



**DIGIMI**

**Digital Storytelling  
for migrant integration**

# DIGIMI TRAINING MODULES

## Module 2:

# Bewustmaken van de gemeenschap: hoe digitale storytelling te gebruiken als instrument voor bewustwording

**STORY  
TELLING  
CENTRE**



*Created by*



**symplexis**



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).



## Module 2 - Bewustmaken van de gemeenschap: Hoe digitale storytelling te gebruiken als een bewustmakingsinstrument

MODULE 2		INHOUD		
Titel:		Hoe digitale storytelling te gebruiken als bewustmakingsinstrument		
Leerresultaten: <ul style="list-style-type: none"> <li>Begrijpen hoe digitale storytelling kan worden gebruikt als bewustmakingsinstrument</li> <li>Word je bewust van de potentiële risico's tijdens een sessie digitale storytelling</li> <li>Leer hoe je de DIGIMI-webapp kunt gebruiken om het bewustzijn over sociale integratie te vergroten</li> </ul>		Kennis <ul style="list-style-type: none"> <li>Leer hoe en wanneer u digitale storytelling toepast</li> <li>Leer hoe migranten kunnen worden betrokken bij de ontwikkeling van bewustmakings activiteiten</li> <li>Leer de potentiële risico's kennen</li> </ul>	Vaardigheden <ul style="list-style-type: none"> <li>Begrijp de impact van digitale storytelling en hoe deze te gebruiken</li> <li>Begrijp hoe de DIGIMI-webapp kan worden gebruikt tijdens een sessie voor sociale integratie</li> </ul>	Bevoegdheden <ul style="list-style-type: none"> <li>Digitale storytelling gebruiken als een instrument voor sociale insluiting</li> </ul>
Totale duur:		3 uur		
Ijsbreker Activiteit 2.1				
	Titel van de activiteit	A-Z		Duur 15 minuten.
	Doel van de activiteit	Teambuilding		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meer vertrouwd raken met het team</li> </ul>		
	Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Whiteboard</li> <li>Markeerstiften in vier verschillende kleuren</li> </ul>		



	Instructies	<p>Om deze activiteit uit te voeren, moet de facilitator de volgende stappen introduceren:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Schrijf de letters A tot Z op het bord.</li><li>2. Verdeel de groep in teams en geef elke groep verschillende kleuren pennen, zodat er Blauwe, Rode, Groene en Zwarte teams ontstaan.</li><li>3. Geef de leerlingen een thema om te gebruiken (b.v. steden, landen, dieren, enz.). Het thema opleiding is vaak een zeer goede optie.</li><li>4. Vraag de leerlingen een woord te schrijven dat begint met elke letter, van A tot Z, en dat zich verhoudt tot het thema.</li><li>5. Geef het signaal om het spel te beginnen.</li><li>6. Klap en stimuleer de deelnemers tijdens de activiteit.</li><li>7. Bespreek elke letter kort om er zeker van te zijn dat u de punten voor elk team kunt tellen.</li></ol> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tel de totale punten voor elk team (1 punt voor elk woord na letter - geschreven in de teamkleur).</li><li>8. Roep het winnende team uit.</li><li>9. Laat alle deelnemers lachen om grappige situaties tijdens het spel, maar zonder iemand anders belachelijk te maken.</li></ol> <p><a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/416/z">https://boardgamegeek.com/boardgame/416/z</a></p>
Deel 1	Titel:	Leidraad voor theoretische benadering van het gebruik van (digitale) storytelling
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kennis van de situaties waarin DS kan worden toegepast.</li><li>- Kennis over hoe migranten en nieuwkomers kunnen worden betrokken bij de ontwikkeling van bewustmakingsactiviteiten.</li><li>- Kennis van potentiële risico's</li></ul>
	Benodigde materialen	PPT slides (theoretische benadering)



Inhoud	<p>Op welke manieren kan digitale storytelling worden gebruikt?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Een manier voor migranten en nieuwkomers om informatie over migratie te delen</li></ul> <p>De methode kan nuttig zijn om andere mensen te helpen die hetzelfde migratieproces doormaken. Verhalen vertellen kan, als men een publiek vindt, een nuttig instrument zijn om migranten mondiger te maken en hen te steunen.</p> <p>Een manier voor migranten en nieuwkomers om hun persoonlijke ervaringen te delen.</p> <p>Het kan werken om leden van de lokale gemeenschap die zelf geen migranten zijn (zoals beleidsmakers en diverse belanghebbenden) beter te doen begrijpen hoe het voelt om naar een ander land te verhuizen en met welke praktische problemen zij in de samenleving te maken krijgen.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Als een manier om culturele uitwisseling tot stand te brengen</li></ul> <p>Het kan werken als een instrument om negatieve attitudes en vooroordelen van het publiek ten opzichte van vreemdelingen aan te pakken en stereotypering te bestrijden.</p> <p>Voorbeelden van situaties waarin (digitale) storytelling materiaal zou kunnen worden ingezet:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a) Bewustmakingsinitiatieven voor de plaatselijke gemeenschap.</li><li>b) Bewustmakingsinitiatieven voor schoolkinderen.</li><li>c) Workshops voor werkgevers die van plan zijn migranten in dienst te nemen.</li><li>d) Opleidingen voor beroepsmensen die op gemeentelijk niveau verschillende soorten diensten verlenen, waaronder diensten voor migranten en nieuwkomers.</li><li>e) Conferentie/seminar voor beleidsmakers.</li><li>f) Informatiebron voor nieuw aangekomen migranten.</li></ol> <p>Hoe kunnen migranten en nieuwkomers bij de ontwikkelingsfase van het evenement worden betrokken?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a) Nodig hen uit hun verhalen te vertellen over een bepaald onderwerp dat verband houdt met het geplande evenement.</li><li>b) Een veilige ruimte creëren voor de betrokkene(n).</li><li>c) Informeer hen over het doel van de vertelactiviteit en de kanalen waar het verhaal zal worden gebruikt (de deelname moet vrijwillig en met toestemming zijn).</li><li>d) Op transparante wijze de doelen en stappen van het vertelproces uitleggen, zodat de verteller controle heeft over het eigen verhaal en de manier waarop het wordt uitgebeeld</li><li>e) De risico's van storytelling naar behoren evalueren en bespreken met de betrokkene(n).</li></ol> <p>De potentiële risico's:</p>
--------	--



	<p>a) Het verhaal kan uit de hand lopen (als het via de media wordt verspreid, kan dat leiden tot het gebruik van slechts gedeelten van het verhaal of het gebruik van koppen).</p> <p>b) Haatdragende/discriminerende opmerkingen over het verhaal of de migrant(en) zelf - dit is vooral een punt van zorg als het verhaal een groter publiek bereikt.</p> <p>c) Etikettering en reproductie van culturele stereotypen.</p> <p>d) Het eerlijk delen van verhalen en het actief verkennen van herinneringen kan ook trauma's raken en doen herleven.</p> <p>e) Intrekking van de toestemming van de verteller.</p>		
Titel van de activiteit	Een praktijkgerichte activiteit met dagelijkse scenario's	Duur	30 minuten.
Doel van de activiteit	Vrijwilligers en professionals een leidraad geven voor het gebruik van (digitale) storytelling bij het ontwikkelen van bewustmakingsactiviteiten of evenementen.		
Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwikkeling van vaardigheden in het toepassen van theoretische kennis in dagelijkse scenario's</li> </ul>		
Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaarten met realistische scenario's (het aantal hangt af van de grootte van de groep, het kunnen eenvoudige A4-tjes zijn)</li> <li>• Papieren met pennen voor elke groep om hun plan op te schrijven</li> </ul>		
Instructies	<p>Deelnemers worden verdeeld in groepen (4-6 personen), die elk een paar kaarten krijgen met verschillende scenario's. De deelnemers krijgen 20 minuten om een plan voor te bereiden en 10 minuten om een plan te presenteren. Maak gebruik van een initiatief op het gebied van verhalen vertellen in het kader van de Internationale Dag van de Migranten (18 december):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wat is het doel van het evenement?</li> <li>• Wie is het publiek?</li> <li>• Wie zou kunnen worden uitgenodigd om het verhaal te vertellen? Waarover zouden zij kunnen spreken?</li> <li>• In welke vorm wordt het verhaal verteld (d.w.z. digitaal of face to face, vooraf opgenomen of niet, audio of video)</li> <li>• Wat zijn de risico's?</li> <li>• Een groep pas aangekomen migranten die behoefte heeft aan informatie over mogelijke uitdagingen en emotionele steun van andere migranten.</li> </ul>		



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wat is het doel van het evenement?</li> <li>• Welke onderwerpen kunnen worden behandeld?</li> <li>• Wie kunnen worden uitgenodigd om het verhaal te vertellen? En hoe wordt dat gedaan?</li> <li>• De manier waarop het verhaal wordt verteld (digitaal of face to face, vooraf opgenomen of niet, audio of video)</li> </ul> <p>Wat zijn de risico's?</p>		
Beoordeling Activiteit 1.2				
	Titel van de activiteit	Cirkel van afsluiting	Duur	15 minuten
	Doel van de activiteit	Vrijwilligers en professionals een leidraad geven voor het gebruik van (digitale) storytelling bij het ontwikkelen van bewustmakingsactiviteiten of evenementen.		
	Benodigde materialen	N/A		
	Instructies	<p>Na de presentatie van de plannen, delen alle deelnemers in een kring wat ze geleerd hebben door de vragen te beantwoorden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wat heb je ervan geleerd?</li> <li>• Wat kan er verbeterd worden?</li> </ul>		
	Referenties:			
Deel 2	Titel: Hoe de DIGIMI Webapp te gebruiken voor het maken van Digitale Storytelling	<p>Onderwerp 1: Een eerste praktische workshop voor begeleiders over het opnemen van digitale verhalen met de DIGIMI-webapp</p> <p>Onderwerp 2: Een tweede praktische workshop met deelnemers over het opnemen van digitale verhalen met de DIGIMI-webapp</p>		
Inleidende activiteit 2.1				
	Titel van de activiteit	Inleiding in de basisrichtlijnen om een praktische DIGIMI-webapp-workshop te geven.	Duur	60 minuten
	Doel van de activiteit	De richtlijnen voor het vertellen van digitale verhalen en de webapp zijn tools die zijn gemaakt door DIGIMI-partners om maatschappelijke organisaties die werken		





**DIGIMI**

		<p>met migranten te ondersteunen bij het op een gemakkelijke manier creëren van een digitaal verhaal. Deze activiteit is bedoeld om begeleiders te helpen bij het integreren van digitale verhalen in sociaal werk en educatieve programma's met migranten. De tools van DIGIMI bieden toegang tot het uiten van iemands persoonlijke verhaal door middel van een vertelproces dat digitaal wordt vastgelegd en vervolgens wordt gedeeld met een publiek. Op het einde kunnen begeleiders zich met technologie bezighouden om op creatieve wijze digitale verhalen te ontwikkelen en de deelnemers te kunnen trainen.</p>
Leerresultaten		<ul style="list-style-type: none"><li>• Inleiding in de principes van Digital Storytelling.</li><li>• Begrijpen van de richtlijnen om een goed videoverhaal op te nemen.</li><li>• Trainers leren hoe ze de praktische workshop kunnen geven met de deelnemers.</li><li>• Inzicht in het downloaden en gebruiken van de DIGIMI-webapp</li><li>• Middelen om de trainers te helpen goede feedback te krijgen.</li></ul>
Benodigde materialen		<ul style="list-style-type: none"><li>• Inleiding tot de principes van Digital Storytelling.</li><li>• Video-tutorial over het gebruik van de webapp</li><li>• Smartphone/s om de webapp te downloaden van Play Store of App Store</li><li>• Internetverbinding</li><li>• Projector</li><li>• Online toestemmingsformulier voor deelnemers</li></ul>
Instructies		<p>Om deze activiteit uit te voeren, moet de facilitator de volgende stappen volgen:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Principes en richtlijnen introduceren (10 minuten)</li><li>2. Video-tutorial bekijken over het gebruik van de DIGIMI-webapp met de volgende stappen: Selecteer de te stellen vragen; Audio of video opnemen; Uploaden. (10 minuten)</li><li>3. Instructies voor het betrekken en opdelen van de groep deelnemers om de digitale verhalen vast te leggen. De groep bestaat uit minimaal 2 mensen en maximaal 4 mensen. Met de telefoon nemen de groepen de dialoog op voortkomend uit de antwoorden op de geselecteerde vragen, als video of audio-verhaal van niet meer dan 3 - 4 minuten. (30 minuten)</li></ol>







		<p>4. Tot slot instructies om feedback te krijgen van de deelnemers met 3 basisvragen:          -Wat vindt u van het gebruik van de DIGIMI-webapp          -Vind je het nuttig voor je werk met migranten?          -Was het gemakkelijk voor u om het te gebruiken?          (10 minuten)</p> <p>5. Laatste vragen</p>			
Inhoud + Activiteit 2.2					
	Titel van de activiteit	<p>Praktische workshop met deelnemers over het opnemen van digitale verhalen met de DIGIMI-webapp</p>	<table border="1"> <tr> <td>Duur</td> <td>60 - 90 minuten</td> </tr> </table>	Duur	60 - 90 minuten
	Duur	60 - 90 minuten			
Doel van de activiteit	<p>Deze activiteit stelt begeleiders en praktijkmensen (waar onder migranten) in staat om hen te betrekken bij een op interviews gebaseerd, actieve gesprekstechniek met behulp van de DIGIMI-webapp. Het functioneert als een brug voor culturele barrières. Bovendien is het leuk en spannend! De verhalen kunnen op verschillende audiovisuele manieren worden gepresenteerd. Migranten kunnen dit medium gebruiken om verschillende aspecten van hun persoonlijke verhalen te laten zien en anderen te inspireren hetzelfde te doen.</p> <p>De DIGIMI-webapp en trainingspakket pakken het overbruggen van culturele verschillen aan door stereotiepe en stigmatiserende verhalen over migranten en vluchtelingen te ontkrachten. Door migranten en lokale mensen een platform te bieden waar ze elkaar ontmoeten en hun eigen ervaringen, meningen en passies kunnen uiten, kunnen we kijkers ertoe aanzetten hun veronderstellingen in twijfel te trekken en hun denken over stereotypen aan beide kanten te transformeren. Daarmee versterken we de multiculturele dialoog en wederzijds begrip en respect.</p>				
Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verwerven van digitale basiscompetenties om Digital Storytelling te produceren.</li> <li>• Begrijpen van de voordelen van Storytelling als een stap in integratie en inclusie.</li> <li>• Zelfrespect onder deelnemers vergroten.</li> <li>• Breng een dialoog tussen hen tot stand door uitwisseling te stimuleren.</li> </ul>				



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Sociale en communicatieve vaardigheden verwerven.</li><li>• Werken in groepen verbeteren.</li></ul>
	Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inleiding in de Principes van Digitale Storytelling.</li><li>• Video-tutorial over het gebruik van de webapp.</li><li>• Smartphone/s om de webapp te downloaden van Play Store of App Store.</li><li>• Internetverbinding.</li><li>• Projector.</li><li>• Flipboard.</li><li>• Gekleurde post-its en markeerstiften.</li><li>• Een ruimte met voldoende licht om de video's op te nemen.</li><li>• Online toestemmingsformulier</li></ul>
	Instructies	<p>Om deze activiteit uit te voeren, moet de begeleider de volgende stappen volgen: Voordat je met de workshop begint, moet je ervoor zorgen dat alle deelnemers een online toestemmingsformulier hebben ondertekend, waarin ze worden geïnformeerd over het doel van de workshop en duidelijke en voldoende informatie over het DIGIMI-project. Als sommigen van hen niet willen tekenen, kunnen ze deelnemen, maar de verhalen kunnen niet worden opgenomen.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Een korte introductie van de principes van Digital Storytelling (10 minuten)</li><li>2. Bekijk samen de video-tutorial over het gebruik van de DIGIMI webapp. Verdeel de groep in kleinere groepen. (10 minuten)</li><li>3. De webapp is al gedownload door de begeleider en geïnstalleerd op de telefoons die in de workshop gebruikt worden.. Ook deelnemers kunnen de app downloaden, het hangt af van hun digitale vaardigheden om het te doen. Het is niet verplicht.</li><li>4. Eerste stap: de groepsleden gaan onderling in gesprek aan de hand van de vragen in de webapp. Zo leren ze elkaar beter kennen. Geef ze, afhankelijk van de grootte van de groep, 20 - 30 minuten voor deze eerste fase. In stap twee beslissen de groepen over welke vraag(en) of welke onderwerpen en verhalen die in de eerste fase worden besproken, ze de video willen maken (15 minuten). In de derde fase oefenen de groepen het verhaal, gebaseerd op de basisprincipes van storytelling (denk aan Hero's Journey). (15 minuten).</li></ol>





		5: Opnemen per groep en uploaden van het verhaal. Herinner de groepen eraan dat de films niet langer mogen zijn dan 3 minuten. Herinner de groepen eraan dat de film ook alleen in audio kan zijn, of met videomateriaal van de stad, het landschap, een object of de rug van een persoon voor het geval de persoon/personen niet zichtbaar willen zijn. De facilitator heeft de beheerderstoegang om de zojuist geüploade video's te "accepteren", zodat deze automatisch verschijnen in het gedeelte "Digitale verhalen" van DIGIMI's online platform (30 minuten in totaal)		
Beoordelingsactiviteit 2.3				
	Titel van de activiteit	Evaluatie Workshop 2.2	Duur	10 minuten
	Doel van de activiteit	Het gebruik van de webapp evalueren en aan de hand daarvan verfijnen.		
	Leerresultaten	<ul style="list-style-type: none"><li>• Beoordeel wat er is geleerd.</li><li>• Begrijp of de webapp nuttig is voor gebruikers</li><li>• Hulp bij het verfijnen van de webApp</li></ul>		
	Benodigde materialen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Een online of gedrukt formulier met de volgende vragen:<ul style="list-style-type: none"><li>- Wat vindt u van het gebruik van de DIGIMI-webapp</li><li>- Vind je het nuttig om jouw verhaal te delen om anderen te inspireren?</li><li>- Was het gemakkelijk voor u om het te gebruiken?</li></ul></li></ul>		
	Instructies	Om deze activiteit uit te voeren, moet de facilitator de volgende stappen volgen: 1. Vraag de deelnemers om het feedbackformulier in te vullen 2. Verzamel alle feedbackformulieren.		
	Referenties:			