie voor leerkrachten over hoe het programma te gebruiken en hoe jongeren erbij te betrekken.

Relevantie: De praktijk omvat het betrekken van jongeren bij digitale verhaaltools. Er zijn verschillende toepassingen die gebruikt kunnen worden om een digitaal verhaal te maken en ideeën te delen, maar leren hoe je ze moet gebruiken kan een uitdaging zijn en de technische onderdelen kunnen jongeren demotiveren. Gamification en groepswerk zijn geweldige hulpmiddelen om deze obstakels te overwinnen.

<https://skool.org.hu/tudasbazisaloldal/digitalis-tortenetmeseles-1/> (HU)

12. Audacity

Audacity is een gratis en open-source programma voor het bewerken en opnemen van digitale audio. Het gebruik van hulpmiddelen om muziek te maken kan jongeren helpen om hun emoties, gevoelens en gedachten op een creatieve manier uit te drukken, en in veel gevallen helpt het hen om een gesprek te beginnen over dingen die ze in eerste instantie niet onder woorden kunnen brengen.

Relevantie: het is een gemakkelijk toegankelijk digitaal hulpmiddel dat gebruikt kan worden met verschillende doelgroepen, in verschillende omgevingen en over verschillende onderwerpen.

<https://www.audacityteam.org/> (EN)

13. Foto Essay

"Photo Essay" DST toolkit laat jongeren kennismaken met de tools en technieken die gebruikt kunnen worden om originele digitale content te maken over sociale kwesties, trends en gebeurtenissen die voor hen belangrijk zijn. Met foto-essays kunnen leerlingen hun ideeën uitdrukken via de beelden die ze vastleggen. Dit medium vereist dat leerlingen kritisch denken creativiteit gebruiken om selecteren foto's te ordenen op een manier die een boodschap overbrengt. Relevantie: Het omvat de betrokkenheid van jongeren met digitale storytelling tools. Het belangrijkste doel is dat jongeren leren hoe ze feitelijke en expressieve informatie over sociale kwesties die voor hen belangrijk zijn, kunnen verzamelen, analyseren en presenteren.

[Photo Essay \(youthlearn.org\)](https://www.youthlearn.org/) (EN).

14. Workshop digitaal verhalen vertellen

Een tweedaagse virtuele workshop georganiseerd door UNICEF Thailand en Beyond Books had als doel om jonge mensen in staat te stellen om sterke pleitbezorgers voor kinderen en jongeren te worden door middel van creatieve en impactvolle storytelling. Tijdens de workshop leerden de deelnemers over verteltechnieken, ethisch rapporteren, campagneplanning en veilig online blijven. Om effectief een campagne te kunnen leiden en activiteiten voor gemeenschapsontwikkeling te kunnen plannen, namen ze ook deel aan een training over leiderschap en verantwoording, waarbij ze leerden hoe ze steun konden verwerven en vertrouwen konden creëren in hun gemeenschappen. Relevantie: De inhoud van de workshop is waardevol en omvat 5 online sessies over de voordelen, vaardigheden en beste methodes van storytelling.

[De kunst van digitaal verhalen vertellen voor jongeren](#) | UNICEF Thailand (NL).

Tips, artikelen

15. Serie workshops

Storytelling Centre is Europees leider in de ontwikkeling van unieke methoden die verhalen gebruiken als middel voor sociale verandering. Hun workshopreeks bestaat uit verschillende 'sessies' voor professionals in onder andere de gezondheidszorg en het onderwijs. Deelnemers leren hun persoonlijke verhaal professioneel in te zetten en storytelling in hun eigen vakgebied te faciliteren. Ze leren de maatschappelijke theorie achter storytelling, tientallen interactieve opdrachten en leren wat te doen als een cliënt een krachtig persoonlijk verhaal deelt in een groep.

Relevantie: Het is een gemakkelijk toegankelijk digitaal hulpmiddel dat kan worden gebruikt met verschillende doelgroepen, in verschillende omgevingen en over verschillende onderwerpen.

<https://storytelling-centre.nl/en/> (EN, NL).

16. Tips voor verhalen vertellen

De videotutorial geeft handige tips voor storytelling en helpt om de belangrijkste elementen van storytelling op een begrijpelijke, eenvoudige manier te identificeren.

Relevantie: Korte tips om te delen met jeugdwerkers en jongeren om hun aandacht te hebben en de boodschap op een aantrekkelijke manier over te brengen.

<https://www.youtube.com/watch?v=uHvg7pAfgEg> (EN).

Theorie, onderwijsmateriaal

17. 30 Tips voor het vertellen van verhalen voor leerkrachten

Het artikel geeft gedetailleerde richtlijnen en nuttige tips over hoe je een goed verhaal maakt om de aandacht van het publiek te trekken.

Relevantie: Goed verzamelde aanbevelingen over storytelling om te delen met jeugdwerkers en jongeren.

<https://www.teachthought.com/pedagogy/story-telling-tips-for-teachers/> (EN)

18. Geletterdheid Lesgeven Toolkit - Verhalen vertellen (theorie)

De onderwijstoolkit voor jonge kinderen presenteert geïntegreerde onderwijs- en leerbenaderingen van hoge kwaliteit die gericht zijn op taal en geletterdheid. De wedstrijd van het onderdeel 'Verhalen vertellen' gaat terug naar de basis van verhalen vertellen, waarom het belangrijk is omdat onze voorouders het gebruikten om kennis, waarden en traditie door te geven aan nieuwe generaties.

Relevantie: De inhoud kan ons helpen om de basisprincipes van storytelling in het verleden te begrijpen & hoe we iets traditioneels kunnen overbrengen naar het nieuwe digitale tijdperk.

Toolkit voor lees- en schrijfonderrwijs - Verhalen vertellen (EN)

19. Curriculum digitaal verhalen vertellen

Dit curriculum is ontwikkeld door organisatie YouthLearn voor het Adobe Youth Voices (AYV) programma. AYV was een tien jaar durende filantropische inspanning van de Adobe Foundation om creativiteit in het onderwijs te vergroten. In dit lesprogramma van 8 sessies gebruiken deelnemers foto- en videobewerkingsoftware om een digitaal verhaal te maken. Deelnemers verkennen hun eigen geschiedenis om een persoonlijk verhaal te construeren.

Relevantie: Het belangrijkste doel is dat jongeren kunnen leren hoe ze feitelijke en expressieve informatie kunnen verzamelen, analyseren en presenteren over sociale kwesties die belangrijk voor hen zijn. Dit hulpmiddel helpt leerlingen om mediamiddelen te gebruiken om hun ideeën effectief over te brengen en hun verhalen op unieke en persoonlijke manieren te vertellen.

[Curriculum digitaal verhalen vertellen](#)
[Digital Storytelling Curriculum](#) (EN)

20. DIEP

De digitale audiovisuele psycho-educatieve interventie "DEEP" bestaat uit een webserie, getiteld "The Wound Sara", die bestaat uit een opeenvolging van narratieve korte video's over het leven van de universiteitsstudente Sara, afgewisseld met psycho-educatieve episodes die meer expliciete informatie over depressie bevatten. Het is gestructureerd in 21 video's georganiseerd in twee fasen: een eerste fase met de diagnose van de problemen en identificatie van de symptomen, genaamd "DEEP In"; een tweede fase genaamd "DEEP Out" met herstel, probleemoplossing, hulp zoeken, therapeutische oplossingen, evenals het doorbreken van taboes met betrekking tot depressieve symptomen.

[Study](#) (EN)

Interviews

Als onderdeel van het uitgebreide onderzoek werden semi-gestructureerde interviews afgenomen om een dieper inzicht te krijgen in onze belangrijkste onderwerpen en de best practices. We streefden ernaar om diepgaande kennis te vergaren en een totaalbeeld te schetsen van hoe jeugdwerkers en opvoeders aankijken tegen jongeren en geestelijke gezondheid in relatie tot digitalisering. We zochten naar verdere benaderingen en praktijken over hoe het jeugdwerk beter kan omgaan met geestelijke gezondheidsproblemen van jongeren en digitalisering.

Van mei tot juli 2022 hielden we 15 interviews met jeugdwerkers, trainers, leerkrachten en digitale onderwijsexperts uit de 5 partnerlanden. Er werden ook vragen gesteld aan een psycholoog en een professional op het gebied van geestelijke gezondheid. De doelgroepen van de geïnterviewden variëren: de meesten werken met jongeren tussen 16-30 jaar; één docent werkt op een basisschool en middelbare school met leerlingen van 6-15 jaar; twee jongerenwerkers werken in regionale jongerencentra en komen tijdens hun werk vooral in contact met middelbare scholieren, terwijl drie zich vooral richten op universiteitsstudenten (18-24 jaar). Sommigen noemden kansarme jongeren als hun belangrijkste doelgroep: jongeren met sociale, economische of geografische obstakels en jongeren uit migrantengezinnen.

Jongeren en geestelijke gezondheid - inzichten, ervaringen, gevolgen van de pandemie

Als we het tegenwoordig over geestelijke gezondheid hebben, is de COVID-19 pandemie een onvermijdelijk onderwerp. Problemen met de geestelijke gezondheid tijdens de pandemie hielden verband met opsluiting en isolatie, stress en de onvoorspelbaarheid van de situatie. Jongeren hadden problemen met het omgaan met het isolement thuis, het gebrek aan sociale contacten en het niet kunnen voorspellen wat er gaat gebeuren. Thuis blijven, opgesloten bij de ouders en familie zonder de mogelijkheid om uit te gaan, nieuwe dingen te ontdekken, bij vrienden te zijn (wat typisch belangrijk is voor deze leeftijdsgroep) was een moeilijke factor.

Het opbouwen van een gemeenschap en het contact maken met leeftijdsgenoten is een van de belangrijkste dingen voor middelbare scholieren en universiteitsstudenten, dus het was zeker een verlies voor hen. Ze waren er niet klaar voor om dit mee te maken: tegelijkertijd in één fysieke ruimte zijn, en ze misten ook belangrijke overgangsevenementen en -tradities zoals het schoolbal en eindexamenfeesten. Deze kwestie werd ook benadrukt door de professional op het gebied van geestelijke gezondheid die met universiteitsstudenten werkte en die integratieproblemen ervoer van nieuwkomers die niet op een goede manier afscheid konden nemen van hun medestudenten vanwege de verordeningen en lockdowns in 2020 en 2021.



De langetermijneffecten van de pandemie op de geestelijke gezondheid zijn moeilijk te voorspellen - zegt men. Aan de andere kant merkten leerkrachten, opvoeders en trainers die jongeren ontmoeten in formele of niet-formele onderwijsomgevingen, soortgelijke veranderingen bij hun studenten op: de focus van studenten nam bijvoorbeeld af, ze kregen minder zelfvertrouwen, hadden problemen om zich uit te drukken en ze gingen moeilijker om met uitdagingen omdat ze niet wisten hoe ze met emoties moesten omgaan. Een andere trainer gaf ook aan dat het voor haar nog steeds een uitdaging is om met de sterke emoties van jongeren om te gaan en hen te helpen om deze emoties op de juiste manier te uiten. Trainers hebben een toename van angst, sociale disconnectie en het onvermogen om betekenisvolle face-to-face relaties aan te gaan waargenomen, zelfs na de pandemie toen de sociale en fysieke distantiëring werd aangemoedigd.

Veel van de geïnterviewden wezen erop dat met de pandemie het belang van geestelijke gezondheid onder de aandacht kwam. Er is een toegenomen belangstelling van jongeren voor geestelijke gezondheid, waaronder preventie ("Zelfzorg is belangrijk"), maar ook de toename van de vraag van jongeren die professionele hulp zoeken en willen. In verband hiermee zei een opvoedkundige dat het voor haar een van de grootste uitdagingen is om problemen zoals eenzaamheid, angst en gebrek aan sociaal leven op te merken en te diagnosticeren. Volgens haar moeten docenten studenten over hun problemen laten praten en hen helpen deze obstakels te overwinnen.

Er is een digitaal verhalenproject (ArtDiCo genaamd) gericht op migranten, gemarginaliseerde mensen en niet-begeleide minderjarige migranten, en een van de activiteiten is het delen van hun COVID-verhalen, waardoor ze zich bewust worden van al dat "collectieve trauma" dat ze hebben meegemaakt. De projectmanager merkte op dat het een onderdeel is van het proces van genezing en mentaal beter worden.

Cyberpesten

In de relatie tussen jongeren, geestelijke gezondheid en digitalisering is het fenomeen cyberpesten een van de hot topics. Leerkrachten, opvoeders die met kwetsbare leeftijdsgroepen werken, deelden hun gedachten met ons. Volgens hun ervaringen is cyberpesten een veelvoorkomend en ernstig probleem. Jongeren komen vaak in aanraking met kwetsende opmerkingen op hun berichten, ze worden soms beledigd in de (social media) groepen waar ze deel van uitmaken of uit de groep gehaald door andere vrienden/schoolgenoten, ze krijgen te maken met haatzaaiende taal en zijn getuige van verbaal geweld. Een geïdentificeerde reden kan de anonimiteit zijn: "omdat ze verborgen zitten achter een scherm, en niet oog in oog staan met hun leeftijdsgenoten, voelen ze zich meer aangemoedigd om slechte dingen te doen, omdat ze weten dat ze niet verantwoordelijk zullen worden gehouden voor hun daden."

Een leerkracht merkte op dat het in het begin van de pandemie vaker voorkwam, maar dat haar leerlingen zich nu meer bewust zijn van de gevolgen en weten dat ze niet volledig anoniem zijn op sociale media. Dit toont het belang aan van mediageletterdheid, educatieve programma's en bewustmakingscampagnes.

Een van de meningen van de trainer: onderwerpen als pesten, cyberpesten en haatzaaien kunnen sterke emoties opwekken en de mentale gezondheid en participatie van jongeren beïnvloeden, dus volgens haar is het heel belangrijk om deze onderwerpen zorgvuldig te behandelen, de beste methoden te kiezen en ze goed uit te leggen.

Andere uitdagingen in de geestelijke gezondheid van jongeren werden ook genoemd tijdens de interviews door de experts. Het fenomeen van een overdaad aan informatie die onzekerheid creëert over welke informatie belangrijk is om aandacht aan te besteden, welke informatie geldig is, enz. Het houdt verband met onzekerheid in het privé- en gezinsleven en in loopbaantrajecten. Keuzevrijheid creëert onzekerheid en druk op jongeren in vergelijking met vorige generaties die minder kansen hadden in carrière en maatschappelijke mobiliteit.

Fear of missing out (FOMO) is het gevoel van angst dat men niet op de hoogte is of informatie, gebeurtenissen, ervaringen of levensbeslissingen mist die iemands leven beter zouden kunnen maken. FOMO wordt ook geassocieerd met angst voor spijt, wat kan leiden tot bezorgdheid dat iemand een kans op sociale interactie, een nieuwe ervaring, een gedenkwaardige gebeurtenis of een winstgevende investering mist. Het wordt gekenmerkt door een verlangen om voortdurend in contact te blijven met wat anderen aan het doen zijn en kan worden omschreven als de angst dat besluiten om niet deel te nemen de verkeerde keuze is.

Aangezien maatschappelijke veranderingen en technologische ontwikkeling onomkeerbaar en niet te stoppen zijn, moeten we ons aanpassen en de jongeren en nieuwe generaties ondersteunen - merkte onze geïnterviewde op. Onderwijs in digitale geletterdheid kan jongeren helpen om nepnieuws te herkennen en hen hulpmiddelen en tips geven om de informatie te kunnen filteren. Verder kan loopbaanbegeleiding het zelfbewustzijn van jongeren vergroten door hen te helpen nadenken over hun interesses, ambities, competenties en kwalificaties. Het verbeteren van zachte vaardigheden en de relatie met de geestelijke gezondheid van jongeren werd ook genoemd. Dit is geen directe impact, maar eerder een indirecte. Het verbeteren van communicatievaardigheden kan mensen helpen om beter te begrijpen wat anderen zeggen, kritiek te accepteren of verder te kijken dan wat mensen zeggen en te zoeken naar de betekenis achter hun woorden. Het vermogen om feedback te geven of om voor zichzelf op te komen kan het gevoel van eigenwaarde verbeteren en de negatieve invloed van andere mensen op onze geestelijke gezondheid voorkomen. Er waren nog veel meer voorbeelden van hoe het verbeteren van zachte vaardigheden de geestelijke gezondheid kan verbeteren.



Digitalisering - voordelen, uitdagingen, aanpassing van jongerenwerk

Jongerenwerkers zijn het erover eens dat het gemakkelijk is om jongeren online te bereiken, via verschillende sociale mediaplatforms (Instagram, TikTok, Instagram, enz.). Verschillende geïnterviewden benadrukken echter dat de inhoud en hoe we de boodschap overbrengen belangrijk is: het moet aantrekkelijk, boeiend en vooral up-to-date zijn, volgens de huidige trends. Eén geïnterviewde ziet als de grootste uitdaging de band met jongeren in digitaal jeugdwerk en het vermogen om hun aandacht en interesse vast te houden wanneer er geen digitale hulpmiddelen worden gebruikt. Een ander benadrukt dat interactieve methoden ook gebruikt moeten worden voor presentaties: "Ik ontdekte dat jongeren echt reageren op visuele en auditieve prikkels en interactieve presentaties." De structuur van het online onderwijs is zeer participatief, reflectief en kan echt inspelen op de behoeften van de deelnemers. Sommige leerkrachten geven leerlingen ook de kans om technologie in de klas te gebruiken, deel uit te maken van een groep, sociale en taalvaardigheden te ontwikkelen en hun zelfvertrouwen een boost te geven.

Aan de andere kant is het belangrijk om de middenweg te vinden, wat soms een uitdaging kan zijn: "Digitaal jeugdwerk kan en mag alleen gebruikt worden als het de ervaring verbetert of de impact van het gebruik op de gebruiker vergroot. Het gebruik van digitalisering als hulpmiddel moet zorgvuldig overwogen en alleen gebruikt worden als het nodig is en moet naar mijn mening niet de eerste en enige keuze zijn. Jongerenwerkers en jongeren moeten face-to-face sessies houden, omdat niet alle zintuigen, emoties, non-verbale communicatie en activiteiten kunnen en mogen worden aangepast aan een digitaal formaat." Een andere uitdaging in digitaal jeugdwerk is het opbouwen van een gemeenschap. Sommigen vinden het een uitdaging om een gevoel van gemeenschap en verbondenheid te creëren wanneer alle bijeenkomsten online zijn. Wanneer je online met jongeren werkt, is er ook een gebrek aan ongestructureerde tijd (zoals koffiepauzes) wanneer de meeste verbindingen en creatief denken/ideeën vormen - beweert men.

Sommige geïnterviewden (actief in lokale of regionale jeugdcentra) meldden ook moeilijkheden:

"Jongeren ontwikkelden weerstand tegen online activiteiten tijdens de COVID-19 pandemie. Na uren achter de computer te hebben gezeten voor school, waren ze blij om na school iets niet-digitaals te doen. Daarom was het voor ons ingewikkeld om online activiteiten aan te bieden die jongeren zouden interesseren."

Geïnterviewden noemden verschillende digitale hulpmiddelen die ze tijdens hun werk gebruiken voor communicatie, presentatie, samenwerking, evaluatie en feedback, enz.

Niet alle geïnterviewden hadden ervaring met digital storytelling, maar ze toonden wel hun interesse en zagen de voordelen ervan. "Het kan een manier zijn om leerlingen te verrijken, hun creativiteit en verbeelding te ontwikkelen en ook hun taalvaardigheid."



Een van de vertegenwoordigers van de organisatie noemde podcasts als een effectief instrument voor het vertellen van digitale verhalen: in hun werk hebben podcasts aangetoond dat ze jongeren helpen zich open te stellen en opnieuw contact te maken. Ze beschouwen het als iets positiefs omdat ze geloven dat jongerenwerkers geïnteresseerd zijn in hun leven en in een podcast.

Jongerenwerkers zien de waarde in digitaal jeugdwerk, maar sommige lokale organisaties hebben niet genoeg ondersteuning en vaardigheden om complexere methoden, zoals digital storytelling, op de meest effectieve en zinvolle manier te gebruiken. Jongerenwerkers improviseren en gebruiken deze technieken via een zelfleerproces en met beperkte capaciteiten.

Een ander, meer technisch aspect was een bestaande uitdaging en barrière in digitaal jeugdwerk: paywalls. Voor veel organisaties is het onmogelijk om jaarabbonnementen te betalen voor verschillende diensten die ze één of twee keer per jaar gebruiken. Daarom gebruiken ze gratis, beperkte, oude diensten die niet altijd geschikt zijn. Dus zelfs als ze de bereidheid en vaardigheden hebben om nieuwe ICT-tools en apps te gebruiken, is het bereik van goede toepassingen beperkt.



OPLEIDINGSPROG RAMMA

Behoeften van de doelgroep

Door de verschillende onderzoeksmethoden konden we de uitdagingen van digitalisering en de geestelijke gezondheid van jongeren op verschillende manieren bekijken en analyseren. Gemeenschappelijke punten die naar voren kwamen uit de literatuur, vragenlijsten en interviews waren de bestaande kennis van jongerenwerkers over geestelijke gezondheid en digital storytelling, de gevoeligheid van dit onderwerp met speciale aandacht voor de COVID-19 pandemie, en technologische gereedheid en beschikbaarheid van tools en applicaties.

Jongerenwerkers hebben verschillende niveaus van kennis en trainingsbehoeften op het gebied van digital storytelling en geestelijke gezondheid van jongeren. Hoewel veel jongerenwerkers digital storytelling beschouwen als een onvermijdelijk instrument in digitaal jongerenwerk, voelen velen van hen zich niet voldoende voorbereid om het te gebruiken en missen ze laagdrempelige training in deze onderwerpen. Hetzelfde geldt voor de geestelijke gezondheid van jongeren. Deze problemen zijn vaak nauw verbonden met familieomstandigheden, persoonlijke of schoolzaken, dus het is niet makkelijk voor jongerenwerkers om deze problemen te herkennen en er goed mee om te gaan.

Zelfs als ze zich bewust zijn van geestelijke gezondheidsproblemen en symptomen, is het een echte uitdaging om ze te onderbreken. Geestelijke gezondheid is een zeer gevoelig onderwerp in peer environments en jeugdwerk. Ernstige problemen zoals depressie of andere psychische aandoeningen kunnen dezelfde symptomen hebben als stress, angst of tijdelijk verdriet, terwijl jongeren vaak niet praten over zaken als cyberpesten of vervreemding van hun leeftijdsgenoten. De literatuur en praktiserende jongerenwerkers zijn het er echter over eens dat digital storytelling een geweldig hulpmiddel is voor sociaal werk, dus geschikt voor het voorkomen en oplossen van kleinere alledaagse mentale gezondheidsproblemen van jongeren.

Digital storytelling is op zich geen ingewikkelde methode of tool, dit maakt het ook geschikt voor jongerenwerk. Dit betekent echter niet dat het geen kennis en vaardigheden vereist van jongerenwerkers. Ethische en wettelijke voorwaarden kwamen naar voren tijdens het literatuuronderzoek, terwijl technologische gereedheid, het gebruik van digitale tools en applicaties, en digitale vaardigheden die daarmee verbonden zijn, werden genoemd in zowel de vragenlijsten als de interviews. Jongerenwerkers hebben op zijn minst basiskennis nodig over het bewerken van foto's en video's en sociale media om de digitale vertelmethoden goed te kunnen gebruiken.

Aanpak van leren

De geselecteerde best practices laten ons zien dat de meest succesvolle tools en projecten die gebruik maken van digital storytelling en/of die te maken hebben met de geestelijke gezondheid van jongeren een complexe aanpak hanteren, maar werken met eenvoudige activiteiten. Het welzijn van jongeren moet worden gezien als een einddoel dat moet worden bereikt, inclusief fysieke en mentale gezondheid, zelfs als onze onderwijsmiddelen zich richten op mentale gezondheid. Tegelijkertijd moeten we de algemene benadering toepassen dat de menselijke ziel niet kan worden gescheiden van de fysieke realiteit en dat in veel gevallen eenvoudige dingen zoals de hoeveelheid en kwaliteit van slaap, sport en het gebruik van digitale apparaten de geestelijke gezondheid kunnen beïnvloeden.

Bij het ontwerpen van trainingen voor jongerenwerkers moeten we ook rekening houden met tijd als kritisch punt in hun leerproces. We moeten gebruiksvriendelijke, korte en beknopte informatie en oefeningen aanbieden, aangezien hun tijd vaak erg beperkt is. Deze leermiddelen moeten hulpbronnen en verdere lectuur bevatten (links naar webpagina's, e-boeken, ander e-learningmateriaal) om jongerenwerkers in staat te stellen hun vaardigheden te ontwikkelen op gebieden die relevant zijn voor hun behoeften.

De modulaire aanpak zal worden toegepast in de leermiddelen om hun flexibiliteit en aanpassing aan individuele behoeften te garanderen. De modulaire aanpak is een opkomende trend in het onderwijsdenken die traditionele instructiemethoden verschuift naar een resultaatgericht leerparadigma. Modularisering is gebaseerd op het principe van het verdelen van het curriculum in kleine discrete modules of eenheden die onafhankelijk, niet-opvolgend en meestal kort van duur zijn. Een modulaire aanpak zorgt ervoor dat de leermiddelen overdraagbaar zijn, inspelen op de verschillende behoeften van de jongerenwerkers en leiden tot effectief leren en dus tot verbeteringen in de kwaliteit van het jongerenwerk.

Toepassingsgebied

Zoals hierboven vermeld, moeten leermiddelen in principe kort zijn en kunnen ze stapsgewijs worden uitgebreid. Daarom zullen we voor elk onderwerp wat theoretische achtergrond geven, inclusief links naar verdere lectuur en theoretische bronnen. Om een praktijkgerichte aanpak te garanderen, wat een essentieel onderdeel is van niet-formeel onderwijs, zullen we ook oefeningen, energizers en praktijken ontwikkelen die gebruikt kunnen worden in het dagelijkse jeugdwerk. Deze gebruiksvriendelijke middelen worden geleverd met gedetailleerde beschrijvingen van doelgroepen, gebruiksmethode, benodigde apparatuur en tijd, enz.

Concrete aanbevelingen voor het onderwijsprogramma op basis van de bevindingen:

- Basisbegrippen over digitaal jeugdwerk, digital storytelling en geestelijke gezondheid, het opbouwen van een gemeenschappelijk begrip
- Digitale geletterdheid voor professionals, hoe houden we onze sociale mediavaardigheden up-to-date
- Empowerment in digitale omgevingen, actieve participatie van jongeren
- Herkenning van geestelijke gezondheidsproblemen, interventie, professionele grenzen
- Bases van storytelling, digitale vertelmethoden in jeugdwerk
- Privacy en auteursrechten in jongerenwerk bij digital storytelling
- Kennisdeling, uitwisseling van ervaringen, professionele fora

Woordenlijst

Er zal een woordenlijst worden opgesteld op basis van de inhoud van de modules. De duidelijke, makkelijk leesbare verzameling van basistermen over (digital) storytelling, geestelijke gezondheid van jongeren en digitaal jongerenwerk zorgt ervoor dat de modules nuttig zijn voor degenen die niet of slechts gedeeltelijk bekend zijn met het onderwerp.

Doelstellingen

- To learn the basic concepts, expressions, acronyms in digital storytelling and mental health;
- To ease the reception and processing of the following modules;
- To build a common understanding among professionals.

Tijdsbestek: 10 minuten

Benodigde gereedschappen, apparaten, platforms: computer, PDF-lezer

Trefwoorden: basistermen, uitdrukkingen, acroniemen

Module 1

Digitale en sociale media onder jongeren

Deze module is bedoeld om jongerenwerkers kennis te laten maken met digitaal jongerenwerk. We laten ook zien waarom en hoe digitale en sociale media kunnen worden gebruikt in hun dagelijkse werk en activiteiten, maar ook om verschillende en ook moeilijke onderwerpen aan te pakken door gebruik te maken van moderne benaderingen die dichterbij jongeren staan en die zij kunnen gebruiken.

Doelstellingen

- Digitaal jeugdwerk begrijpen;
- Jongerenwerkers aanmoedigen om digitale en sociale media te gebruiken in hun dagelijkse werk en activiteiten;
- De beste praktijken in digitaal jeugdwerk presenteren.

Leerresultaten

Directe invloed op de competenties van jongerenwerkers

Competenties van jongerenwerkers ontwikkelen in het gebruik van digitale en sociale media.

Jongerenwerkers voorzien van digitale leermiddelen, methoden en hulpmiddelen om zichzelf en hun organisaties te digitaliseren.

De toegevoegde waarde van digitale hulpmiddelen in het jeugdwerk promoten.

Indirect effect op jongeren

Jongerenwerkers zullen zich meer bewust zijn van de mogelijkheden die digitale en sociale media jongeren bieden en hoe ze jongeren kunnen betrekken bij de digitale strategieën van hun organisaties.

Mogelijkheden voor gebruik

De module geeft een basisintroductie in digitalisering en sociale media en de connecties met jongeren. Het kan nuttig zijn voor jongerenwerkers, trainers, facilitators, docenten, vrijwilligers en andere opvoeders in jongerencentra, NGO's en scholen die met individuele jongeren of groepen jongeren werken om hen de positieve kanten van digitalisering en sociale media te laten zien en hoe ze deze op creatieve manieren kunnen gebruiken.

Tijdsbestek: 2 uur

Benodigde gereedschappen, apparaten, platforms: computer, papier, potlood

Trefwoorden: Digitaal jongerenwerk, sociale media, gebruik van sociale media, activiteiten

Module 2

Digitale vertelmethoden in jeugdwerk

Deze module is bedoeld om jongerenwerkers kennis te laten maken met de mogelijkheden die digitale vertelmethoden bieden. Binnen deze module bieden we verschillende manieren waarop digital storytelling kan worden gebruikt om jongeren te begeleiden bij het opbouwen van hun begrip van leren, hun eigen ervaring uit te leggen, samenwerkingsactiviteiten te faciliteren, discussies in de klas te bevorderen, hen te helpen probleemoplossend en kritisch denkvermogen te ontwikkelen, complexe ideeën te begrijpen, hen kennis te laten maken met nieuwe inhoud en nog veel meer.

Doelstellingen

- Competenties van jongerenwerkers ontwikkelen in het gebruik van digital storytelling als instrument voor capaciteitsopbouw;
- Jongerenwerkers voorzien van digitale leermiddelen, methoden en tools om lokale jongeren te empoweren in een digitale omgeving;
- De toegevoegde waarde van digitale hulpmiddelen bij jongeren bevorderen.

Leerresultaten

Directe invloed op de competenties van jongerenwerkers

Jongerenwerkers krijgen meer zelfvertrouwen en zijn beter toegerust om in verschillende settings activiteiten met jongeren te organiseren met behulp van digitale vertelmethoden.

Ze krijgen de kans om de voordelen en uitdagingen van digitale tools te verkennen bij het werken met jongeren, waaronder jongeren in kwetsbare situaties.

Indirect effect op jongeren

Deze inhoud zal de verbeelding van jongeren stimuleren en hen inspireren om zich creatief uit te drukken via digitale storytelling. Het stimuleert zelfgestuurd leren en individuele reflectie.

Mogelijkheden voor gebruik

De module kan nuttig zijn voor jongerenwerkers, trainers, facilitators, docenten, vrijwilligers en andere opvoeders in jongerencentra, NGO's en scholen die werken met individuen of groepen jongeren om creativiteit aan te moedigen, zelfexpressie te verdiepen en digitale geletterdheid te stimuleren. De module is geschikt om nieuwe kennis op te doen over digitaal jeugdwerk en storytelling-methodologie en om nieuwe activiteiten te ontdekken die aantrekkelijk zijn voor jongeren over verschillende onderwerpen.

Tijdsbestek: 1-2 uur

Benodigde hulpmiddelen, apparaten, platforms: computer of tablet, PDF-leesprogramma, smartphone, camera; basiskennis vooraf: computer, webbrowser, Adobe of vergelijkbaar PDF-leesprogramma **Trefwoorden:** capaciteitsopbouw, digitale omgeving, activiteiten, digitale hulpmiddelen, jeugdwerk, informeel leren

Module 3

Digitale vertelmethoden in jeugdwerk

Deze module introduceert digital storytelling als een middel voor empowerment van jongeren. In deze unit leren we over empowerment van jongeren door verschillende manieren te demonstreren om digital storytelling te gebruiken om jongeren te begeleiden bij het opbouwen van begrip over leren, het uitleggen van specifieke ervaringen, het faciliteren van samenwerkingsactiviteiten, het verbeteren van discussies in de klas, en het helpen bij het leren oplossen van problemen, kritische denkvaardigheden, het begrijpen van complexe ideeën, het introduceren van nieuwe inhoud, en nog veel meer.

Doelstellingen

- Jongerenwerkers theoretische en praktische kennis bijbrengen over empowerment van jongeren in digitale omgevingen;
- Bewustmaken van het belang van empowerment van jongeren;
- Jongerenwerkers aanmoedigen om jongeren te ondersteunen in hun persoonlijke ontwikkeling; Leren hoe ze digitale tools kunnen gebruiken in actieve participatie.

Leerresultaten

Directe invloed op de competenties van jongerenwerkers

Jongerenwerkers zijn beter toegerust om te werken met modules of het gebruik van digitale tools, omdat ze al enige kennis en ervaring hebben door hun participatie.

Indirect effect op jongeren

Door te werken met digitale tools, vooral door ze te gebruiken om jongeren te empoweren, zullen jeugdwerkers niet alleen ervaring en kennis opdoen, maar ook passie en een betere houding ten opzichte van lesgeven, omdat ze steeds betere experts op hun gebied worden.

Mogelijkheden voor gebruik

De module kan worden gebruikt door jongeren, docenten en jongerenwerkers, bijna iedereen die deze tools nuttig vindt. De module is gemaakt voor het opdoen van kennis en het leren van een aantal nieuwe digitale tools en hoe deze te gebruiken in het dagelijks leven, op het werk of in elke andere omgeving. Bevat eenvoudig te begrijpen tekst en is toepasbaar in bijna elke omgeving.

Tijdsbestek: 1-1,5 uur

Benodigde tools, apparaten, platforms: computer, webbrowser, Adobe of een vergelijkbare PDF-leestoepassing en basiskennis daarvan; YouTube, Kahoot

Trefwoorden: youth empowerment, digitalstorytelling, learning, soft skills, active

Module 4

Jongeren werken aan geestelijke gezondheid met digital storytelling

Deze module is bedoeld om jongerenwerkers toe te rusten om te werken aan de geestelijke gezondheid van jongeren in digitale en online ruimtes, in het bijzonder met digital storytelling. Tijdens deze module bieden we niet alleen fundamentele kennis over het identificeren van en omgaan met geestelijke gezondheidsproblemen, maar zullen we ook actuele onderwerpen onderzoeken zoals COVID-19 en vrijlating, informatieoverbelasting en hoe daarmee om te gaan, verslaving en frustratie in sociale media en cyberpesten.

Doelstellingen

- Jeugdwerkers trainen en begeleiden in het herkennen van geestelijke gezondheidsproblemen bij jongeren, manieren en tijden van interventie, professionele grenzen om specifieke professionele hulp te vragen (bijv. kinder- en jeugdbescherming, psycholoog, psychiater, diëtist)
- Bewustwording van en omgaan met geestelijke gezondheidsproblemen veroorzaakt door covid; kennis en hulpmiddelen geven over het ontbreken van levensgebeurtenissen en hoekstenen in het leven van jongvolwassenen en hoe deze los te laten
- Inzicht geven in informatie-overload en hoe daarmee om te gaan, de overvloed aan mogelijkheden en de angst om iets te missen; jongerenwerkers ondersteunen die werken met zelfbewustzijn en loopbaanbewustzijn bij jongeren
- Training over jongerenverslaving en frustratie in online ruimtes en sociale media; het vormen van attitudes over de digitale wereld en realiteit
- Training over de basisprincipes van cyberpesten; hulpmiddelen aanreiken voor preventie en interventie in online ruimtes

Leerresultaten

Directe invloed op de competenties van jongerenwerkers

Jongerenwerkers kunnen leren over specifieke onderwerpen zoals digital storytelling en professionele grenzen, de effecten van de COVID-19 pandemie onder jongeren, het ondersteunen van jongeren bij persoonlijke en loopbaankeuzes, sociale mediaverslaving en cyberpesten, maar nog belangrijker is dat ze hun houding kunnen vormen ten opzichte van de brandende uitdagingen van onze tijd op het gebied van digitaal jongerenwerk en problemen van jongeren.

Indirect effect op jongeren

Dankzij deze module kunnen jongerenwerkers een impact hebben op jongeren door hen te ondersteunen bij het nemen van stappen in hun leven, bewuster worden van zichzelf en hun carrièremogelijkheden, het juiste gebruik van digitale en online tools en beter bestand worden tegen digitale verslaving en cyberpesten.

Mogelijkheden voor gebruik

De module kan worden gebruikt door jongeren, docenten en jongerenwerkers, bijna iedereen die deze tools nuttig vindt. De module is gemaakt voor het opdoen van kennis en het leren van een aantal nieuwe digitale tools en hoe deze te gebruiken in het dagelijks leven, op het werk of in elke andere omgeving. Bevat eenvoudig te begrijpen tekst en is toepasbaar in bijna elke omgeving.

Tijdsbestek: 1-1,5 uur

Noodzakelijke hulpmiddelen, apparaten, platforms: computer of tablet, PDF-lezerapplicatie

Trefwoorden: herkenning, interventie, preventie, bescherming, stoornissen, pandemie, lockdown, loslaten, informatie-overload, frustratie, verslaving, cyberpesten

Module 5

Privacy en auteursrechten bij digital storytelling

Deze module is bedoeld om jongerenwerkers te voorzien van de belangrijkste, onmisbare en meest toepasbare informatie over privacy en auteursrechten bij digital storytelling. Met deze module helpen we opvoeders en trainers om zich bewust te zijn van de wet, zodat ze weten welke beelden, geluiden en andere media gebruikt mogen worden zonder inbreuk te maken op de auteursrechten van anderen.

Doelstellingen

- Jonge werknemers kennis laten maken met de concepten privacy en auteursrecht - definitie en onderscheid tussen de twee concepten - met name in de context van Digital Storytelling. De belangrijkste implicaties van de digitale wereld voor elk van de concepten herkennen.
- Jongerenwerkers bewust maken van het belang van kennis over privacy en auteursrecht.
- Bied jongerenwerkers digitale hulpmiddelen waarmee ze gemakkelijk toegang krijgen tot informatie over privacy en auteursrecht bij het vertellen van digitale verhalen.

Leerresultaten

Directe invloed op de competenties van jongerenwerkers

Deze module stelt jongerenwerkers in staat om de concepten van privacy en auteursrecht te leren kennen en deze op de juiste manier toe te passen in hun training, met name in Digital Storytelling. Het bevordert de ontwikkeling van hun zelfvertrouwen in het gebruik en de presentatie van digitale bronnen.

Indirect effect op jongeren

Dankzij deze inhoud leren jongeren over hun recht op privacy en weten ze dat hun persoonlijke gegevens alleen met hun toestemming mogen worden gebruikt. Door deze module worden jongeren zich bewust van hoe hun persoonlijke gegevens worden gebruikt en leren ze hoe ze foutieve gegevens kunnen verwijderen of corrigeren.

Mogelijkheden voor gebruik

Deze module kan nuttig zijn voor jongerenwerkers, trainers, opvoeders, docenten, facilitators, vrijwilligers in jongerencentra, scholen, trainingscentra die digitale middelen gebruiken tijdens hun training. De relevantie van deze module wordt versterkt door het bestaan van meerdere manieren om informatie te deponeren, te raadplegen en te gebruiken die toebehoort aan derden, zowel individuen als entiteiten, en daarom onderhevig is aan regelgeving.

Tijdsbestek: 1-1,5 uur

Benodigde tools, apparaten, platforms: computer of tablet, PDF-lezerapplicatie

Trefwoorden: privacy, auteursrechten, digitale hulpmiddelen, jeugdwerk

Bibliografie

Academische studies

- Batista, M. S. (2021). Plataformas digitais e comunicação da saúde mental: O Portal da Depressão e a pegada digital dos seus utilizadores. <https://hdl.handle.net/10216/137644>
- Blatnik, T. (2016). Digitalno pripovedovanje zgodb. Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta. Pridobljeno od <http://pefprints.pef.uni-lj.si/3660/>
- Brites, M. J. & Amaral, I. & Catarino, F. (2019). The era of fake news: digital storytelling as a promotion of critical reading. https://www.researchgate.net/publication/331866115_The_era_of_fake_news_digital_storytelling_as_a_promotion_of_critical_reading
- Camelo, L. (2019). Estratégias de promoção da saúde mental em adolescentes. <http://hdl.handle.net/10400.19/5543>
- Chan, C. & Sage, M. (2019). A narrative review of digital storytelling for social work practice. *Journal of Social Work Practice*. 35. 1-15. 10.1080/02650533.2019.1692804. https://www.researchgate.net/publication/337426858_A_narrative_review_of_digital_storytelling_for_social_work_practice
- Deoksoon, K. & Fang, J. (2020). Journal of Curriculum Studies Research "Ever wondered what schizophrenia was?": Students' digital storytelling about mental disorders. *Journal of Curriculum Studies Research*. 2. 144-169. 10.46303/jcsr.2020.14.
- De Vecchi, N. & Kenny, A. & Dickson-Swift, V. & Kidd, S. (2017). Exploring the Process of Digital Storytelling in Mental Health Research: A Process Evaluation of Consumer and Clinician Experiences. *International Journal of Qualitative Methods*. 16. 160940691772929. 10.1177/1609406917729291.
- Gregori-Signes, C. & Pennock-Speck, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized self-representations: An introduction. *Digital Education Review*. 22. https://www.researchgate.net/publication/290012038_Digital_storytelling_as_a_genre_of_mediatized_self-representations_An_introduction
- Kriston, P., Pikó, B., & Kovács, E. (2014). Fialatok mentális egészsége az objektív és szubjektív társadalmi mutatók tükrében. *Társadalomkutatás*, 32 (2014) 2, 85-98. <https://doi.org/10.1556/Tarskut.32.2014.2.1>
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Diner Press, ISBN: 978-0-9726440-1-3
- Lanszki, A. (2021). A digitális történetmesélés etikai és jogi vonatkozásai. *Pannon Digitális Pedagógia*, 1. évf. (2021). 1. sz. <https://padipe.mftk.uni-pannon.hu/index.php/pdp/article/view/32/17>
- Lanszki, A. (2016). Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció. *Új Pedagógiai Szemle*, 2016/3-4. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/digitalis-tortenetmeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio#main-content>
- Lengyel, T. M., Racsko, R., & Szűts, Z. (2021). A kommunikációs kompetencia fejlesztésének új lehetőségei: digitális történetmesélés LEGO® eszközzel. *Gyermeknevelés*, 9(1), 327-339. <https://doi.org/10.31074/gyntf.2021.1.327.339>

- Pearson Hathorn, P. (2005). Using Digital Storytelling as a Literacy Tool for the Inner City Middle School Youth. *The Charter Schools Resource Journal* Volume 1 No. 1 Winter 2005. <http://www.ehhs.cmich.edu/%7Ednewby/article.htm>
- Pinto Nogueira da Silva, J. C. (2012). Digital Storytelling em contexto de formação profissional – um estudo de caso. Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte.
- Rácz, A., & Bulyáki, T. (2021). Appok használata a gyermekvédelemben a fiatalok támogatására. *Szociális Szemle*, 14(1), 33–39. <https://doi.org/10.15170/socrev.2021.14.01.05>
- Rieger, K. & West, C. & Kenny, A. & Chooniedass, R. & Demczuk, L. & Mitchell, K. & Chateau, J. & Scott, S. (2018). Digital storytelling as a method in health research: A systematic review protocol. *Systematic Reviews*. 7. 10.1186/s13643-018-0704-y. https://www.researchgate.net/publication/323268432_Digital_storytelling_as_a_method_in_health_research_A_systematic_review_protocol
- Šerbec, I., & Žerovnik, A. (2014). Digitalno pripovedovanje zgodb v pedagoškem procesu. *Pedagoška fakulteta*. Pridobljeno od <http://pefprints.pef.uni-lj.si/2500/>
- Simmons, A. (2006). *The Story Factor: Inspiration, Influence, and Persuasion through the Art of Storytelling*. https://www.researchgate.net/publication/265063858_The_Story_Factor_Inspiration_and_Persuasion_through_the_Art_of_Storytelling
- Smeda, N. & Dakich, E. & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*. 1. 10.1186/s40561-014-0006-3.
- Smeda, N. & Dakich, E. & Sharda, N. (2010). Developing a framework for advancing e-learning through digital storytelling. In: *Proceedings of the IADIS International Conference on e-Learning*. Nunes, M. B. & McPherson, M, eds. International Association for Development of the Information Society, Freiburg, Germany, pp. 169-176.
- Syafradin, S. (2019). Digital Storytelling Implementation for Enhancing Students' Speaking Ability in Various Text Genres. 2277–3878. 10.35940/ijrte.D8002.118419. https://www.researchgate.net/publication/338486569_Digital_Storytelling_Implementation_for_Enhancing_Students'_Speaking_Ability_in_Various_Text_Genres/citation/download
- Szűts, Z. (2020). Digitális pedagógia módszertanok a VUCA (gyorsan változó, kiszámíthatatlan, bonyolult, ellentmondásos) világában. *Iskolakultúra*, 2020/7, 76–90.
- Tsai, C. & Shen, P. & Lin, R. (2015). Exploring the Effects of Student-Centered Project-Based Learning with Initiation on Students' Computing Skills: A Quasi-Experimental Study of Digital Storytelling. *Int. J. Inf. Commun. Technol. Educ.* 11, 1 (January 2015), 27–43. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2015010102>
- Vanaken, L., Bijttebier, P., Fivush, R., & Hermans, D. (2022). Narrative coherence predicts emotional well-being during the COVID-19 pandemic: a two-year longitudinal study. *Cognition & emotion*, 36(1), 70–81. <https://doi.org/10.1080/02699931.2021.1902283>

Handboeken, gidsen, handleidingen

- E-book 'Digital Storytelling Programme and Methodology adapted to the needs and characteristics of intellectual disabled' in DigiStorID - Digital Storytelling for up-skilling and empowerment of learners with intellectual disabilities project, ID: 2018-1-SI01-KA204-046998, <https://digistorid.eu/wp-content/uploads/2021/04/IO2-DS-programme-last-version-FINAL.pdf>
- Manual for facilitators 'Digital Storytelling for People with Intellectual Disabilities' in DigiStorID - Digital Storytelling for up-skilling and empowerment of learners with intellectual disabilities project, ID: 2018-1-SI01-KA204-046998, <https://express.adobe.com/page/Hp15o5zAk3bBE/>
- Digital Dialogue Project Summary, ID: ???, https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1999/Digital%20Dialogue%20Summary.pdf
- Guidelines in the Picture your Story (PicS) project, ID: 2018-1-NL02-KA205-002053, <https://pictureyourstory.eu/guidelines/>
- 'Guide Storytelling for Training' in DIST - Digital Storytelling for Spreading and Promoting Entrepreneurship project, ID: 2015-1-IT01-KA202-004621, https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1914/Guide%20Storytelling%20for%20Training_EN.pdf
- 'Using Digital Storytelling for Impact and Change Measurement Report' in Narratives of Impact project, ID: ???, <https://narrativesofimpact.com/wp-content/uploads/2021/09/IO1-v.3-Using-Digital-Storytelling-for-Impact-and-Change-Measurement-Report.pdf>
- Booklet 'Storylines - Tools to integrate Digital Storytelling in Teaching & Training' in Eurospectives 2.0. Project, ID: 2018-1-DK01-KA204-047049, <https://eurospectives.info/sites/default/files/Eurospectives%20Handbook%20StorylinesCompress.pdf>
- A manual for using visual storytelling and comics as a tool to prevent cyberbullying in the Stop Cyberbullying Among You(th) project, ID: 2020-1-LT02-KA205-006785, <https://drive.google.com/file/d/1vVVohM9sTC7RJzsuRQ1eF3vu5oCbF40S/view>
- SHARE YOUR STORY - A How-to Guide for Digital Storytelling Supporting the recovery and healing of self and others through messages of hope. https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tac/samhsa-storytelling-guide.pdf

Medewerkers

Schrijvers

Kolozsvári, Csenge (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Hungary)
Varju, Szandra (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Hungary)

Analisten

Drnovšek, Rada (ASPIRA Institute, Slovenia)
Fridmane, Ieva (Youthfully Yours SK, Slovakia)
Gonçalves, Diana (JumpIN Hub, Portugal)
Kolozsvári, Csenge (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Hungary)
Kummert, Gábor (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Hungary)
Navikas, Dominykas (Youth Initiative Center, The Netherlands)
Rocha, Tânia (JumpIN Hub, Portugal)

Interviewers

Drnovšek, Rada (ASPIRA Institute, Slovenia)
Fridmane, Ieva (Youthfully Yours SK, Slovakia)
Gonçalves, Diana (JumpIN Hub, Portugal)
Navikas, Dominykas (Youth Initiative Center, The Netherlands)
Rocha, Tânia (JumpIN Hub, Portugal)
Varju, Szandra (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Hungary)

Digital Storytelling for Youth Mental Health
Erasmus+ Key Action 2
2021-1-HU01-KA220-YOU-000029270



**Medegefinancierd door
de Europese Unie**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.