



DIGITAL
STORYTELLING
PROGRAMA
EDUCATIVO



DYME

Introdução

O projecto **Digital Storytelling for Youth Mental Health** (DYME) capacita os jovens (18-30 anos) com novas competências para gerir os impactos negativos e os desafios do século XXI.

Os jovens enfrentam hoje em dia múltiplos desafios: as desigualdades sociais estão a aumentar; a mobilidade social está a diminuir na maioria dos países europeus; o mercado de trabalho requer novas competências e a educação pública nem sempre consegue acompanhar estas necessidades; enquanto a sustentabilidade ambiental se está a tornar uma questão cada vez mais premente que em breve poderá afetar a nossa vida quotidiana. Não é surpreendente que os sentimentos de ansiedade, impotência, perda de integridade pessoal sejam cada vez problemas mais comuns entre os jovens na Europa, agravados ainda mais pela pandemia da COVID-19.

Com o DYME, pretendemos utilizar uma abordagem de narração digital para sensibilizar e capacitar os jovens para enfrentarem os desafios e as questões de saúde mental, apoiando-os na construção de resiliência entre os pares nas suas comunidades. Para tal, precisamos de equipar trabalhadores da juventude com ferramentas modernas de comunicação e desenvolvimento. O primeiro resultado do projeto, o Programa Educativo de Narração Digital fornecerá conhecimentos essenciais aos trabalhadores da juventude sobre o nível de utilização da narrativa digital em atividades não formais dirigidas aos jovens em todos os países parceiros (Hungria, Eslováquia, Eslovénia, Portugal e Holanda) e o nível de utilização da narrativa digital como ferramenta de capacitação que ajuda os jovens a reagir ativamente aos desafios da nossa era. Como parte do desenvolvimento do programa educativo, realizamos extensa investigação, incluindo revisão bibliográfica, inquéritos, entrevistas e revisão das melhores práticas.

Objetivos do resultado do projeto:

- Criar uma análise atualizada sobre a utilização de métodos de narração digital na educação não formal dirigida aos jovens, concentrando-se na sua utilização como uma ferramenta de capacitação - construção de capacidades;
- Exame das necessidades e competências dos trabalhadores juvenis necessários para a utilização da narração digital e das suas necessidades e competências ao abordar as questões de saúde mental entre os jovens;
- Servir como ponto de partida para a preparação do currículo sobre digital Storytelling e programa de formação para trabalhadores juvenis.

Parceiros



Hidak Ifjúsági Alapítvány
(Hungria)

www.youthbridgesbudapest.org



Youth Initiative Center
(Países Baixos)

www.youthinitiativecenter.eu



Youthfully Yours SK
(Eslováquia)

www.youthfullyyours.sk

JUMPIN
— HUB

JUMPIN HUB
(Portugal)

www.jumpinhub.com



Zavod Aspira
(Eslovénia)

www.aspira.si



Smart Idea
(Eslovénia)

www.projects-with-igor.eu

Tabela de conteúdos

Pesquisa contextual	6
Revisão literária	7
Inquéritos sobre narrativa digital e saúde mental no trabalho com jovens	12
Recolha das melhores práticas	13
Metodologia	14
Melhores práticas selecionadas	15
Projetos	15
Campanhas	17
Ferramentas, conjuntos de ferramentas	17
Dicas, artigos	18
Teoria, materiais educativos	19
Entrevistas	20
Programa Educativo	26
Glossário	29
Módulo 1: Meios digitais e sociais entre os jovens	30
Módulo 2: Métodos de narrativa digital no trabalho juvenil	31
Módulo 3: Narrativa digital como ferramenta de capacitação dos jovens	32
Módulo 4: Trabalho juvenil na saúde mental através da narração digital	33
Módulo 5: Privacidade e direitos de autor na narração digital	35
Bibliografia	36
Colaboradores	39



PESQUISA CONTEXTUAL

Para o desenvolvimento do programa educacional fez-se uma pesquisa de fundo abrangente nos países parceiros e não só. Para isso, deram-se os seguintes passos:

- 1.Revisão literária
- 2.Inquéritos nacionais sobre as melhores práticas existentes
- 3.Entrevistas com peritos
- 4.Inquéritos sobre narrativa digital e saúde mental no trabalho com jovens.

A primeira atividade consistiu em escrever uma revisão bibliográfica envolvendo descobertas de publicações relevantes, analisando-as criticamente, e explicando o que encontramos. Todos os parceiros procuraram 6-10 publicações literárias relevantes para análise. Não só foram revistas publicações acadêmicas, mas também manuais, diretrizes, programas educativos de outros projetos, estudos de casos, etc. A literatura centrou-se na narração de histórias digitais e nos seus métodos inovadores (por exemplo, animação, banda desenhada) e/ou no trabalho juvenil na saúde mental em ambientes digitais. Os métodos e descobertas tradicionais de narração de histórias também foram envolvidos para examinar o seu potencial de transferência para o nosso projeto.

Como passo seguinte, foram examinados inquéritos nacionais sobre o tema da saúde mental e narração digital de histórias, para recolher dados e recolher as melhores práticas. Foram apresentadas 6-9 melhores práticas nacionais sobre dois temas principais: a narração digital e o trabalho juvenil na saúde mental. O aspeto principal a ter em conta foi a relevância e utilidade da prática recolhida no nosso projeto. A diferença para a primeira atividade (revisão bibliográfica) é o foco prático do inquérito - desta vez recolhemos as práticas existentes e bem trabalhadas relativas à saúde mental dos jovens e ao trabalho digital com jovens.

Como parte da investigação abrangente, para obter uma compreensão mais profunda sobre o tema do projeto e as melhores práticas seleccionadas, realizámos 3 entrevistas em cada país, 15 no total. As entrevistas apresentaram-se como semi-estruturadas, isto é, uma mistura de entrevistas estruturadas e não estruturadas, pois embora os entrevistadores tivessem um plano geral para o que queriam fazer, as perguntas não tinham de seguir uma frase ou ordem específica. Todos os parceiros resumiram as suas entrevistas de acordo com um conjunto de critérios prédefinidos.

Pela terceira vez, foi elaborado um inquérito online para avaliar as especificidades do trabalho com a saúde mental dos jovens, o trabalho digital dos jovens e a sensibilização para a narração digital de histórias entre os trabalhadores juvenis. A pedido dos parceiros, 150 profissionais da educação e da juventude preencheram o questionário online para uma maior perceção sobre a narração digital no trabalho da juventude, em particular em atividades relacionadas com a saúde mental. No questionário perguntámos sobre o grupo-alvo, trabalho e necessidades dos inquiridos; um tópico principal era a sensibilização e utilização da narração digital; e o outro, a saúde mental no trabalho com jovens.

O seguinte resumo dos resultados constitui a base do programa educacional.

Revisão literária

No total, 29 publicações foram analisadas pelos parceiros. A grande maioria deles são estudos acadêmicos, complementados por documentos semelhantes de outros projetos. É elaborada uma análise sobre um projeto relevante para o qual ainda não foram produzidos resultados de projeto. A maior parte da literatura analisada está em inglês, mas existem também algumas em húngaro, esloveno e português. A maioria da literatura centra-se na narração digital ou pedagogia digital, e menos na saúde mental. Algumas literaturas tratam tanto da relação entre a narração digital como da saúde mental. O grupo-alvo dos documentos do projeto analisados são os trabalhadores da juventude que trabalham com jovens, e vários estudos têm-se centrado neste grupo etário.

O primeiro aspeto analítico foi o contexto e a história dos tópicos da literatura, incluindo as declarações de problemas. Em segundo lugar, os analistas forneceram um breve resumo para cada literatura. Analisámos também os resultados, lições aprendidas, elementos inovadores e aspetos relevantes da literatura para o nosso projeto.

O que é a narração digital de histórias?

Não é novidade que a narração de histórias tem sido uma característica da cultura humana ao longo da história. As histórias não são apenas património das gerações futuras, mas têm também um papel divertido. Hoje em dia, muitas pessoas continuam a contar as suas histórias utilizando ferramentas digitais. Uma história digital pode ser explicada como uma ponte dos meios de comunicação tradicionais e modernos (Syafryadin, 2019).

Resumindo, a metodologia de contar uma longa história digital foi desenvolvida pela ONG StoryCenter. O seu programa 'Silence Speaks' inclui uma série de estudos de casos e histórias digitais que podem ser usadas como uma excelente introdução aos estudos sociais, linguagem, ética, ensino em sala de aula, biologia ou geografia (Lanszki, 2016). Em comparação com as discussões sobre fotofaturação, fototerapia, e prática dos media juvenis, a narração digital tem uma história muito mais curta. Embora existam muitas publicações que introduzem como criar produções digitais, existem apenas algumas publicações que teorizaram sistematicamente o uso da narração digital em trabalhos sociais ou outros serviços humanos (Chan & Sage, 2019).

A narração digital pode ser vista tanto como uma metodologia como uma ferramenta, sendo os autores muitas vezes diferentes nas suas opiniões. As histórias digitais são alguns minutos de filme, (re)apresentações multimédia, que podem ser utilizadas na educação para introduzir ou trabalhar interactivamente com um determinado tema. A utilização de histórias digitais, proporciona uma motivação eficaz e uma audição empática. Este modo de expressão digital vai além da forma tradicional de contar histórias e envolve animação, som, texto, acontecimentos não lineares e interações. (Sherbec & `erovnik, 2014).

Uma das primeiras e mais citadas referências à narração digital é o Digital Storytelling Cookbook (2010) de Lambert, que representa uma compreensão típica da narração digital tal como pode ser aplicada ao trabalho social. As publicações de Lambert ajudaram a popularizar uma ideia de que a digitalização consiste na utilização de pequenos clips multimédia para produzir histórias pessoais (Chan & Sage, 2019). O Cookbook sugere uma abordagem de 7 passos: 1. possuir conhecimentos, 2. possuir emoções, 3. encontrar o momento, 4. ver a história, 5. ouvi-la, 6. montá-la, e 7. partilhá-la.

Vários autores (Chan & Sage, 2019; P. Hathorn, 2015; Rácz & Bulyáki, 2021) e projetos enfatizam a abordagem inclusiva da narração digital de histórias. Soluções e metodologias inovadoras como a narração de histórias com LEGO®, método de construção de tijolos (projecto DigiStorID), linguagem de imagem (Imagine o seu projecto Story), abordagem C-L-A-SS (Communication-Language-Art-Social Science) ("xPress Yourself" através do projecto Digital Storytelling) ajudam a criar um espaço seguro, e dão dicas práticas para os facilitadores. Um conceito chave da narração digital é o empoderamento do aluno, o que levará a um maior envolvimento e participação ativa.

Como pode a narração digital ser integrada na educação e no trabalho com jovens?

A educação enfrenta hoje um desafio sem precedentes: os professores devem tentar evitar utilizar a educação tradicional como palestras, testes escritos e recitação como único método de ensino. Em vez disso, deveriam adotar modelos de ensino que inspirem os estudantes a pensar, a aprender e a aplicar os seus conhecimentos para criar e resolver problemas (De Vecchi et al., 2017).

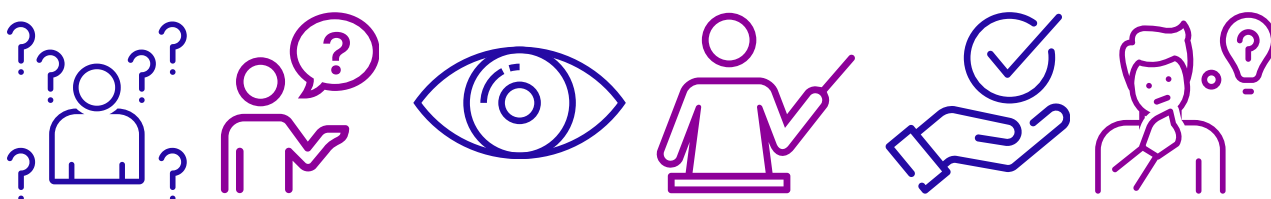


O modelo de abordagem holística da aprendizagem baseia-se no pressuposto de que a aprendizagem tem aspetos criativos, cognitivos, sociais e emocionais. Os 4C (Connect, Construct, Contemplate, Continue) asseguram o desenvolvimento destas competências e uma integração mais profunda dos resultados da aprendizagem (Lengyelne et al., 2021). O impacto das novas tecnologias em contextos educativos tem sido sobretudo positivo, uma vez que as novas tecnologias têm dado aos educadores a oportunidade de melhorar os seus conhecimentos, competências e, por conseguinte, melhorar o padrão de educação (Smeda et al., 2014).

Como a atenção dos aprendentes está a tornar-se cada vez mais curta, a utilização de imagens e explicações de textos curtos são adaptados aos hábitos de consumo acelerado de informação (Szűts, 2020). A vantagem da instrução centrada no estudante é proporcionar um ambiente de aprendizagem positivo para os estudantes, onde estes podem participar em desafios (Garrett, 2008). Assim, os autores adotaram ainda a aprendizagem centrada no estudante com base em projetos (SPBL - student-centred project-based learning) para melhorar os efeitos de aprendizagem dos estudantes. (Tsai et al., 2015). Como abordagem ao trabalho com ferramentas digitais e narração de histórias, a narração digital pode ser uma experiência empolgante para uma vasta gama de pessoas, desde crianças a aprendizes adultos. (P. Hathorn, 2005). A narração digital incentiva os estudantes a pensar de forma criativa, criar, planear, desempenhar papéis e colaborar (Sherbec & `erovnik, 2014).

Quando a narração de histórias é utilizada como ferramenta, deve ser feita de forma ética. (Simmons, 2002). As implicações éticas e legais também se refletem no estudo de Lanszki (2021); na narração digital, uma vez que o processo de criação pode revelar conteúdos sensíveis, o facilitador deve ter em conta várias considerações éticas. No que respeita aos direitos de autor, a importância de se referir a conteúdos externos e o consentimento de todos os interessados deve também ser mencionada.

Existem seis tipos de histórias de acordo com Anette Simmons (2002): "Quem sou eu?" histórias, onde se deve expor detalhes pessoais para mostrar o que lhe deu o direito de influenciar o leitor; "Porque estou aqui" histórias, onde se deve expor a sua agenda; histórias de "Visão", onde as dificuldades atuais são redenominadas como possibilidades emocionantes; histórias de "Ensinar", onde a história emula uma experiência da qual se espera que o leitor aprenda; "Valor em histórias de ação", onde os valores são comunicados através de narrativas e histórias de "Sei o que estás a pensar", onde se valida suspeitas secretas na mente de alguém e depois se dissipa os objectivos através de uma narrativa. A escolha prévia do tipo de história facilita o processo de criação de conteúdos.



A narração digital pode ser uma ferramenta poderosa para integrar mensagens instrucionais com atividades de aprendizagem para criar ambientes de ensino mais envolventes e estimulantes. Esta abordagem tem o potencial de melhorar o envolvimento dos estudantes e proporcionar melhores resultados educacionais para os alunos. (Smeda et al., 2014). A narrativa digital pode ser uma ferramenta educacional útil também no trabalho juvenil, uma vez que proporciona uma combinação útil de meios digitais e práticas inovadoras de ensino e aprendizagem. (Smeda et al., 2010).

Como é que o mundo digital afeta a saúde mental dos jovens?

A saúde mental dos jovens está profundamente ligada a situações e cuidados familiares, mas por outro lado, os jovens passam grande parte do seu tempo na escola (Camelo, 2019), pelo que a educação tem um papel essencial na identificação de problemas de saúde mental. No entanto, muitas culturas estigmatizam os problemas de saúde mental, o que torna difícil para as pessoas procurarem ajuda. (Deoksoon & Fang, 2020). Estudos mostram uma grande falta de informação e um reforço negativo nos meios de comunicação social ao relatar distúrbios mentais. Os principais meios de comunicação social e as manifestações na Internet desempenham um papel essencial na mudança desta visão e no combate aos preconceitos. A depressão, embora seja uma doença cada vez mais conhecida, é ainda considerada tabu em muitas comunidades.

Hoje em dia, tendo em conta a relação dos jovens com os meios de comunicação social, é crucial que eles tenham as melhores ferramentas para desenvolver um pensamento crítico sobre a informação que lhes chega a cada minuto e que muitas vezes pode causar sentimentos de ansiedade, stress ou frustração (Brites et al., 2019). Não só as notícias falsas são perigosas para o bem-estar dos jovens, como o cyberbullying é também um fenómeno emergente entre os jovens, mas estes podem ser ajudados a evitar estes fenómenos, através do desenvolvimento das suas “soft skills”. A pandemia da COVID-19 tornou-a ainda mais relevante para os desafios digitais do nosso tempo, que afetam particularmente os jovens, como a alienação, problemas de sono, baixa auto-estima ou sentimentos de incerteza sobre o futuro e desesperança.

Os problemas de saúde mental nos adolescentes são comuns e podem afetar seriamente o desenvolvimento e autonomia do futuro adulto, e a maioria deles tende a desenvolver uma evolução crónica, com reflexos negativos e sérios a nível familiar, educacional e social (Camelo, 2019). Falar de perturbações mentais, para combater estigmas e preconceitos é uma questão urgente (Pinto, 2012).

Como é que a narração digital pode ser utilizada pelos trabalhadores juvenis na abordagem à saúde mental?

A narração digital é também utilizada como um método de investigação baseado na arte que pode ser útil na saúde mental para envolver consumidores, prestadores de cuidados e clínicos no diálogo mútuo (De Vecchi et al., 2017). A narração digital em vigilância da saúde tem potencial para apontar narrativas complexas de uma forma convincente e aumentar o envolvimento dos participantes. Tem também o potencial significativo de captar e partilhar significativamente as experiências vividas pelos participantes sobre as suas questões de saúde mental, uma vez que uma revisão sistemática da sua utilização é crucial para desenvolver uma compreensão profunda para os profissionais de saúde (Rieger et al., 2018), bem como para os profissionais de juventude na identificação dos problemas de saúde mental dos jovens.

As histórias digitais podem ser usadas para reduzir as atitudes negativas sobre doenças mentais e distúrbios de uso de substâncias e encorajar as pessoas a procurar ajuda, serviços de tratamento e/ou apoio. O processo de partilhar a própria experiência de recuperação através das histórias pode ser um exercício de cura e capacitação também para os contadores de histórias (SAMSHA, 2016). Os professores podem utilizar a tecnologia educacional de contadores de histórias digitais para ajudar os estudantes imigrantes a aprender sobre saúde mental (Deoksoon & Fang, 2020) e também existem práticas bem sucedidas de contadores de histórias digitais com pessoas que vivem com deficiência intelectual (projeto DigiStorID).

Em conclusão, a narração digital pode ser uma excelente ferramenta pedagógica que permite aos jovens envolverem-se tanto na aprendizagem do assunto como na auto-reflexão (Brites et al., 2019), pelo que pode ser também uma ferramenta eficaz para combater as questões de saúde mental. A narração digital pode também ser uma ferramenta de observação e acção nas mãos do jovem trabalhador, mas a sua utilização eficaz requer muitos conhecimentos de base, aptidões, sensibilidade e competência do século XXI.



Inquéritos sobre narração digital e saúde mental no trabalho com jovens

A nosso pedido, o questionário foi preenchido não só por profissionais dos nossos próprios países, mas também de muitos outros países em todo o mundo. A contribuição dos parceiros a nível nacional é igual. A maioria dos inquiridos são trabalhadores juvenis ou profissionais da educação, que trabalham diariamente com jovens. Alguns dos grupos-alvo dos inquiridos são mais abrangentes (13-30 anos de idade, estudantes do ensino secundário e superior, jovens ativos a nível internacional e também jovens desfavorecidos, incluindo os NEET), enquanto outros são mais bem definidos (por exemplo, jovens desempregados numa determinada região; jovens rurais com dificuldades geográficas e/ou económicas; refugiados e imigrantes; jovens pertencentes a grupos minoritários; potenciais empresários; jovens deficientes; estudantes de Ensino Vocacional de áreas específicas). Alguns inquiridos mencionaram os trabalhadores juvenis, assistentes sociais, profissionais da educação também como parte dos seus grupos alvo.

An important data is that more than 70% of our respondents have never received any education on digital youth work and the vast majority does not rate the availability of training opportunities highly in this field. Confidence in the use of digital storytelling is more evenly spread, but overall it is at most on medium level in our sample. These data are particularly worrying because respondents consider digital storytelling to be an important tool for youth work and for dealing with mental health problems among youth. Overall, youth workers feel unprepared for the method, but use it because they think it is inevitable. An easily accessible, flexible and basic training on digital youth work can be a great help to many youth workers.

The situation is similar with youth mental health. Although the majority of respondents experience problems in this area among young people, they report few tools to help them and a lack of the necessary expertise. Especially after a global pandemic, in a world of increasing uncertainties, and as digitalisation continues to grow, they need new and innovative tools and resources better adapted to modern needs.

Os nossos dados mostram que um grupo relativamente pequeno de inquiridos está familiarizado e confiante na utilização da narração digital no seu trabalho, enquanto que a maioria não tem a certeza e utiliza-a com menos frequência. Isto significa que existe uma necessidade de partilha de conhecimentos e troca de experiências entre os inquiridos.

O relatório consolidado detalhado dos inquéritos está disponível em inglês [aqui](#).



RECOLHA DAS MELHORES PRÁTICAS

Metodologia

Durante a recolha de dados de investigação de base e recolha das melhores práticas centradas nos dois temas principais: narração de histórias digitais e trabalho com jovens sobre saúde mental foram feitos através de inquéritos e investigação documental. Durante a análise, o aspeto principal considerou a relevância e utilidade para o DYME. A diferença em relação à revisão da literatura é o enfoque prático – nesta fase, o nosso objetivo era recolher as práticas existentes e bem trabalhadas relativas à saúde mental dos jovens e ao trabalho digital com os jovens.

Cada parceiro recolheu 6-9 melhores práticas de toda a Europa e fora dela, sendo que no total foram reunidas as 40 melhores. Com uma avaliação cruzada e um sistema de pontos, estabelecemos por ordem os seguintes critérios:

- Relevância para o grupo-alvo: em que medida a prática é relevante para todo o grupo-alvo com idades compreendidas entre os 18-30 anos;
- Acessibilidade para os trabalhadores da Juventude: a prática pode ser aplicada diretamente sem preparação prévia, incluindo materiais, equipamento ou formação;
- Campo de referência da prática em diferentes áreas de ensino/formação: pode esta prática ser aplicada em mais do que um tópico/sujeito/formação;
- Ligação à narração digital de histórias e/ou trabalho de jovens sobre saúde mental.

Com base na avaliação, 20 melhores práticas selecionadas são apresentadas abaixo. As melhores práticas selecionadas são diversas e podem ser categorizadas de forma diferente, tais como: projetos anteriores & resultados de projetos; ferramentas & kits de ferramentas, dicas & artigos, teoria e currículo educacional, campanhas.



Melhores práticas selecionadas

Projetos

1. MyStory

Projecto MYSTY Erasmus+ KA2, gerido entre 2015-2017 por um consórcio de universidades, escolas e centros educativos. MyStory: Digital Storytelling Toolbox for Diversity Training in Schools forneceu ferramentas inovadoras para alunos e professores - especificamente, relacionadas com a narração digital de histórias - para partilhar e introduzir essa prática de ensino para aumentar a consciência sobre a diversidade no ambiente escolar. Aumentou a consciência e expressão cultural dos alunos e reforçou as suas competências sociais, cívicas e digitais.

Relevância: Os resultados incluíram um curso de formação e materiais de aprendizagem para educadores, tutoriais em vídeo, orientações para os alunos. O projeto apresenta-se como um bom exemplo sobre como utilizar eficazmente a narração digital num ambiente escolar.

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

2. Diretrizes para a Contagem Digital de Histórias na Educação da Primeira Infância

HISTÓRIAS: foSTering early childhOod media liteRacy competencIES projeto Erasmus+ executado entre 2015-2017 por um consórcio de universidades de 4 países. STORIES seguiu uma abordagem holística para implementar a narrativa digital na educação e cuidados na primeira infância. Os resultados apoiam os educadores com formação profissional e orientações que lhes permitem desenvolver, implementar e avaliar cenários de aprendizagem baseados na narração de histórias digitais.

Relevância: Embora a parceria se concentre num grupo etário diferente, desenvolveram um quadro teórico, bem como prático, com materiais de formação relacionados com a utilização da narração digital.

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

3. Passa-bússola

Projecto Erasmus+ KA2 Comp-pass, realizado entre 2016-2018 por um consórcio de ONG's de 7 países europeus. O principal objetivo do projeto era contribuir para a redução da percentagem de NEET a nível europeu, promovendo o empoderamento, a participação e a cidadania ativa dos jovens. Um dos principais resultados é um Guia de Narração Digital de Histórias para Educadores. O objetivo do guia é obter uma visão geral da narração como metodologia e abordagem educacional não formal, bem como apoiar os educadores na preparação de workshops de narração digital.

Relevância: A teoria e a prática de contar histórias estão bem representadas neste manual, úteis também para os jovens trabalhadores e jovens. O manual é particularmente útil para aqueles que trabalham com jovens com menos oportunidades.

[Guia Digital de Contagem de Histórias para Educadores](#) (EN)

4. Trabalho digital juvenil

O Projeto Digital Youth Work é um projecto Erasmus+ com 7 parceiros de 6 países diferentes, implementado entre 2017-2019 com o objetivo de desenvolver a capacidade de fornecer trabalho digital para jovens a nível local, nacional, regional e europeu. A plataforma do projeto fornece fontes úteis: Materiais de formação DYW para jovens trabalhadores, Orientações da UE para DYWork, e também representa dicas e truques sobre como utilizar a tecnologia digital e aplicações para envolver os jovens.

Relevância: Materiais úteis sobre DYW, e ideias criativas e atividades específicas, campanhas e como envolver os jovens online.

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

5. Narração de histórias no trabalho juvenil

O Storytelling for Youth Work é um projeto Erasmus+ KA2, com o objetivo de promover e melhorar a qualidade do trabalho dos jovens e de desenvolver materiais educativos e práticos de alta qualidade para os jovens trabalhadores. Storytelling for Youth Work visa reforçar a ligação dos trabalhadores juvenis com os jovens através dos efeitos positivos da narração de histórias, adaptando a metodologia da narração de histórias ao campo do trabalho juvenil. O Guia Multimédia consiste num manual e em vários produtos multimédia - podcasts, vídeos, entrevistas, etc., que o guiam na arte e no trabalho de contar histórias no trabalho juvenil - online ou offline.

Relevância: O manual fornece um quadro teórico muito bom de narração de histórias e o kit de ferramentas dá conhecimentos práticos sobre a utilização de diferentes produtos multimédia.

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

6. Digitalizem-na!

Digitalise it! é um projeto Erasmus+ gerido entre 2017-2019 com a parceria de 5 organizações de jovens de toda a Europa. O objetivo do projeto era experimentar, partilhar e confrontar práticas sobre métodos e ferramentas inovadoras, digitais e criativas para promover a capacitação e a inclusão social dos jovens com menos oportunidades. No âmbito do projecto foi criado um conjunto de ferramentas para introduzir a DST na teoria e na prática.

Relevância: É um pequeno guia sobre como utilizar a narração de histórias desde o teórico ao prático (como escrever uma história, que tipo de equipamento técnico precisamos, etc.).

[Contagem Digital de Histórias na Prática: Um guia pedagógico para a utilização da narração digital no trabalho dos jovens](#) (EN)

7. MEMEX

MEMEX é um projecto H2020 (2019-2022) que promove a coesão social através de ferramentas de colaboração, relacionadas com o património cultural (CH), que proporcionam um acesso inclusivo ao património cultural tangível e intangível e, ao mesmo tempo, facilitam encontros, discussões e interações entre comunidades em risco de exclusão social. A encarnação tecnológica de MEMEX é uma aplicação instalada num smartphone que permite aos utilizadores não experientes criar e visualizar histórias relacionadas com as suas memórias e experiências pessoais ligadas digitalmente às localizações geográficas quer intangíveis (por exemplo, um evento) quer a locais/objetos culturais tangíveis.

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

8. ReGap

"Reduzir a Lacuna Educativa para migrantes e refugiados nos países da UE" (ReGap) é um projecto de investigação realizado entre 2017-2019 que criou recursos de e-learning de acesso aberto e culturalmente sensível a migrantes e refugiados adultos, oferecendo a oportunidade de construir um forte sentido de inclusão social e de pertença. A utilização de histórias digitais é uma poderosa ferramenta pedagógica para criar pertença social e bem-estar nos cursos do ReGap. Estão entrelaçados nos recursos e atividades de aprendizagem através de vídeos, textos, imagens e atividades interativas - apresentando histórias pessoais.

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

Campanhas

9. #youarenotalone

#nemvagyegyedül (#youarenotalone) foi uma campanha da UNICEF para ajudar os jovens que sofreram/sofrem com cyberbullying, em 2018 e 2020. A organização visava ajudar estes jovens oferecendo a possibilidade de falar com alguém, e partilhar as suas histórias e sentimentos. A campanha incluiu também celebridades, que são populares entre os jovens, alcançando assim uma audiência maior, e que poderiam facilmente transmitir mensagens importantes sobre o tema.

A relevância para este projeto é o tema, uma vez que o principal objetivo da campanha é lidar com problemas relativos à saúde mental dos jovens. Utilizaram métodos digitais para contar histórias, para partilhar as suas próprias histórias, e para se ligarem ao público.

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

10. Os jovens e a saúde mental

O vídeo animado retrata a transição da infância para a adolescência, salientando a importância da saúde mental. Abrange a construção da identidade, o papel da família e dos amigos, o desejo de atenção e reconhecimento, a necessidade de quebrar as regras, e aspectos relacionados com comportamentos de risco, tais como gravidez, doenças sexualmente transmissíveis, atividades radicais, comportamento suicida, violência, substâncias psicoativas, distúrbios alimentares, e dependência da Internet.

Relevância: O vídeo tem como alvo crianças e adolescentes, e pode ser utilizado pelos professores e discutido em contextos escolares. O conteúdo é informativo para os pais e também para outros membros da família. Um grande exemplo para a saúde mental dos jovens e para a narração de histórias digitais.

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

Ferramentas, conjuntos de ferramentas

11. Programação

A prática é feita para adolescentes e estudantes do ensino básico, e o objetivo é ensinar-lhes as próprias noções básicas de programação. A prática ensina-os de uma forma divertida, o que requer participação ativa e criatividade. Há uma instrução detalhada para professores sobre como utilizar o programa, e como envolver os jovens.

Relevância: A prática inclui o envolvimento de jovens com ferramentas digitais de narração de histórias. Existem várias aplicações que podem ser utilizadas para criar uma história digital e para partilhar ideias, mas aprender a utilizá-las pode ser um desafio, e as partes técnicas podem desmotivar os jovens. A gamificação, e o trabalho em grupo são grandes ferramentas para ultrapassar estes obstáculos.

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

12. Audácia

Audacity é um editor de áudio digital gratuito e de código aberto e software de aplicação de gravação. A utilização de recursos musicais pode ajudar os jovens a expressar as suas emoções, sentimentos e pensamentos de uma forma criativa e, em muitos casos, ajudá-los a iniciar uma conversa sobre coisas que, no início, não conseguem expressar em palavras.

Relevância: é uma ferramenta digital de fácil acesso que pode ser utilizada em diferentes grupos-alvo, em diferentes ambientes e abordar diferentes tópicos.

Relevância: é uma ferramenta digital de fácil acesso que pode ser utilizada em diferentes grupos-alvo, em diferentes ambientes e abordar diferentes tópicos.

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

13. Ensaio fotográfico

"Photo Essay" DST toolkit introduz os jovens às ferramentas e técnicas que podem ser utilizadas para criar conteúdos digitais originais sobre questões sociais, tendências e acontecimentos que são importantes para eles. Os ensaios fotográficos permitem aos estudantes expressar as suas ideias através das imagens que captam. Este meio exige que os estudantes utilizem o pensamento crítico e a criatividade para selecionar e organizar fotografias de uma forma que transmita uma mensagem.

Relevância: Inclui o envolvimento de jovens com ferramentas digitais de narração de histórias. O principal objetivo é que os jovens possam aprender a recolher, analisar e apresentar informações factuais e expressivas sobre questões sociais que lhes são importantes.

[Ensaio fotográfico \(youthlearn.org\)](https://youthlearn.org/). (EN)

14. Oficina de Narração Digital de Histórias

Um workshop virtual de dois dias organizado pela UNICEF Tailândia e Beyond Books, com o objetivo de capacitar os jovens a tornarem-se fortes defensores das crianças e dos jovens através de contos criativos e impactantes. No seminário, os participantes aprenderam sobre técnicas de narração de histórias, reportagens éticas, planeamento de campanhas e manter-se seguros online. Para poderem liderar eficazmente uma campanha e planear atividades de desenvolvimento comunitário, participaram também numa formação sobre liderança e responsabilidade, aprendendo a obter apoio e a criar confiança nas suas comunidades.

Relevância: O conteúdo do workshop é valioso, inclui 5 sessões online para ensinar sobre benefícios, competências e melhores metodologias de narração de histórias.

[A Arte de contar histórias digitais para jovens | UNICEF Tailândia](#) (EN)

Dicas, artigos

15. Série de workshops

O Storytelling Centre é um líder europeu no desenvolvimento de métodos únicos que utilizam a história como meio para a mudança social. A sua série de workshops de várias 'sessões' para profissionais aborda assuntos como cuidados de saúde e educação. Os participantes aprendem a utilizar a sua história pessoal profissionalmente e a facilitar a narração de histórias na sua própria área. Aprendem a teoria social por detrás da narrativa, dezenas de tarefas interativas e aprendem o que fazer quando um cliente partilha uma história pessoal poderosa num grupo.

Relevância: É uma ferramenta digital de fácil acesso que pode ser utilizada com diferentes grupos-alvo, em diferentes ambientes e abordar diferentes tópicos.

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

16. Dicas para contar histórias

O vídeo tutorial fornece dicas úteis para contar histórias, ajuda a identificar o elemento chave da narração de uma forma compreensível e fácil.

Relevância: Dicas curtas para partilhar com jovens trabalhadores e jovens para ter a sua atenção e transmitir a mensagem de uma forma atrativa.

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

Teoria, materiais educativos

17. 30 Dicas para os professores

O artigo fornece orientações detalhadas e dicas úteis sobre como criar uma boa história de modo a captar a atenção do público.

Relevância: Recomendações bem recolhidas sobre narração de histórias para partilhar com jovens trabalhadores e jovens.

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

18. Literacy Teaching Toolkit - Narração de Histórias (Teoria)

O Kit de Ferramentas de Ensino de Alfabetização da Primeira Infância apresenta abordagens integradas de ensino e aprendizagem de alta qualidade centradas na língua e alfabetização. O desafio da secção 'Contar histórias' remonta ao básico de contar histórias, porque é importante uma vez que os nossos antepassados o utilizavam para transmitir conhecimento, valores e tradição às novas gerações.

Relevância: O conteúdo pode ajudar-nos a compreender os princípios básicos da narrativa no passado e como podemos transferir algo tradicional para a nova era digital.

[Literacy Teaching Toolkit – Narração de histórias](#) (EN).

19. Currículo Digital de Contagem de Histórias

Este currículo foi desenvolvido pela organização YouthLearn para o programa Adobe Youth Voices (AYV). O AYV foi um esforço filantrópico de dez anos da Fundação Adobe para aumentar a criatividade na educação. Neste currículo de 8 sessões, os participantes utilizam software de edição de fotografia e vídeo para criar uma história digital. Os participantes exploram as suas próprias histórias para construir uma narrativa pessoal.

Relevância: O principal objetivo é que os jovens possam aprender a recolher, analisar e apresentar informação factual e expressiva sobre questões sociais importantes para eles. Esta ferramenta está a ajudar os estudantes a utilizar as ferramentas dos media para comunicar as suas ideias de forma eficaz e contar as suas histórias de formas únicas e pessoais.

[Digital Storytelling Curriculum](#) (EN).

20. DEEP

A intervenção psico-educacional audiovisual digital "DEEP" é composta por uma série web, intitulada "The Wound Sara", que consiste numa sequência de curtas-metragens narrativas sobre a vida da estudante universitária Sara, intercaladas com episódios psico-educacionais que transmitem episódios e informações mais explícitas sobre a depressão. Está estruturada em 21 vídeos organizados em duas fases: uma primeira fase com o diagnóstico dos problemas e identificação dos sintomas, chamada "DEEP In"; uma segunda fase chamada "DEEP Out" com recuperação, resolução de problemas, procura de ajuda, soluções terapêuticas, bem como quebra de tabus em relação aos sintomas depressivos.

Relevância: O desenho metodológico desenvolvido neste estudo, baseado na narração de histórias, permite utilizar a intervenção do DEEP como uma ferramenta eficaz para contribuir para a alfabetização da depressão, no sentido de promover o conhecimento sobre a relevância de identificar sintomas de depressão, a possibilidade de mudar preconceitos e crenças.

[Study](#) (EN).

Entrevistas

Como parte da investigação abrangente, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas para obter uma compreensão mais profunda sobre os nossos principais tópicos e as melhores práticas. O nosso objetivo era proporcionar um conhecimento aprofundado, construindo uma abordagem completa para compreender como os trabalhadores e educadores de juventude vêem a juventude e a saúde mental em relação à digitalização. Procurámos outras abordagens e práticas sobre como os trabalhadores juvenis podem lidar melhor com as questões de saúde mental e digitalização dos jovens.

De Maio a Julho de 2022, realizámos 15 entrevistas com jovens trabalhadores, formadores, professores, assim como peritos em educação digital dos 5 países parceiros. Um psicólogo e um profissional de saúde mental foram também solicitados em relação a temas de saúde mental. Os grupos-alvo dos entrevistados variam: a maioria deles trabalha com jovens entre os 16-30 anos de idade; um professor trabalha numa escola primária e secundária com estudantes dos 6-15 anos de idade; dois jovens trabalhadores estão sedeados em centros regionais de juventude e entram em contacto principalmente com estudantes do ensino secundário durante o seu trabalho, enquanto três se concentram principalmente em estudantes universitários (18-24 anos). Alguns mencionaram os jovens com menos oportunidades como principal grupo-alvo: os jovens enfrentam obstáculos sociais, económicos ou geográficos, assim como os jovens provenientes de famílias migrantes.

Juventude e saúde mental - perceções, experiências, efeitos da pandemia

Atualmente, quando se fala de saúde mental, a pandemia de COVID-19 é um tema inevitável. As questões de saúde mental durante a pandemia estavam relacionadas com o bloqueio e isolamento, stress, e a imprevisibilidade da situação. Os jovens tiveram problemas em lidar com o isolamento em casa, a falta de contactos sociais e o facto de não serem capazes de prever o que iria acontecer a seguir. Ficar em casa, fechado com os pais e a família sem a oportunidade de sair, descobrir coisas novas, estar com amigos (que é tipicamente importante para este grupo etário) era um fator difícil de lidar.

A construção de uma comunidade e a ligação com os colegas é uma das mais importantes partes da vida dos estudantes do ensino secundário e universitário, pelo que foi definitivamente uma perda para eles. Os jovens não estavam preparados para passar por isto: passar o dia no mesmo espaço físico, e por outro lado, perder importantes eventos e tradições transitórias como o baile de finalistas e as festas de graduação. Esta questão foi também realçada pelo profissional de saúde mental que trabalhava com estudantes universitários que sentiam dificuldades de integração de recém-chegados que não podiam dizer adeus aos seus pares do ensino secundário devido aos regulamentos e bloqueios em 2020 e 2021.



Os efeitos a longo prazo da pandemia sobre a saúde mental são difíceis de prever - diz-se. Por outro lado, professores, educadores e formadores que se encontram com jovens em ambientes educacionais formais ou não formais, notaram mudanças semelhantes nos seus estudantes: por exemplo, a concentração dos estudantes diminuiu, tornaram-se menos confiantes, tiveram problemas em expressar-se, e enfrentaram com mais dificuldade os desafios porque não sabiam como gerir as emoções. Outra educadora também mencionou que para ela ainda é um desafio lidar com as fortes emoções dos jovens e ajudá-los a expressar essas emoções de uma forma adequada. Os educadores observaram um aumento da ansiedade, desconexão social e incapacidade de formar relações cara-a-cara significativas mesmo após a pandemia, quando o distanciamento social e físico foi encorajado.

Muitos dos entrevistados salientaram que, com a pandemia, a importância da saúde mental veio ao de cima. Há um interesse crescente dos jovens pela saúde mental, o que inclui a prevenção ("O autocuidado é importante"), bem como o aumento do número de jovens que procuram e querem ajuda profissional. Em relação a isto, uma educadora expressou que para ela um dos maiores desafios é perceber e diagnosticar problemas como a solidão, ansiedade, e falta de vida social. Na sua opinião, os educadores deveriam obrigar os estudantes a falar sobre os seus problemas e ajudá-los a ultrapassar estes obstáculos.

Existe um projeto de narração digital de histórias (chamado ArtDiCo) dirigido a migrantes, pessoas marginalizadas e crianças migrantes não acompanhadas, e uma das atividades é partilhar as suas histórias COVID, o que as ajuda a estar conscientes de todo este "trauma coletivo" pelo qual passaram. O gestor do projeto notou que faz parte do processo de cura e de melhoria mental.

Cyberbullying

Na relação dos jovens com a saúde mental e a digitalização, o fenómeno do cyberbullying é um dos temas quentes. Professores, educadores que trabalham com grupos etários vulneráveis, partilharam connosco os seus pensamentos. De acordo com as suas experiências, o cyberbullying é um problema comum e grave. Os jovens deparam-se frequentemente com comentários ofensivos aos seus cargos, são por vezes ofendidos nos grupos (meios de comunicação social) de que fazem parte ou que recebem do grupo por outros amigos/colegas de escola, encontram discursos de ódio e são testemunhas de violência verbal. Uma razão identificada pode ser o anonimato: "é porque estão escondidos atrás de um ecrã, não estão frente a frente com os seus pares, sentem-se mais encorajados a fazer coisas más, pois sabem que não serão responsabilizados pelos seus atos".

Uma professora observou que no início da pandemia era mais frequente, agora os seus alunos estão mais conscientes das consequências e sabem que não são totalmente anónimos nas redes sociais. Isto mostra a importância da literacia mediática, dos programas educativos e das campanhas de sensibilização.

Uma das opiniões da formadora: temas como bullying, cyberbullying e discurso de ódio podem despertar fortes emoções e afetar a saúde mental e a participação dos jovens, pelo que ela considera que é muito importante gerir cuidadosamente estes temas, escolher os melhores métodos e explicá-los adequadamente.

Outros desafios na saúde mental dos jovens foram também mencionados durante as entrevistas com os peritos. Os fenómenos de sobrecarga de informação que criam insegurança para decidir que informação é importante prestar atenção, qual é a válida, etc. Está relacionado com a insegurança na vida privada, familiar, bem como nos percursos profissionais. A liberdade de escolha cria insegurança e pressão sobre os jovens em comparação com as gerações anteriores que tiveram menos oportunidades na carreira e na mobilidade social.

O medo de perder (FOMO – Fear of Missing Out) é o sentimento de apreensão de que não se está a par ou a perder informações, eventos, experiências, ou decisões de vida que possam tornar a vida melhor. FOMO está também associado a um medo de arrependimento, que pode levar a preocupações de que se possa perder uma oportunidade de interação social, uma experiência nova, um evento memorável, ou um investimento lucrativo. Caracteriza-se por um desejo de permanecer continuamente ligado ao que os outros estão a fazer e pode ser descrito como o medo de que a decisão de não participar seja a escolha errada.

Como as mudanças sociais e o desenvolvimento tecnológico são irreversíveis e imparáveis, precisamos de nos adaptar e apoiar os jovens e as novas gerações – salientou o nosso entrevistado. A alfabetização digital pode ajudar os jovens a reconhecer notícias falsas e dar-lhes ferramentas e dicas para que possam filtrar a informação. Além disso, a orientação profissional pode aumentar a autoconsciencialização dos jovens, ajudando-os a refletir sobre os seus interesses, ambições, competências, qualificações. Foi também mencionada a melhoria das competências transversais e a relação com a saúde mental dos jovens. Não se trata de um impacto direto, mas sim de um impacto indireto. Melhorar as capacidades de comunicação pode ajudar as pessoas a compreender melhor o que os outros dizem, aceitar críticas ou olhar para além das palavras que as pessoas dizem e procurar o significado por detrás das suas palavras. A capacidade de dar feedback, ou de se afirmar, pode melhorar a auto-estima e prevenir o impacto negativo de outras pessoas na nossa saúde mental. Havia muitos mais exemplos de como a melhoria das competências transversais pode melhorar a saúde mental.



Digitalização - benefícios, desafios, adaptação ao trabalho juvenil

Os trabalhadores juvenis concordam que é fácil chegar aos jovens online, através de diferentes plataformas de meios de comunicação social (Instagram, TikTok, Instagram, etc.). Contudo, vários entrevistados sublinharam que o conteúdo e a forma como transmitimos a mensagem é importante: deve ser atrativo, envolvente e, mais importante, atualizado, seguindo as tendências atuais. Um entrevistado considera que o maior desafio é a ligação com os jovens no trabalho digital juvenil e a capacidade de manter o seu foco e interesse quando as ferramentas digitais não são utilizadas. Outro também sublinhou que devem ser utilizados métodos interativos para apresentações: "Descobri que os jovens respondem realmente aos estimulantes visuais e auditivos e às apresentações interativas". A estrutura da educação online é muito participativa, reflexiva e pode realmente responder às necessidades dos participantes. Alguns professores também dão aos estudantes oportunidades de utilizar a tecnologia nas salas de aula, fazer parte de um grupo, desenvolver competências sociais e linguísticas, e aumentar a sua confiança.

Por outro lado, é importante encontrar o caminho intermédio que pode ser por vezes desafiante: "O trabalho digital com jovens pode ser utilizado e só deve ser utilizado se melhorar a experiência ou aumentar o impacto da sua utilização sobre o utilizador. A utilização da digitalização como ferramenta deve ser considerada cuidadosamente e utilizada apenas se necessário e não deve, na minha opinião, ser a primeira e única escolha. Os trabalhadores da juventude e os jovens precisam de ter sessões presenciais, pois nem todos os sentidos, emoções, comunicação não verbal e atividades podem e não devem ser adaptados ao formato digital" Outro desafio mencionado no trabalho digital juvenil é a construção de comunidades. Alguns consideram um desafio criar um sentido de comunidade e de conexões quando todas as reuniões estão online. Quando se trabalha com jovens online, há também falta de tempo não estruturado (como as pausas para café) quando a maioria das ligações e o pensamento/ideias criativos que se formam são concebidos - uma reivindicação.

Alguns entrevistados (ativos em centros juvenis locais ou regionais) também relataram dificuldades: "Os jovens desenvolveram resistência às atividades online durante a pandemia da COVID-19. Depois de passarem horas em computadores para a escola, tiveram o prazer de fazer algo não digital depois da escola. Por conseguinte, era complicado para nós oferecer atividades online que interessassem aos jovens".

Os entrevistados mencionaram várias ferramentas digitais que utilizam durante o seu trabalho para comunicação, apresentação, colaboração, avaliação e feedback, etc.

Nem todos os entrevistados tiveram experiências com narrativas digitais, mas expressaram o seu interesse, e identificaram as suas vantagens. "Pode ser uma forma de enriquecer os estudantes, desenvolver a sua criatividade e imaginação e também as suas capacidades linguísticas".



PO podcast, como um instrumento eficaz de narração digital de histórias, foi particularmente mencionado por um dos representantes da organização: nos seus podcasts de trabalho, os jovens têm demonstrado benefícios na abertura e reconexão. Consideram isto como algo positivo por estarem num podcast e os jovens trabalhadores estarem interessados na sua vida e neles.

Os jovens trabalhadores vêem o valor do trabalho digital juvenil, mas algumas organizações locais não têm apoio e competências suficientes para utilizar métodos mais complexos, tais como a narração de histórias digitais da forma mais eficaz e significativa. Os trabalhadores juvenis improvisam e utilizam estas técnicas através de um processo de auto-aprendizagem e com capacidades limitadas.

Outro aspeto, mais técnico, prendia-se com o desafio e barreira existente no trabalho digital juvenil: as assinaturas pagas. Para muitas das organizações é impossível pagar assinaturas anuais por vários serviços que utilizam uma ou duas vezes por ano. Isso deixa-as a utilizar serviços antigos gratuitos e limitados que nem sempre são adequados. Assim, mesmo que tenham vontade e competências para utilizar novas ferramentas e aplicações TIC, há um alcance limitado de aplicações adequadas.



PROGRAMA EDUCATIVO

Necessidades do grupo-alvo

Os diferentes métodos de investigação permitiram-nos ver e analisar os desafios da digitalização e da saúde mental dos jovens de várias maneiras. Foram vários os pontos comuns que emergiram da literatura, questionários e entrevistas, nomeadamente o conhecimento existente dos profissionais da juventude sobre saúde mental e narração digital, a sensibilidade deste tópico com especial atenção à pandemia COVID-19, e a prontidão tecnológica e disponibilidade de ferramentas e aplicações.

Os trabalhadores juvenis têm diferentes níveis de conhecimento e necessidades de formação nos tópicos de narração digital e saúde mental juvenil. Embora muitos trabalhadores da juventude considerem a narração digital uma ferramenta inevitável no trabalho digital da juventude, muitos deles não se sentem suficientemente preparados para a utilizar e carecem de formação facilmente acessível sobre estes temas. A situação é bastante semelhante com a saúde mental dos jovens. Estes problemas estão frequentemente e profundamente ligados a circunstâncias familiares, assuntos pessoais ou escolares, pelo que não é fácil para os trabalhadores juvenis reconhecer estas questões e tratá-las adequadamente.

Mesmo que estejam conscientes dos problemas e sintomas de saúde mental, é um verdadeiro desafio a abordagem ao jovem. A saúde mental é um tema muito sensível em ambientes de pares e trabalho de jovens. Problemas graves como depressão ou outras perturbações mentais podem ter os mesmos sintomas como stress, ansiedade ou tristeza temporária e, por outro lado, os jovens frequentemente não falam de tais questões como cyberbullying ou alienação dos seus pares. No entanto, a literatura e os profissionais da juventude que trabalham com jovens concordam que a narração digital é uma grande ferramenta para o trabalho social, sendo assim adequada para prevenir e resolver pequenos problemas de saúde mental dos jovens.

A narração digital não é um método ou ferramenta complicada em si, o que a torna adequada também para o trabalho dos jovens. No entanto, não significa que não exija conhecimentos e competências dos trabalhadores juvenis. As condições éticas e legais ocorreram durante a revisão bibliográfica, enquanto que a prontidão tecnológica, a utilização de ferramentas e aplicações digitais, e as competências digitais a elas ligadas, foram mencionadas tanto nos questionários como nas entrevistas. Os trabalhadores juvenis necessitam pelo menos de conhecimentos básicos sobre edição de imagem e vídeo e meios de comunicação social para utilizar corretamente os métodos digitais de narração de histórias.

Abordagem da aprendizagem

As melhores práticas selecionadas mostram-nos que as ferramentas e projetos de maior sucesso que utilizam a narração digital e/ou lidam com a saúde mental dos jovens aplicam uma abordagem complexa mas trabalham com atividades simples. O bem-estar dos jovens deve ser tratado como um objetivo final a alcançar, incluindo a saúde física e mental, mesmo que os nossos recursos educativos se concentrem na saúde mental. Ao mesmo tempo, devemos aplicar a abordagem geral de que a alma humana não pode ser separada da realidade física e que em muitos casos coisas simples como a quantidade e qualidade do sono, o desporto e a utilização de dispositivos digitais podem afetar a saúde mental.

Ao conceber a formação dos trabalhadores juvenis, devemos também considerar o tempo como um ponto crítico dos seus processos de aprendizagem. Precisamos de lhes fornecer informação e exercícios fáceis, curtos e concisos, uma vez que o seu tempo é muitas vezes muito limitado. Estes recursos educativos devem incluir recursos e leituras adicionais (links para páginas web, e-books, outros materiais de e-learning) para permitir aos trabalhadores de jovens desenvolverem as suas competências em áreas relevantes para as suas necessidades.

A abordagem modular será aplicada nos recursos educativos para assegurar a sua flexibilidade e adaptação às necessidades individuais. A abordagem modular é uma tendência emergente do pensamento educacional que muda os métodos tradicionais de instrução para um paradigma de aprendizagem baseado em resultados. A modularização baseia-se no princípio de dividir o currículo em pequenos módulos ou unidades discretas que são independentes, não sequenciais, e tipicamente de curta duração. A abordagem modular garantirá que os recursos educativos serão transferíveis, responderão às diferentes necessidades dos jovens trabalhadores e conduzirão a uma aprendizagem eficaz e, conseqüentemente, a melhorias na qualidade do trabalho com os jovens.

Âmbito

Como acima mencionado, os recursos educacionais devem ser basicamente curtos, e podem ser alargados por fases. Por conseguinte, forneceremos alguns antecedentes teóricos para cada tópico, incluindo links para leituras adicionais e recursos teóricos. Para assegurar a abordagem orientada para a prática, que é um elemento essencial da educação não formal, desenvolveremos também exercícios, energizadores e práticas que possam ser utilizados no trabalho quotidiano dos jovens. Estes recursos fáceis de utilizar virão com descrições detalhadas dos grupos-alvo, método de utilização, equipamento e requisitos de tempo, etc.

Recomendações concretas para o programa educativo com base nos resultados:

- Termos básicos do trabalho digital juvenil, narração de histórias digitais e saúde mental, construindo um entendimento comum
- Literacia digital para profissionais, como manter atualizados os nossos conhecimentos sobre as redes sociais
- Capacitação em ambientes digitais, participação ativa dos jovens
- Reconhecimento dos problemas de saúde mental, intervenção, fronteiras profissionais
- Bases da narração de histórias, métodos digitais de contar histórias no trabalho juvenil
- Privacidade e direitos de autor na narração de histórias digitais
- Partilha de conhecimentos, troca de experiências, fóruns profissionais.

Glossário

Será preparado um glossário com base no conteúdo dos módulos. A coleção clara e de fácil leitura dos termos básicos sobre narração (digital), saúde mental juvenil e trabalho digital juvenil garantirá que os módulos serão úteis para aqueles que não estão ou estão apenas parcialmente familiarizados com o tópico.

Objetivos

- Aprender os conceitos básicos, expressões, acrónimos em narração digital e saúde mental;
- Facilitar a receção e processamento dos seguintes módulos;
- Construir um entendimento comum entre os profissionais.

Calendário: 10 minutos

Ferramentas necessárias, dispositivos, plataformas: computador, leitor de PDF

Palavras-chave: termos básicos, expressões, acrónimos

Módulo 1

Meios digitais e sociais entre os jovens

Este módulo visa introduzir os trabalhadores da juventude ao trabalho digital juvenil. Apresentamos também o porquê e como os meios digitais e sociais podem ser utilizados no seu trabalho e atividades diárias, bem como abordamos tópicos diferentes e também difíceis, utilizando abordagens modernas que estão mais próximas dos jovens, e eles são capazes de o utilizar.

Objetivos

- Para compreender o trabalho digital dos jovens;
- Encorajar os jovens trabalhadores a utilizar os meios digitais e sociais no seu trabalho e atividades diárias;
- Apresentar as melhores práticas no trabalho digital juvenil.

Resultados da aprendizagem

Impacto direto nas competências dos trabalhadores juvenis

Desenvolver as competências dos trabalhadores da juventude na utilização dos meios digitais e sociais.

Fornecer aos trabalhadores juvenis recursos educativos digitais, métodos e ferramentas e às suas organizações para a digitalização.

Promover o valor acrescentado das ferramentas digitais no trabalho dos jovens.

Impacto indireto nos jovens

Os trabalhadores juvenis estarão mais conscientes das possibilidades que os meios digitais e sociais dão aos jovens e de como podem envolver os jovens nas estratégias digitais das suas organizações.

Possibilidades de utilização

O módulo apresenta uma introdução básica à digitalização e meios de comunicação social e as suas ligações com os jovens. Pode ser útil para os profissionais da juventude, formadores, facilitadores, professores, voluntários e outros educadores em centros de juventude, ONGs e escolas que trabalham com indivíduos ou grupos de jovens, para lhes apresentar os sítios positivos da digitalização e dos meios de comunicação social e a forma como os podem utilizar de forma criativa.

Horário: 2 horas

Ferramentas necessárias, dispositivos, plataformas: computador, papel, lápis

Palavras-chave: trabalho digital juvenil, redes sociais, utilização das redes sociais, atividades

Módulo 2

Métodos de narrativa digital no trabalho juvenil

Este módulo visa apresentar aos trabalhadores da juventude as oportunidades que proporcionam métodos digitais de contar histórias. Dentro deste módulo, ofereceremos várias formas através das quais a narração digital pode ser utilizada para orientar os jovens na construção da sua compreensão da aprendizagem, explicar a sua própria experiência, facilitar as atividades de colaboração, promover a discussão em sala de aula, ajudá-los a aprender habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico, compreender ideias complexas, introduzi-los a novos conteúdos, e muito mais.

Objetivos

- Desenvolver as competências dos trabalhadores juvenis na utilização da narração digital como instrumento de construção de capacidades;
- Fornecer aos trabalhadores juvenis recursos educativos digitais, métodos e ferramentas para habilitar os jovens locais a envolverem-se no ambiente digital;
- Promover o valor acrescentado das ferramentas digitais na área da juventude.

Resultados da aprendizagem

Impacto direto nas competências dos trabalhadores juvenis

Os trabalhadores juvenis estarão mais confiantes e equipados para organizar actividades com os jovens utilizando métodos digitais de contar histórias em vários cenários.

Terão a oportunidade de explorar os benefícios e desafios das ferramentas digitais quando trabalharem com jovens, incluindo jovens em situações vulneráveis.

Impacto indirecto nos jovens

Este conteúdo irá despertar a imaginação dos jovens, inspirando-os a expressarem-se de forma criativa através da narração de histórias digitais. Promoverá a aprendizagem autodirigida, bem como a reflexão individual.

Possibilidades de utilização

O módulo pode ser útil para trabalhadores da juventude, formadores, facilitadores, professores, voluntários, e outros educadores em centros de juventude, ONGs, e escolas que trabalham com indivíduos ou grupos de jovens para encorajar a criatividade, aprofundar a auto-expressão e impulsionar a literacia digital. O módulo está apto a obter novos conhecimentos sobre o trabalho digital dos jovens e a metodologia de contar histórias, bem como a descobrir novas atividades atrativas para os jovens sobre diferentes tópicos.

Horário: 1-2 horas

Ferramentas necessárias, dispositivos, plataformas: computador ou tablet, aplicação de leitor de PDF, smartphone, câmara; conhecimentos básicos anteriores: computador, navegador da Web, Adobe ou aplicação semelhante de leitor de PDF

Palavras-chave: desenvolvimento de capacidades, ambiente digital, atividades, ferramentas digitais, trabalho com jovens, aprendizagem informal

Módulo 3

Narrativa digital como ferramenta de capacitação dos jovens

Este módulo introduz a narrativa digital de histórias como ferramenta de capacitação dos jovens. Nesta unidade, aprenderemos sobre o empoderamento dos jovens, demonstrando uma variedade de formas de utilizar a narração digital para guiar os jovens na construção da compreensão da aprendizagem, explicando experiências específicas, facilitando atividades de colaboração, melhorando a discussão em sala de aula, e ajudando a aprender como resolver problemas, capacidades de pensamento crítico, compreendendo ideias complexas, introduzindo-as a novos conteúdos, e muito mais.

Objetivos

- Dar aos trabalhadores juvenis conhecimentos teóricos e práticos sobre o empoderamento da juventude em ambientes digitais;
- Aumentar a consciência sobre a importância do empoderamento dos jovens;
- Encorajar os trabalhadores juvenis a apoiar os jovens no seu desenvolvimento pessoal;
- Aprender a utilizar ferramentas digitais na participação ativa.

Resultados da aprendizagem

Impacto direto nas competências dos trabalhadores juvenis

Os trabalhadores da juventude estarão mais equipados para lidar com o trabalho em módulos ou com a utilização de ferramentas digitais, uma vez que possuirão algum conhecimento e experiência, através da participação.

Impacto indireto nos jovens

Através do trabalho com ferramentas digitais, especialmente utilizando-as para capacitar a juventude, os trabalhadores juvenis ganharão não só experiência e conhecimento, mas também paixão e uma melhor atitude em relação ao ensino, uma vez que se estão a tornar melhores especialistas nas suas áreas.

Possibilidades de utilização

TO módulo pode ser utilizado por jovens, professores e trabalhadores juvenis, quase todos os que considerem estas ferramentas úteis. O módulo é feito para adquirir conhecimento e aprender algumas novas ferramentas digitais e como utilizá-las no dia-a-dia, no trabalho, ou em qualquer outro ambiente. Contém texto fácil de compreender e é aplicável a quase todos os ambientes.

Horário: 1-1,5 horas

Ferramentas necessárias, dispositivos, plataformas: computador, navegador Web, Adobe, ou aplicação similar de leitura de PDF e conhecimentos básicos sobre os mesmos; YouTube, Kahoot

Palavras-chave: capacitação dos jovens, narração digital, aprendizagem, competências transversais, participação ativa.

Módulo 4

Trabalho juvenil na saúde mental através da narração digital

Este módulo visa equipar os trabalhadores juvenis para trabalharem na saúde mental dos jovens em espaços digitais e online, particularmente através da narração de histórias digitais. Com este módulo, não só fornecemos conhecimentos fundamentais sobre a identificação e tratamento de questões de saúde mental, mas também exploramos questões atuais, tais como COVID-19, sobrecarga de informação e como lidar com ela, dependência e frustração nas redes sociais e cyberbullying.

Objetivos

- Formação e orientação dos trabalhadores juvenis no reconhecimento dos problemas de saúde mental entre os jovens, formas e tempos de intervenção, fronteiras profissionais para solicitar ajuda profissional específica (por exemplo, proteção de crianças e jovens, psicólogo, psiquiatra, nutricionista)
- Desenvolver a consciência e o tratamento dos problemas de saúde mental causados pela Covid;
- Providenciar conhecimento e ferramentas sobre a ausência de eventos e fundamentos de vida dos jovens adultos;
- Dar uma visão da sobrecarga de informação e como lidar com ela, a abundância de oportunidades e o medo de perder; apoiar os trabalhadores juvenis a trabalharem no autoconhecimento dos jovens e na sua consciencialização profissional;
- Formação sobre dependência e frustração juvenil em espaços online e meios de comunicação social para moldar atitudes sobre o mundo digital e a realidade;
- Formação sobre as noções básicas de cyberbullying, dando ferramentas de prevenção e intervenção em espaços online.

Resultados da aprendizagem

Impacto direto nas competências dos trabalhadores juvenis

Os trabalhadores juvenis podem aprender sobre tópicos específicos como narração de histórias digitais e fronteiras profissionais, efeitos da pandemia COVID-19, apoio aos jovens nas escolhas pessoais e profissionais, dependência das redes sociais e cyberbullying, mas mais importante ainda, podem moldar as suas atitudes face aos difíceis desafios dos nossos dias em termos de trabalho digital juvenil e problemas dos jovens.

Impacto indireto nos jovens

Graças a este módulo, os trabalhadores juvenis podem ter impacto nos jovens, apoiando-os a dar um passo em frente nas suas vidas, tornando-os mais conscientes de si próprios e das suas oportunidades de carreira, da utilização adequada de ferramentas digitais online e tornando-os mais resistentes à dependência digital e ao cyberbullying.

Possibilidades de utilização

O módulo pode ser útil para professores, trabalhadores juvenis em centros de juventude e organizações juvenis, voluntários, formadores e facilitadores que trabalham com grupos de jovens afetados pela pandemia, com baixa alfabetização digital, jovens vulneráveis ou desfavorecidos. O módulo é adequado para obter novos conhecimentos sobre o trabalho digital juvenil relacionado com a saúde mental, alargar os conhecimentos existentes ou desenvolver novas atividades com jovens sobre estes temas.

Horário: 1-1,5 horas

Ferramentas necessárias, dispositivos, plataformas: computador ou tablet, aplicação de leitura de PDF

Palavras-chave: reconhecimento, intervenção, prevenção, proteção, perturbações, pandemia, bloqueio, libertação, sobrecarga de informação, frustração, dependência, cyberbullying.

Módulo 5

Privacidade e direitos de autor na narrativa digital

Este módulo visa equipar os jovens trabalhadores com as informações mais importantes, indispensáveis e aplicáveis em matéria de privacidade e direitos de autor na narração digital. Com este módulo, ajudaremos os educadores e formadores a conhecer a lei para saber que tipo de imagens, sons e outros meios podem ser utilizados sem infringir os direitos de autor de terceiros.

Objetivos

- Introduzir os jovens trabalhadores aos conceitos de Privacidade e Direitos de Autor - definição e distinção entre os dois conceitos - particularmente no contexto da Narração Digital de Histórias.
- Reconhecer as principais implicações decorrentes do mundo digital para cada um dos conceitos.
- Desenvolver a consciência dos trabalhadores juvenis sobre a importância do conhecimento em matéria de privacidade e direitos de autor.
- Fornecer aos trabalhadores da juventude recursos digitais que lhes permitam aceder facilmente a informação sobre privacidade e direitos de autor na narração digital.

Resultados da aprendizagem

Impacto direto nas competências dos trabalhadores juvenis

Este módulo permitirá aos jovens trabalhadores aprender sobre os conceitos de Privacidade e Direitos de Autor e aplicá-los adequadamente na sua formação, nomeadamente na Narração Digital de Histórias. Promoverá o desenvolvimento da sua auto-confiança na utilização e apresentação de recursos digitais.

Impacto indireto nos jovens

Este conteúdo permitirá aos jovens conhecer o seu direito à privacidade e saber que as suas informações pessoais só devem ser utilizadas com a sua permissão. Através deste módulo, os jovens tomarão conhecimento de como a sua informação pessoal é utilizada e aprenderão a apagar ou corrigir dados errados.

Possibilidades de utilização

Este módulo pode ser útil para Trabalhadores Juvenis, Formadores, Educadores, Professores, Facilitadores, Voluntários em centros de juventude, escolas, centros de formação que utilizam recursos digitais durante a sua formação. A relevância deste módulo é reforçada pela existência de múltiplos meios de armazenamento, consulta e utilização de informação que pertence a terceiros, sejam indivíduos ou entidades, e que estão portanto sujeitos a regulamentação.

Horário: 1-1,5 horas

Ferramentas necessárias, dispositivos, plataformas: computador ou tablet, aplicação de leitura de PDF

Palavras-chave: privacidade, direitos de autor, ferramentas digitais, trabalho juvenil

Bibliografia

Estudos acadêmicos

- 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>
- Lengyelné, 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>

Livros, guias, manuais

- 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_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf

Colaboradores

Escritores

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

Analistas

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)

Entrevistadores

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



Cofinanciado pela
União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.