



**DIGITAL  
STORYTELLING  
VZDELÁVACÍ  
PROGRAM**



## O DYME projekte

**Projekt Digital Storytelling for Youth Mental Health (DYME)** umožňuje mladým ľuďom (od 18 do 30 rokov) získať nové zručnosti na zvládanie negatívnych vplyvov a výziev 21. storočia.

Mladí ľudia v súčasnosti čelia viacerým výzvam: sociálna nerovnosť narastá, sociálna mobilita sa vo väčšine európskych krajín znižuje a trh práce si stále vyžaduje nové zručnosti. Verejné vzdelávanie nedokáže stále držať krok s týmito potrebami, zatiaľ čo udržateľnosť životného prostredia sa stáva čoraz urgentnejšou otázkou, ktorá môže čoskoro ovplyvniť náš každodenný život. Nie je prekvapujúce, že pocity úzkosti, bezmocnosti alebo strata osobnej integrity sú čoraz častejšími problémami mladých ľudí v Európe, ktoré ešte zhoršila pandémia COVID-19.

V rámci projektu DYME sa snažíme využiť štýl digitálneho storytellingu na zvýšenie povedomia a posilnenie mladých ľudí, aby sa dokázali vyrovať s výzvami a problémami duševného zdravia a podporiť ich pri budovaní odolnosti medzi rovesníkmi v ich komunitách. Na tento účel musíme pracovníkov s mládežou vybaviť modernými komunikačnými a rozvojovými nástrojmi. Prvý výsledok projektu, Vzdelávací Program Digitálneho Storytellingu, poskytne pracovníkom s mládežou základné poznatky o úrovni využívania digitálneho storytellingu v neformálnych aktivitách zameraných na mládež vo všetkých partnerských krajinách (Maďarsko, Slovensko, Slovinsko, Portugalsko a Holandsko) a o úrovni využívania digitálneho storytellingu ako nástroja na budovanie kapacít, ktorý umožňuje mladým ľuďom aktívne reagovať na výzvy našej doby. V rámci vývoja vzdelávacieho programu realizujeme rozsiahly výskum, zahŕňajúci prieskum publikácií, prieskumov, rozhovorov a preskúmania osvedčených postupov.

Ciele výsledku projektu:

- Vytvoriť analýzu súčasného stavu využívania metód digitálneho storytellingu v neformálnom vzdelávaní cieleného na mládež, so zameraním na jeho využitie ako nástroja na budovanie kapacít a kompetencií mládeže.
- Preskúmať potreby a kompetencie pracovníkov s mládežou, potrebných na využívanie digitálneho storytellingu a ich potrieb a kompetencií pri prístupe k otázkam ohľadom duševného zdravia mládeže;
- Slúžiť ako počiatočný bod pre prípravu učebných osnov digitálneho storytellingu a programu odbornej prípravy pre pracovníkov s mládežou.
-

## Partneri



Hidak Ifjúsági Alapítvány  
(Mađarsko)

[www.youthbridgesbudapest.org](http://www.youthbridgesbudapest.org)



Youth Initiative Center  
(Holandsko)

[www.youthinitiativecenter.eu](http://www.youthinitiativecenter.eu)



Youthfully Yours SK  
(Slovensko)

[www.youthfullyyours.sk](http://www.youthfullyyours.sk)

**JUMPIN**  
— HUB

JUMPIN HUB  
(Portugalsko)

[www.jumpinhub.com](http://www.jumpinhub.com)



Zavod Aspira  
(Slovensko)

[www.aspira.si](http://www.aspira.si)



Smart Idea  
(Slovensko)

[www.projects-with-igor.eu](http://www.projects-with-igor.eu)

# Obsah

|  |    |
|--|----|
| <b>Podkladový výskum</b>   | 6  |
| Prieskum publikácií  | 7  |
| Prieskumy o digitálnom storytellingu a duševnom zdraví v práci s mládežou v praxi        | 12 |
| <b>Zbierka osvedčených postupov</b>  | 13 |
| Metodika   | 14 |
| Vybrané osvedčené postupy  | 15 |
| Projekty   | 15 |
| Kampane  | 17 |
| Nástroje, súbory nástrojov   | 17 |
| Tipy, články   | 18 |
| Teória, vzdelávacie materiály  | 19 |
| Rozhovory  | 20 |
| <b>Vzdelávací program</b>  | 26 |
| Slovník pojmov   | 29 |
| Modul 1: Digitálne a sociálne médiá medzi mladými  | 30 |
| Modul 2: Metódy digitálneho storytellingu v práci s mládežou                             | 31 |
| Modul 3: Digitálny storytelling ako nástroj na posilnenie postavenia mládeže             | 32 |
| Module 4: Práca s mládežou v oblasti duševného zdravia pomocou digitálneho storytellingu | 33 |
| Modul 5: Ochrana súkromia a autorské práva v digitálnom storytellingu                    | 35 |
| <b>Bibliografia</b>  | 36 |
| <b>Prispievatelia</b>  | 39 |





# PODKLADOVÝ VÝSKUM

Prvým krokom pri príprave vzdelávacieho programu bol komplexný prieskum východiskových informácií v partnerských krajinách a mimo nich. Ten pozostával z nasledujúcich krokov:

1. Prieskum publikácií
2. Národné prieskumy o existujúcich osvedčených postupoch
3. Rozhovory s odborníkmi
4. Prieskumy o digitálnom storytellingu a duševnom zdraví pri práci s mládežou v praxi

Prvou aktivitou bolo napísanie **prieskumu publikácií** zahŕňajúceho nálezy relevantných publikácií, ich kritickú analýzu a vysvetlenie toho, čo sme zistili. Všetci partneri vyhľadali 6 až 10 relevantných publikácií na analýzu. Preskúmali sa nielen akademické publikácie, ale aj príručky, usmernenia, vzdelávacie programy iných projektov, prípadové štúdie a podobne. Literatúra sa zameriavala na digitálny storytelling a jeho inovatívne metódy (napr. animácie, komiksy) a/alebo prácu s mládežou v oblasti duševného zdravia v digitálnom prostredí. Zapojené boli aj tradičné metódy a zistenia v oblasti rozprávania príbehov, aby sa preskúmal potenciál ich relevantnosti pre náš projekt.

V ďalšom kroku boli preskúmané národné prieskumy na tému duševného zdravia a digitálneho storytellingu s cieľom zhromaždiť údaje a zozbierať **osvedčené postupy**. Bolo predstavených 6-9 národných osvedčených postupov na dve hlavné témy: digitálny storytelling a práca s mládežou v oblasti duševného zdravia. Hlavným aspektom je relevantnosť a užitočnosť v našom projekte. Rozdielom medzi prvou aktivitou (literárna kritika) je praktické zameranie prieskumu - tentoraz sme zbierali existujúce, dobre fungujúce postupy týkajúce sa duševného zdravia mládeže a digitálnej práce s mládežou.

V rámci komplexného prieskumu, aby sme hlbšie porozumeli téme projektu a vybraným osvedčeným postupom, sme v každej krajine uskutočnili 3 **rozhovory**, teda dokopy 15 rozhovorov. Pološtruktúrované rozhovory sú kombináciou štruktúrovaných a neštruktúrovaných rozhovorov. Hoci mali anketári všeobecný plán, na čo sa chcú pýtať, otázky sa nemuseli riadiť konkrétnymi formuláciami alebo poradím. Všetci partneri zhrnuli svoje rozhovory podľa vopred stanovených kritérií.

Do tretice bol vypracovaný **online prieskum** na posúdenie špecifík práce s duševným zdravím mladých ľudí, digitálnej práce s mládežou a informovanosti pracovníkov s mládežou o digitálnom storytellingu. Na žiadosť partnerov vyplnilo online dotazník 150 pracovníkov v oblasti vzdelávania a mládeže, aby získali lepší prehľad o digitálnom storytellingu v práci s mládežou, najmä v činnostiach súvisiacich s duševným zdravím. V dotazníku sme sa pýtali na cieľovú skupinu, prácu a potreby respondentov; jednou hlavnou témou bolo povedomie o digitálnom storytellingu a jeho používaní a druhou duševné zdravie v práci s mládežou.

Nasledujúci prehľad výsledkov tvorí základ vzdelávacieho programu.

# Prieskum publikácií

Partneri analyzovali celkovo 29 publikácií. Prevažnú väčšinu z nich tvoria akademické štúdie, doplnené o podobné dokumenty z iných projektov. Jedna analýza je spracovaná o relevantnom projekte, pre ktorý ešte neboli vypracované výsledky projektu. Väčšina analyzovanej literatúry je v angličtine, ale niektoré sú aj v maďarčine, slovinčine a portugalčine. Väčšina literatúry sa zameriava na digitálny storytelling alebo digitálnu pedagogiku a menej na duševné zdravie. Časť literatúry sa zaoberá vzťahom digitálneho storytellingu a duševného zdravia. Cieľovou skupinou analyzovaných publikácií sú pracovníci s mládežou pracujúci s mladými ľuďmi a na túto vekovú skupinu sa zameralo viacero štúdií.

Prvým analytickým aspektom bol kontext a história tém publikácií vrátane formulácie problémov. Po druhé, analytici poskytli ku každej literatúre krátke zhrnutie. Pozreli sme sa aj na výsledky, získané skúsenosti, inovatívne prvky a aspekty publikácií relevantné pre náš projekt.

## Čo je to digitálny storytelling?

NIe je žiadnou novinkou, že rozprávanie príbehov (storytelling) bolo súčasťou ľudskej kultúry počas celej histórie. Príbehy sú nielen dedičstvom pre budúce generácie, ale majú aj zábavnú úlohu. V súčasnosti **mnohí ľudia zdieľajú svoje príbehy pomocou digitálnych nástrojov**. Digitálny príbeh možno vysvetliť ako most medzi tradičnými a modernými médiami (Syafryadin, 2019).

Skrátka, metodiku digitálneho rozprávania príbehov vyvinula mimovládna organizácia StoryCenter. Jej program "Silence speaks" (preklad: "ticho hovorí") obsahuje množstvo prípadových štúdií a digitálnych príbehov, ktoré možno využiť ako vynikajúci úvod do spoločenských vied, jazyka, etiky, vyučovania v triede, biológie alebo geografie (Lanszki, 2016). V porovnaní s diskusiami o foto-rozprávaní, fototerapii a mediálnej praxi mládeže má digitálny storytelling oveľa kratšiu históriu. Hoci existuje mnoho publikácií, ktoré predstavujú, ako vytvárať digitálne produkcie, existuje len niekoľko publikácií, ktoré systematicky teoretizovali využívanie digitálneho rozprávania príbehov v sociálnej práci alebo iných službách pre ľudí (Chan & Sage, 2019).

Digitálny storytelling možno považovať za metodiku aj nástroj, pričom názory autorov sa často líšia. Digitálne príbehy sú niekoľkominútové filmové, multimedialne (re)prezentácie, ktoré sa dajú využiť vo vzdelávaní na predstavenie alebo prácu s určitou témou interaktívnym spôsobom. Pomocou digitálnych príbehov sa zabezpečuje účinná motivácia a počúvanie s empatiou. Tento spôsob digitálneho vyjadrovania **presahuje tradičný spôsob rozprávania príbehov** a zahŕňa animáciu, zvuk, text, nelineárne dianie a interakcie. (Šerbec a Žerovník, 2014).

Jedným z prvých a najčastejšie citovaných odkazov na digitálny storytelling je Lambertova Kuchárka Digitálneho Storytellingu (Lambert's Digital Storytelling Cookbook- 2010), ktorá predstavuje typické chápanie digitálneho storytellingu, ako **by sa mohlo uplatniť v sociálnej práci**. Lambertove publikácie pomohli spopularizovať myšlienku, že digitalizácia spočíva v používaní krátkych multimedialných klipov na vytváranie osobných príbehov (Chan a Sage, 2019). Kuchárka navrhuje prístup pozostávajúci zo 7 krokov: 1. vlastnenie poznatkov, 2. vlastnenie emócií, 3. nájdanie momentu, 4. vízia príbehu, 5. vypočutie, 6. zostavenie a 7. zdieľanie.

Viacerí autori (Chan & Sage, 2019; P. Hathorn, 2015; Rácz & Bulyáki, 2021) a projekty zdôrazňujú **inkluzívny prístup digitálneho storytellingu**. Inovatívne riešenia a metodiky, ako je storytelling pomocou stavebnice LEGO®, metóda stavebných kociek (projekt DigiStorID), obrázkový jazyk (projekt Picture your Story), C-L-A-SS (Communication/komunikácia - Language/jazyk - Art/umenie - Social Science/spoločenské vedy), prístup (projekt "xPress Yourself" through Digital Storytelling), pomáhajú vytvoriť bezpečný priestor a poskytujú praktické tipy pre facilitátorov. **Kľúčovým konceptom digitálneho storytellingu je posilnenie postavenia účastníka**, čo povedie k väčšej angažovanosti a aktívnej účasti.

## Ako možno digitálny storytelling začleniť do vzdelávania a práce s mládežou?

Vzdelávanie dnes čelí nezmernej výzve: učitelia by sa mali snažiť vyhnúť používaniu tradičného vzdelávania (prednášky, písomné testy a memorizácia) ako jedinej vyučovacej metódy.. Namiesto toho by mali prijať **modely výučby, ktoré inšpirujú študentov** k premýšľaniu, k učeniu sa a k uplatňovaniu svojich vedomostí pri tvorbe a riešení problémov (De Vecchi a kol., 2017).



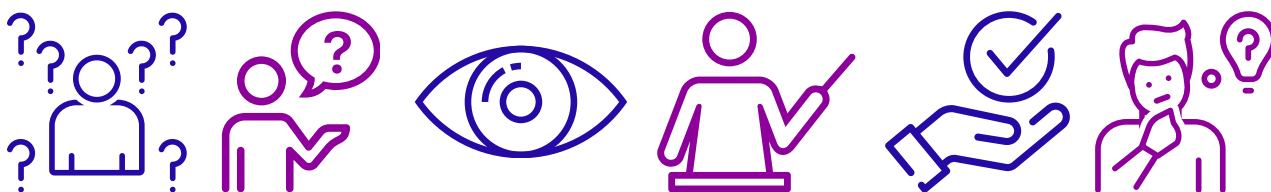
Model holistického prístupu k učeniu vychádza z predpokladu, že **učenie má tvorivé, kognitívne, sociálne a emocionálne aspekty**. Systém 4C (Connect, Construct, Contemplate, Continue- Pripojenie, budovanie, uvažovanie, pokračovanie) zabezpečuje rozvoj týchto zručností a hlbšiu integráciu výsledkov učenia (Lengyel et al., 2021). Vplyv nových technológií vo vzdelávacom kontexte bol väčšinou pozitívny, pretože nové technológie poskytli pedagógom možnosť rozšíriť svoje vedomosti, zručnosti, a tým zvýšiť úroveň vzdelávania (Smeda et al., 2014).



Keďže pozornosť študentov je v súčasnosti čoraz kratšia, používanie obrázkov a krátkych textových vysvetliviek mikroobsahov je prispôsobené **zrýchleným návykom konzumácie informácií** (Szűts, 2020). Výhodou výučby zameranej na žiaka je zabezpečenie pozitívneho učebného prostredia, v ktorom sa môžu podieľať na riešení úloh (Garrett, 2008). Preto autori ďalej uchopili projektové vyučovanie zamerané na študenta (SPBL), aby zvýšili účinky učenia sa študentov (Tsai et al., 2015). Digitálny storytelling ako prístup k práci s mediálnymi nástrojmi a rozprávaním príbehov môže byť vzrušujúcim zážitkom pre širokú škálu ľudí od detí až po dospelých študentov (P. Hathorn, 2005). Digitálne rozprávanie príbehov podnecuje žiakov k tvorivému mysleniu, tvorbe, plánovaniu, hraniu rolí a spolupráci (Šerbec a Žerovnik, 2014).

Keď sa storytelling používa ako nástroj, **musí sa robiť v súlade s etikou** (Simmons, 2002). Etické a právne dôsledky sa odrážajú aj v štúdiu Lanszkiho (2021); digitálny storytelling ako proces tvorby môže odhaliť citlivý obsah, facilitátor musí zohľadniť niekoľko etických aspektov. Pokiaľ ide o autorské práva, treba spomenúť aj dôležitosť odkazovania na externý obsah a súhlas všetkých zainteresovaných strán.

Podľa Anette Simmons (2002) existuje **šesť typov príbehov**: "Kto som?" príbehy, v ktorých by ste mali vystaviť osobné údaje, aby ste ukázali, čím ste si vyslúžili právo ovplyvňovať čitateľa; príbehy "Prečo som tu", v ktorých by ste mali odhaliť svoj program; príbehy "Vízia", v ktorých sú súčasné ťažkosti preformulované na vzrušujúce možnosti; príbehy "Učenie", v ktorých príbeh napodobňuje skúsenosť, z ktorej sa čitateľ, dúfajme, poučí; príbehy "Hodnoty v akcii", v ktorých sa hodnoty komunikujú prostredníctvom rozprávania a príbehy "Viem, čo si myslíš", v ktorých sa potvrdzujú tajné podozrenia v niečej mysli a potom sa prostredníctvom rozprávania vyvracajú ciele. Predbežná voľba typu príbehu uľahčuje proces tvorby obsahu.



Digitálny storytelling môže byť **účinným nástrojom** na integráciu inštrukčných správ s učebnými aktivitami s cieľom vytvoriť pútavejšie a vzrušujúcejšie učebné prostredie. Tento prístup má potenciál zvýšiť angažovanosť študentov a zabezpečiť lepšie vzdelávacie výsledky pre účastníkov (Smeda a kol., 2014). Digitálne rozprávanie príbehov môže byť užitočným vzdelávacím nástrojom aj pri práci s mládežou, pretože poskytuje užitočnú **kombináciu digitálnych médií a inovatívnych postupov vyučovania** a učenia sa (Smeda a kol., 2010).

## Ako ovplyvňuje digitálny svet duševné zdravie mladých ľudí?

Duševné zdravie mladých ľudí je hlboko spojené s rodinnou situáciou a starostlivosťou, ale na druhej strane, mladí ľudia trávajú väčšinu svojho času v škole (Camelo, 2019), **preto má vzdelávanie zásadnú úlohu pri identifikácii problémov duševného zdravia.** V mnohých kultúrach sú však poruchy duševného zdravia stigmatizované, čo sťažuje ľuďom vyhľadať pomoc (Deoksoon a Fang, 2020). Štúdie poukazujú na veľký nedostatok informácií a negatívne posilnenie v médiách pri informovaní o duševných poruchách. Hlavné médiá a internetové prejavy zohrávajú zásadnú úlohu pri zmene tohto pohľadu a v boji proti predsudkom. Hoci je depresia čoraz známejším ochorením, v mnohých komunitách sa stále považuje za tabu.

V súčasnosti je vzhľadom na vzťah mladých ľudí k médiám nevyhnutné, aby mali k dispozícii čo najlepšie nástroje na rozvoj kritického myslenia o informáciách, ktoré sa k nim dostávajú každú minútu a ktoré môžu často vyvolávať pocity úzkosti, stresu alebo frustrácie (Brites a kol., 2019). Nie len falošné správy sú nebezpečné pre blaho mladých ľudí, ale kyberšikana je tiež novým fenoménom medzi mladými. Proti nim sa môžu chrániť rozvíjaním svojich mäkkých zručností. Vďaka pandémie COVID-19 sa ešte viac priblížili digitálnym výzvam súčasnosti, ktoré sa týkajú najmä mladých ľudí, ako sú odcudzenie, problémy so spánkom, nízke sebavedomie alebo pocity neistoty ohľadom budúcnosti a beznádeje.

**Problémy s duševným zdravím u dospievajúcich sú bežné**, môžu vážne ovplyvniť vývoj a samostatnosť dospievajúceho človeka a väčšina z nich má tendenciu k chronickému vývoju s negatívnymi a vážnymi odrazmi na úrovni rodiny, vzdelávania a spoločnosti (Camelo, 2019). Hovorenie o duševných poruchách, boj proti stigmatizácii a predsudkom je naliehavý problém (Pinto, 2012).

## Ako možno využiť digitálny storytelling v práci s mládežou v oblasti duševného zdravia?

Digitálny storytelling sa používa aj ako výskumná metóda založená na umení, ktorá by mohla byť užitočná v oblasti duševného zdravia na zapojenie spotrebiteľov, opatrovateľov a lekárov do vzájomného dialógu (De Vecchi et al., 2017). Digitálny storytelling v rámci zdravotného dohľadu má potenciál presvedčivým spôsobom poukázať na komplexné príbehy a zvýšiť zapojenie účastníkov. Má tiež významný potenciál na zmysluplné zachytenie a zdieľanie životných skúseností účastníkov o ich problémoch s duševným zdravím, keďže systematický prehľad jeho používania je kľúčový pre rozvoj hlbokého porozumenia pre zdravotníckych pracovníkov (Rieger et al., 2018), ako aj pre pracovníkov s mládežou **pri identifikácii problémov mladých ľudí s duševným zdravím.**

Digitálne príbehy možno využiť na **zníženie negatívnych postojov k duševným chorobám** a poruchám užívania návykových látok a povzbudiť ľudí, aby vyhľadali pomoc, liečbu a/alebo podporu. **Proces zdieľania vlastnej skúsenosti** s uzdravením prostredníctvom príbehov môže byť **liečivý a posilňujúci** aj pre rozprávačov (SAMSHA, 2016). Učitelia môžu využívať vzdelávacie technológie digitálneho rozprávania príbehov, aby pomohli študentom z radov prisťahovalcov učiť sa o duševnom zdraví (Deoksoon & Fang, 2020). Existujú úspešné postupy digitálneho rozprávania príbehov aj s ľuďmi žijúcimi s mentálnym postihnutím (projekt DigiStorID).

Na záver možno povedať, že digitálny storytelling môže byť vynikajúcim pedagogickým nástrojom, ktorý umožňuje mládeži zapojiť sa do učenia sa predmetu aj do sebareflexie (Brites et al., 2019), preto môže byť účinným nástrojom aj v boji proti problémom duševného zdravia. Digitálne rozprávanie príbehov môže byť v rukách pracovníka s mládežou aj nástrojom na pozorovanie a konanie, ale na jeho efektívne využívanie je potrebné veľa základných vedomostí, zručností, citlivosti a kompetencií 21. storočia.



# Prieskumy o digitálnom storytellingu a duševnom zdraví v práci s mládežou v praxi

Na našu žiadosť dotazník vyplnili nielen odborníci z našich krajín, ale aj z mnohých iných krajín na celom svete. Príspevok partnerov na národnej úrovni je rovnaký. Väčšina respondentov sú pracovníci s mládežou alebo odborníci v oblasti vzdelávania, ktorí denne pracujú s mladými ľuďmi. Cieľové skupiny niektorých respondentov sú komplexnejšie (13 - 30-roční, študenti stredných a vysokých škôl, mládež aktívna na medzinárodnej úrovni a tiež znevýhodnení mladí ľudia vrátane skupiny NEET), zatiaľ čo cieľové skupiny iných sú lepšie vymedzené (napr. nezamestnaní mladí ľudia v určitom regióne; vidiecka mládež s geografickými a/alebo ekonomickými problémami; utečenci a prisťahovalci; mládež patriaca k menšinám, ako sú Rómovia; potenciálni podnikatelia; zdravotne postihnutí mladí ľudia; študenti odborného vzdelávania a prípravy v určitých oblastiach). Niektorí respondenti uviedli ako súčasť cieľových skupín aj pracovníkov s mládežou, sociálnych pracovníkov a odborníkov v oblasti vzdelávania.

Dôležitým údajom je, že viac ako 70 % našich respondentov nikdy neabsolvovalo žiadne vzdelávanie v oblasti digitálnej práce s mládežou a veľká väčšina z nich nehodnotí dostupnosť možností odbornej prípravy v tejto oblasti vysoko. Dôvera vo využívanie digitálneho storytellingu je rovnomernejšia, ale celkovo je v našej vzorke nanajvýš na strednej úrovni. Tieto údaje sú obzvlášť znepokojujúce, pretože respondenti považujú digitálny storytelling za dôležitý nástroj práce s mládežou a riešenia problémov duševného zdravia mládeže. Celkovo sa pracovníci s mládežou cítia na túto metódu nepripravení, ale používajú ju, pretože si myslia, že je nevyhnutná. Ľahko dostupné, flexibilné a základné školenie o digitálnej práci s mládežou môže byť pre mnohých pracovníkov s mládežou veľkou pomocou.

Podobná situácia je aj v oblasti duševného zdravia mládeže. Hoci sa väčšina respondentov stretáva s problémami v tejto oblasti medzi mladými ľuďmi, uvádzajú málo nástrojov, ktoré by im pomohli, a nedostatok potrebných odborných znalostí. Najmä po globálnej pandémie, vo svete narastajúcej neistoty a s pokračujúcou digitalizáciou potrebujú nové a inovatívne nástroje a zdroje lepšie prispôbené moderným potrebám.

Z našich údajov vyplýva, že relatívne malá skupina respondentov pozná digitálny storytelling a je si istá jeho využívaním vo svojej práci, zatiaľ čo väčšina si ním nie je istá a využíva ho menej často. To znamená, že medzi respondentmi je potrebné zdieľať poznatky a vymieňať si skúsenosti.

Podrobná konsolidovaná správa z prieskumov je k dispozícii v angličtine [tu](#).





**ZBIERKA  
OSVEDČENÝCH  
POSTUPOV**



# Vybrané osvedčené postupy

## Projekty

### 1. MyStory

Projekt MYSTY Erasmus+ KA2, ktorý v rokoch 2015–2017 realizovalo konzorcium univerzít, škôl a vzdelávacích centier. MyStory: Projekt MyStory: Digital Storytelling Toolbox for Diversity Training in Schools (Súprava nástrojov digitálneho storytellingu pre školenie o diverzite v školách) poskytol inovatívne nástroje pre žiakov a učiteľov – konkrétne súvisiace s digitálnym storytellingom – na zdieľanie a zavádzanie takýchto vyučovacích postupov s cieľom zvýšiť povedomie o rozmanitosti v školskom prostredí. Zvýšilo sa tak kultúrne povedomie a vyjadrovanie žiakov a posilnili sa ich sociálne, občianske a digitálne kompetencie.

Relevantnosť: Výstupy zahŕňali školenie a vzdelávacie materiály pre pedagógov, videonávody, usmernenia pre žiakov. Projekt slúži ako dobrý príklad toho, ako efektívne využívať digitálne rozprávanie príbehov v školskom prostredí.

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

### 2. Usmernenia pre digitálny storytelling v predškolskom vzdelávaní

STORIES: podpora mediálnej gramotnosti v ranom detstve Projekt Erasmus+ realizovaný v rokoch 2015–2017 konzorciom univerzít zo 4 krajín. Projekt STORIES sledoval holistický prístup k implementácii digitálneho storytellingu do vzdelávania a starostlivosti v ranom detstve. Výstupy podporujú pedagógov odbornou prípravou a usmerneniami, ktoré im umožňujú vypracovať, implementovať a vyhodnotiť vzdelávacie scenáre založené na digitálnom rozprávaní príbehov.

Relevantnosť: Hoci sa partnerstvo zameriava na inú vekovú skupinu, vytvorili teoretický rámec, ako aj praktické vzdelávacie materiály týkajúce sa používania digitálneho storytellingu.

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

[Usmernenia](#) (EN)

### 3. Comp-pass

Projekt Comp-pass Erasmus+ KA2, ktorý v rokoch 2016–2018 realizovalo konzorcium mimovládnych organizácií zo 7 európskych krajín. Hlavným cieľom projektu bolo prispieť k zníženiu percenta skupiny NEET na európskej úrovni prostredníctvom podpory posilnenia postavenia, účasti a aktívneho občianstva mladých ľudí. Jedným z hlavných výsledkov je príručka Digital Storytelling Guidebook for Educators (Sprievodca digitálnym storytellingom pre pedagógov). Cieľom príručky je získať prehľad o storytellingu ako metodike a prístupe neformálneho vzdelávania, ako aj podporiť pedagógov pri príprave workshopov o digitálnom storytellingu.

Relevantnosť: Teória a prax storytellingu sú dobre spracované v tejto príručke, ktorá je vhodná aj pre pracovníkov s mládežou a mladých ľudí. Príručka je obzvlášť užitočná pre tých, ktorí pracujú s mladými ľuďmi s obmedzenými možnosťami.

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

### 4. Digitálna práca s mládežou

Projekt Digital Youth Work (DYW- digitálna práca s mládežou) je projekt Erasmus+ so 7 partnermi zo 6 rôznych krajín, ktorý sa realizoval v rokoch 2017–2019 s cieľom vybudovať kapacity na poskytovanie digitálnej práce s mládežou na miestnej, národnej, regionálnej a európskej úrovni. Projektová platforma poskytuje užitočné zdroje: Materiály na školenia DYW pre pracovníkov s mládežou, usmernenia EÚ pre DYWork a tiež predstavuje tipy a triky, ako používať digitálne technológie a aplikácie na zapojenie mladých ľudí.

Relevantnosť: Užitočné materiály o digitálnej práci s mládežou, kreatívne nápady a konkrétne aktivity, kampane a spôsoby zapojenia mladých ľudí online.

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

## 5. Storytelling pre prácu s mládežou

Storytelling for Youth Work (storytelling pre prácu s mládežou) je projekt KA2 programu Erasmus+, ktorého cieľom je propagovať a zvyšovať kvalitu práce s mládežou a vytvárať vysokokvalitné vzdelávacie a praktické materiály pre pracovníkov s mládežou. Cieľom projektu Storytelling for Youth Work je posilniť prepojenie pracovníkov s mládežou s mladými ľuďmi prostredníctvom pozitívnych účinkov rozprávania príbehov, a to prispôbením metodiky rozprávania príbehov pre oblasť práce s mládežou. Multimediálna príručka pozostáva z príručky a rôznych multimediálnych produktov – podcastov, videí, rozhovorov, a podobne, ktoré vás zasvätia do umenia a práce s príbehmi v práci s mládežou – online alebo offline.

Relevantnosť: Príručka poskytuje veľmi dobrý teoretický rámec storytellingu a súbor nástrojov poskytuje praktické poznatky o používaní rôznych multimediálnych produktov.

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

## 6. Digitalizuj to!

Digitalise it! je projekt Erasmus+, ktorý prebiehal v rokoch 2017–2019 v spolupráci s 5 mládežníckymi organizáciami z celej Európy. Cieľom projektu bolo experimentovať, zdieľať a konfrontovať postupy v oblasti inovatívnych, digitálnych a kreatívnych metód a nástrojov na podporu posilnenia postavenia a sociálneho začlenenia mladých ľudí s obmedzenými príležitosťami. V rámci projektu bol vytvorený súbor nástrojov na predstavenie digitálneho storytellingu v teórii a praxi.

Relevantnosť: Je to krátka príručka o tom, ako používať storytelling od teoretickej po praktickú časť (ako napísať príbeh, aké technické vybavenie potrebujeme atď.).

[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), ktorý podporuje sociálnu súdržnosť prostredníctvom kolaboratívnych nástrojov súvisiacich s kultúrnym dedičstvom, ktoré poskytujú inkluzívny prístup k hmotnému a nehmotnému kultúrnemu dedičstvu (KD) a zároveň uľahčujú stretnutia, diskusie a interakcie medzi komunitami ohrozenými sociálnym vylúčením. Technologickým stelesnením projektu MEMEX je aplikácia nainštalovaná v smartfóne, ktorá umožňuje neodborným používateľom vytvárať a vizualizovať príbehy súvisiace s ich osobnými spomienkami a zážitkami digitálne prepojenými so zemepisnými polohami buď nehmotného (napr. udalosť), alebo hmotného kultúrneho miesta/objektu.

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

## 8. ReGap

“Reducing the Educational Gap for migrants and refugees in EU countries” (*Znižovanie rozdielov vo vzdelávaní migrantov a utečencov v krajinách EÚ*) (ReGap) je výskumný projekt, ktorý prebiehal v rokoch 2017–2019 a v rámci ktorého boli vytvorené kultúrne citlivé e-learningové zdroje s otvoreným prístupom pre dospelých migrantov a utečencov, ktoré im ponúkajú možnosť vybudovať si silný pocit sociálneho začlenenia a spolupatričnosti. Využívanie digitálnych príbehov je v kurzoch ReGap účinným pedagogickým nástrojom na vytváranie sociálnej spolupatričnosti a pohody. Sú inkorporovaní vo vzdelávacích zdrojoch a aktivitách prostredníctvom videí, textov, obrázkov a interaktívnych činností – prezentujúce osobné príbehy.

Relevantnosť: Myšlienkou storytellingových videí v kurzoch ReGap je urobiť kurzy relevantnými prostredníctvom zobrazenia príbehov podobných príbehom účastníkov školení. Táto platforma je vynikajúcim nástrojom, ktorý môžu pracovníci s mládežou používať s mladými ľuďmi, pretože konfrontácia skutočných príbehov má na mladých ľudí vždy veľký vplyv.

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



## Kampane

### 9. #niesisám

#nemvagyegyedül (#youarenotalone- SK: #niesisám) bola kampaň UNICEF-u na pomoc mladým ľuďom, ktorí zažili/zažívajú kyberšikanu, ktorá prebiehala v rokoch 2018 a 2020. Cieľom kampane bolo poskytnúť týmto mladým ľuďom možnosť porozprávať sa s niekým a podeliť sa o svoje príbehy a pocity. Do kampane sa zapojili aj známe osobnosti, ktoré sú medzi mladými ľuďmi obľúbené, čím oslovili širšie publikum a mohli tak ľahko odovzdať dôležité posolstvá týkajúce sa tejto témy.

Pre tento projekt je táto téma relevantná, keďže hlavným cieľom kampane je riešiť problémy týkajúce sa duševného zdravia mladých ľudí. Na zdieľanie vlastných príbehov a nadviazanie kontaktu s publikom použili metódy digitálneho rozprávania príbehov.

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

### 10. Mladí ľudia a duševné zdravie

Animované video zobrazuje prechod z detstva do dospelovania a zdôrazňuje význam duševného zdravia. Zaoberá sa budovaním identity, úlohou rodiny a priateľov, túžbou po pozornosti a uznaní, potrebou porušovať pravidlá a aspektmi súvisiacimi s rizikovým správaním, ako sú tehotenstvo, pohlavne prenosné choroby, radikálne aktivity, samovražedné správanie, násilie, psychoaktívne látky, poruchy príjmu potravy a závislosť od internetu.

Relevantnosť: Video je určené pre deti a mládež a môžu ho používať učitelia a diskutovať o ňom v školskom prostredí. Obsah je poučný aj pre rodičov a ostatných členov rodiny. Skvelý príklad pre duševné zdravie mládeže a digitálny storytelling.

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

## Nástroje, súbory nástrojov

### 11. Programovanie

Cvičenie je určené pre tínedžerov a žiakov základných škôl a jeho cieľom je naučiť ich úplným základom programovania. Prax ich učí zábavnou formou, ktorá si vyžaduje aktívnu účasť a kreativitu. Pre učiteľov je k dispozícii podrobný návod, ako program používať a ako mládež zaujať.

Relevantnosť: Prax zahŕňa zapojenie mladých ľudí do digitálnych nástrojov na storytelling. Existujú rôzne aplikácie, ktoré možno použiť na vytvorenie digitálneho príbehu a zdieľanie nápadov, ale naučiť sa ich používať môže byť náročné a technické časti môžu mladých ľudí demotivovať. Gamifikácia a skupinová práca sú skvelými nástrojmi na prekonanie týchto prekážok.

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

### 12. Audacity

Audacity je bezplatný softvér na editovanie a nahrávanie digitálneho zvuku s otvoreným zdrojovým kódom. Používanie zdrojov na tvorbu hudby môže mladým ľuďom pomôcť tvorivým spôsobom vyjadriť svoje emócie, pocity a myšlienky a v mnohých prípadoch im pomôže začať rozhovor o veciach, ktoré spočiatku nevedia vyjadriť slovami.

Relevantnosť: je to ľahko dostupný digitálny nástroj, ktorý sa dá použiť pre rôzne cieľové skupiny, v rôznych prostrediach a na rôzne témy <https://www.audacityteam.org/> (EN)

### 13. Fotoreportáž

Súbor nástrojov na digitálny storytelling "Photo Essay" oboznamuje mladých ľudí s nástrojmi a technikami, ktoré možno použiť na vytvorenie originálneho digitálneho obsahu o spoločenských otázkach, trendoch a udalostiach, ktoré sú pre nich dôležité. Fotoreportáže umožňujú študentom vyjadriť svoje myšlienky prostredníctvom zachytených obrázkov. Toto médium si vyžaduje, aby študenti používali kritické myslenie a kreativitu pri výbere a usporiadaní fotografií spôsobom, ktorý vyjadruje isté poslanstvo.

*Relevantnosť:* Zahŕňa to zapojenie mladých ľudí do digitálnych nástrojov na storytelling. Hlavným cieľom je, aby sa mládež naučila zhromažďovať, analyzovať a prezentovať faktické a expresívne informácie o spoločenských otázkach, ktoré sú pre ňu dôležité.

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

### 14. Digital Storytelling Workshop

Dvojdňový virtuálny workshop organizovaný UNICEF Thajsko a Beyond Books bol zameraný na posilnenie postavenia mladých ľudí, aby sa stali silnými obhajcami detí a mládeže prostredníctvom kreatívneho a pôsobivého storytellingu. Na workshope sa účastníci dozvedeli o technikách storytellingu, etickom podávaní správ, plánovaní kampaní a bezpečnosti na internete. Aby boli schopní efektívne viesť kampaň a plánovať aktivity zamerané na rozvoj komunity, zúčastnili sa aj školenia o vedení a zodpovednosti a naučili sa, ako získať podporu a vytvoriť dôveru vo svojich komunitách.

*Relevantnosť:* Obsah workshopu je hodnotný, zahŕňa 5 online stretnutí, na ktorých sa dozviete o výhodách, zručnostiach a najlepších metódach storytellingu.

[The Art of Digital Storytelling for Young People | UNICEF Thailand](#) (EN)

### 15. Séria workshopov

Storytelling Centre je európskym lídrom vo vývoji jedinečných metód, ktoré využívajú príbeh ako prostriedok sociálnej zmeny. Ich séria workshopov pozostáva z niekoľkých "sedení" pre odborníkov, okrem iného v oblasti zdravotníctva a vzdelávania. Účastníci sa naučia profesionálne využívať svoj osobný príbeh a uľahčovať facilitáciu storytellingu vo svojej oblasti. Spoznajú sociálnu teóriu, ktorá stojí za storytellingom, desiatky interaktívnych úloh a naučia sa, čo robiť, keď sa klient v skupine podelí o silný osobný príbeh.

*Relevantnosť:* Je to ľahko dostupný digitálny nástroj, ktorý sa dá použiť pre rôzne cieľové skupiny, v rôznych prostrediach a na rôzne témy.

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

## Tipy, články

### 16. Tipy pri storytellingu

Videonávod poskytuje užitočné tipy pre storytelling, pomáha identifikovať kľúčový prvok storytellingu zrozumiteľným a jednoduchým spôsobom.

*Relevantnosť:* Krátke tipy, ktoré môžete zdieľať s pracovníkmi s mládežou a mladými ľuďmi, aby ste si získali ich pozornosť a odovzdali im poslanstvo atraktívnym spôsobom.

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

## Teória, vzdelávacie materiály

### 17. 30 tipov na storytelling pre učiteľov

Článok poskytuje podrobné usmernenia a užitočné tipy, ako vytvoriť dobrý príbeh, aby zaujal pozornosť publika.

Relevantnosť: Dobre zozbierané odporúčania týkajúce sa storytellingu, o ktoré sa môžete podeliť s pracovníkmi s mládežou a mladými ľuďmi.

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

### 18. Súbor nástrojov na vyučovanie gramotnosti (Teória)

Súbor nástrojov na vyučovanie gramotnosti v ranom detstve predstavuje vysokokvalitné integrované prístupy k vyučovaniu a učeniu zamerané na jazyk a gramotnosť. Časť "storytelling" sa vracia k základom storytellingu, pretože je dôležitý, keďže ho naši predkovia používali na odovzdávanie vedomostí, hodnôt a tradícií novým generáciám.

Relevantnosť: Obsah nám môže pomôcť pochopiť základy rozprávania príbehov v minulosti a ako môžeme niečo tradičné preniesť do novej digitálnej éry.

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

### 19. Učebné osnovy pre digitálne rozprávanie

Tento učebný plán vypracovala organizácia YouthLearn pre program Adobe Youth Voices (AYV). Program AYV bol desaťročnou filantropickou snahou nadácie Adobe Foundation o zvýšenie kreativity vo vzdelávaní. V tomto učebnom pláne s ôsmimi stretnutiami účastníci používajú softvér na úpravu fotografií a videí na vytvorenie digitálneho príbehu. Účastníci skúmajú svoju vlastnú históriu, aby vytvorili osobný príbeh.

Relevantnosť: Hlavným cieľom je, aby sa mládež naučila zhromažďovať, analyzovať a prezentovať vecné informácie o spoločenských otázkach, ktoré sú pre ňu dôležité. Tento nástroj pomáha študentom využívať mediálne nástroje na efektívne sprostredkovanie svojich myšlienok a rozprávanie svojich príbehov jedinečným a osobným spôsobom.

[Digital Storytelling Curriculum](#) (EN)

### 20. DEEP

Digitálna audiovizuálna psychoedukačná intervencia "DEEP" sa skladá z webového seriálu s názvom "The Wound Sara", ktorý pozostáva zo sekvencie krátkych videí založených na rozprávaní o živote univerzitnej študentky Sáry, popretkávaných psychoedukačnými epizódami, ktoré sprostredkujú explicitnejšie epizódy, ktoré sprostredkujú explicitnejšie informácie o depresii. Je štruktúrovaná do 21 videí usporiadaných do dvoch fáz: prvá fáza s diagnostikou problémov a identifikáciou symptómov, nazvaná "DEEP In"; druhá fáza nazvaná "DEEP Out" so zotavovaním, riešením problémov, hľadaním pomoci, terapeutickými riešeniami, ako aj prelomením tabu vo vzťahu k depresívnym symptómom.

Relevantnosť: Metodologický dizajn vyvinutý v tejto štúdii, založený na rozprávaní príbehov, umožňuje použiť intervenciu DEEP ako účinný nástroj na podporu gramotnosti v oblasti depresie v zmysle podpory vedomostí o dôležitosti identifikácie príznakov depresie, možnosti zmeny predsudkov a presvedčení.

[Štúdiá](#) (EN)

# Rozhovory

V rámci komplexného výskumu sa uskutočnili pološtruktúrované rozhovory s cieľom hlbšie pochopiť naše hlavné témy a osvedčené postupy. Naším cieľom bolo poskytnúť hĺbkové poznatky budujúce komplexný prístup, aby sme pochopili, ako pracovníci s mládežou a pedagógovia vnímajú mládež a duševné zdravie v súvislosti s digitalizáciou. Hľadali sme ďalšie prístupy a postupy, ako sa práca s mládežou môže lepšie vyrovnáť s problémami duševného zdravia mládeže a digitalizáciou.

Od mája do júla 2022 sme uskutočnili 15 rozhovorov s pracovníkmi s mládežou, školiteľmi, učiteľmi, ako aj odborníkmi na digitálne vzdelávanie z 5 partnerských krajín. V súvislosti s témami duševného zdravia boli oslovení aj psychológ a odborník na duševné zdravie. Cieľové skupiny respondentov sa líšia: väčšina z nich pracuje s mládežou vo veku 16 - 30 rokov; jeden učiteľ pracuje na základnej a strednej škole so žiakmi vo veku 6 - 15 rokov; dvaja pracovníci s mládežou pôsobia v regionálnych mládežníckych centrách a počas svojej práce prichádzajú do kontaktu najmä so stredoškólakmi, zatiaľ čo traja sa zameriavajú najmä na vysokoškólakov (18 - 24 rokov). Niektorí uvádzali ako svoju hlavnú cieľovú skupinu mladých ľudí s obmedzenými príležitosťami: mladých ľudí, ktorí čelia sociálnym, ekonomickým alebo geografickým prekážkam, ako aj mladých ľudí pochádzajúcich z rodín migrantov.

## Mládež a duševné zdravie - postrehy, skúsenosti, dopad pandémie

V súčasnosti, keď sa hovorí o duševnom zdraví, je **pandémia COVID-19** nevyhnutnou témou. Problémy s duševným zdravím počas pandémie súviseli s uzavretím a izoláciou, stresom a nepredvídateľnosťou situácie. Mladí ľudia mali problémy vyrovnáť sa s izoláciou doma, nedostatkom sociálnych kontaktov a s tým, že nevedeli predvídať, čo sa bude diať ďalej. Zotrvanie doma, zamknutí s rodičmi a rodinou bez možnosti ísť von, objavovať nové veci, byť s priateľmi (čo je pre túto vekovú skupinu zvyčajne dôležité) bolo náročným faktorom.

**Budovanie komunity** a spojenie s rovesníkmi je pre stredoškólakov a vysokoškólakov jedným z najdôležitejších, takže to pre nich bola určite **strata**. Neboli na to pripravení: byť na jednom mieste spolu v rovnakom čase, a tiež im chýbali dôležité prechodné udalosti a tradície, ako sú plesy a maturitné večierky. Tento problém zdôraznil aj odborník na duševné zdravie pracujúci s vysokoškolskými študentmi, ktorý zažil problémy s integráciou novoprijatých študentov, ktorí sa nemohli riadne rozlúčiť so svojimi stredoškolskými rovesníkmi kvôli nariadeniam v rokoch 2020 a 2021.





**Dlhodobé účinky pandémie** na duševné zdravie je ťažké predpovedať. Na druhej strane učitelia, vychovávatelia a školitelia, ktorí sa stretávajú s mladými ľuďmi vo formálnom alebo neformálnom vzdelávacom prostredí, zaznamenali podobné zmeny svojich žiakov: napr. znížila sa sústredenosť žiakov, stali sa menej sebavedomými, mali problémy s vyjadrovaním sa a ťažšie sa vyrovnávali s výzvami, pretože nevedeli zvládnuť emócie. Ďalší pracovník s mládežou tiež uviedol, že pre neho je stále náročné zvládnuť silné emócie mladých ľudí a pomôcť im tieto emócie vyjadriť správnym spôsobom. Školitelia pozorovali zvýšenú úzkosť, sociálne odlúčenie a neschopnosť vytvárať zmysluplné vzťahy osobne aj po pandémie, keď sa odporúčalo sociálne a fyzické vzdialovanie.

Mnohí z respondentov poukázali na to, že s pandemiou sa do popredia dostal význam **dôležitosti duševného zdravia**. Zvýšil sa záujem mladých ľudí o duševné zdravie, ktorý zahŕňa prevenciu ("Dôležitá je starostlivosť o seba"), ako aj nárast dopytu mladých ľudí, ktorí hľadajú a chcú odbornú pomoc. V súvislosti s tým sa jedna vychovávateľka vyjadrila, že pre ňu je jednou z najväčších výziev všimnúť si a diagnostikovať problémy, ako sú osamelosť, úzkosť a nedostatok spoločenského života. Podľa jej názoru by pedagógovia mali prinútiť študentov hovoriť o svojich problémoch a pomôcť im tieto prekážky prekonať.

Existuje projekt digitálneho storytellingu (s názvom ArtDiCo) zameraný na migrantov, marginalizované osoby a detských migrantov bez sprievodu a jednou z aktivít je zdieľanie ich COVID príbehov, čo im pomáha uvedomiť si celú túto **"kolektívnu traumu"**, ktorou prešli. Vedúca projektu si všimla, že je to súčasť procesu **uzdravovania** a zlepšovania psychickej kondície.

## Kyberšikana

V súvislosti s mladými ľuďmi, duševným zdravím a digitalizáciou je fenomén kyberšikany jednou z horúcich tém. O svoje myšlienky sa s nami podelili učitelia a vychovávatelia pracujúci so zraniteľnými vekovými skupinami. Podľa ich skúseností je kyberšikanovanie bežným a vážnym problémom. Mladí ľudia sa často stretávajú s urážlivými komentármi k svojim príspevkom, niekedy sú urážaní v skupinách (na sociálnych sieťach), ktorých sú súčasťou, alebo ich do skupiny dostanú iní priatelia/spolužiaci, stretávajú sa s nenávisťnými prejavmi a sú svedkami verbálneho násillia. Identifikovaným dôvodom môže byť **anonymita**: *"je to preto, že sú skrytí za obrazovkou a nestretávajú sa so svojimi rovesníkmi tvárou v tvár, cítia sa viac povzbudení robiť zlé veci, pretože vedia, že za svoje činy nebudú niesť zodpovednosť"*. Jeden učiteľ poznamenal, že na začiatku pandémie to bolo častejšie, teraz sú žiaci uvedomejší a uvedomujú si dôsledky a vedia, že na sociálnych sieťach nie sú úplne anonymní. To poukazuje na dôležitosť mediálnej gramotnosti, vzdelávacích programov a kampaní na zvyšovanie povedomia.

Jeden z názorov školiteľa: Témy ako šikanovanie, kyberšikanovanie a nenávisťné prejavy môžu prebúdať silné emócie a ovplyvňovať duševné zdravie a participáciu mladých ľudí, preto považuje za veľmi dôležité tieto témy starostlivo zvládnuť, vybrať najlepšie metódy a správne ich vysvetliť.

Počas rozhovorov odborníci spomenuli aj **d'alsie výzvy** v oblasti duševného zdravia mládeže. Fenomén informačného preťaženia (information overload: EN), ktorý vyvoláva neistotu pri rozhodovaní, ktorým informáciám je dôležité venovať pozornosť, ktoré sú overené, a podobne. Je to v súvislosti s neistotou v súkromnom, rodinnom živote, ako aj v kariérnej dráhe. Sloboda voľby vytvára neistotu a tlak na mladých ľudí v porovnaní s predchádzajúcimi generáciami, ktoré mali menej príležitostí v kariére a spoločenskej mobilite.

Strach zo zmeškania (ang. Fear of missing out; FOMO) je pocit obáv, že človek buď nevie, alebo mu unikajú informácie, udalosti, skúsenosti alebo životné rozhodnutia, ktoré by mohli zlepšiť jeho život. FOMO sa spája aj so strachom z ľútosťi, ktorý môže viesť k obavám, že človek zmešká príležitosť na sociálnu interakciu, nový zážitok, nezabudnuteľnú udalosť alebo výhodnú investíciu. Charakterizuje ho túžba zostať neustále v kontakte s tým, čo robia ostatní, a možno ho opísať ako strach, že rozhodnutie nezúčastniť sa je nesprávnou voľbou.

Keďže spoločenské zmeny a technologický vývoj sú nezvratné a nezastaviteľné, musíme sa prispôbiť a podporovať mladé a nové generácie - zdôraznil náš respondent. **Vzdelávanie v oblasti digitálnej gramotnosti** môže podporiť mladých ľudí, aby rozpoznali falošné správy, a poskytnúť im nástroje a tipy, aby dokázali informácie filtrovať. Okrem toho **kariérne poradenstvo** môže zvýšiť sebavedomie mladých ľudí tým, že im pomôže zamyslieť sa nad ich záujmami, ambíciami, kompetenciami, kvalifikáciou. Spomínalo sa aj zlepšovanie mäkkých zručností a súvislosť s duševným zdravím mladých ľudí. Nejde o priamy, ale skôr o nepriamy vplyv. Zlepšenie komunikačných zručností môže pomôcť ľuďom lepšie porozumieť tomu, čo hovoria iní ľudia, prijať kritiku alebo sa pozrieť za priamy význam slov, ktoré ľudia hovoria, a hľadať v nich hlbší zmysel. Schopnosť poskytnúť spätnú väzbu alebo presadiť sa môže zlepšiť sebavedomie a zabrániť negatívne vplyvu iných ľudí na naše duševné zdravie. Príkladov toho, ako môže zlepšenie mäkkých zručností zlepšiť duševné zdravie, bolo oveľa viac.



## Digitalizácia - výhody, výzvy, prispôsobenie práce s mládežou

Pracovníci s mládežou sa zhodujú, že **je ľahké osloviť mladých ľudí online** prostredníctvom rôznych platforiem sociálnych médií (Instagram, TikTok, Facebook, atď.). Viacerí respondenti však zdôraznili, že dôležitý je obsah a spôsob, akým odovzdávame odkaz: mal by byť atraktívny, pútavý a hlavne aktuálny, podľa súčasných trendov. Jeden z respondentov považuje za najväčšiu výzvu spojenie s mladými ľuďmi v digitálnej práci s mládežou a schopnosť udržať ich pozornosť a záujem, keď sa digitálne nástroje nepoužívajú. Ďalší tiež zdôraznil, že pri prezentáciách by sa mali používať aj **interaktívne metódy**: *"Zistil som, že mladí ľudia skutočne reagujú na vizuálne a sluchové podnety a interaktívne prezentácie."* Štruktúra online vzdelávania je veľmi participatívna, reflexívna a dokáže skutočne reagovať na potreby účastníkov. Niektorí učitelia poskytujú študentom aj možnosť využívať technológie v triedach, byť súčasťou skupiny, rozvíjať sociálne a jazykové zručnosti a zvyšovať si sebavedomie.

Na druhej strane je dôležité nájsť strednú cestu, čo môže byť niekedy náročné: *"Digitálna práca s mládežou sa môže a mala by sa používať len vtedy, ak zlepšuje zážitok alebo zvyšuje vplyv jej používania na používateľa. Používanie digitalizácie ako nástroja by sa malo starostlivo zvážiť a používať len v prípade potreby a nemalo by byť podľa môjho názoru prvou a jedinou voľbou. Pracovníci s mládežou a mladí ľudia musia mať osobné stretnutia, pretože nie všetky zmysly, emócie, neverbálna komunikácia a nie všetky činnosti sa dajú prispôbovať digitálnej podobe, a ani by sa nemali."* Ďalšou výzvou, ktorá sa spomína pri digitálnej práci s mládežou, je **budovanie komunity**. Niektorí považujú za náročné vytvoriť pocit komunity a prepojenia, keď sú všetky stretnutia online. Pri práci s mladými ľuďmi online tiež chýba neštruktúrovaný čas (napríklad prestávky na kávu), keď vzniká najviac spojení a tvorivého myslenia/formovania nápadov - tvrdí jeden z nich.

Niektorí respondenti (pôsobiaci v miestnych alebo regionálnych mládežníckych centrách) uvádzali aj **ťažkosti**: *"U mladých ľudí sa počas pandémie COVID-19 vyvinul odpor voči online aktivitám. Po hodinách strávených pri počítačoch do školy boli radi, že po škole môžu robiť niečo nedigitálne. Preto bolo pre nás komplikované ponúknuť online aktivity, ktoré by mladých ľudí zaujali."*

Respondenti uviedli niekoľko **digitálnych nástrojov**, ktoré používajú počas svojej práce na komunikáciu, prezentáciu, spoluprácu, hodnotenie a spätnú väzbu.

Nie všetci respondenti mali skúsenosti s digitálnym rozprávaním príbehov, ale vyjadrili oň záujem a identifikovali jeho výhody. *"Môže to byť spôsob, ako obohatiť študentov, rozvíjať ich kreativitu a predstavivosť a tiež jazykové zručnosti."*





Podcast ako účinný nástroj digitálneho rozprávania príbehov uviedol najmä jeden zo zástupcov organizácie: pri ich práci sa ukázalo, že podcasty sú pre mladých ľudí prínosom pri otváraní sa a nadväzovaní nových kontaktov. Považujú to za pozitívnu vec, pretože veria, že tým, že sú v podcaste sa pracovníci s mládežou zaujímajú o ich život a o nich.

Pracovníci s mládežou vidia v digitálnej práci s mládežou hodnotu, ale niektoré miestne organizácie nemajú **dostatočnú podporu a zručnosti** na to, aby mohli čo najefektívnejšie a najzmyslupnejšie využívať komplexnejšie metódy, ako je napríklad digitálny storytelling. Pracovníci s mládežou improvizujú a používajú tieto techniky v procese samovzdelávania a s obmedzenými kapacitami.

Ďalším, technickejším aspektom bola existujúca výzva a prekážka v digitálnej práci s mládežou: **spoplatnenie webových stránok**. Pre mnohé organizácie je nemožné platiť ročné predplatné za niekoľko služieb, ktoré využívajú raz alebo dvakrát ročne. Zostáva im teda používať bezplatné, obmedzené, staré služby, ktoré nie sú vždy vhodné. Takže aj keď majú ochotu a zručnosti na používanie nových IKT nástrojov a aplikácií, dosah vhodných aplikácií je obmedzený.



# VZDELÁVACÍ PROGRAM



## Potreby cieľovej skupiny

Rôzne výskumné metódy nám umožnili vidieť a analyzovať výzvy digitalizácie a duševného zdravia mládeže viacerými spôsobmi. Spoločnými bodmi vyplývajúcimi z publikácií, dotazníkov a rozhovorov boli existujúce vedomosti pracovníkov s mládežou o duševnom zdraví a digitálnom storytellingu, citlivosť tejto témy s osobitným zreteľom na pandémiu COVID-19 a technologická pripravenosť a dostupnosť nástrojov a aplikácií.

Pracovníci s mládežou majú rôzne úrovne vedomostí a potrieb odbornej prípravy v témach digitálneho rozprávania príbehov a duševného zdravia mládeže. Hoci mnohí pracovníci s mládežou považujú digitálny storytelling za nevyhnutný nástroj digitálnej práce s mládežou, mnohí z nich sa necítia dostatočne pripravení na jeho používanie a chýba im ľahko dostupné školenie v týchto témach. Celkom rovnaká situácia je aj v oblasti duševného zdravia mládeže. Tieto problémy často hlboko súvisia s rodinnou situáciou, osobnými alebo školskými záležitosťami, takže pre pracovníkov s mládežou nie je ľahké tieto problémy rozpoznať a správne ich riešiť.

Aj keď majú o problémoch a príznakoch duševného zdravia povedomie, je pre nich skutočnou výzvou ich narušiť. Duševné zdravie je v prostredí rovesníkov a v práci s mládežou veľmi citlivá téma. Vážne problémy, ako je depresia alebo iné duševné poruchy, môžu mať rovnaké príznaky, ako je stres, úzkosť alebo dočasný smútok, zatiaľ čo mladí ľudia často nehovoria o takých problémoch, ako je kyberšikana alebo odcudzenie od rovesníkov. Publikácie a pracovníci s mládežou sa však zhodujú v tom, že digitálne rozprávanie príbehov je skvelým nástrojom sociálnej práce, teda vhodným na prevenciu a riešenie menších každodenných problémov mladých ľudí s duševným zdravím.

Samotný digitálny storytelling nie je zložitá metóda ani nástroj, vďaka tomu je vhodný aj pre prácu s mládežou. Neznamená to však, že si nevyžaduje znalosti a zručnosti pracovníkov s mládežou. Etické a právne podmienky sa vyskytli počas prehľadu literatúry, zatiaľ čo technologická pripravenosť, používanie digitálnych nástrojov a aplikácií a s nimi spojené digitálne zručnosti boli spomenuté v dotazníkoch aj v rozhovoroch. Pracovníci s mládežou potrebujú aspoň základné znalosti o úprave obrázkov a videí a sociálnych médiách, aby mohli správne používať metódy digitálneho rozprávania príbehov.

## Prístup k vzdelávaniu

Vybrané osvedčené postupy nám ukazujú, že najúspešnejšie nástroje a projekty využívajúce digitálny storytelling a/alebo zaoberajúce sa duševným zdravím mládeže uplatňujú komplexný prístup, ale pracujú s jednoduchými aktivitami. S blahobytom mladých ľudí treba zaobchádzať ako s konečným cieľom, ktorý treba dosiahnuť, vrátane fyzického a duševného zdravia, aj keď sa naše vzdelávacie zdroje zameriavajú na duševné zdravie. Zároveň musíme uplatňovať všeobecný prístup, že ľudskú dušu nemožno oddeliť od fyzickej reality a že v mnohých prípadoch môžu duševné zdravie ovplyvniť jednoduché veci, ako je množstvo a kvalita spánku, šport a používanie digitálnych zariadení.

Pri navrhovaní odbornej praxe pre pracovníkov s mládežou musíme brať do úvahy aj čas ako kritický bod ich vzdelávacieho procesu. Musíme im poskytnúť ľahko použiteľné, krátke a stručné informácie a cvičenia, pretože ich čas je často veľmi obmedzený. Tieto vzdelávacie zdroje by mali obsahovať zdroje a ďalšie informácie (odkazy na webové stránky, elektronické knihy, iné elektronické vzdelávacie materiály), aby pracovníci s mládežou mohli rozvíjať svoje zručnosti v oblastiach, ktoré sú relevantné pre ich potreby.

Vo vzdelávacích zdrojoch sa bude uplatňovať modulárny prístup, aby sa zabezpečila ich flexibilita a prispôsobenie individuálnym potrebám. Modulárny prístup je vznikajúci trend vo vzdelávacom myslení, ktorý posúva tradičné metódy výučby k paradigme vzdelávania založenej na výsledkoch. Modularizácia je založená na princípe rozdelenia učebných osnov na malé diskkrétne moduly alebo jednotky, ktoré sú nezávislé, nenadväzujú na seba a zvyčajne trvajú krátko. Modulárny prístup zabezpečí, že vzdelávacie zdroje budú prenosné, budú reagovať na rôzne potreby pracovníkov s mládežou a povedú k efektívnemu vzdelávaniu, a tým aj k zlepšeniu kvality práce s mládežou.

## Rozsah pôsobnosti

Ako bolo uvedené vyššie, vzdelávacie zdroje by mali byť v zásade krátke a môžu sa postupne rozširovať. Preto ku každej téme uvedieme určité teoretické východiská vrátane odkazov na ďalšiu literatúru a teoretické zdroje. Aby sme zabezpečili prístup orientovaný na prax, ktorý je základným prvkom neformálneho vzdelávania, vypracujeme aj energizéry a praktické cvičenia, ktoré možno využiť v každodennej práci s mládežou. Tieto ľahko použiteľné zdroje budú obsahovať podrobné opisy cieľových skupín, spôsobu použitia, vybavenia a časových požiadaviek.

Konkrétne odporúčania pre vzdelávací program na základe zistení

- Základné pojmy o digitálnej práci s mládežou, digitálnom storytellingu a duševnom zdraví, budovanie spoločného porozumenia
- Digitálna gramotnosť pre profesionálov, ako si udržiavať aktuálne zručnosti v oblasti sociálnych médií
- Posilnenie postavenia v digitálnom prostredí, aktívna účasť mladých ľudí
- Rozpoznávanie problémov duševného zdravia, intervencia, profesionálne hranice
- Základy a metódy digitálneho storytellingu v práci s mládežou
- Ochrana súkromia a autorské práva v práci s mládežou v digitálnom storytellingu
- Výmena poznatkov a skúseností, odborné fóra



# Slovník pojmov

Na základe obsahu modulov sa pripraví slovník pojmov. Prehľadný, ľahko čitateľný súbor základných pojmov o (digitálnom) storytellingu, duševnom zdraví mládeže a digitálnej práci s mládežou zabezpečí, že moduly budú užitočné aj pre tých, ktorí sa v tejto problematike nevyznajú alebo vyznajú len čiastočne.

## Ciele

- Naučiť sa základné pojmy, výrazy a skratky v oblasti digitálneho storytellingu a duševného zdravia;
- Uľahčiť prijímanie a spracovanie nasledujúcich modulov;
- Vybudovať spoločné porozumenie medzi odborníkmi.

**Časové vymedzenie:** 10–45 minút

**Potrebné nástroje, zariadenia, platformy:** počítač, čítačka PDF

**Kľúčové slová:** základné pojmy, výrazy, skratky

# Modul 1:

## Digitálne a sociálne médiá medzi mladými

Cieľom tohto modulu je oboznámiť pracovníkov s mládežou s digitálnou prácou s mládežou. Predstavujeme tiež, prečo a ako môžu digitálne a sociálne médiá využívať vo svojej každodennej práci a aktivitách, ako aj pri riešení rôznych, aj náročných tém pomocou moderných prístupov, ktoré sú mladým ľuďom bližšie a dokážu ich využívať.

### Ciele

- Porozumieť digitálnej práci s mládežou;
- Povzbudiť pracovníkov s mládežou, aby využívali digitálne a sociálne médiá pri svojej každodennej práci a aktivitách;
- Predstaviť osvedčené postupy v digitálnej práci s mládežou.

### Možnosti využitia

#### Priamy vplyv na kompetencie pracovníkov s mládežou

Rozvíjať kompetencie pracovníkov s mládežou v oblasti používania digitálnych a sociálnych médií. Poskytnúť pracovníkom s mládežou digitálne vzdelávacie zdroje, metódy a nástroje pre nich samotných a ich organizácie v oblasti digitalizácie. Propagovať pridanú hodnotu digitálnych nástrojov v práci s mládežou.

#### Nepriamy vplyv na mladých ľudí

Pracovníci s mládežou si budú viac vedomí možností, ktoré mladým ľuďom poskytujú digitálne a sociálne médiá, a toho, ako môžu mladých ľudí zapojiť do digitálnych stratégií svojich organizácií.

### Možnosti využitia

Modul predstavuje základný úvod do digitalizácie a sociálnych médií a ich prepojenie s mladými ľuďmi. Môže byť užitočný pre pracovníkov s mládežou, školiteľov, facilitátorov, učiteľov, dobrovoľníkov a iných pedagógov v mládežníckych centrách, mimovládnych organizáciách a školách, ktorí pracujú s jednotlivcami alebo skupinami mladých ľudí, aby im predstavili pozitívne stránky digitalizácie a sociálnych médií a to, ako ich môžu kreatívne využívať.

**Časové vymedzenie:** 2 hodiny

**Potrebné nástroje, zariadenia, platformy:** počítač, papier, ceruzka

**Kľúčové slová:** Digitálna práca s mládežou, sociálne médiá, používanie sociálnych médií, aktivity

## Modul 2:

### Metódy digitálneho storytellingu v práci s mládežou

Cieľom tohto modulu je oboznámiť pracovníkov s mládežou s možnosťami, ktoré poskytujú metódy digitálneho storytellingu. V rámci tohto modulu ponúkžeme rôzne spôsoby, ako možno digitálny storytelling využiť na vedenie mládeže pri vytváraní jej chápania učenia, vysvetľovaní vlastných skúseností, uľahčovaní spoločných aktivít, podpore diskusie v triede, pomoci pri osvojovaní si zručností riešenia problémov a kritického myslenia, pochopení zložitých myšlienok alebo oboznamovaní sa s novým obsahom.

#### Ciele

- Rozvíjať kompetencie pracovníkov s mládežou v oblasti využívania digitálneho storytellingu ako nástroja na budovanie kapacít;
- Poskytnúť pracovníkom s mládežou digitálne vzdelávacie zdroje, metódy a nástroje na posilnenie postavenia miestnych mladých ľudí v digitálnom prostredí;
- Podporovať pridanú hodnotu digitálnych nástrojov u mládeže.

#### Výstupy vzdelávania

##### Priamy vplyv na kompetencie pracovníkov s mládežou

Pracovníci s mládežou budú istejší a vybavenejší na organizovanie aktivít s mladými ľuďmi s využitím metód digitálneho storytellingu v rôznych prostrediach.

Budú mať príležitosť preskúmať výhody a výzvy digitálnych nástrojov pri práci s mladými ľuďmi vrátane mladých ľudí v zraniteľných situáciách.

##### Nepriamy vplyv na mladých ľudí

Tento obsah podporí predstavivosť mladých ľudí a inšpiruje ich k tvorivému vyjadreniu prostredníctvom digitálneho rozprávania príbehov. Podporí samostatné učenie, ako aj individuálnu reflexiu.

#### Možnosti využitia

Modul môže byť užitočný pre pracovníkov s mládežou, školiteľov, facilitátorov, učiteľov, dobrovoľníkov a iných pedagógov v mládežníckych centrách, mimovládnych organizáciách a školách, ktorí pracujú s jednotlivcami alebo skupinami mladých ľudí s cieľom podporiť kreativitu, prehĺbiť sebavyjadrenie a zvýšiť digitálnu gramotnosť. Modul je vhodný na získanie nových poznatkov o digitálnej práci s mládežou a metodike storytellingu, ako aj na objavovanie nových aktivít na rôzne témy atraktívnych pre mladých ľudí.

**Časové vymedzenie:** 1-2 hodiny

**Potrebné nástroje, zariadenia, platformy:** počítač alebo tablet, aplikácia na čítanie PDF, smartfón, fotoaparát; predchádzajúce základné znalosti: počítač, webový prehliadač, aplikácia Adobe alebo podobná aplikácia na čítanie PDF

**Kľúčové slová:** budovanie kapacít, digitálne prostredie, aktivity, digitálne nástroje, práca s mládežou, neformálne vzdelávanie

## Modul 3:

# Digitálny storytelling ako nástroj na posilnenie postavenia mládeže

Tento modul predstavuje digitálny storytelling ako nástroj na posilnenie postavenia mládeže. V tomto module sa dozvieme o posilňovaní postavenia mladých ľudí prostredníctvom ukážky rôznych spôsobov využívania digitálneho storytellingu na vedenie mladých ľudí pri budovaní porozumenia učenia, vysvetľovaní konkrétnych skúseností, uľahčovaní spoločných aktivít, posilňovaní diskusie v triede a pomoci pri učení sa riešenia problémov, zručností kritického myslenia, pochopenia zložitých myšlienok a či oboznamovaní sa s novým obsahom.

### Ciele

- Poskytnúť pracovníkom s mládežou teoretické a praktické poznatky o posilnení postavenia mládeže v digitálnom prostredí;
- Zvyšovať povedomie o význame posilnenia postavenia mládeže;
- Povzbudiť pracovníkov s mládežou, aby podporovali mladých ľudí v osobnom rozvoji;
- Naučiť sa používať digitálne nástroje pri aktívnej participácii.

### Výstupy vzdelávania

#### Priamy vplyv na kompetencie pracovníkov s mládežou

Pracovníci s mládežou budú lepšie pripravení na prácu s modulmi alebo používanie digitálnych nástrojov, pretože už budú mať určité vedomosti a skúsenosti vďaka účasti.

#### Nepriamy vplyv na mladých ľudí

Prostredníctvom práce s digitálnymi nástrojmi, najmä ich využívaním na posilnenie postavenia mládeže, získajú pracovníci s mládežou nielen skúsenosti a vedomosti, ale aj nadšenie a lepší prístup k vyučovaniu, pretože sa stanú lepšími odborníkmi vo svojej oblasti.

### Možnosti využitia

Modul môžu používať mladí ľudia, učitelia a pracovníci s mládežou, teda takmer všetci, pre ktorých sú tieto nástroje užitočné. Modul je vytvorený na získanie vedomostí a osvojenie si niektorých nových digitálnych nástrojov a ich používanie v každodennom, pracovnom alebo akomkoľvek inom prostredí. Obsahuje zrozumiteľný text a je použiteľný takmer v každom prostredí.

**Časové vymedzenie:** 1-1,5 hodiny

**Potrebné nástroje, zariadenia, platformy:** počítač, webový prehliadač, Adobe alebo podobná aplikácia na čítanie PDF a základné znalosti v nich; YouTube, Kahoot

**Kľúčové slová:** posilnenie postavenia mládeže, digitálne rozprávanie príbehov, učenie, mäkké zručnosti, aktívna účasť



## Module 4:

# Práca s mládežou v oblasti duševného zdravia pomocou digitálneho storytellingu

Cieľom tohto modulu je pripraviť pracovníkov s mládežou na prácu v oblasti duševného zdravia mládeže v digitálnom a online priestore, najmä s digitálnym storytellingom. Počas tohto modulu poskytneme nielen základné vedomosti o identifikácii a riešení problémov duševného zdravia, ale budeme sa venovať aj aktuálnym témam, ako sú COVID-19 a uvoľnenie opatrení, informačné preťaženie a ako sa s ním vyrovnáť, závislosť a frustrácia na sociálnych médiách a kyberšikana.

### Ciele

- Školiť a usmerňovať pracovníkov s mládežou v oblasti rozpoznávania problémov duševného zdravia mladých ľudí, spôsobov a času intervencie, profesionálnych hraníc na požiadanie o konkrétnu odbornú pomoc (napr. ochrana detí a mládeže, psychológ, psychiater, dietológ).
- Rozvíjať povedomie a zaobchádzanie s problémami duševného zdravia spôsobenými COVID-19; poskytovanie vedomostí a nástrojov o nedostatku životných udalostí a základných koreňov v živote adolescentov a o tom, ako ich nechať sa posunúť vpred
- Poskytnúť náhľad na informačné preťaženie a ako sa s ním vysporiadať, na množstvo príležitostí a strach z toho, že niečo zmeškáme; podpora pracovníkov s mládežou pracujúcich so sebavedomím a kariérnym vedomím mladých ľudí
- Školenie o závislosti a frustrácii mládeže v online priestore a sociálnych médiách; formovanie postojov k digitálnemu svetu a realite
- Školenie o základoch kyberšikany; poskytovanie nástrojov na prevenciu a intervenciu v online priestore

### Výstupy vzdelávania

#### Priamy vplyv na kompetencie pracovníkov s mládežou

Pracovníci s mládežou sa môžu dozvedieť o konkrétnych témach, ako je digitálny storytelling a profesionálne hranice, dopady pandémie COVID-19 medzi mladými ľuďmi, podpora mladých ľudí pri osobnej a kariérnej voľbe, závislosť od sociálnych médií a kyberšikana, ale čo je dôležitejšie, môžu si formovať svoje postoje k urgentným výzvam dnešných dní z hľadiska digitálnej práce s mládežou a problémov mladých ľudí.

#### Nepriamy vplyv na mladých ľudí

Vďaka tomuto modulu môžu pracovníci s mládežou ovplyvniť mladých ľudí tým, že ich podporia v tom, aby vykročili vpred vo svojom živote, aby si lepšie uvedomili seba a svoje kariérne možnosti, správne používanie digitálnych a online nástrojov a stali sa odolnejšími voči digitálnej závislosti a kyberšikane.

## Možnosti využitia

Modul môže byť užitočný pre učiteľov, pracovníkov s mládežou v mládežníckych centrách a mládežníckych organizáciách, dobrovoľníkov, školiteľov a facilitátorov, ktorí pracujú so skupinami mládeže postihnutými pandemiou, s nízkou digitálnou gramotnosťou, zraniteľnou alebo znevýhodnenou mládežou. Modul je vhodný na získanie nových poznatkov o digitálnej práci s mládežou v oblasti duševného zdravia, na rozšírenie existujúcich poznatkov alebo na rozvoj nových aktivít s mládežou na tieto témy.

**Časové vymedzenie:** 1-1,5 hodiny

**Potrebné nástroje, zariadenia, platformy:** počítač alebo tablet, aplikácia na čítanie PDF

**Kľúčové slová:** rozpoznanie, intervencia, prevencia, ochrana, poruchy, pandémia, uzamknutie, uvoľnenie, informačné preťaženie, frustrácia, závislosť, kyberšikana

## Modul 5:

# Ochrana súkromia a autorské práva v digitálnom storytellingu

Cieľom tohto modulu je poskytnúť pracovníkom s mládežou najdôležitejšie, nevyhnutné a použiteľné informácie týkajúce sa ochrany súkromia a autorských práv v digitálnom storytellingu. Týmto modulom pomôžeme pedagógom a školiteľom, aby si boli vedomí zákona a vedeli, aké obrázky, zvuky a iné médiá možno použiť bez toho, aby sa porušili autorské práva iných.

### Ciele

- Oboznámiť mladých pracovníkov s pojmami súkromie a autorské práva - definícia a rozdiel medzi týmito dvoma pojmami - najmä v kontexte digitálneho storytellingu.
- Rozpoznať hlavné dôsledky vyplývajúce z digitálneho sveta pre každý z týchto pojmov.
- Rozvíjať povedomie pracovníkov s mládežou o dôležitosti vedomostí týkajúcich sa ochrany súkromia a autorského práva.
- Poskytnúť pracovníkom s mládežou digitálne zdroje, ktoré im umožnia jednoduchý prístup k informáciám o ochrane súkromia a autorských právach v digitálnom storytellingu.

### Výstupy vzdelávania

#### Priamy vplyv na kompetencie pracovníkov s mládežou

Tento modul umožní pracovníkom s mládežou oboznámiť sa s pojmami ochrana osobných údajov a autorské práva a vhodne ich aplikovať v rámci svojej odbornej prípravy, najmä v oblasti digitálneho storytellingu. Podporí rozvoj ich sebadôvery pri používaní a prezentovaní digitálnych zdrojov.

#### Nepriamy vplyv na mladých ľudí

Vďaka tomuto obsahu sa mladí ľudia dozvedia o svojom práve na súkromie a o tom, že ich osobné údaje by sa mali používať len s ich súhlasom. Prostredníctvom tohto modulu si mladí ľudia uvedomia, ako sa ich osobné údaje používajú, a naučia sa, ako vymazať alebo opraviť chybné údaje.

### Možnosti využitia

Tento modul môže byť nápomocný pracovníkom s mládežou, školiteľom, pedagógom, učiteľom, facilitátorom, dobrovoľníkom v mládežníckych centrách, školách a školiacich strediskách, ktorí počas školení využívajú digitálne zdroje. Význam tohto modulu umocňuje existencia viacerých spôsobov ukladania, nahliadania a používania informácií, ktoré patria tretím stranám, či už fyzickým alebo právnickým osobám, a preto podliehajú regulácii.

**Časové vymedzenie:** 1-1,5 hodiny

**Potrebné nástroje, zariadenia, platformy:** počítač alebo tablet, aplikácia na čítanie PDF

**Kľúčové slová:** ochrana osobných údajov, autorské práva, digitálne nástroje, práca s mládežou

# Bibliografia

## Akademické štúdie

- 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](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](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](https://www.researchgate.net/publication/290012038_Digital_storytelling_as_a_genre_of_mediatized_self-representations_An_introduction)
- Kriston, P., Pikó, B., & Kovács, E. (2014). Fiatalkok 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. <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/9811/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>
- Rác, 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](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\\_Influence\\_and\\_Persuasion\\_through\\_the\\_Art\\_of\\_Storytelling](https://www.researchgate.net/publication/265063858_The_Story_Factor_Inspiration_Influence_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](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>

## Priručky, návody, manuály

1. 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>
2. 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/>
3. Digital Dialogue Project Summary, ID: ???, [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1999/Digital%20Dialogue%20Summary.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1999/Digital%20Dialogue%20Summary.pdf)
4. Guidelines in the Picture your Story (PicS) project, ID: 2018-1-NL02-KA205-002053, <https://pictureyourstory.eu/guidelines/>
5. '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](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1914/Guide%20Storytelling%20for%20Training_EN.pdf)
6. '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>
7. 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>
8. 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>
9. 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](https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf)

# Prispievatelia

## Autori

Kolozsvári, Csenge (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Maďarsko)

Varju, Szandra (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Maďarsko)

## Analytici

Drnovšek, Rada (ASPIRA Institute, Slovinsko)

Fridmane, Ieva (Youthfully Yours SK, Slovensko)

Gonçalves, Diana (JumpIN Hub, Portugalsko)

Kolozsvári, Csenge (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Maďarsko)

Kummert, Gábor (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Maďarsko)

Navikas, Dominykas (Youth Initiative Center, Holandsko)

Rocha, Tânia (JumpIN Hub, Portugalsko)

## Anketári

Drnovšek, Rada (ASPIRA Institute, Slovinsko)

Fridmane, Ieva (Youthfully Yours SK, Slovensko)

Gonçalves, Diana (JumpIN Hub, Portugalsko)

Navikas, Dominykas (Youth Initiative Center, Holandsko)

Rocha, Tânia (JumpIN Hub, Portugalsko)

Varju, Szandra (Hidak Ifjúsági Alapítvány, Maďarsko)

**Digital Storytelling for Youth Mental Health**

**Erasmus+ Key Action 2**

**2021-1-HU01-KA220-YOU-000029270**



**Spolufinancovaný  
Európskou úniou**

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