



**DIGITAL
STORYTELLING
EDUCATIONAL
PROGRAM**



DYME

Uvod

Projekt **“Digital Storytelling for Youth Mental Health (DYME)”** opolnomoča mlade (18-30 let) z novimi veščinami za obvladovanje negativnih vplivov in izzivov 21. stoletja.

Mladi se dandanes soočajo s številnimi izzivi: socialne neenakosti se povečujejo, socialna mobilnost se v večini evropskih držav zmanjšuje, trg dela zahteva nova znanja in spretnosti, javno izobraževanje pa ne more vedno slediti vsem tem potrebam, medtem ko okoljska trajnost postaja vse bolj pereče vprašanje, ki že vpliva na naše vsakdanje življenje. Ni presenetljivo, da so občutki tesnobe, nemoči in izgube osebne integritete vse pogostejše težave mladih v Evropi, ki jih je pandemija COVID-19 še poslabšala.

S projektom DYME želimo s pristopom digitalnega pripovedovanja zgodb ozaveščati in opolnomočiti mlade, da se spopadajo z izzivi in težavami v duševnem zdravju, ter jih podpirati pri vzpostavljanju odpornosti med vrstniki v njihovih skupnostih. Za to moramo mladinske delavce opremiti s sodobnimi komunikacijskimi in razvojnimi orodji. Prvi rezultat projekta, izobraževalni program “Digitalno pripovedovanje zgodb”, bo mladinskim delavcem zagotovil temeljno znanje o stopnji uporabe digitalnega pripovedovanja zgodb v neformalnih dejavnostih, namenjenih mladim, v vseh državah partnericah (Madžarska, Slovaška, Slovenija, Portugalska in Nizozemska) ter o stopnji uporabe digitalnega pripovedovanja zgodb kot orodja za krepitev zmogljivosti, ki mlade opolnomoči za aktivno odzivanje na izzive našega časa. V okviru razvoja izobraževalnega programa smo izvedli obsežno raziskavo, ki vključuje pregled literature, ankete, intervjuje in pregled najboljših praks.

Cilji projekta:

- ustvariti najsodobnejšo analizo uporabe metod digitalnega pripovedovanja zgodb v neformalnem izobraževanju, namenjenem mladim, s poudarkom na uporabi teh metod kot orodja za krepitev zmogljivosti;
- preučitev potreb in kompetenc mladinskih delavcev, potrebnih za uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb, ter njihovih potreb in kompetenc pri obravnavi vprašanj duševnega zdravja med mladimi;
- služiti kot izhodišče za pripravo učnega načrta za digitalno pripovedovanje zgodb in programa usposabljanja za mladinske delavce.

Partnerji



Hidak Ifjúsági Alapítvány
(Hungary)

www.youthbridgesbudapest.org



Youth Initiative Center
(The Netherlands)

www.youthinitiativecenter.eu



Youthfully Yours SK
(Slovakia)

www.youthfullyyours.sk



JUMPIN HUB
(Portugal)

www.jumpinhub.com



Zavod Aspira
(Slovenia)

www.aspira.si



Smart Idea
(Slovenia)

www.projects-with-igor.eu

Kazalo

Raziskava ozadja	6
Pregled literature	7
Raziskave o digitalnem pripovedovanju zgodb in duševnem zdravju pri mladinskem delu v praksi	12
Zbirka najboljših praks	13
Metodologija	14
Izbrane najboljše prakse	15
Projekti	15
Kampanje	17
Orodja	17
Nasveti, članki	18
Teorija, izobraževalno gradivo	19
Intervjuji	20
Izobraževalni program	26
Slovarček	29
Modul 1: Digitalni in družbeni mediji med mladimi	30
Modul 2: Metode digitalnega pripovedovanja zgodb v mladinskem delu	31
Modul 3: Digitalno pripovedovanje zgodb kot orodje za opolnomočenje mladih	32
Modul 4: Mladinsko delo na področju duševnega zdravja z digitalnim pripovedovanjem zgodb	33
Modul 5: Zasebnost in avtorske pravice v digitalnem pripovedovanju zgodb	35
Bibliografija	36
Sodelujoči	39



RAZISKAVA OZADJA

Prvi korak pri razvoju izobraževalnega programa je bila obsežna raziskava ozadja v partnerskih državah in zunaj njih. Ta je bila sestavljena iz naslednjih korakov:

- 1.pregled literature
- 2.nacionalne raziskave o obstoječih najboljših praksah
- 3.intervjuji s strokovnjaki
- 4.raziskava o digitalnem pripovedovanju zgodb in duševnem zdravju pri mladinskem delu v praksi

Prva dejavnost je bila pregled literature, ki je vključeval ugotovitve ustreznih publikacij, njihovo kritično analizo in razlago ugotovljenega. Vsi partnerji so poiskali od 6 do 10 relevantnih publikacij za analizo. Pregledane niso bile le akademske publikacije, temveč tudi priročniki, smernice, izobraževalni programi drugih projektov, študije primerov itd. Literatura se je osredotočala na digitalno pripovedovanje zgodb in njegove inovativne metode (npr. animacija, stripi) in/ali mladinsko delo na področju duševnega zdravja v digitalnih okoljih. Vključene so bile tudi tradicionalne metode pripovedovanja zgodb in ugotovitve, da bi preverili njihove možnosti prenosa v naš projekt.

V naslednjem koraku smo preučili nacionalne raziskave na temo duševnega zdravja in digitalnega pripovedovanja zgodb, da bi zbrali podatke in najboljše prakse. Predstavljenih je bilo 6–9 nacionalnih najboljših praks na dve glavni temi: digitalno pripovedovanje zgodb in mladinsko delo na področju duševnega zdravja. Glavni vidik je ustreznost in uporabnost v našem projektu. Razlika med prvo dejavnostjo (pregled literature) je praktična usmerjenost raziskave – tokrat smo zbirali obstoječe, dobro delujoče prakse v zvezi z duševnim zdravjem mladih in digitalnim delom z mladimi.

V okviru celovite raziskave smo za poglobljeno razumevanje teme projekta in izbranih dobrih praks v vsaki državi opravili 3 intervjuje, skupaj 15. Polstrukturirani intervjuji so mešanica strukturiranih in nestrukturiranih intervjujev. Čeprav so imeli intervjuvanci splošen načrt, kaj želijo vprašati, ni bilo treba, da vprašanja sledijo določenemu stavku ali vrstnemu redu. Vsi partnerji so svoje intervjuje povzeli v skladu z vnaprej določenimi merili.

Tretjič je bila izdelana spletna anketa, s katero so ocenili posebnosti dela z duševnim zdravjem mladih, digitalnega mladinskega dela in ozaveščenosti mladinskih delavcev o digitalnem pripovedovanju zgodb. Na prošnjo partnerjev je spletni vprašalnik izpolnilo 150 izobraževalnih in mladinskih delavcev, da bi dobili boljši vpogled v digitalno pripovedovanje zgodb pri mladinskem delu, zlasti pri dejavnostih, povezanih z duševnim zdravjem. V vprašalniku smo spraševali o ciljni skupini, delu in potrebah anketirancev; ena glavna tema je bila ozaveščenost o digitalnem pripovedovanju zgodb in njegovi uporabi, druga pa duševno zdravje pri mladinskem delu.

Naslednji povzetek rezultatov je podlaga za izobraževalni program.

Pregled literature

Partnerji so skupaj analizirali 29 virov literature. V veliki večini gre za akademske študije, ki jih dopolnjujejo podobni dokumenti iz drugih projektov. Ena analiza je izdelana o ustreznem projektu, v okviru katerega pa rezultati še niso bili izdelani. Večina analizirane literature je v angleščini, nekaj pa je tudi v madžarščini, slovenščini in portugalščini. Večina literature se osredotoča na digitalno pripovedovanje zgodb ali digitalno pedagogiko, manj pa na duševno zdravje. Nekaj literature obravnava tako odnos digitalnega pripovedovanja zgodb kot duševnega zdravja. Ciljna skupina analiziranih projektnih dokumentov so mladinski delavci, ki delajo z mladimi in številne študije se osredotočajo na to starostno ciljno skupino.

Prvi analitični vidik je bil kontekst in zgodovina teme literature, vključno z navedbami problemov. Drugič so analitiki za vsako literaturo pripravili kratek povzetek. Pregledali so tudi rezultate, pridobljene izkušnje, inovativne elemente in vidike literature, pomembne za naš projekt.

Kaj je digitalno pripovedovanje zgodb?

INič novega ni, da je bilo pripovedovanje zgodb značilnost človeške kulture skozi vso zgodovino. Zgodbe niso le dediščina za prihodnje generacije, temveč imajo tudi zabavno vlogo. Dandanes veliko ljudi svoje zgodbe pripoveduje z uporabo digitalnih orodij. Digitalno zgodbo lahko razložimo kot most med tradicionalnimi in sodobnimi mediji (Syafryadin, 2019).

Skratka, metodologijo digitalnega pripovedovanja zgodb je razvila nevladna organizacija StoryCenter. Njen program "Tišina govori" vključuje številne študije primerov in digitalne zgodbe, ki jih je mogoče uporabiti kot odličen uvod v družboslovje, jezik, etiko, pouk v razredu, biologijo ali geografijo (Lanszki, 2016). V primerjavi z razpravami o fotoglasu, fototerapiji in mladinski medijski praksi ima digitalno pripovedovanje zgodb precej krajšo zgodovino. Čeprav obstaja veliko publikacij, ki predstavljajo, kako ustvarjati digitalne produkcije, je le nekaj publikacij, ki so sistematično teoretizirale uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb v socialnem delu ali drugih storitvah za ljudi (Chan in Sage, 2019).

Digitalno pripovedovanje zgodb lahko obravnavamo kot metodologijo in orodje, pri čemer se mnenja avtorjev pogosto razlikujejo. Digitalne zgodbe so nekajminutni filmi, multimedijske predstavitve, ki jih je mogoče uporabiti v izobraževanju za interaktivno uvajanje ali delo z določeno temo. Z uporabo digitalnih zgodb se zagotavlja učinkovita motivacija in poslušanje z empatijo. Ta način digitalnega izražanja presega tradicionalni način pripovedovanja zgodb in vključuje animacijo, zvok, besedilo, nelinearno dogajanje in interakcije (Šerbec in Žerovnik, 2014).

Ena prvih in najbolj citiranih referenc na digitalno pripovedovanje zgodb je Lambertova knjiga *Digital Storytelling Cookbook* (2010), ki predstavlja tipično razumevanje digitalnega pripovedovanja zgodb, ki ga je mogoče uporabiti pri socialnem delu. Lambertove publikacije so pomagale popularizirati idejo, da gre pri digitalizaciji za uporabo kratkih multimedijskih posnetkov za ustvarjanje osebnih zgodb (Chan in Sage, 2019). Kuharska knjiga predlaga pristop v 7 korakih: 1. lastna spoznanja, 2. lastna čustva, 3. iskanje trenutka, 4. videnje zgodbe, 5. poslušanje, 6. sestavljanje in 7. Deljenje le-te.

Več avtorjev (Chan in Sage, 2019; P. Hathorn, 2015; Rácz in Bulyáki, 2021) in projektov poudarja vključujoč pristop digitalnega pripovedovanja zgodb. Inovativne rešitve in metodologije, kot so pripovedovanje zgodb z LEGO®, metoda gradbenih opek (projekt DigiStorID), slikovni jezik (projekt Picture your Story), pristop C-L-A-SS (Communication-Language-Art-Social Science) (projekt "xPress Yourself" through Digital Storytelling), pomagajo ustvariti varen prostor in dajejo praktične nasvete fasilitatorjem. Ključni koncept digitalnega pripovedovanja zgodb je opolnomočenje mlade osebe, kar bo privedlo do večje vključenosti in aktivnega sodelovanja.

Kako je mogoče digitalno pripovedovanje zgodb vključiti v izobraževanje in mladinsko delo?

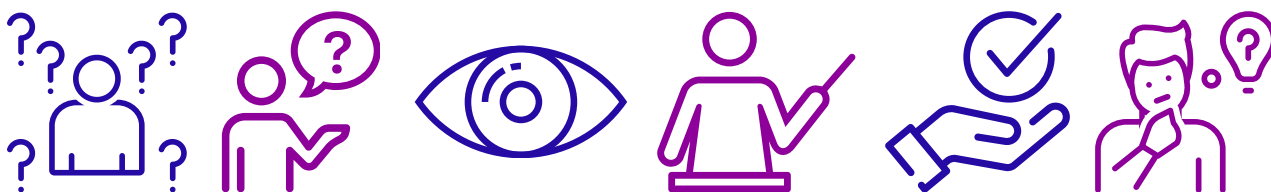
Izobraževanje se danes sooča z izzivom brez primere: učitelji bi se morali poskušati izogniti uporabi tradicionalnega izobraževanja, kot so predavanja, pisni testi in recitiranje, kot edine metode poučevanja. Namesto tega bi morali sprejeti modele poučevanja, ki učence spodbujajo k razmišljanju, učenju in uporabi znanja za ustvarjanje in reševanje problemov (De Vecchi et al., 2017).



Model celostnega pristopa k učenju temelji na predpostavki, da ima učenje ustvarjalne, kognitivne, socialne in čustvene vidike. Modeli 4C (Connect, Construct, Contemplate, Continue) zagotavljajo razvoj teh spretnosti in globlje vključevanje učnih izidov (Lengyelne et al., 2021). Vpliv novih tehnologij v izobraževalnih kontekstih je bil večinoma pozitiven, saj so nove tehnologije vzgojiteljem omogočile, da izboljšajo svoje znanje, spretnosti in s tem standard izobraževanja (Smeda et al., 2014).

Ker je pozornost mladih dandanes vse krajša, je uporaba slik in kratkih besedilnih razlag mikrosredstev prilagojena pospešenim navadam uživanja informacij (Szűts, 2020). Prednost poučevanja, osredotočenega na učenca, je zagotavljanje pozitivnega učnega okolja za učence, v katerem lahko sodelujejo pri izzivih (Garrett, 2008). Zato so avtorji dodatno sprejeli na študente osredotočeno projektno učenje (SPBL), da bi izboljšali njihove učne učinke (Tsai et al., 2015). Kot pristop k delu z medijskimi orodji in pripovedovanju zgodb je lahko digitalno pripovedovanje vznemirljiva izkušnja za širok krog ljudi, od otrok do odraslih učečih (P. Hathorn, 2005). Digitalno pripovedovanje zgodb učence spodbuja k ustvarjalnemu razmišljanju, ustvarjanju, načrtovanju, igranju vKadar se pripovedovanje zgodb uporablja kot orodje, ga je treba izvajati etično (Simmons, 2002). Etične in pravne posledice se odražajo tudi v študiji Lanszkija (2021); digitalno pripovedovanje zgodb kot proces ustvarjanja lahko razkrije občutljive vsebine, zato mora Fasilitator/moderator upoštevati več etičnih vidikov. V zvezi z avtorskimi pravicami je treba omeniti tudi pomen sklicevanja na zunanje vsebine in soglasje vseh vpletenih.

Po Anette Simmons (2002) obstaja šest vrst zgodb: "Kdo sem jaz?" zgodbe, pri katerih je treba razkriti osebne podrobnosti, da bi pokazali, s čim ste si zaslužili pravico, da vplivate na bralca; zgodbe "Zakaj sem tukaj", pri katerih je treba razkriti svoj načrt; zgodbe "Vizija", pri katerih se trenutne težave preoblikujejo v vznemirljive možnosti; zgodbe "Učenje", pri katerih zgodba posnema izkušnjo, iz katere se bo uporabnik, upajmo, nekaj naučil; zgodbe "Vrednote v akciji", kjer se vrednote sporočajo prek pripovedi, in zgodbe "Vem, kaj misliš", kjer se potrdi skrivne sume v nekom umu in nato s pripovedjo razbline cilje. Z vnaprejšnjo izbiro vrste zgodbe je postopek ustvarjanja vsebine lažji.



Digitalno pripovedovanje zgodb je lahko močno orodje za povezovanje učnih sporočil z učnimi dejavnostmi, da bi ustvarili bolj zanimiva in razburljiva učna okolja. Ta pristop lahko poveča zavzetost uporabnikov in zagotovi boljše izobraževalne rezultate zanje (Smeda et al., 2014). Digitalno pripovedovanje zgodb je lahko koristno izobraževalno orodje tudi pri mladinskem delu, saj zagotavlja koristno kombinacijo digitalnih medijev ter inovativnih praks poučevanja in učenja (Smeda et al., 2010).

Kako digitalni svet vpliva na duševno zdravje mladih?

Duševno zdravje mladih je tesno povezano z družinskimi razmerami in skrbjo, po drugi strani pa mladi večino časa preživijo v šoli (Camelo, 2019), zato ima izobraževanje bistveno vlogo pri prepoznavanju težav z duševnim zdravjem. Vendar številne kulture stigmatizirajo motnje duševnega zdravja, zaradi česar ljudje težko poiščejo pomoč (Deoksoon in Fang, 2020). Študije kažejo na veliko pomanjkanje informacij in negativne formulacije v medijih pri poročanju o duševnih motnjah. Glavni mediji in internetne manifestacije imajo bistveno vlogo pri spreminjanju tega pogleda in boju proti predsodkom. Čeprav je depresija vse bolj znana bolezen, v številnih skupnostih še vedno velja za tabu.

Danes je ob upoštevanju odnosa mladih do medijev ključnega pomena, da imajo na voljo najboljše orodja za razvijanje kritičnega razmišljanja o informacijah, ki jih dosegajo vsako minuto in ki lahko pogosto povzročijo občutke tesnobe, stresa ali frustracije (Brites et al., 2019). Lažne novice niso nevarne le za dobro počutje mladih, temveč je med mladimi vse pogostejši pojav tudi spletno ustrahovanje. Z razvijanjem mehkih veščin jih lahko opremimo proti njim. Zaradi pandemije COVID-19 je ta še pomembnejši za digitalne izzive našega časa, ki še posebej prizadenejo mlade, kot so odtujenost, težave s spanjem, nizko samospoštovanje ali občutki negotovosti glede prihodnosti in brezupnosti.

Težave z duševnim zdravjem pri mladostnikih so pogoste in lahko resno vplivajo na razvoj ter avtonomijo bodočega odraslega, pri večini pa se običajno razvijejo v kronični razvoj, kar se negativno in resno odraža na ravni družine, izobraževanja in družbe (Camelo, 2019). Govoriti o duševnih motnjah, se boriti proti stigmam in predsodkom je nujno vprašanje (Pinto, 2012).

Kako lahko digitalno pripovedovanje zgodb uporabimo pri mladinskem delu na področju duševnega zdravja?

Digitalno pripovedovanje zgodb se uporablja kot na umetnosti temelječa raziskovalna metoda, ki bi lahko bila uporabna tudi na področju duševnega zdravja za vključevanje potrošnikov, skrbnikov in zdravnikov v medsebojni dialog (De Vecchi et al., 2017). Digitalno pripovedovanje zgodb pri nadzoru zdravja lahko na prepričljiv način opozori na kompleksne pripovedi in poveča vključenost udeležencev. Ima tudi pomemben potencial za smiselno zajemanje in deljenje življenjskih izkušenj udeležencev o njihovih težavah z duševnim zdravjem, saj je sistematični pregled njegove uporabe ključen za razvoj poglobljenega razumevanja za zdravstvene delavce (Rieger et al., 2018), kot za mladinske delavce pri prepoznavanju težav z duševnim zdravjem mladih.

Z digitalnimi zgodbami lahko zmanjšamo negativen odnos do duševnih bolezni in motenj ter spodbudimo ljudi, da poiščejo pomoč, zdravljenje in/ali podporo. Proces deljenja lastnih izkušenj okrevanja prek zgodb je lahko zdravilen in krepčilen tudi za pripovedovalce zgodb (SAMSHA, 2016). Učitelji lahko uporabijo izobraževalno tehnologijo digitalnega pripovedovanja zgodb, da priseljenim mladim pomagajo pri učenju o duševnem zdravju (Deoksoon in Fang, 2020), uspešne prakse digitalnega pripovedovanja zgodb pa obstajajo tudi pri ljudeh z motnjami v duševnem razvoju (projekt DigiStorID).

Skratka, digitalno pripovedovanje zgodb je lahko odlično pedagoško orodje, ki mladim omogoča, da se vključijo tako v učenje predmeta kot v samorefleksijo (Brites et al., 2019), zato je lahko učinkovito orodje tudi v boju proti težavam z duševnim zdravjem. Digitalno pripovedovanje zgodb je lahko v rokah mladinskega delavca tudi orodje za opazovanje in ukrepanje, vendar je za njegovo učinkovito uporabo potrebno veliko osnovnega znanja, spretnosti, občutljivosti in kompetenc 21. Stoletja.



Raziskave o digitalnem pripovedovanju zgodb in duševnem zdravju pri mladinskem delu v praksi

Vprašalnika na našo željo niso izpolnili le strokovnjaki iz partnerskih držav, temveč tudi iz številnih drugih držav po vsem svetu. Prispevek partnerjev na nacionalni ravni je enakovreden. Večina anketirancev so mladinski delavci ali pedagoški delavci, ki vsakodnevno delajo z mladimi. Ciljne skupine nekaterih anketirancev so obsežnejše (13–30 let, srednješolci in visokošolci, mladi, dejavni na mednarodni ravni, in tudi prikrajšani mladi, vključno z NEET), medtem ko so ciljne skupine drugih bolj opredeljene (npr. brezposelni mladi v določeni regiji; podeželska mladina z geografskimi in/ali ekonomskimi težavami; begunci in priseljenci; mladi iz manjšinskih skupin, kot so Romi; potencialni podjetniki; mladi invalidi; študenti poklicnega izobraževanja in usposabljanja na določenih območjih). Nekateri anketiranci so kot del ciljnih skupin navedli tudi mladinske delavce, socialne delavce in pedagoške delavce.

Pomemben podatek je, da se več kot 70 % naših anketirancev ni nikoli izobraževalo o digitalnem mladinskem delu in da velika večina ne ocenjuje visoko razpoložljivosti možnosti usposabljanja na tem področju. Zaupanje v uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb je bolj enakomerno porazdeljeno, vendar je na splošno v našem vzorcu kvečjemu na srednji ravni. Ti podatki so še posebej zaskrbljujoči, saj anketiranci menijo, da je digitalno pripovedovanje zgodb pomembno orodje za mladinsko delo in reševanje težav z duševnim zdravjem med mladimi. Na splošno se mladinski delavci počutijo nepripravljene na to metodo, vendar jo uporabljajo, ker menijo, da je neizogibna. Zlahka dostopno, prilagodljivo in osnovno usposabljanje o digitalnem mladinskem delu bi bilo lahko v veliko pomoč številnim mladinskim delavcem.

Podobno je z duševnim zdravjem mladih. Čeprav se večina anketirancev srečuje s težavami na tem področju med mladimi, poročajo o malo orodjih za pomoč in pomanjkanju potrebnega strokovnega znanja. Zlasti po pandemiji, v svetu vse večje negotovosti in ob vse večji digitalizaciji potrebujejo nova in inovativna orodja ter vire, ki so bolj prilagojeni sodobnim potrebam.

Naši podatki kažejo, da razmeroma majhna skupina anketirancev pozna digitalno pripovedovanje zgodb pri svojem delu in ga samozavestno uporablja, medtem ko večina o tem ni prepričana in ga uporablja manj pogosto. To pomeni, da obstaja potreba po izmenjavi znanja in izkušenj med anketiranci.

Podrobno konsolidirano poročilo o raziskavah je v angleščini na voljo [tukaj](#).



ZBIRKA
NAJBOLJŠIH
PRAKS

Metodologija

Med osnovno raziskavo sta bili zbiranje podatkov in zbiranje najboljših praks s poudarkom na dveh glavnih temah: digitalno pripovedovanje zgodb in mladinsko delo na področju duševnega zdravja opravljene z anketami in dokumentacijsko raziskavo. Pri analizi so kot glavni vidik upoštevali ustreznost in uporabnost za DYME. Razlika v primerjavi s pregledom literature je praktična usmerjenost - v tej fazi smo želeli zbrati obstoječe, dobro delujoče prakse v zvezi z duševnim zdravjem mladih in digitalnim delom z mladimi.

Vsak partner je zbral 6-9 najboljših praks iz vse Evrope in širše, skupaj smo zbrali 40 najboljših praks. Z navzkrižnim vrednotenjem in točkovnim sistemom smo določili vrstni red z naslednjimi merili:

- ustreznost za ciljno skupino: v kolikšni meri je praksa pomembna za celotno ciljno skupino, staro od 18 do 30 let;
- dostopnost za mladinske delavce: ali se praksa lahko uporablja neposredno brez predhodne priprave, vključno z gradivom, opremo ali usposabljanjem;
- referenčno področje prakse na različnih področjih poučevanja/usposabljanja: ali se lahko ta praksa uporablja pri več kot eni temi/predmetu/usposabljanju;
- povezava z digitalnim pripovedovanjem zgodb in/ali mladinskim delom na področju duševnega zdravja.

Na podlagi ocene je v nadaljevanju predstavljenih 20 izbranih najboljših praks. Izbrane najboljše prakse so raznolike in jih je mogoče različno razvrstiti, na primer: prejšnji projekti in rezultati projektov; orodja in nabori orodij, nasveti in članki, teorija in izobraževalni kurikulum, kampanje.



Izbrane najboljše prakse

Projekti

1. MyStory

Projekt Erasmus+ KA2 MYSTY, ki ga je med letoma 2015 in 2017 izvajal konzorcij univerz, šol in izobraževalnih centrov. MyStory: Projekt MyStory: Digital Storytelling Toolbox for Diversity Training in Schools je zagotovil inovativna orodja za učence in učitelje - posebej povezana z digitalnim pripovedovanjem zgodb - za izmenjavo in uvajanje takšne učne prakse za povečanje ozaveščenosti o raznolikosti v šolskem okolju. S tem se je povečala kulturna ozaveščenost in izražanje mladih ter okrepile njihove socialne, državljske in digitalne kompetence.

Pomembnost: Rezultati so vključevali tečaj usposabljanja in učno gradivo za učitelje, video vaje, smernice za mlade. Projekt služi kot dober primer učinkovite uporabe digitalnega pripovedovanja zgodb v šolskem okolju.

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

2. Smernice za digitalno pripovedovanje zgodb v predšolski vzgoji

Projekt Erasmus+ STORIES: foSTering early childhood media literacy competences, ki ga je med letoma 2015 in 2017 izvajal konzorcij univerz iz štirih držav. STORIES je sledil celostnemu pristopu k izvajanju digitalnega pripovedovanja zgodb v predšolski vzgoji in izobraževanju. Rezultati podpirajo vzgojitelje s strokovnim usposabljanjem in smernicami, ki jim omogočajo razvoj, izvajanje in vrednotenje učnih scenarijev, ki temeljijo na digitalnem pripovedovanju zgodb.

Pomembnost: Čeprav se partnerstvo osredotoča na drugačno starostno skupino, so razvili teoretični okvir in praktično gradivo za usposabljanje v zvezi z uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb.

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

3. Comp-pass

Erasmus+ KA2 projekt Comp-pass je med letoma 2016 in 2018 izvajal konzorcij nevladnih organizacij iz sedmih evropskih držav. Glavni cilj projekta je bil prispevati k zmanjšanju deleža mladih NEET na evropski ravni s spodbujanjem opolnomočenja, sodelovanja in aktivnega državljanstva mladih. Eden od glavnih rezultatov je Vodnik po digitalnem pripovedovanju zgodb za izobraževalce. Namen vodnika je pridobiti pregled nad pripovedovanjem zgodb kot neformalno izobraževalno metodologijo in pristopom ter pomagati izobraževalcem pri pripravi delavnic digitalnega pripovedovanja zgodb.

Pomembnost: Priročnik je namenjen pripovedovanju zgodb in o zgodbah: Teorija in praksa pripovedovanja zgodb sta dobro predstavljeni v tem priročniku, ki je priročen tudi za mladinske delavce in mlade. Priročnik je še posebej uporaben za tiste, ki delajo z mladimi z manj priložnostmi.

[Digital Storytelling Guidebook for Educators](#) (EN).

4. Digital youth work

V Erasmus+ projektu "Digital Youth Work" je med letoma 2017 in 2019 sodelovalo 7 partnerjev iz 6 različnih držav z namenom krepitev zmogljivosti za izvajanje digitalnega mladinskega dela na lokalni, regionalni, nacionalni in evropski ravni. Na platformi projekta so na voljo koristni viri: gradiva za usposabljanje za mladinske delavce, smernice EU za digitalno delo z mladimi ter nasvete in trike o uporabi digitalne tehnologije in aplikacij za vključevanje mladih.

Ustreznost: Uporabno gradivo o DYW ter ustvarjalne ideje in konkretne dejavnosti, kampanje in načini vključevanja mladih na spletu.

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

5. Storytelling for Youth Work

Storytelling for Youth Work je KA2 Erasmus+ projekt, katerega cilj je spodbujati in krepiti kakovostno mladinsko delo ter razviti visokokakovostno izobraževalno in praktično gradivo za mladinske delavce. Cilj projekta Storytelling for Youth Work je okrepiti povezanost mladinskih delavcev z mladimi prek pozitivnih učinkov pripovedovanja zgodb, in sicer s prilagoditvijo metodologije pripovedovanja zgodb za področje mladinskega dela. Multimedijški vodnik sestavljajo priročnik in različni multimedijški izdelki – podcasti, videoposnetki, intervjuji itd, ki vas popeljejo v umetnost in delo pripovedovanja zgodb pri mladinskem delu – na spletu ali brez njega. Ustreznost: Priročnik zagotavlja zelo dober teoretični okvir pripovedovanja zgodb, priročnik pa praktično znanje o uporabi različnih multimedijških izdelkov.

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

6. Digitalise it!

Digitalise it! je projekt Erasmus+, ki se je izvajal med letoma 2017 in 2019 v partnerstvu petih mladinskih organizacij iz vse Evrope. Cilj projekta je bil eksperimentirati, deliti in soočiti prakse o inovativnih, digitalnih in ustvarjalnih metodah in orodjih za spodbujanje opolnomočenja in socialne vključenosti mladih z manj priložnostmi. V okviru projekta je bil oblikovan nabor orodij, s katerimi je bil DST predstavljen v teoriji in praksi. Pomembnost: To je kratek priročnik o tem, kako uporabljati pripovedovanje zgodb, od teoretičnega do praktičnega (kako napisati zgodbo, kakšno tehnično opremo potrebujemo itd.).

[Digital Storytelling in Practice: A pedagogical guide for the use of digital storytelling in youth work \(EN\)](#).

7. MEMEX

MEMEX je projekt H2020 (2019–2022), ki spodbuja socialno kohezijo s sodelovalnimi orodji, povezanimi z dediščino, ki zagotavljajo vključujoč dostop do materialne in nematerialne kulturne dediščine (KD) ter hkrati omogočajo srečanja, razprave in interakcije med skupnostmi, ki jim grozi socialna izključenost. Tehnološko utelešenje projekta MEMEX je aplikacija, nameščena na pametnem telefonu, ki nestrokovnim uporabnikom omogoča ustvarjanje in vizualizacijo zgodb, povezanih z njihovimi osebnimi spomini in izkušnjami, ki so digitalno povezane z geografskimi lokacijami bodisi nesnovnih (npr. dogodek) bodisi snovnih kulturnih krajev/objektov.

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

8. ReGap

"Reducing the Educational Gap for migrants and refugees in EU countries" (ReGap) je raziskovalni projekt, ki je potekal med letoma 2017 in 2019, in ustvaril kulturno občutljive e-izobraževalne vire z odprtim dostopom za odrasle migrante in begunce, ki ponujajo priložnost za izgradnjo močnega občutka socialne vključenosti in pripadnosti. Uporaba digitalnih zgodb je močno pedagoško orodje za ustvarjanje socialne pripadnosti in dobrega počutja v tečajih ReGap. V učne vire in dejavnosti so vpletene prek videoposnetkov, besedil, slik in interaktivnih dejavnosti – predstavljajo osebne zgodbe. Pomembnost: Ideja videoposnetkov s pripovedovanjem zgodb v tečajih ReGap je, da bi tečaji postali relevantni s prikazovanjem zgodb, podobnim zgodbam udeležencev na usposabljanjih. Ta platforma je odlično orodje, ki ga lahko mladinski delavci uporabljajo z mladimi, saj ima soočanje z resničnimi zgodbami vedno velik vpliv na mlade.

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

Kampanje

9. #youarenotalone

#nemvagyegyedül (#youarenotalone) je bila Unicefova kampanja za pomoč mladim, ki so doživeli/izkušajo spletno ustrahovanje, ki je potekala v letih 2018 in 2020. Organizacija je želela tem mladim pomagati z zagotavljanjem možnosti, da se z nekom pogovorijo ter delijo svoje zgodbe in občutke. V kampanjo so bile vključene tudi znane osebnosti, ki so priljubljene med mladimi, s čimer so dosegle večje občinstvo, poleg tega pa so lahko zlahka posredovale pomembna sporočila v zvezi s to temo.

Za ta projekt izpostavlja pomembno temo, saj je glavni cilj kampanje obravnavanje težav v zvezi z duševnim zdravjem mladih. Uporabili so metode digitalnega pripovedovanja zgodb, da bi delili svoje zgodbe in se povezali z občinstvom.

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

10. Mladi in duševno zdravje

Animirani videoposnetek prikazuje prehod iz otroštva v mladostništvo in poudarja pomen duševnega zdravja. Obravnava oblikovanje identitete, vlogo družine in prijateljev, željo po pozornosti in priznanju, potrebo po kršenju pravil ter vidike, povezane s tveganim vedenjem, kot so nosečnost, spolno prenosljive bolezni, radikalne dejavnosti, samomorilno vedenje, nasilje, psihoaktivne snovi, motnje hranjenja in odvisnost od interneta.

Pomembnost: Videoposnetek je namenjen otrokom in mladostnikom, učitelji pa ga lahko uporabljajo in o njem razpravljajo v šolskem okolju. Vsebina je poučna tudi za starše in druge družinske člane. Odličen primer za duševno zdravje mladih in digitalno pripovedovanje zgodb.

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

Orodja

11. Programiranje

Vadba je namenjena najstnikom in osnovnošolcem, njen namen pa je, naučiti jih osnov programiranja. Praksa jih uči na zabaven način, ki zahteva aktivno sodelovanje in ustvarjalnost. Učiteljem so na voljo podrobna navodila za uporabo programa in za vključevanje mladih.

Ustreznost: Praksa vključuje vključevanje mladih v digitalna orodja za pripovedovanje zgodb. Obstajajo različne aplikacije, ki jih je mogoče uporabiti za ustvarjanje digitalne zgodbe in izmenjavo idej, vendar je učenje njihove uporabe lahko zahtevno, tehnični deli pa lahko mlade demotivirajo. Igrifikacija in skupinsko delo sta odlični orodji za premagovanje teh ovir.

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

12. Audacity

Audacity je brezplačna in odprtokodna programska oprema za urejanje in snemanje digitalnega zvoka. Uporaba virov za ustvarjanje glasbe lahko mladim pomaga, da na ustvarjalen način izrazijo svoja čustva, občutke in misli, v mnogih primerih pa jim pomaga začeti pogovor o stvareh, ki jih sprva ne znajo ubesediti.

Ustreznost: gre za lahko dostopno digitalno orodje, ki se lahko uporablja pri različnih ciljnih skupinah, v različnih okoljih in se dotika različnih tem.

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

13. Fotografski esej

Zbirka orodij DST "Photo Essay" mlade seznanja z orodji in tehnikami, ki jih lahko uporabijo za ustvarjanje izvirnih digitalnih vsebin o družbenih vprašanjih, trendih in dogodkih, ki so zanje pomembni. Foto eseji mladim omogočajo, da svoje ideje izrazijo s slikami, ki jih posnamejo. Ta medij od mladih zahteva kritično mišljenje in ustvarjalnost, da izberejo in uredijo fotografije na način, ki izraža sporočilo.

Ustreznost: Vključuje vključevanje mladih v digitalna orodja za pripovedovanje zgodb. Glavni cilj je, da se mladi lahko naučijo, kako zbirati, analizirati in predstaviti dejanske in izrazne informacije o družbenih vprašanjih, ki so zanje pomembna.

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

14. Delavnica digitalnega pripovedovanja zgodb

Dvodnevna virtualna delavnica, ki sta jo organizirala UNICEF Tajska in Beyond Books, je bila namenjena opolnomočenju mladih, da z ustvarjalnim in vplivnim pripovedovanjem zgodb postanejo močni zagovorniki otrok in mladih. Na delavnici so se udeleženci seznanili s tehnikami pripovedovanja zgodb, etičnim poročanjem, načrtovanjem kampanj in varnostjo na spletu. Da bi lahko učinkovito vodili kampanjo in načrtovali dejavnosti za razvoj skupnosti, so se udeležili tudi usposabljanja o vodenju in odgovornosti ter se naučili, kako pridobiti podporo in ustvariti zaupanje v svojih skupnostih. Pomembnost: Vsebina delavnice je dragocena, vključuje 5 spletnih srečanj, na katerih se učijo o prednostih, veščinah in najboljših metodologijah pripovedovanja zgodb.

[The Art of Digital Storytelling for Young People | UNICEF Thailand](https://www.unicef.org/thailand/en/education/learning/learning-activities/the-art-of-digital-storytelling-for-young-people/) (EN).

Nasveti, članki

15. Serija delavnic

Storytelling Centre je vodilni evropski center za razvoj edinstvenih metod, ki uporabljajo zgodbo kot sredstvo za družbene spremembe. Njihova serija delavnic obsega več "seans" za strokovnjake, med drugim v zdravstvu in izobraževanju. Udeleženci se naučijo profesionalno uporabiti svojo osebno zgodbo in olajšati pripovedovanje zgodb na svojem področju. Spoznajo družbeno teorijo, ki stoji za pripovedovanjem zgodb, več deset interaktivnih nalog in se naučijo, kaj storiti, ko stranka v skupini deli močno osebno zgodbo.

Ustreznost: Gre za lahko dostopno digitalno orodje, ki se lahko uporablja pri različnih ciljnih skupinah, v različnih okoljih in se dotika različnih tem.

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

16. Nasveti za pripovedovanje zgodb

Video vadnica vsebuje koristne nasvete za pripovedovanje zgodb, pomaga prepoznati ključni element pripovedovanja zgodb na razumljiv in enostaven način.

Ustreznost: Kratki nasveti, ki jih lahko delite z mladinskimi delavci in mladimi, da pritegnete njihovo pozornost in posredujete sporočilo na privlačen način.

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

Teorija, izobraževalno gradivo

17. 30 nasvetov za pripovedovanje zgodb za učitelje

Članek vsebuje podrobne smernice in koristne nasvete o tem, kako ustvariti dobro zgodbo, da bi pritegnili pozornost občinstva.

Ustreznost: Dobro zbrana priporočila o pripovedovanju zgodb, ki jih lahko delite z mladinskimi delavci in mladimi.

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

18. Gradivo za poučevanje pismenosti – pripovedovanje zgodb (teorija)

Zbirka orodij za poučevanje pismenosti v zgodnjem otroštvu predstavlja visokokakovostne celostne pristope poučevanja in učenja, ki se osredotočajo na jezik in pismenost. Poglavje "Pripovedovanje zgodb" se vrača k osnovam pripovedovanja zgodb, zakaj je pomembno, saj so naši predniki z njim prenašali znanje, vrednote in tradicijo na nove generacije.

Pomembnost: Vsebina nam lahko pomaga razumeti osnove pripovedovanja zgodb v preteklosti in kako lahko nekaj tradicionalnega prenesemo v novo digitalno dobo.

[Literacy Teaching Toolkit – Storytelling](#) (EN).

19. Učni načrt za digitalno pripovedovanje zgodb

Ta učni načrt je razvila organizacija YouthLearn za program Adobe Youth Voices (AYV). AYV je bil desetletno filantropsko prizadevanje fundacije Adobe za povečanje ustvarjalnosti v izobraževanju. V tem učnem načrtu z osmimi srečanji udeleženci uporabljajo programsko opremo za urejanje fotografij in videoposnetkov, da ustvarijo digitalno zgodbo. Udeleženci raziskujejo svojo zgodovino in tako ustvarijo osebno pripoved.

Pomembnost: Glavni cilj je, da se mladi naučijo zbirati, analizirati in predstaviti dejanske informacije o družbenih vprašanjih, ki so zanje pomembna. To orodje mladim pomaga uporabljati medijska orodja za učinkovito sporočanje svojih idej in pripovedovanje svojih zgodb na edinstven in osebni način.

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

20. DEEP

Digitalno avdiovizualno psihoedukativno intervencijo "DEEP" sestavlja spletna serija z naslovom "The Wound Sara", ki jo sestavlja zaporedje kratkih videoposnetkov življenja univerzitetne študentke Sare, ki temeljijo na pripovedi in so prepleteni s psihoedukativnimi epizodami, ki posredujejo bolj eksplicitne epizode, ki posredujejo bolj eksplicitne informacije o depresiji. Sestavljen je iz 21 videoposnetkov, organiziranih v dveh fazah: prva faza z diagnosticiranjem težav in prepoznavanjem simptomov, imenovana "DEEP In"; druga faza, imenovana "DEEP Out", z okrevanjem, reševanjem težav, iskanjem pomoči, terapevtskimi rešitvami ter razbijanjem tabujev v zvezi z depresivnimi simptomi.

Pomen: Metodološka zasnova, razvita v tej študiji, ki temelji na pripovedovanju zgodb, omogoča uporabo intervencije DEEP kot učinkovitega orodja za prispevanje k opismenjevanju o depresiji v smislu spodbujanja znanja o pomembnosti prepoznavanja simptomov depresije, možnosti spreminjanja predsodkov in prepričanj.

[Study](#) (EN).

Intervjuji

V okviru celovite raziskave so bili izvedeni polstrukturirani intervjuji, da bi bolje razumeli naše glavne teme in najboljše prakse. Naš cilj je bil zagotoviti poglobljeno znanje, ki gradi pristop celotne slike, da bi razumeli, kako mladinski delavci in vzgojitelji gledajo na mlade in duševno zdravje v povezavi z digitalizacijo. Iskali smo nadaljnje pristope in prakse o tem, kako se lahko mladinsko delo bolje spopade z vprašanji duševnega zdravja mladih in digitalizacijo.

Od maja do julija 2022 smo opravili 15 intervjujev z mladinskimi delavci, trenerji, učitelji ter strokovnjaki za digitalno izobraževanje iz petih partnerskih držav. Povprašali smo tudi psihologa in strokovnjaka za duševno zdravje v zvezi s temami o duševnem zdravju. Ciljne skupine intervjuvancev so različne: večina jih dela z mladimi, starimi od 16 do 30 let; eden izmed njih je učitelj v osnovni in srednji šoli z učenci, starimi od 6 do 15 let; dva mladinska delavca delujeta v regionalnih mladinskih centrih in pri svojem delu prideta v stik predvsem s srednješolci, trije pa se osredotočajo predvsem na študente (18–24 let). Nekateri so kot glavno ciljno skupino navedli mlade z manj priložnostmi: mlade, ki se soočajo s socialnimi, ekonomskimi ali geografskimi ovirami, ter mlade, ki prihajajo iz migrantskih družin.

Mladi in duševno zdravje - spoznanja, izkušnje, učinki pandemije

Danes, ko govorimo o duševnem zdravju, je pandemija COVID-19 neizogibna tema. Vprašanja duševnega zdravja med pandemijo so bila povezana z zaprtjem in izolacijo, stresom in nepredvidljivostjo razmer. Mladi so se soočali z izoliranostjo doma, pomanjkanjem socialnih stikov in nezmožnostjo predvidevanja, kaj se bo zgodilo. Ostati doma, zaprt s starši in družino brez možnosti, da bi šli ven, odkrivali nove stvari, bili s prijatelji (kar je za to starostno skupino zelo pomembno), je bil težaven dejavnik.

Ustvarjanje skupnosti in povezovanje z vrstniki je za srednješolce in študente eno najpomembnejših, zato je bila to zanje vsekakor izguba. Na to niso bili pripravljeni: biti hkrati v enem fizičnem prostoru, poleg tega pa so zamudili pomembne prehodne dogodke in tradicije, kot so maturantski ples in zaključne zabave. To vprašanje je poudaril tudi strokovnjak za duševno zdravje, ki je delal z univerzitetnimi študenti, ki so doživljali težave, izzivi so bili tudi pri vključevanju novincev, ki se zaradi predpisov in zapor v letih 2020 in 2021 niso mogli ustrezno posloviti od svojih srednješolskih vrstnikov.



Dolgoročne učinke pandemije na duševno zdravje je težko napovedati – pravi eden od njih. Po drugi strani pa so učitelji, vzgojitelji in trenerji, ki se srečujejo z mladimi v formalnih ali neformalnih izobraževalnih okoljih, pri svojih učencih opazili podobne spremembe: npr. zmanjšala se je osredotočenost učencev, postali so manj samozavestni, imeli so težave z izražanjem in se težje spopadali z izzivi, ker niso znali obvladovati čustev. Tudi druga učiteljica je omenila, da je zanjo še vedno izziv obvladovati močna čustva mladih in jim pomagati, da ta čustva izrazijo na ustrezen način. Izobraževalci so tudi po pandemiji, ko se je spodbujala socialna in fizična distanca, opazili povečano tesnobo, socialno nepovezanost in nezmožnost oblikovanja smiselnih odnosov iz oči v oči.

Številni intervjuvanci so poudarili, da se je s pandemijo v ospredje postavil pomen duševnega zdravja. Povečalo se je zanimanje mladih za duševno zdravje, ki vključuje preprečevanje ("Pomembnejše skrb zase"), povečalo pa se je tudi povpraševanje mladih, ki iščejo in želijo strokovno pomoč. V zvezi s tem je intervjuvanka izrazila mnenje, da je zanjo eden največjih izzivov opaziti in diagnosticirati težave, kot so osamljenost, tesnoba in pomanjkanje družabnega življenja. Po njenem mnenju bi morali učitelji učence spodbuditi, da spregovorijo o svojih težavah, in jim pomagati pri premagovanju teh ovir.

Obstaja projekt digitalnega pripovedovanja zgodb (imenovan ArtDiCo), namenjen migrantom, marginaliziranim osebam in otrokom migrantom brez spremstva, in ena od dejavnosti je deljenje njihovih COVID zgodb, kar jim pomaga pri zavedanju vseh teh "kolektivnih travm", ki so jih doživeli. Vodja projekta je opazil, da je to del procesa zdravljenja in izboljšanja duševnega stanja.

Spletno ustrahovanje (cyberbullying)

V povezavi z mladimi, duševnim zdravjem in digitalizacijo je pojav kibernetkega ustrahovanja ena od vročih tem. Svoja razmišljanja so z nami delili učitelji, vzgojitelji, ki delajo z ranljivimi starostnimi skupinami. Glede na njihove izkušnje je spletno ustrahovanje pogost in resen problem. Mladi pogosto naletijo na žaljive komentarje na svoje objave, včasih jih v skupinah (na družabnih omrežjih), v katere so vključeni, ali pa jih iz skupine dobijo drugi prijatelji/sošolci, naletijo na sovražni govor in so priča verbalnemu nasilju. Ugotovljen razlog je lahko anonimnost: "ker so skriti za zaslonom in se z vrstniki ne soočajo iz oči v oči, se počutijo bolj spodbujene, da počnejo slabe stvari, saj vedo, da ne bodo odgovorni za svoja dejanja."

Ena od učiteljic je opazila, da je bilo na začetku pandemije to pogostejše, zdaj pa so njeni učenci bolj ozaveščeni in se zavedajo posledic ter vedo, da na družbenih omrežjih niso povsem anonimni. To kaže na pomen medijske pismenosti, izobraževalnih programov in kampanj za ozaveščanje.

Mnenje ene od trenerk: Teme, kot so ustrahovanje, spletno ustrahovanje in sovražni govor, lahko prebudijo močna čustva ter vplivajo na duševno zdravje in sodelovanje mladih, zato meni, da je zelo pomembno te teme skrbno upravljati, izbrati najboljše metode in jih ustrezno razložiti.

Strokovnjaki so v pogovorih omenili tudi druge izzive na področju duševnega zdravja mladih. Pojav preobremenjenosti z informacijami, ki povzroča negotovost pri odločanju, katerim informacijam je treba posvetiti pozornost, katere so veljavne itd. To je povezano z negotovostjo v zasebnem in družinskem življenju ter na poklicni poti. Svoboda izbire ustvarja negotovost in pritisk na mlade v primerjavi s prejšnjimi generacijami, ki so imele manj možnosti pri poklicni in družbeni mobilnosti.

Strah pred izpuščanjem (fear of missing out - FOMO) je občutek strahu, da človek ni seznanjen z informacijami, dogodki, izkušnjami ali življenjskimi odločitvami, ki bi lahko izboljšale njegovo življenje, ali da jih zamuja. FOMO je povezan tudi s strahom pred obžalovanjem, kar lahko vodi v zaskrbljenost, da bi zamudili priložnost za socialno interakcijo, novo izkušnjo, nepozaben dogodek ali donosno naložbo. Zanj je značilna želja po nenehni povezanosti s tem, kar počnejo drugi, in ga je mogoče opisati kot strah, da je odločitev, da ne bomo sodelovali, napačna izbira.

Ker so družbene spremembe in tehnološki razvoj nepovratni in neustavljivi, se moramo prilagoditi ter podpirati mlade in nove generacije – je poudaril naš sogovornik. Izobraževanje na področju digitalne pismenosti lahko mlade podpre pri prepoznavanju lažnih novic ter jim da orodja in nasvete, da bodo lahko filtrirali informacije. Poleg tega lahko poklicno svetovanje poveča samozavedanje mladih, saj jim pomaga razmisliti o njihovih interesih, ambicijah, kompetencah in kvalifikacijah. Omenjeno je bilo tudi izboljšanje mehkih veščin in povezava le-teh z duševnim zdravjem mladih. Ne gre za neposreden vpliv, temveč za posreden vpliv. Izboljšanje komunikacijskih spretnosti lahko pomaga ljudem, da bolje razumejo, kaj drugi govorijo, sprejmejo kritiko ali pogledajo dlje od besed, ki jih ljudje izrečejo, in poiščejo pomen za njihovimi besedami. Sposobnost podajanja povratnih informacij ali uveljavljanja lahko izboljša samospoštovanje in prepreči negativen vpliv drugih ljudi na naše duševno zdravje. Primerov, kako lahko izboljšanje mehkih veščin izboljša duševno zdravje, je bilo še veliko več.



Digitalizacija - koristi, izzivi, prilagoditev mladinskega dela

Mladinski delavci se strinjajo, da je mlade enostavno doseči prek spleta, prek različnih platform družabnih medijev (Instagram, TikTok, Instagram itd.). Vendar je več sogovornikov poudarilo, da sta pomembna vsebina in način, kako posredujemo sporočilo: biti mora privlačna, zanimiva in, kar je najpomembneje, aktualna, slediti mora trenutnim trendom. Eden od intervjuvancev meni, da je največji izziv povezava z mladimi pri digitalnem mladinskem delu ter sposobnost ohranjanja njihove osredotočenosti in zanimanja, kadar se digitalna orodja ne uporabljajo. Drugi intervjuvanec je poudaril, da je treba tudi pri predstavitvah uporabljati interaktivne metode: "Odkril sem, da se mladi resnično odzivajo na vizualne in slušne dražljaje ter interaktivne predstavitve." Struktura spletnega izobraževanja je zelo participativna, reflektivna in se lahko resnično odziva na potrebe udeležencev. Nekateri učitelji učencem omogočajo tudi uporabo tehnologije v razredu, sodelovanje v skupini, razvijanje socialnih in jezikovnih spretnosti ter krepitev samozavesti.

Po drugi strani pa je pomembno najti srednjo pot, ki je lahko včasih zahtevna: "Digitalno mladinsko delo se lahko uporablja in bi se moralo uporabljati le, če izboljšuje izkušnjo ali povečuje vpliv uporabe na uporabnika. Uporabo digitalizacije kot orodja je treba skrbno pretehtati in jo uporabiti le, če je to potrebno, in po mojem mnenju ne bi smela biti prva in edina izbira. Mladinski delavci in mladi morajo imeti srečanja iz oči v oči, saj vseh čutov, čustev, neverbalne komunikacije in dejavnosti ni mogoče in jih ne bi smeli prilagoditi digitalni obliki." Še en izziv, omenjen pri digitalnem mladinskem delu, je oblikovanje skupnosti. Nekateri menijo, da je težko ustvariti občutek skupnosti in povezanosti, ko so vsa srečanja na spletu. Pri spletnem delu z mladimi tudi primanjkuje nestrukturiranega časa (kot so odmori za kavo), ko se porodi največ povezav in ustvarjalnega razmišljanja/oblikovanja idej - trdi eden od njih.

O težavah so poročali tudi nekateri intervjuvanci (dejavni v lokalnih ali regionalnih mladinskih centrih): "Med pandemijo COVID-19 so mladi dobili odpor do spletnih dejavnosti. Po urah, ki so jih v šoli preživeli za računalniki, so bili veseli, da so po šoli počeli nekaj nedigitalnega. Zato nam je bilo težko ponuditi spletne dejavnosti, ki bi mlade zanimale."

Intervjuvanci so omenili več digitalnih orodij, ki jih pri svojem delu uporabljajo za komunikacijo, predstavitev, sodelovanje, ocenjevanje in povratne informacije itd.

Vsi intervjuvanci niso imeli izkušenj z digitalnim pripovedovanjem zgodb, vendar so izrazili zanimanje in opredelili njegove prednosti. "To je lahko način za bogatenje mladih, razvijanje njihove ustvarjalnosti in domišljije ter tudi jezikovnih spretnosti."



Podkast kot učinkovito orodje za digitalno pripovedovanje zgodb je posebej omenil eden od predstavnikov organizacije: pri njihovem delu se je izkazalo, da podkasti mladim koristijo pri odpiranju in ponovnem povezovanju. Menijo, da je to pozitivno, saj verjamejo, da jih s tem, ko so v podcastu, in mladinskimi delavci zanima njihovo življenje in oni sami.

Mladinski delavci vidijo vrednost digitalnega mladinskega dela, vendar nekatere lokalne organizacije nimajo dovolj podpore in spretnosti, da bi lahko bolj zapletene metode, kot je digitalno pripovedovanje zgodb, uporabljale na najbolj učinkovit in smiseln način. Mladinski delavci improvizirajo in uporabljajo te tehnike v procesu samoučenja in z omejenimi zmogljivostmi.

Drugi, bolj tehnični vidik je bil obstoječi izziv in ovira pri digitalnem mladinskem delu: plačilni zidovi. Za številne organizacije je nemogoče plačevati letne naročnine za več storitev, ki jih uporabljajo enkrat ali dvakrat na leto. Zato uporabljajo brezplačne, omejene in stare storitve, ki niso vedno primerne. Torej, tudi če imajo pripravljenost in spretnosti za uporabo novih orodij in aplikacij IKT, je doseg ustreznih aplikacij omejen.



IZOBRAŽEVALNI PROGRAM

Potrebe ciljne skupine

Različne raziskovalne metode so nam omogočile, da smo na izzive digitalizacije in duševnega zdravja mladih pogledali in jih analizirali iz več vidikov. Skupne točke, ki izhajajo iz literature, vprašalnikov in intervjujev, so bile obstoječe znanje mladinskih delavcev o duševnem zdravju in digitalnem pripovedovanju zgodb, občutljivost te teme s posebnim ozirom na pandemijo COVID-19 ter tehnološka pripravljenost in razpoložljivost orodij in aplikacij.

Mladinski delavci imajo različne ravni znanja in potrebe po usposabljanju na temo digitalnega pripovedovanja zgodb in duševnega zdravja mladih. Čeprav mnogi mladinski delavci menijo, da je digitalno pripovedovanje zgodb neizogibno orodje pri digitalnem mladinskem delu, se mnogi med njimi ne čutijo dovolj pripravljene za njegovo uporabo in nimajo lahko dostopnega usposabljanja o teh temah. Podobno je tudi na področju duševnega zdravja mladih. Te težave so pogosto globoko povezane z družinskimi okoliščinami, osebnimi ali šolskimi zadevami, zato mladinskim delavcem ni lahko prepoznati teh težav in jih ustrezno obravnavati.

Tudi če se zavedajo težav in simptomov duševnega zdravja, je prekinitev prava preizkušnja. Duševno zdravje je v vrstniških okoljih in pri mladinskem delu zelo občutljiva tema. Resne težave, kot so depresija ali druge duševne motnje, imajo lahko enake simptome, kot so stres, tesnoba ali začasna žalost, medtem ko mladi pogosto ne govorijo o takšnih vprašanjih, kot je spletno ustrahovanje ali odtujenost od vrstnikov. Vendar se literatura in mladinski delavci iz prakse strinjajo, da je digitalno pripovedovanje zgodb odlično orodje za socialno delo, torej primerno za preprečevanje in reševanje manjših vsakodnevnih težav z duševnim zdravjem mladih.

Digitalno pripovedovanje zgodb samo po sebi ni zapletena metoda ali orodje, zato je primerno tudi za mladinsko delo. Vendar to ne pomeni, da od mladinskih delavcev ne zahteva znanja in veščin. Etični in pravni pogoji so se pojavili med pregledom literature, medtem ko so bili tehnološka pripravljenost, uporaba digitalnih orodij in aplikacij ter z njimi povezana digitalna znanja omenjeni tako v vprašalnikih kot v intervjujih. Mladinski delavci potrebujejo vsaj osnovno znanje o urejanju slik in videoposnetkov ter družbenih medijih, da lahko pravilno uporabljajo metode digitalnega pripovedovanja zgodb.

Pristop k učenju

Izbrane najboljše prakse kažejo, da najuspešnejša orodja in projekti, ki uporabljajo digitalno pripovedovanje zgodb in/ali se ukvarjajo z duševnim zdravjem mladih, uporabljajo kompleksen pristop, vendar delajo s preprostimi dejavnostmi. Dobro počutje mladih je treba obravnavati kot končni cilj, ki ga je treba doseči, vključno s telesnim in duševnim zdravjem, tudi če se naši izobraževalni viri osredotočajo na duševno zdravje. Hkrati moramo uporabiti splošni pristop, da človekove duše ni mogoče ločiti od fizične resničnosti in da lahko v mnogih primerih preproste stvari, kot so količina in kakovost spanja, šport in uporaba digitalnih naprav, vplivajo na duševno zdravje.

Pri oblikovanju usposabljanja za mladinske delavce moramo upoštevati tudi čas kot kritično točko njihovega učnega procesa. Zagotoviti jim moramo enostavno uporabne, kratke in jedrnate informacije in vaje, saj je njihov čas pogosto zelo omejen. Ti izobraževalni viri morajo vključevati vire in nadaljnje branje (povezave na spletne strani, e-knjige, drugo e-učno gradivo), da lahko mladinski delavci razvijajo svoje spretnosti na področjih, ki so pomembna za njihove potrebe.

Pri izobraževalnih virih bo uporabljen modularni pristop, da se zagotovi njihova prožnost in prilagoditev individualnim potrebam. Modularni pristop je nastajajoči trend izobraževalnega razmišljanja, ki tradicionalne metode poučevanja spreminja v paradigmo učenja, ki temelji na rezultatih. Modularizacija temelji na načelu razdelitve učnega načrta na majhne diskretne module ali enote, ki so neodvisni, si ne sledijo in običajno trajajo kratek čas. Modularni pristop bo zagotovil, da bodo izobraževalni viri prenosljivi, da se bodo odzivali na različne potrebe mladinskih delavcev in vodili k učinkovitemu učenju ter s tem k izboljšanju kakovosti mladinskega dela.

Področje uporabe

Kot je bilo omenjeno zgoraj, morajo biti izobraževalni viri v osnovi kratki in jih je mogoče postopoma razširiti. Zato bomo za vsako temo navedli nekaj teoretičnega ozadja, vključno s povezavami na nadaljnje branje in teoretične vire. Da bi zagotovili k praksi usmerjen pristop, ki je bistven element neformalnega izobraževanja, bomo pripravili tudi vaje, energizerje in prakse, ki jih je mogoče uporabiti pri vsakdanjem mladinskem delu. Ti za uporabo enostavni viri bodo opremljeni s podrobnimi opisi ciljnih skupin, načina uporabe, opreme in časovnih zahtev itd.

Konkretna priporočila za izobraževalni program na podlagi ugotovitev:

- Osnovni pojmi o digitalnem mladinskem delu, digitalnem pripovedovanju zgodb in duševnem zdravju, oblikovanje skupnega razumevanja.
- Digitalna pismenost za strokovnjake, kako posodobiti naše veščine na področju družbenih medijev.
- Opolnomočenje v digitalnih okoljih, aktivna udeležba mladih.
- Prepoznavanje težav z duševnim zdravjem, posredovanje, poklicne meje.
- Osnove pripovedovanja zgodb, metode digitalnega pripovedovanja zgodb v mladinskem delu.
- Zasebnost in avtorske pravice pri digitalnem pripovedovanju zgodb v mladinskem delu.
- Izmenjava znanja, izmenjava izkušenj, strokovni forumi

Slovarček

Na podlagi vsebine modulov bo pripravljen slovarček. Jasna in lahko berljiva zbirka osnovnih izrazov o (digitalnem) pripovedovanju zgodb, duševnem zdravju mladih in digitalnem mladinskem delu bo zagotovila, da bodo moduli uporabni tudi za tiste, ki teme ne poznajo ali jo poznajo le delno.

Cilji

- Spoznati osnovne pojme, izraze in kratice s področja digitalnega pripovedovanja zgodb in duševnega zdravja;
- Olajšati sprejemanje in obdelavo naslednjih modulov.
- Vzpostaviti skupno razumevanje med strokovnjaki.

Časovni okvir: 10 minut

Potrebna orodja, naprave, platforme: računalnik, bralnik PDF

Ključne besede: osnovni pojmi, izrazi, kratice

Modul 1

Digitalni in družbeni mediji med mladimi

Namen tega modula je seznaniti mladinske delavce z digitalnim mladinskim delom. Predstavljamo tudi, zakaj in kako lahko digitalne in družbene medije uporabljajo pri svojem vsakdanjem delu in dejavnostih ter za obravnavo različnih in tudi težkih tem z uporabo sodobnih pristopov, ki so bližje mladim in jih ti znajo uporabljati.

Cilji

- Razumeti digitalno mladinsko delo.
- Spodbuditi mladinske delavce k uporabi digitalnih in družbenih medijev pri njihovem vsakdanjem delu in dejavnostih.
- Predstaviti najboljše prakse na področju digitalnega mladinskega dela.

Učni rezultati

Neposreden vpliv na kompetence mladinskih delavcev

Razvoj kompetenc mladinskih delavcev pri uporabi digitalnih in družbenih medijev.

Mladinskim delavcem zagotoviti digitalne izobraževalne vire, metode in orodja, s katerimi lahko sami in njihove organizacije sodelujejo pri digitalizaciji.

Spodbujati dodano vrednost digitalnih orodij pri mladinskem delu.

Posredni vpliv na mlade

Mladinski delavci se bodo bolje zavedali možnosti, ki jih digitalni in družbeni mediji dajejo mladim, in tega, kako lahko mlade vključijo v digitalne strategije svojih organizacij.

Možnosti uporabe

Modul predstavlja osnovni uvod v digitalizacijo in družbene medije ter njihove povezave z mladimi. V pomoč je lahko mladinskim delavcem, trenerjem, moderatorjem, učiteljem, prostovoljcem in drugim izobraževalcem v mladinskih centrih, nevladnih organizacijah in šolah, ki delajo s posamezniki ali skupinami mladih, da jim predstavijo pozitivne strani digitalizacije in družbenih medijev ter kako jih lahko uporabijo na ustvarjalne načine.

Časovni okvir: 2 uri

Potrebna orodja, naprave, platforme: računalnik, papir, svinčnik

Ključne besede: digitalno mladinsko delo, družbeni mediji, uporaba družbenih medijev, dejavnosti

Modul 2

Metode digitalnega pripovedovanja zgodb v mladinskem delu

Namen tega modula je seznaniti mladinske delavce z možnostmi, ki jih ponujajo digitalne metode pripovedovanja zgodb. V okviru tega modula bomo ponudili različne načine, kako lahko digitalno pripovedovanje zgodb uporabimo za usmerjanje mladih pri oblikovanju njihovega razumevanja učenja, pojasnjevanju lastnih izkušenj, omogočanju skupnih dejavnosti, spodbujanju razprav v razredu, pomoči pri učenju veščin reševanja problemov in kritičnega razmišljanja, razumevanju kompleksnih idej, seznanjanju z novimi vsebinami in drugo.

Cilji

- Razviti kompetence mladinskih delavcev za uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb kot orodja za krepitev zmogljivosti.
- Mladinskim delavcem zagotoviti digitalne izobraževalne vire, metode in orodja za opolnomočenje lokalnih mladih v digitalnem okolju.
- Spodbujati dodano vrednost digitalnih orodij pri mladih.

Učni rezultati

Neposreden vpliv na kompetence mladinskih delavcev

Mladinski delavci bodo bolj samozavestni in opremljeni za organizacijo dejavnosti z mladimi z uporabo metod digitalnega pripovedovanja zgodb v različnih okoljih. Imeli bodo priložnost raziskati prednosti in izzive digitalnih orodij pri delu z mladimi, vključno z mladimi v ranljivih situacijah.

Posredni vpliv na mlade

Ta vsebina bo spodbudila domišljijo mladih in jih navdihnila, da se ustvarjalno izrazijo s pomočjo digitalnega pripovedovanja zgodb. Spodbujala bo samousmerjeno učenje in individualno razmišljanje.

Možnosti uporabe

Modul je lahko v pomoč mladinskim delavcem, trenerjem, moderatorjem, učiteljem, prostovoljcem in drugim izobraževalcem v mladinskih centrih, nevladnih organizacijah in šolah, ki delajo s posamezniki ali skupinami mladih za spodbujanje ustvarjalnosti, poglobljanje samoizražanja in krepitev digitalne pismenosti. Modul je primeren za pridobivanje novega znanja o digitalnem mladinskem delu in metodologiji pripovedovanja zgodb ter za odkrivanje novih, za mlade privlačnih dejavnosti na različne teme.

Časovni okvir: 1-2 uri

Potrebna orodja, naprave, platforme: računalnik ali tablični računalnik, aplikacija za branje PDF, pametni telefon, fotoaparati; **predhodno osnovno znanje:** računalnik, spletni brskalnik, Adobe ali podobna aplikacija za branje PDF

Ključne besede: krepitev zmogljivosti, digitalno okolje, dejavnosti, digitalna orodja, mladinsko delo, neformalno učenje

Modul 3

Digitalno pripovedovanje zgodb kot orodje za opolnomočenje mladih

Ta modul predstavlja digitalno pripovedovanje zgodb kot orodje za opolnomočenje mladih. V tej enoti bomo spoznali opolnomočenje mladih s prikazom različnih načinov uporabe digitalnega pripovedovanja zgodb za usmerjanje mladih pri oblikovanju razumevanja učenja, pojasnjevanju specifičnih izkušenj, omogočanju skupnih dejavnosti, krepitvi razprav v razredu in pomoči pri učenju reševanja težav, veščin kritičnega mišljenja, razumevanju kompleksnih idej, seznanjanju z novimi vsebinami itd.

Cilji

- Mladinskim delavcem dati teoretično in praktično znanje o opolnomočenju mladih v digitalnih okoljih.
- Ozaveščanje o pomenu opolnomočenja mladih.
- Spodbuditi mladinske delavce, da mlade podpirajo pri osebnem razvoju.
- Naučiti se, kako uporabljati digitalna orodja pri aktivni participaciji.

Učni rezultati

Neposreden vpliv na kompetence mladinskih delavcev

Mladinski delavci bodo boljše opremljeni za delo z moduli ali uporabo digitalnih orodij, saj bodo s sodelovanjem že imeli nekaj znanja in izkušenj.

Posredni vpliv na mlade

Z delom z digitalnimi orodji, zlasti z njihovo uporabo za opolnomočenje mladih, bodo mladinski delavci pridobili ne le izkušnje in znanje, temveč tudi strast in boljši odnos do poučevanja, saj bodo postali boljši strokovnjaki na svojem področju.

Možnosti uporabe

Modul lahko uporabljajo mladi, učitelji in mladinski delavci, torej skoraj vsi, ki se jim ta orodja zdijo koristna. Modul je narejen za pridobivanje znanja in spoznavanje nekaterih novih digitalnih orodij ter njihovo uporabo v vsakdanjem, delovnem ali katerem koli drugem okolju. Vsebuje lahko razumljivo besedilo in je uporaben v skoraj vsakem okolju.

Časovni okvir: 1-1,5 ure

Potrebna orodja, naprave, platforme: računalnik, spletni brskalnik, Adobe ali podoben program za branje PDF in osnovno znanje o njih; YouTube, Kahoot

Ključne besede: opolnomočenje mladih, digitalno pripovedovanje zgodb, učenje, mehke veščine, aktivna udeležba

Modul 4

Mladinsko delo na področju duševnega zdravja z digitalnim pripovedovanjem zgodb

Namen tega modula je usposobiti mladinske delavce za delo na področju duševnega zdravja mladih v digitalnem in spletnem prostoru, zlasti z digitalnim pripovedovanjem zgodb. V tem modulu ne bomo zagotovili le temeljnega znanja o prepoznavanju in obravnavi težav v zvezi z duševnim zdravjem, temveč bomo obravnavali tudi aktualne teme, kot so COVID-19 in sprostitvev, informacijska preobremenjenost in kako se z njo spopasti, zasvojenost in frustracije v družbenih medijih ter spletno ustrahovanje.

Cilji

- Usposabljanje in usmerjanje mladinskih delavcev pri prepoznavanju težav z duševnim zdravjem med mladimi, načinih in času posredovanja, poklicnih mejah za zahtevo po specifični strokovni pomoči (npr. zaščita otrok in mladine, psiholog, psihiater, dietetik).
- Razvijanje zavedanja in ravnanja s težavami v duševnem zdravju, ki jih povzroča kovid; posredovanje znanja in orodij o pomanjkanju življenjskih dogodkov in temeljev v življenju mladih odraslih ter o tem, kako jih izpustiti.
- Dajanje vpogleda v preobremenjenost z informacijami in kako se z njo spopasti, v obilico priložnosti in strah pred zamujanjem; podpora mladinskim delavcem, ki se ukvarjajo s samozavedanjem mladih in karierno zavestjo.
- Usposabljanje o zasvojenosti in frustracijah mladih v spletnem prostoru in družbenih medijih; oblikovanje odnosa do digitalnega sveta in resničnosti
- Usposabljanje o osnovah kibernetkega ustrahovanja; dajanje orodij za preprečevanje in posredovanje v spletnih prostorih

Učni rezultati

Neposreden vpliv na kompetence mladinskih delavcev

Mladinski delavci se lahko seznanijo s specifičnimi temami, kot so digitalno pripovedovanje zgodb in poklicne meje, učinki pandemije COVID-19 med mladimi, podpora mladim pri osebni in poklicni izbiri, zasvojenost z družbenimi mediji in spletno ustrahovanje, še pomembneje pa je, da lahko oblikujejo svoj odnos do perečih izzivov današnjega časa v smislu digitalnega mladinskega dela in težav mladih.

Posredni vpliv na mlade

S tem modulom lahko mladinski delavci vplivajo na mlade tako, da jih podprejo pri korakih naprej v njihovem življenju, se bolje zavedajo sebe in svojih poklicnih možnosti, pravilne uporabe digitalnih in spletnih orodij ter postanejo odpornejši proti digitalni zasvojenosti in spletnemu ustrahovanju.

Možnosti uporabe

Modul je lahko uporaben za učitelje, mladinske delavce v mladinskih centrih in mladinskih organizacijah, prostovoljce, trenerje in moderatorje, ki delajo s skupinami mladih, ki jih je prizadela pandemija, z nizko digitalno pismenostjo, ranljivimi ali prikrajšanimi mladimi. Modul je primeren za pridobivanje novega znanja o digitalnem mladinskem delu na področju duševnega zdravja, razširitev obstoječega znanja ali razvijanje novih dejavnosti z mladimi o teh temah.

Časovni okvir: 1-1,5 ure

Potrebna orodja, naprave, platforme: računalnik ali tablični računalnik, aplikacija za branje PDF

Ključne besede: prepoznavanje, intervencija, preprečevanje, zaščita, motnje, pandemija, zapora, sprostitev, informacijska preobremenjenost, frustracije, zasvojenost, spletno ustrahovanje

Modul 5

Zasebnost in avtorske pravice v digitalnem pripovedovanju zgodb

Namen tega modula je mladinske delavce opremiti z najpomembnejšimi, nepogrešljivimi in uporabnimi informacijami o zasebnosti in avtorskih pravicah pri digitalnem pripovedovanju zgodb. S tem modulom bomo vzgojiteljem in trenerjem pomagali, da bodo poznali zakonodajo in vedeli, katere vrste slik, zvokov in drugih medijev lahko uporabljajo, ne da bi pri tem kršili avtorske pravice drugih.

Cilji

- Seznaniti mlade delavce s pojmom zasebnost in avtorske pravice - opredelitev in razlikovanje med obema pojmomoma - zlasti v kontekstu digitalnega pripovedovanja zgodb.
- Prepoznati glavne posledice, ki izhajajo iz digitalnega sveta za vsak od konceptov.
- Razviti zavedanje mladinskih delavcev o pomembnosti znanja v zvezi z zakonodajo o zasebnosti in avtorskih pravicah.
- Mladinskim delavcem zagotoviti digitalne vire, ki jim omogočajo enostaven dostop do informacij o zasebnosti in avtorskih pravicah na področju digitalnega pripovedovanja zgodb.

Učni rezultati

Neposreden vpliv na kompetence mladinskih delavcev

Ta modul bo mladinskim delavcem omogočil, da spoznajo koncepte zasebnosti in avtorskih pravic ter jih ustrezno uporabijo pri svojem usposabljanju, zlasti pri digitalnem pripovedovanju zgodb. Spodbujal bo razvoj njihove samozavesti pri uporabi in predstavitvi digitalnih virov.

Posredni vpliv na mlade

Ta vsebina bo mladim omogočila, da spoznajo svojo pravico do zasebnosti in vedo, da se njihovi osebni podatki lahko uporabljajo le z njihovim dovoljenjem. S tem modulom se bodo mladi zavedali, kako se uporabljajo njihovi osebni podatki, in se naučili, kako izbrisati ali popraviti napačne podatke.

Možnosti uporabe

Ta modul je lahko v pomoč mladinskim delavcem, trenerjem, vzgojiteljem, učiteljem, moderatorjem, prostovoljcem v mladinskih centrih, šolah, centrih za usposabljanje, ki med usposabljanjem uporabljajo digitalne vire. Pomembnost tega modula se poveča zaradi obstoja številnih načinov shranjevanja, vpogleda in uporabe informacij, ki pripadajo tretjim osebam, bodisi posameznikom bodisi subjektom, in so zato predmet predpisov.

Časovni okvir: 1-1,5 ure

Potrebna orodja, naprave, platforme: računalnik ali tablični računalnik, aplikacija za branje PDF

Ključne besede: zasebnost, avtorske pravice, digitalna orodja, mladinsko delo

Bibliografija

Akademiske študije

- 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., Racsó, 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.
- Syafryadin, 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>

Priročniki, vodniki, priročniki

- 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

Sodelujoči

Pisci

Kolozsvári, Csenge (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Hungary)

Varju, Szandra (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Hungary)

Analitiki

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)

Izpraševalci

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



**Sofinancira
Evropska unija**

Podpora Evropske komisije pri pripravi te publikacije ne pomeni podpore vsebini, ki odraža le stališča avtorjev, in Komisija ni odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih ta publikacija vsebuje.