



**DIGIMI**

## Digital Storytelling for migrant integration

# DIGIMI TRAINING MODULES

## Module 1: Inleiding - storytelling theorie en het creëren van ruimte voor storytelling

*Created by*

**STORY  
TELLING  
CENTRE**



**euroTRAINING**

**BildungsLAB**  
HANDS & MINDS LEARNING CENTER

**symplexis**



**DIVERSITY  
DEVELOPMENT  
GROUP**

**CIBER  
VOLUNTARIOS.org**



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission, AMIF (Asylum, Migration and Integration Fund) Union Actions Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein [AMIF-2019-AG-CALL. Project number: 957777].

## Inleiding

Het project DIGIMI (DIGItal storytelling for Migrant Integration) heeft als hoofddoel de plaatselijke gemeenschap te betrekken bij het vergemakkelijken van de sociale integratie van migranten. Via digitale storytelling willen we contact en empathie tussen hen bevorderen en hopen we daarmee meer steun te genereren op gebieden zoals kennis van de nieuwe omgeving, zoals de "manieren, gewoonten en gebruiken". Recent aangekomen migranten kunnen hun verhalen uitwisselen, vergelijken en combineren met die van reeds lang gevestigde migranten en lokale bevolkingsgroepen. Het vertellen van deze verhalen - over huidige en vroegere herinneringen, interesses en hoop - kan helpen coping-mechanismen onder nieuwkomers te versterken.

De volgende trainingsmodules maken deel uit van het DIGIMI Trainingspakket dat bestaat uit een Digital Storytelling tool in de vorm van een Webapp die projectinformatie en pedagogisch materiaal zal hosten voor praktijkmensen die werken met migranten, vluchtelingen en de lokale gemeenschap. De trainingsmodules zijn bedoeld om hen te ondersteunen bij het organiseren van workshops over sociale bewustwording met behulp van de methode van het digitaal vertellen van verhalen.

De DIGIMI-opleidingsmodules bestaan uit 3 modules;

Module 1 - Inleiding: storytelling theorie en het creëren van de ruimte voor storytelling

Module 2 - Bewustmaken van de gemeenschap: hoe digitale storytelling te gebruiken als instrument voor bewustwording

Module 3 - Praktische stappen: ontwikkeling van een workshop sociale bewustwording in de gemeenschap, gebaseerd op digitale storytelling

Elke module bestaat uit 2 tot 4 eenheden. De totale duur van elke module is ongeveer 3 uur.

De inhoud van de modules is gemaakt door het consortium van het DIGIMI-project: Storytelling Centre (NL), CESIE (IT), Center for Social Innovation (CY), Eurotraining(GR), COFAC (PT), Symplexis (GR), Compass (AU), CIBERVOLUNTARIOS (ES), Diversity Development Group (LI), BildungsLAB (AU).



## 1. Module: Storytelling Theorie en het creëren van ruimte voor Storytelling

MODULE 1		INHOUD		
Titel:		Storytelling theorie en het creëren van ruimte voor storytelling		
Leerresultaten:		Welke kennis, vaardigheden en competenties hebben deelnemers na het succesvol afronden van deze module?		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Begrijp de impact van storytelling</li> <li>Leer over vertelmethoden (inclusief digitale storytelling)</li> <li>Leer hoe je een veilige omgeving creëert voor het vertellen van verhalen</li> <li>Vorbereiden hoe om te gaan met noodsituaties tijdens vertelsessies</li> </ul>		<b>Kennis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leer de basistheorie over storytelling en digitale storytelling</li> <li>Leer de theorie over de Hero's Journey</li> <li>Basiskennis opdoen over workshops 'verhalen vertellen voor sociale insluiting'</li> </ul>	<b>Vaardigheden</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verhalen analyseren</li> <li>Maak een verhaal met behulp van storytelling methoden</li> </ul>	<b>Competenties</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Een workshop verhalen vertellen voor sociale insluiting</li> <li>Creëer een veilige omgeving voor vertelsessies</li> </ul>
Totale duur:		4,5 uur		
Ijsbreker Activiteit 1				
	Titel van de activiteit	Het verhaal achter het object	Duur	20 minuten.
	Doel van de activiteit	Breek het ijs tussen de deelnemers en begin de activiteit in een goede sfeer		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mensen leren elkaar kennen</li> <li>Een veilige omgeving creëren om verhalen te delen</li> </ul>		
	Benodigde materialen	Een verscheidenheid van voorwerpen (via de facilitator of de favoriet voorwerpen van de deelnemers)		
	Instructies	Om deze activiteit uit te voeren moet de facilitator de volgende stappen introduceren: <ol style="list-style-type: none"> <li>Jezelf voorstellen.</li> <li>Gebruik één voorbeeld van een favoriet voorwerp dat de deelnemer helpt om één van hun belangrijkste eigenschappen te begrijpen.</li> </ol>		





		<p>3. Vraag de deelnemers om zichzelf voor te stellen aan de hand van een voorwerp (het kan ook een dier zijn) om enkele van hun eigen kenmerken uit te leggen. (De deelnemers kunnen hun eigen favoriete voorwerp meebrengen of de facilitator kan een aantal voorwerpen meebrengen waaruit de deelnemers kunnen kiezen.</p> <p>4. Voer een gesprek, gebruik aspecten van de inleidingen van de deelnemers om enkele positieve kenmerken te belichten. Het idee is om een gesprek op gang te brengen en communicatie te bevorderen. Als u de deelnemers met een goed humeur verwelkomt, zullen mensen zich open voelen om positieve aspecten van zichzelf en dingen die ze leuk vinden te delen.</p>
--	--	---

**Deel 1: Theorie van het verhalen vertellen**

Deel 1	Titel:	Theorie van het verhalen vertellen
--------	--------	------------------------------------

Inhoud	Zoek de theorie in de PowerPoint presentatie Module 1-Unit 1.
--------	---

Activiteit 1.1.1	Titel van de activiteit	Wie heeft het juiste verhaal?	Duur	30 minuten
	Doel van de activiteit	Demonstreer de gevaren van één enkel verhaal		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De deelnemers leren dat elk verhaal onvermijdelijk onvolledig is.</li> <li>• Deelnemers leren hoe ze verhalen kunnen analyseren op wat is weggelaten en/of verborgen en hoe ze kunnen vaststellen wiens belangen worden gediend door verschillende verhalen.</li> </ul>		
	Benodigde materialen	<p>Kort verhaal voor de oefening:</p> <p><i>Op 23 augustus 2005 trof een orkaan de Amerikaanse Golfkust en trof onder meer New Orleans. Toen de storm naderde, konden de meeste witte gemeenschappen uit de midden- en hogere klasse evacueren, terwijl de zwarte gemeenschappen met een laag inkomen achterbleven. De dijken die de stad moesten beschermen braken, waardoor de stad overstromde en gebieden als de Lower Ninth</i></p>		





		<p><i>Ward - een overwegend Afro-Amerikaanse gemeenschap - bijzonder zwaar werden getroffen. Deze gemeenschappen werden ten tijde van de orkaan in de steek gelaten en worden twee jaar later nog steeds genegeerd voor wederopbouwprojecten. De witte gemeenschappen van New Orleans zijn echter grotendeels herbouwd en hun inwoners hebben toestemming gekregen om terug te keren.</i></p>
	Instructies	<p>De facilitator moet de volgende stappen volgen om de activiteit uit te voeren:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Vertel de deelnemers dat we vandaag gaan werken aan hoe verhalen worden verteld en doorverteld. Als er leerlingen zijn die al eerder het spel "Telefoon" hebben gespeeld, laat hen dan hun hand opsteken.</li><li>2. Nodig een van de deelnemers uit om het spel te beschrijven.</li><li>3. Vertel de deelnemers dat ze dit spel zullen spelen aan de hand van verschillende versies van het verhaal van de trainer.</li><li>4. De deelnemers zitten in een cirkel. Bereid een verhaal van drie tot vijf zinnen voor dat de nieuwsgierigheid van de leerlingen zal wekken om aan de klas te vertellen (We raden aan het korte verhaal over de orkaan Katrina te gebruiken).</li><li>5. Vertel één deelnemer in de kring het bovenstaande verhaal en laat het hen doorgeven aan de persoon die naast hen zit. Laat het verhaal door alle leerlingen stromen tot de laatste is bereikt. Vraag deze leerling te vertellen over het verhaal dat deze zojuist gehoord heeft.</li><li>6. Onderzoek waarom/als het verhaal verandert en wat de oorzaak daarvan zou kunnen zijn.</li><li>7. Vertel de groep het volgende om de activiteit uitdagender en realistischer te maken:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Om alles wat ze horen over ras of socio-economische klasse te negeren.</li><li>b. Negeer alle informatie die ze krijgen over onrechtvaardigheid.</li></ol></li><li>8. Kom opnieuw samen en bespreek hoe de verhalen veranderd zijn als gevolg van de weglatingen. Vraag de deelnemers om te praten over hoe mondelinge en opgenomen geschiedenis wordt doorgegeven van generatie op generatie, en wat verloren gaat of</li></ol>





		vergeten wordt.		
Beoorde- lingsactivi- teit 1.1.2				
	Titel van de activiteit	Verhalen vertellen in de praktijk	Duur	50 min
	Doel van de activiteit	De deelnemers worden aangemoedigd om hun eigen verhaal te creëren en met elkaar te delen, om de kernpunten van het vertellen te identificeren, hoe controle een rol speelt in het vertellen, en hoe elke persoon in relatie staat tot een groep.		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"><li>• De grondbeginselen leren van verhaalmethodologie.</li><li>• Het opbouwen van verhaalfiguren en hun attributen.</li><li>• Leer hoe visuele ontwerpen helpen een boodschap over te brengen.</li></ul>		
	Benodigde materialen	n.v.t.		
	Instructies	Om deze activiteit uit te voeren, moet de facilitator de volgende stappen introduceren: Stap 1: Stel verschillende scenario's voor. Je kunt kiezen uit een paar verschillende scenario's om te onderzoeken. Ze kunnen van verschillende genres zijn, of ze kunnen van hetzelfde genre zijn maar met een ander idee. Zorg er in elk geval voor dat ze divers zijn, zodat de deelnemers er op hun eigen manier op kunnen voortborduren.		





Stap 2: Laat de deelnemers een scenario kiezen. U kunt nu beginnen de deelnemers in groepen te verdelen. Elke groep moet een scenario kiezen en een thema dat daarbij hoort.

Laat hen zichzelf vermaken tijdens deze stap. De deelnemers moeten in staat zijn om de verschillende emoties die met hun verhaal gepaard kunnen gaan te schetsen.

Stap 3: Stel een cast van personages samen. Als ze hun scenario's en thema's hebben bepaald, is het tijd om personages te kiezen. In hun plot moet elke groep minstens 2-3 personages hebben. Laat hen de naam en de leeftijd van het personage geven.

Stap 4: Ontwikkel het plot. De volgende stap is dat de deelnemers situaties ontwerpen op basis van hun thema's en persoonlijkheden. Dat kunnen ze doen om variatie in het plot aan te brengen en interessante plotwendingen te verzinnen.

Stap 5: Maak een tijdlijn  
Laat de deelnemers een tijdlijn te construeren op basis van de plots die ze hebben bedacht. Ze hoeven zich geen zorgen te maken als sommige situaties ontbreken; ze kunnen altijd andere creëren om het plot aan te vullen..

Stap 6: Maak een storyboard  
Voor deze stap is schetsen vereist. De deelnemers moeten nu in staat zijn om een storyboard te maken op basis van het uiteindelijke plot.

Een storyboard is een visuele voorstelling van hoe de gebeurtenissen van het verhaal zich zullen ontploegen. De deelnemers moeten een schets van de gebeurtenissen op papier maken, die later zal worden getoond.

De tekeningen hoeven niet uitmuntend te zijn, zolang ze de scène maar doeltreffend weergeven.





		<p>Stap 7: Maak een presentatie.</p> <p>De laatste fase is om iedereen over het verhaal te laten vertellen. Deelnemers kunnen hun storyboards delen, maar ook geschreven plot tools, thema's en personages.</p> <p>Overweeg het volgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoe is elk individu in het verhaal verbonden met een grotere groep (b.v. een etnische groep, een nationaliteit, een religie, een hobby, een beroep)?</li> <li>- Definieer 'herinneren' en bespreek hoe het gevoel van controle wordt hervonden in het vertellen van verhalen</li> </ul>		
		<p>Referenties:</p> <p><a href="https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf">https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf</a></p> <p><a href="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</a></p> <p><a href="https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story">https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story</a></p>		
Deel 2	Titel:	Storytelling en principes in digitale storytelling		
1.2.1				
Leidraad voor theoretische benadering van het gebruik van (digitale) storytelling	Titel van de activiteit	Ingang	Duur	20-25 minuten
	Doel van de activiteit	<p>Deelnemers kennis bijbrengen over de belangrijkste elementen waarop ze zich moeten richten bij het opbouwen van hun personages en plots. Het doel is om hun kennis van enkele van de meest voorkomende verhaalmodellen te vergroten, te oefenen hoe ze die kunnen onderscheiden, en ze te gebruiken in hun eigen verhalen.</p> <p>Daarnaast worden de deelnemers vertrouwd gemaakt met de beginselen van digital storytelling en enkele van de tools die ze kunnen gebruiken om hun digitale verhaal op te bouwen.</p>		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inzicht krijgen in gebruikelijke verhaalstructuren</li> </ul>		







**DIGIMI**

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertrouwd raken met de belangrijke fasen en elementen van een verhaal</li> <li>• Vertrouwd raken met het verhaalmodel van de Hero's Journey</li> <li>• In staat zijn de verschillende stadia en elementen van een verhaal te herkennen</li> <li>• In staat zijn hun eigen verhaal te creëren volgens enkele van de genoemde modellen</li> <li>• Vertrouwd raken met digitale storytelling</li> <li>• Tips krijgen over de tools en platforms die ze kunnen gebruiken om hun digitale verhaal te creëren</li> </ul>			
	Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT Dia's</li> </ul> <p>Inhoud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Basisprincipes voor het schrijven van fictie</li> <li>• Meest voorkomende verhaaltypes</li> <li>• Hero's Journey benadering</li> <li>• Belangrijkste principes van digitale storytelling</li> <li>• Tools voor digitale storytelling</li> </ul> <p>Tijdens de inbreng zijn er ook enkele snelle opwarm- en brainstormactiviteiten die de facilitator in het proces kan opnemen om de deelnemers erbij te betrekken.</p>			
	Instructies	Gelieve de inhoud van de PPT te gebruiken en eventueel aan te passen aan de deelnemers.			
1.2.2					
Activiteit met scenario's	Titel van de activiteit	Hero's Journey	<table border="1"> <tr> <td>Duur</td> <td>20 minuten.</td> </tr> </table>	Duur	20 minuten.
Duur	20 minuten.				
	Doel van de activiteit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deelnemers laten wennen aan het ontwikkelen van hun eigen personages en verhalen</li> <li>• Oefenen met het identificeren en ontwikkelen van een verhaal dat de verschillende stadia van de Hero's Journey volgt</li> <li>• Creativiteit aanmoedigen</li> </ul>			
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In staat zijn om een personage en een verhaallijn op te bouwen</li> </ul>			
	Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In te vullen sjabloon (beschikbaar als hand-out)</li> <li>• Papieren</li> <li>• Pennen</li> </ul>			



Co-funded by the AMIF Programme of the European Union



**DIGIMI**

	Instructies	<p>Vul het sjabloon in.</p> <p><b>OPTIE 1</b></p> <p>Verdeel de deelnemers in tweetallen (deze oefening kan ook individueel) en laat ze een verhaal schrijven door de verschillende vakjes van het sjabloon in te vullen. De duo's moeten samenwerken (gedurende 10-15 minuten) en samen hun verhaal maken, waarbij ze ideeën uitwisselen. Het kan een verhaal zijn voor een echt of een denkbeeldig personage. Het verhaal kan fantastisch zijn, grappig, dramatisch, moralistisch, gebaseerd op het echte leven, of alle elementen combineren. Laat de tweetallen 15-20 minuten samenwerken, en dan presenteren ze hun verhaal aan de groep. Het resultaat zal een aantal volledig uitgewerkte verhalen zijn en elk paar zal alle elementen van de verhaalstructuur hebben opgebouwd.</p> <p><b>OPTIE 2</b></p> <p>Een aangepaste versie van deze oefening, waarbij elke deelnemer/paar slechts één of twee vakjes invult en het verhaal wordt voortgezet door het volgende paar. Uiteindelijk zal slechts één verhaal worden uitgewerkt, dat echter het resultaat zal zijn van teamwerk. Op deze manier moeten de paren luisteren naar de ideeën van anderen en hun eigen elementen aanpassen aan die van een ander. Dit zal de creativiteit, de flexibiliteit en het actief luisteren aanmoedigen. Het is ook een minder tijdrovende activiteit als u veel deelnemers hebt.</p> <p><b>OPTIE 3</b></p> <p>De deelnemers worden in paren verdeeld en kiezen een sprookje/film/boek (als de deelnemers uit verschillende landen komen, kunnen ze een verhaal kiezen dat representatief is voor hun cultuur) en vullen de vakjes van het sjabloon in met de verschillende episodes van dat sprookje. Deze versie van de oefening is minder creatief, omdat de deelnemers niet hun eigen verhaal hoeven te ontwikkelen. Het kan echter ook interessante verhaallijnen en uitwisselingen opleveren als deelnemers een verschillende achtergrond hebben. Het kan geschikt zijn voor deelnemers die wat terughoudender zijn in het delen van hun eigen verhalen.</p>





		<p><i>(Optioneel)</i> Nadat de deelnemers hun verhalen hebben gedeeld, kunnen ze kiezen hoe ze een digitale vorm van hun verhaal willen maken::</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Welke hulpmiddelen zou u gebruiken - video's, foto's, audio, animatie, enz.</i></li><li>2. <i>Waarom zou je deze hulpmiddelen kiezen? Wat wil je met je verhaal benadrukken? (Moraal, emoties, karakterontwikkeling, innovatie, creativiteit, etc.)</i></li><li>3. <i>Hoe kun je het verhaal het beste weergeven?</i></li><li>4. <i>Welke online apps en platforms zou je gebruiken om het te maken?</i></li></ol> <p>Deze vragen zullen worden beantwoord in een groepsdiscussie en de groep zal beslissen wat de beste manier is om een digitale versie van hun verhaal te leveren.</p> <p>Bron van het sjabloon: Voorbeelden van de Hero's Journey zijn beschikbaar op: <a href="https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702">https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702</a></p>		
Beoordelingsactiviteit 1.2.3	Titel van de activiteit	Gooi de dobbelstenen	Duur	10 minuten.
	Doel van de activiteit	Om de sessie te beoordelen		
	Leerresultaat	<ul style="list-style-type: none"><li>• De methode van Hero's Journey beter begrijpen</li></ul>		
	Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Meerdere dobbelstenen</li></ul>		
	Instructies	<p>Geef een dobbelsteen aan elke deelnemers. Aan het einde van de sessie gooit elke deelnemer de dobbelsteen en beantwoord een vraag afhankelijk van het getal op de dobbelstenen:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ik wil me herinneren (van de sessie) ...</li><li>2. iets wat ik vandaag geleerd heb is...</li><li>3. Eén woord om samen te vatten wat ik geleerd heb...</li><li>4. iets wat ik al wist is...</li><li>5. Ik ben nog steeds in de war over...</li></ol>		





6. Ik zou graag meer willen weten over...

Bron: Crockett, L., 15 Beoordelingsactiviteiten die snel, leuk en formatief zijn, beschikbaar op:

<http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative>

Referenties:

- Crockett, L., *15 Assessment Activities That are Fast, Fun and Formative*, available at: <http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative>
- P.W, A., *Examples of the Hero's Journey*, available at: <https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702>
- Hero's Journey Foundation, *The Three Essential Phases of the Hero's Journey*. Available at: <http://ensemblehero.org/the-three-essential-phases-of-the-heros-journey/>
- MasterClass, *How to Tell a Story Effectively: 7 Storytelling Tips*. Available at: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-tell-a-story-effectively#how-to-tell-a-story-effectively>
- Pappas, Ch., *18 Free Digital Storytelling Tools for Teachers and Students*. Available at: <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- Robin, B., *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*,. Available at: <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>
- Sage, M.; Singer, J.B.; LaMarre, A.; and Rice, C.. *Digital Storytelling: Tools, Techniques, and Traditions. Digital Social Work*, , : 90-108, 2018. Available at: [https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=socialwork\\_facpubs](https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=socialwork_facpubs)
- *The Hero's Journey Explained: A Breakdown of it's Different Stages*, The Writing Kylie. Available at: <https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages>
- Welcker, R., n.d. *Four Basic Principles in Writing Fiction*. [online] Writing Commons. Available at:





	<p>&lt;<a href="https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/">https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/</a>&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Woods, B., <i>Digital Storytelling: Examples and Ideas for Online Narratives</i>. Available at: <a href="https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/">https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/</a></li></ul>	
Deel 3	Titel:	Creëren van een veilige omgeving
Inhoud	<p>Het is van groot belang om een veilige omgeving te creëren - zowel fysiek als mentaal - waarin een ieder hun verhaal kan delen. De doelen en stappen van het vertelproces moeten transparant worden uitgewerkt, en de vertellers moeten controle hebben over hun eigen verhaal en de manier waarop het wordt uitgebeeld.</p> <p>De <i>fysieke ruimte</i> moet zorgvuldig worden gekozen aan de hand van criteria als toegankelijkheid, gemak, ventilatie, enz. Wanneer de deelnemers aankomen, moeten zij hartelijk worden verwelkomd. Ijsbrekende activiteiten, bijpraten of warming up sessies kunnen helpen om mensen samen te brengen en een ontspannen omgeving te bieden, de groepscommunicatie te verbeteren en een sfeer van vertrouwen te scheppen.</p> <p>Zorg ervoor dat de groepssamenstelling zo inclusief mogelijk en divers is ( geslacht, leeftijd, ras, religie, politieke opvattingen, enzovoort (Axtell, 2019)).</p> <p>Gebruik <i>een inclusieve taal</i> en houding om vertrouwen en veiligheid te scheppen. Als de deelnemers zich niet op hun gemak voelen, loopt de interactie dood. (Porges, 2020)</p> <p>Begin met het stellen van <i>grenzen/grondregels en het bespreken van verwachtingen</i> over de wijze van onderlinge interactie, communicatie, praktische aspecten, de wijze waarop informatie buiten de groep wordt gedeeld (met name het begrip van vertrouwelijkheid), en de regels voor besluitvorming. Dit alles zal leiden tot effectievere bijeenkomsten en betere leerresultaten (Lal, Donnelly en Shin, 2014). Ethische codes, privacy en videografie tijdens digital storytelling workshops moeten worden besproken en overeengekomen, inclusief onderhandeling over hoe verhalen zullen worden gebruikt (Lal, Donnelly en Shin, 2014). Het doel is om door vertrouwelijkheid te garanderen risico's te minimaliseren en voordelen voor deelnemers te maximaliseren.</p> <p>Wees je als facilitator bewust van je eigen houding en benadering van faciliteren, en erken en respecteer de uitdagingen waarmee deelnemers te maken kunnen krijgen door hier te zijn en hun verhaal te vertellen. Vraag je team <i>toestemming</i> om het gesprek op de rails te houden als het</p>	





divergeert of in herhaling valt, roep mensen op die nog niet gesproken hebben, hou mensen tegen als ze het gesprek domineren, stel verduidelijkende vragen als je iemand nodig hebt om uit te wijden.

Geef uw team bovendien de ruimte door hen eraan te herinneren dat ze toestemming hebben om: op elk moment vragen te stellen, collega's in het gesprek uit te nodigen die nog niet gesproken hebben, te vragen om extra tijd aan een onderwerp te besteden, andere mensen te vragen om meer te zeggen over waar ze staan in een kwestie, zorgen te uiten die niet volledig aan bod zijn gekomen, en toestemming te vragen voordat ze een opmerking maken (Axtell, 2019).

Empathie is vereist in dergelijke gevallen.

*Een goede* voorbereiding van de sessie kan leiden tot betere resultaten. Heb van tevoren een idee of vraag, als activiteit, hoe een bijeenkomst in hun land/cultuur van herkomst zou verlopen (Cox en Albert, 2003, p. 148).

Pauzes zullen ook de energie van de groep stimuleren. In het algemeen maakt het gebruik van (technisch) inclusief taalgebruik het gemakkelijker om uitleg te begrijpen (vermijd project-talk, technische termen en retorische uitdagingen). Gebruik visualisatie van belangrijke boodschappen, overeengekomen principes enz. met pictogrammen en beelden.

*Gedraag u niet als een therapeut* - het proces van verhalen vertellen is een intiem proces, maar het is geen therapie.

Luister zonder oordeel. Respecteer dat vertellers soms meningen uiten die tegengesteld zijn aan uw overtuigingen. Door te reageren op hun mening, zullen ze minder snel geneigd zijn zich open te stellen. Laat de verteller weten dat u met hem meeleeft. Gebruik verbale en non-verbale erkenningen die cultureel gepast zijn, bv. knikken, oogcontact (wees u altijd bewust van de context van culturele diversiteit). Warm en aanwezig zijn maakt een groot verschil (Voice of Witness, 2019). Zorg ook voor voldoende tijd voor de deelnemers om zich uit te drukken.

Verschillende persoonlijkheden hebben meer of minder aanmoediging en aansporing nodig om zich open te stellen en hun verhaal te delen (Voice of Witness, 2019). Vragen met een gesloten einde zijn nuttig om bepaalde informatie te extraheren en kunnen een verlegen ondervraagde op weg helpen. In sommige gevallen zal het tonen van een voorbeeld en het zelf delen van een verhaal vertrouwen wekken en anderen aanmoedigen om te delen (Cox en Albert, 2003, p. 146). Dit kan de ondervraagde genoeg op zijn gemak stellen om een meer open vraag te beantwoorden (Cox en Albert, 2003, p. 138). Een interview is echter geen dialoog; het is belangrijk om te onthouden dat het uw rol als interviewer is om uw verteller te





Activiteit 1.3.1	<p>helpen de stroom van hun verhaal te behouden en niet in de verleiding te komen om te onderbreken. Probeer actief te luisteren.</p> <p>Het is ook nuttig om de groepen klein te houden en ten minste twee ervaren begeleiders te hebben op de volgende gebieden: verhalen vertellen, systemisch werk, trauma-gevoelige expertise, intercultureel werk en conflictbeheersing. Tenslotte, maak de deelnemers duidelijk dat hun aanwezigheid vrijwillig is.</p> <p>De fysieke omgeving beïnvloedt de fysiologie van de deelnemers; U kunt de omgeving niet altijd veranderen, maar u kunt wel een binnenomgeving creëren die een verhaal van verwelkoming vertelt.</p> <p>Onder het bewustzijn controleert ons zenuwstelsel de omgeving van moment tot moment, op zoek naar signalen van gevaar of veiligheid (Porges; 2002). Deze alledaagse ervaringen worden automatisch ontvangen en gelezen als veilig, gevaarlijk, of levensbedreigend. De reactie op veilige signalen is sociale betrokkenheid. De reactie op gevaar en levensbedreiging varieert van vechten tot bevriezen..</p> <p>Om verbinding te kunnen maken en te communiceren, zijn voor ons allen voortdurend signalen van veiligheid nodig.</p> <p>Wat de buitenomgeving betreft, moet aandacht worden besteed aan het geluid en de temperatuur van de ruimte (kantoor of kamer) - thermisch en akoestisch comfort zijn essentieel voor elke positieve interactie.</p>			
	Titel van de activiteit	Het creëren van een veilige plaats	Duur	40 minuten.
	Doel van de activiteit	De volgende activiteit is bedoeld om het zenuwstelsel van de deelnemers en facilitator te kalmeren waarmee actieve communicatie en betrokkenheid bij deelnemers wordt ondersteund.		





	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inzicht in het belang van het creëren van een veilige plek voor het vertellen van verhalen - zowel de mentale als de fysieke dimensie.</li><li>• Erkenning van de rol van de facilitator/mentor/interviewer bij het creëren van een veilige omgeving.</li><li>• Erkennen wat niet de rol (van de facilitators) is.</li><li>• Basiskennis hebben van de belangrijkste toestanden van het zenuwstelsel.</li><li>• Grenzen en regels stellen voor het gesprek.</li><li>• Bewust zijn van de eigen houding en gedragingen (van de begeleider) om de deelnemers een veilig en comfortabel gevoel te geven.</li><li>• Oefenen met actief luisteren.</li><li>• In staat zijn om een gastvrije binnenomgeving te creëren.</li><li>• Zich bewust zijn van de relatie tussen de omgeving en het effect op de deelnemers.</li><li>• In staat zijn om signalen van veiligheid vs gevaar vs levensbedreiging te onderscheiden.</li></ul>
	Benodigde materialen	n.v.t.
	Instructies	<p>Het proces van verhalen vertellen</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Vraag uw gesprekspartner om de omgeving op te merken: geluiden, licht, temperatuur, waar de deuren zich bevinden, enz. Moedig hen aan om te praten over hoe al deze elementen in de ruimte hen doen voelen. Zorg dat zij zich zeker weten dat u zult veranderen wat u kunt (bv. de kamer opwarmen) om het hen comfortabeler te maken.</li><li>2. Vraag uw gesprekspartner een lijst te maken van hun favoriete muziekstijlen of liedjes. Zoek een gemeenschappelijke "afspeellijst" met achtergrondmuziek voor de eerste minuten van uw bijeenkomst.</li></ol> <p>Zoals Nichols en Consteau suggereren in hun boek Blue Mind (2014), kan de akoestiek van water (geluiden van kalme golven, rivieren, waterval, etc.) krachtige signalen van veiligheid afgeven, met therapeutische of kalmerende effecten.</p>







		<p>3. Na het identificeren en analyseren van signalen van veiligheid en gevaar, wordt de ondervraagde uitgenodigd om kort hun ervaring te beschrijven - met de nadruk op (1) concrete gebeurtenissen en (2) hun reactie/autonome reactie daarop.</p> <p>Het is belangrijk op te merken of elk van deze reacties in verband staan met elkaar. Zijn ze gelokaliseerd in het lichaam, of buiten het lichaam (1. omgevingsfactoren, 2. sociale betrokkenheid of 3. belichaamde signalen vs. reacties)?</p>		
Beoordeling sactiviteit 1.3.2				
	Titel van de activiteit	Reflectie	Duur	20 minuten.
	Doel van de activiteit	Een ervaring opnieuw vormgeven		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"><li>• Word je bewust van het creëren van een veilige ruimte</li></ul>		
	Benodigde materialen	n.v.t.		
	Instructies	<p>Laat de deelnemers op basis van de resultaten van de bovenstaande activiteiten vertellen hoe zij hun ervaringen in de toekomst anders zouden willen vormgeven. Vaak zijn er wel veiligheidssignalen, maar merken we die niet op. Door ons meer bewust te zijn van wat er in onze omgeving gebeurt, zullen de deelnemers zich veiliger voelen en meer openstaan voor contact.</p> <p>B.v.: Je hoort een lage, agressieve mannenstem uit de kamer/het kantoor naast je. Dit is voor de meesten van ons zeer waarschijnlijk een signaal van gevaar. U moet zich ervan bewust zijn of het een reëel gevaar of levensbedreigend is, uw autonome reactie detecteren en kiezen dienovereenkomstig te handelen: blijven en proberen het te negeren, het gebouw verlaten, of iemand zoeken om uw bezorgdheid mee te delen. Uw (re)actie moet een gevoel van veiligheid creëren.</p>		





	Optionele activiteit	Als we het hebben over veilige plaatsen in het algemeen (maar ook tijdens het vertellen van verhalen in het kader van het DIGIMI project), zal HOME als veilige of gevaarlijke plaats zeker direct of indirect in het gesprek ter sprake komen. De vragen: "Wat betekent THUIS voor jou?" "Is thuis een veilige plek voor jou?", "Voel je je geliefd en gewaardeerd thuis?", kunnen de deelnemers helpen zich open te stellen en over zichzelf te praten.		
	Referenties:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dab Dana: The Rhythm of Regulation, 2018</li> <li>• Nora Giannakaki, The Assessment of Educators Intercultural Competency, Unpublished PhD Thesis (ongoing)</li> </ul>		
Deel 4	Titel:	Omgaan met noodsituaties		
Activiteit 1.4.1	Titel van de activiteit	Hoe de emoties van andere mensen mijn gevoelens beïnvloeden	Duur	15 minuten.
	Doel van de activiteit	Deze korte oefening in zelf-kennis onthult onze eigen blinde vlekken en helpt ons bewust te worden hoe we anderen bewuster kunnen steunen		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aha-momenten - bewustmaking van eigen blinde vlekken/perspectief</li> </ul>		
	Benodigde materialen	n.v.t.		
	Instructies	<p>Vertel de deelnemers een korte video te bekijken zonder hen te vertellen waar die over gaat:  Vertel hen: 'Sta gewoon open om te kijken, observeer uw gedachten en gevoelens. Daarna zullen we een reflectieve discussie voeren'.  Bekijk de korte video 'Hidden Beats'  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEl48">https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEl48</a>  Voer daarna de discussie. Vraag naar de eerste indrukken en verzamel alle antwoorden op een flipchart, whiteboard of kaarten. Gebruik de volgende vragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welke emoties werden opgewekt?</li> <li>- Hoe reageert u gewoonlijk op uw eigen gevoelens van alarm, angst, onrust, bezorgdheid?</li> <li>- Hoe reageer je op anderen die schrik, angst, paniek tonen?</li> <li>- Wat gebeurt er met je als iemand</li> </ul>		





DIGIMI

		<p>a) huult, b) hardop/emotioneel uitbarst c) ruzie met iemand heeft/hevige ruzie begint te maken?</p> <p>Sluit deze oefening af door hen te vertellen: In verband met uw eigen 'Aha-momenten' met betrekking tot deze video-oefening is het heel belangrijk dat u ze in uw achterhoofd houdt, wanneer u met uw cliëntèle te maken hebt, omdat we noodsituaties het beste kunnen aanpakken als we ons bewust zijn van ons eigen innerlijke emotionele landschap en hoe we een stap opzij kunnen doen om anderen het beste van dienst te zijn.</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1_g0BZr2yhqFG24h4qXVmy7Nhzgp5mkXz/edit#slide=id.p2">https://docs.google.com/presentation/d/1_g0BZr2yhqFG24h4qXVmy7Nhzgp5mkXz/edit#slide=id.p2</a></p>		
Activiteit 1.4.2		Emotionele Nood Parameters - Meest noodzakelijke eerste hulp kennis	Duur	30 minuten.
	Doel van de activiteit	Krijg wat snelle begeleiding: Hoe te onderscheiden en omgaan met emotionele nood		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoe u met vertrouwen een eerstehulp gereedschapskist kunt gebruiken</li> </ul>		
	Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Document met presentatie slides</li> </ul>		
	Instructies	<p>Introduceer het bovenvermelde doel van dit korte overzicht om hen wat vertrouwen te geven. Open de presentatie dia's en presenteer deze samen met aanvullende opmerkingen (voor zover die er zijn)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>BENADRIJK HET BELANG van het opstellen en bij de hand hebben van een eigen lijst van noodgevallen van een geselecteerde raadsman</li> <li>BENADRIJK HET BELANG van het reserveren van een "veiligheidsruimte" voor gedrag (gedetailleerde richtsnoeren in de dia's)</li> <li>BEVEL AAN een EHBO-doos met zintuiglijke voorwerpen samen te stellen: bv. kiezels, kompas, geuolie, gedroogde vruchten in een potje, klein kringloop hout voor de oefening: "Crisis-Trauma-Grounding</li> </ul> <p>Details zullen worden verstrekt op de uitdraai dia's.</p>		
Beoordeling sactiviteit 1.4.3	Titel van de activiteit	De leercyclus	Duur	15 minuten
	Doel van de activiteit	Evaluatie van de lessen uit vroegere activiteiten		





Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"><li>• De belangrijkste conclusies begrijpen</li></ul>
Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Variatie A: Flip-over/whiteboard, kleine post-its</li><li>• Variatie B: 3 verschillende kleuren garen/garen, kleine kaartjes of post-its</li></ul>
Instructies	<p>VOORBEREIDING VOOR DE LES</p> <p>Optie A: Flip-over/whiteboard + gekleurde post-its (de kleuren moeten elk bij een onderdeel horen) + plakband/pinnen/magneten</p> <p>Teken 3 cirkels met de woorden (instructies hieronder) in verschillende kleuren op de flip-over. Maak de cirkel groot genoeg zodat de deelnemers hun post-it briefjes met dezelfde kleur in de cirkel kunnen plakken</p> <div data-bbox="746 913 1358 1514" data-label="Diagram"></div> <p>TAKE-AWAY LEARNING CIRCLE</p> <p>Optie B: 3 verschillende gekleurde draden/garen + kleine kleurkaartjes of post-its in dezelfde kleuren als de draad. Maak 3 cirkels met verschillende draden/garen op de vloer en leg de kleurenkaart met geschreven notities (zie</p>



**DIGIMI**

		<p>instructies hieronder) in elke cirkel. Maak de draad cirkels groot genoeg zodat de deelnemers hun kaarten in elk vak kunnen leggen.</p> <p>Begin de oefening met het uitdelen van 9 kleine gekleurde kaarten/post-its aan elke deelnemer. Presenteer vervolgens elke cirkel en leg de bewoordingen en betekenis van elke sectie uit. Vraag hen na te denken en hun mening op te schrijven (maximum één sleutelwoord per kaart en slechts 3 kaarten per sectie). Vraag hen na een paar minuten om hun kaarten in de overeenkomstige cirkels te plaatsen.</p> <p>Zodra iedereen zijn antwoorden in de vakken heeft gelegd, leest u alle kaarten in elk vak hardop voor en vraagt u of iemand er nog iets aan toe wil voegen.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ik: Wat vind ik bijzonder belangrijk als het om mijn zelfbeeld gaat?</li><li>- Over anderen: Wat vind ik bijzonder belangrijk in de omgang met emoties van anderen?</li><li>- Algemeen: Wat heb ik geleerd?</li></ul>
<p>Referenties: <i>'Self-revelation exercise', 'Emotional Distress Parameters',; 'Cycle of Learnings' all designed by Silvia Schroeder, Psychosocial Counselor, BildungsLAB Hands &amp; Minds Learning Center, AT</i></p>		



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union



**DIGIMI**

De reis van je held



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union

1. Gewone wereld - Hoe ziet de wereld van de held eruit aan het begin van het verhaal?

12. Keer terug met het elixer - Welke kennis of wijsheid brengt de held mee terug?

2. Oproep tot avontuur - Wat gebeurt er om de held ertoe aan te zetten een stap in het avontuur te zetten?

11. Wederopstanding van de held - Wat is de laatste test?

3. Weigering van de oproep - Weigert de held te gaan? Zo ja, waarom?

10. De weg terug - Hoe probeert de held terug te keren naar zijn/haar normale leven?

4. Ontmoeting met de mentor - Wie helpt de held wijsheid vergaren?

9. Beloning - Wat krijgt de held als beloning?

5. Overschrijding van de eerste drempel - Wanneer overschrijdt de held het point of no

8. Orde - Wat gebeurt er als het verhaal een punt van leven of dood bereikt?

6. Beproevingen, bondgenoten en vijanden - Welke invloed hebben de andere personages op de held?

7. Aanpak - Probeert de held en faalt hij? Hoe dan? Wat doen ze als ze falen?