

Wereldburgerschapseducatie boosten via digital storytelling



Richtlijnen voor leerkrachten en trainers 2^{de} fase pilootcursus

www.brights-project.eu



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen onderschrijving in van de inhoud, die enkel de standpunten van de auteurs reflecteert, en de Commissie kan niet verantwoordelijk gesteld worden voor eender welk gebruik van de informatie hierin aanwezig.

Project Acronym	BRIGHTS
Project Titel	Wereldburgerschapseducatie boosten via digital storytelling
Werkpakket	Werkpakket n° 3
Leverbare titel	Richtlijnen voor leerkrachten en trainers – 2 ^{de} fase pilootcursus – Nederlandse vertaling
Verspreidingsniveau	Publiek
Versie	1.0
Leverdatum	
Trefwoorden	Digital Storytelling, Wereldburgerschapseducatie, Storyboard
Abstract	Deze richtlijnen moeten leerkrachten en trainers helpen met nuttige informatie en instructies om workshops te organiseren met hun leerlingen en om digital stories te produceren.
Auteurs	MAKS, USGM, All Digital met de bijdrage van alle partners
Project n°	580256-EPP-1-2016-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Overeenkomst n°	2016-2790 / 001 - 001
Website	www.brights-project.eu



Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 4.0 Internationaal-licentie (CC BY-NC-SA 4.0)



Richtlijnen voor leerkrachten en trainers

2e fase pilotocursus



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen
onderschrijving in van de inhoud, die enkel de standpunten van de auteurs reflecteert, en de
Commissie kan niet verantwoordelijk gesteld worden voor eender welk gebruik van de informatie
hierin aanwezig.

Inhoudstafel

1.	BRIGHTS Pilootcursus.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Inclusie van maatschappelijk kwetsbare jongeren	Error! Bookmark not defined.
3.	Leerinhoud en benodigdheden	Error! Bookmark not defined.
4.	Leeractiviteiten.....	Error! Bookmark not defined.
5.	Vereisten van digital stories and selectiecriteria	12
6.	GCE community	14
7.	Certificaat toekenning	Error! Bookmark not defined.
8.	De Internationale Wedstrijd	15

Abstract

Deze richtlijnen zijn bedoeld om leraren en trainers te helpen om activiteiten met jongeren te organiseren en digital stories te maken over wereldburgerschap.

Dit document behandelt een verscheidenheid aan onderwerpen. Het eerste deel gaat over de pilootfase waarin leerkrachten/trainers en jongeren deelnemen.

Vervolgens wordt het belang uitgelegd van het betrekken van kansarme jongeren en wordt kort ingegaan op het inclusieve potentieel van digital storytelling. De volgende delen van het document bieden een reeks instructies om de workshops te organiseren en effectieve en waardevolle digitale verhalen te produceren. Daarnaast wordt de koppeling met de online community over Global Citizenship Education voorgesteld en wordt een korte uitleg over het toekennen van certificaten gegeven. Tenslotte wordt de lancering van de internationale wedstrijd geïntroduceerd en worden de instructies over de selectieprocedure gegeven.

1. BRIGHTS pilootcursus

De BRIGHTS-cursus “Wereldburgerschapseducatie benaderen door middel van digital storytelling” is gericht op leerkrachten en trainers die met jongeren werken; het bestaat uit een pilootfase op het eerste niveau die zowel een MOOC als een face-to-face training omvat, en een pilootfase op het tweede niveau leerkrachten/trainers met studenten werken.

De primaire doelgroep bestaat uit leraren uit het secundair onderwijs en trainers uit de vier partnerlanden (Italië, België, Griekenland, Kroatië) die tijdens hun leerproces warden ondersteund door “national tutors” (eerste pilootfase).

De jongeren zijn de uiteindelijke begunstigen van het hele proces en van hen wordt verwacht dat ze digitale verhalen produceren met hun leraren en trainers, ondersteund door de national tutors.

Dit document is een gids voor het organiseren van **de pilootcursus op het tweede niveau**, waarbij ten minste **100 leraren en trainers** (25 per land) zijn betrokken die de MOOC hebben voltooid en dus over de benodigde kennis en vaardigheden beschikken om praktische sessies met jongeren te organiseren. Een totaal van **1500 studenten/jongeren** zullen deelnemen aan workshops waarin ze digital stories maken (ongeveer 15 studenten per leraar/trainer). De pilootcursus op het tweede niveau zal naar verwachting in totaal **25 uur** duren per werkgroep in elk van de vier partnerlanden. Het resultaat van de pilot met jongeren is de productie van **minstens 100 digital stories** over Global Citizenship. De verhalen worden beoordeeld en geselecteerd in het kader van de Europese wedstrijd “BRIGHTS Awards: beste digital story over wereldburgerschap”, die in april 2018 worden gelanceerd.

Tegen het einde van de 25-uurs pilotcursus, zullen de studenten in staat zijn om:

- Essentiële elementen van een goede digital story te herkennen;
- De belangrijkste stappen en elementen van scriptschrijven te herkennen;
- Alle elementen (tekst, afbeeldingen, stemopname, muziek) te verzamelen en een digital story over Wereldburgerschaps-educatie te maken;
- Een digital story online te publiceren

2. Inclusie van maatschappelijk kwetsbare jongeren

Een van de hoofddoelen van het project is om innovatieve manieren van werken met kansarme jongeren toe te passen. Ten minste **30% van de jongeren die deelnemen aan het project moeten een maatschappelijk kwetsbare achtergrond** hebben, bijvoorbeeld door hun migrantenachtergrond, socio-economische status van hun ouders, etniciteit, religie, woonplaats en andere factoren die een impact kunnen hebben op sociale uitsluiting en werkloosheid.

Om kansarme jongeren beter te kunnen bereiken, richt het project zich op strategieën van zowel **formeel als niet-formeel onderwijs**. Het BRIGHTS-project betekent met name het publiceren van persoonlijke digitale verhalen als vorm van empowerment. In "*Digital Storytelling - Capturing Lives, Creating Community*"¹, legt Joe Lambert (een baanbrekende digital storyteller) uit hoe belangrijk storytelling is als middel voor mensen om ervaringen in de dagelijkse wereld te begrijpen en te articuleren. Het is een techniek om

¹ *Digital Storytelling Capturing Lives, Creating Community* by Joe Lambert, Digital Diner Press, 2006

barrières te breken en het begrip tussen generaties, etniciteiten en andere groepen onderling te vergroten.

Alle leraren/trainers die verantwoordelijk zijn voor de pilot op het tweede niveau in elk partnerland zorgen voor de actieve betrokkenheid van jongeren met een risico op uitsluiting. Zij zullen ook de efficiëntie van deze methodologie beoordelen om inclusie en participatie te verbeteren.

3. Leerinhoud en benodigheden

Wat heb je nodig voor een digital storytellingproject?

Toegewezen tijd:

De aanbevolen lengte van een digital storytellingproject is ongeveer 25 uur, idealiter verdeeld over 4-5 dagen in 1 week. Dit kan worden uitgebreid met extra tijd voor onderzoek, vergaderingen, het maken van foto's of opnames.

Het creëren van een digitaal verhaal bestaat uit 3 delen:

1. Brainstormen en het verhaal schrijven
2. Maken of verzamelen van foto's, geluid en muziek
3. De video monteren en afwerken op een computer of tablet

Het einde van het project is meestal een screening van de verhalen voor de deelnemers en hun leeftijdsgenoten.

Aantal deelnemers:

Een projectgroep heeft best maximaal 10-12 deelnemers om praktische redenen en om de kwaliteit te garanderen. Als een groep dit aantal overschrijdt, moet men die best onderverdelen in verschillende kleinere groepen die parallel werken.

Nodige faciliteiten en materiaal:



- Een comfortabele trainingsruimte die zowel groepsinteracties als individueel werken mogelijk maakt
- Een stille ruimte waar deelnemers voice-overs kunnen opnemen
- Een computer of tablet voor elke deelnemer met een stabiele internetverbinding en respectievelijk Davinci Resolve of iMovie geïnstalleerd (zie MOOC Module 4)
- Een digitale camera om foto's te maken
- Een USB-kabel of kaartlezer om foto's naar de computer te uploaden
- Een smartphone, tablet, videocamera of geluidsrecorder om een voice-over op te nemen
- Koptelefoon voor elke deelnemer om naar de opnamen te luisteren
- Storyboard-sjablonen die vanuit de MOOC (reader 4.1.) kunnen afgedrukt worden of die de leerlingen zelf kunnen maken
- Een verzameling foto's die tot de verbeelding spreken en/of een beetje dubbelzinnig zijn (vaak gebruiken facilitators kaarten uit het bordspel "Dixit")
- Papier en pennen voor deelnemers om notities te maken

4. Leeractiviteiten

Deelnemers maken originele verhalen met tekst, tekeningen, foto's, animatie, audio en video. Ze gebruiken technologische hulpmiddelen, zoals digitale camera's en tablets, om hun verhalen tot leven te brengen. Verhaalideeën kunnen voortkomen uit persoonlijke en familie-ervaringen, verbindingen met andere culturen en echte of imaginaire mensen, plaatsen of evenementen. Aan het einde van de cursus organiseren de deelnemers een evenement en gebruiken ze sociale media om hun verhaal te verspreiden.

fasen:

0. Introductie tot digital storytelling
1. Een idee bedenken: waar wil je over vertellen?
2. Een scenario en een script maken
3. Onderzoek en het verzamelen van bronnenmateriaal
4. Opnemen van geluid en video, scannen van foto's
5. Bewerken: video, foto's, geluid, effecten en mixen
6. Werk af met effect, titels en aftiteling, exporteer de film

7. Vertoning en/of online publiceren met behulp van sociale media

Afhankelijk van je project en je groep, zullen je cursusplan en sessieplannen enigszins verschillen, maar in wezen zal het eruit zien als dit cursusplan (gespreid over 4 sessies van 6-8 uur):

Sessie 1

- Icebreaker, elkaar leren kennen
- Introductie tot digital storytelling (voorbeelden tonen)
- Introductie van WBE als een gemeenschappelijk thema
- Individuele taak: denk aan twee anekdotes uit je persoonlijke ervaring die betrekking hebben op het thema
- Story circles, delen en becommentariëren over elkaars anekdotes

Sessie 2

- Storytelling theorie voor beginners (hoe werken verhalen, wat is hun typische structuur en hoe schrijf je een verhaal dat een publiek aanspreekt?)
- Een scenario/ storyboard schrijven

Sessie 3

- Fotografietheorie voor beginners (wat is een goed beeld om te maken/gebruiken in termen van technische en artistieke kwaliteit?)
- Beeldtaal (symboliek van afbeeldingen)
- Basisprincipes van auteursrecht
- Verzamelen van materiaal (video + afbeeldingen + audio) om het verhaal te ondersteunen
- Introductie tot videomontage

Sessie 4

- Opname voice-over audio
- Videomontage
- Finishing touches (titels, exporteren, etc.)
- Interne vertoning
- Evaluatie

5. Vereisten van digital stories en selectiecriteria

Digital stories moeten worden geproduceerd door een aantal regels te respecteren:

- De digital stories zijn een sequentie van afbeeldingen en/of korte video's met niet meer dan 3 minuten lengte. De digital stories kunnen muziek bevatten samen met een voice-over;
- De digital stories kunnen in het Engels of in de nationale talen van de partners worden geproduceerd. De 4 verhalen die worden geselecteerd voor de nationale/Europese prijs in elk partnerland worden door de nationale docenten in het Engels ondertiteld (details over de internationale wedstrijd worden hieronder gegeven).
- De digital stories voor het BRIGHTS-project beginnen met een titelscherm met het BRIGHTS-logo en het Erasmus+ logo
- Het voorlaatste scherm van de digital stories moet bevatten:
 - o de voor- en achternaam van de auteur (s)
 - o de school/instelling
 - o de stad
 - o het land
 - o De
 - o melding (zie onderstaande instructies in Auteursrechtkwestie)
- Het laatste scherm van de digital stories moet de volgende tekst bevatten: "Dit project is gefinancierd met steun van de Europese Commissie. Dit product geeft uitsluitend de mening van de auteur weer en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor het gebruik van de informatie die erin is vervat ". Gelieve de vereisten voor visuele identiteit te volgen die beschikbaar zijn op het volgende webadres: https://eacea.ec.europa.eu/about-eacea/visual-identity_en

Auteursrecht kwesties

De video's moeten de copyrightregels respecteren en duidelijk en adequaat verwijzen naar elk creatief commons-materiaal dat wordt gebruikt wanneer dat nodig is.

De teams van studenten moeten de auteursrechten behouden voor alle video's en foto's die ze in de video's gaan gebruiken. Als alternatief moeten ze auteursrechtvrije materialen gebruiken.

De beste afbeeldingen, video's en muziek die moeten worden opgenomen in de Digitale Verhalen zijn degene die de deelnemers zelf maken. Als de deelnemers ervoor kiezen om andermans werk te gebruiken, moeten ze er zeker van zijn dat ze het recht hebben om het te gebruiken en de persoon die het gemaakt heeft te eren - dit moet worden gedaan in een scherm aan het einde van het digitale verhaal.

De digitale verhalen geproduceerd in het BRIGHTS-project vallen onder het auteursrecht onder een Creative Commons-licentie. Deze licenties worden kosteloos ter beschikking gesteld en stellen makers in staat te communiceren welke rechten zij reserveren en welke rechten zij afzien ten voordele van ontvangers of andere videomakers. De gekozen licentie is:

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Unported (CC BY-NC-SA 4.0), wat betekent dat ontvangers vrij zijn om te delen (kopiëren, distribueren en verzenden van het werk), onder de volgende voorwaarden:

Attributie - zij moeten het werk op de door de auteur of licentiegever gespecificeerde manier toeschrijven (maar niet op een manier die suggereert dat ze u of uw gebruik van het werk onderschrijven).

Niet-commercieel - ze mogen dit werk niet voor commerciële doeleinden gebruiken.

Gelijk delen - Als u dit werk wijzigt, transformeert of bouwt, mag u het resulterende werk alleen verspreiden onder dezelfde of vergelijkbare licentie als deze.

Meer info:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Om duidelijk te maken dat de digital stories die door de deelnemers aan het BRIGHTS-project zijn geproduceerd, onder deze licentie worden gerealiseerd en verspreid, moeten de auteur (s) de volgende afbeelding en tekst opnemen



Dit werk is in licentie gegeven volgens een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieelDelenAls 4.0 internationale licentie (CC BY-NC-SA 4.0)

6. GCE community

Tijdens het uitgebreide BRIGHTS-traject hebben leraren en opleiders de kans om lid te worden van een Europese gemeenschap van mensen, inclusief onderzoekers, onderwijsdeskundigen en belanghebbenden die geïnteresseerd zijn in Global Citizenship Education. De **GCE Online Community** wordt gehost door het Unite-IT-platform (<http://www.unite-it.eu/>) en is rechtstreeks toegankelijk via het volgende adres: <http://www.unite-it.eu/group/global-citizenship-education>. Dit biedt de mogelijkheid om de leerervaring te verrijken met een breed scala aan perspectieven en ervaringen op internationaal niveau.

Tijdens de pilotcursus op het tweede niveau gebruiken de **leraren en trainers** de GCE Online Community om:

- Contact onderhouden met de docenten/tutoren uit de verschillende partnerlanden;
- Doorgaan met het delen van middelen en het uitwisselen van goede praktijken;
- hun activiteiten met studenten te bespreken en om aanbevelingen/suggesties aan andere leraren/trainers te vragen;

- De digital stories gemaakt door de studenten met hun ondersteuning te delen en feedback van het publiek te verzamelen.

De **studenten** zullen het gebruiken om:

- In contact te komen en een discussie te starten met Europese jongeren die gevoelig zijn voor het vraagstuk van Global Citizenship Education/wereldburgerschapsonderwijs;
- Toegang te krijgen tot relevante documenten of informatie over Global Citizenship Education/wereldburgerschapsonderwijs;
- De digital stories die ze hebben gemaakt met hun docenten of trainers up te loaden;
- De verhalen gemaakt door andere jongeren in heel Europa te bekijken.

7. Certificaat toekenning

Het certificaat van deelname aan de blended cursus wordt afgeleverd bij de leerkrachten/trainers die minstens 8 uur op 10 F2F-uren hebben bijgewoond (1e pilotofase) en de 25-uursactiviteiten met de jongeren hebben uitgevoerd (2e pilotofase).

8. De Internationale Wedstrijd

De BRIGHTS-wedstrijd "**BRIGHTS Awards: beste digitale verhaal over wereldburgerschapsthema's**" wordt op 15 april 2018 gelanceerd, wanneer de F2F-pilotactiviteiten met leerkrachten/trainers en jongeren in de projectlanden moeten starten en deze zal eind juni 2018 worden afgesloten, wanneer alle digital stories geproduceerd zullen zijn door de deelnemers (jongeren ondersteund door hun leraren of trainers).

Tegen 16 juli 2018 zullen de nationale tutors vier beste nationale stories selecteren en tegen het einde van juli zal de internationale jury van de wedstrijd de beste nationale stories (een voor elk land) en de beste Europese story selecteren.

Begin september 2018 worden nationale winnaars bekend gemaakt en uitgenodigd om deel te nemen aan de BRIGHTS internationale workshop en awards tijdens de ALL DIGITAL Summit op 18-19 oktober 2018 in Brussel (reiskosten en accommodatie voor de winnaars (1 leraar/trainer en 1 student uit elk projectland) worden door het project gedekt.

Het Unite-IT-platform zal worden gebruikt om de BRIGHTS-wedstrijd in april te lanceren. De inhoud zal gebaseerd zijn op een tweestaps proces van selectie van de beste verhalen:

- Tijdens **de eerste stap** (eind juni) roepen de partners alle BRIGHTS-deelnemers op om hun digital stories in te dienen. Een totaal van 4 formulieren, één per partnertaal, zal aan de deelnemers worden gegeven. Deze geven deelnemers de instructies om het document en de video in te dienen en hoe ze over te dragen aan hun nationale tutor. Op deze manier zullen de nationale docenten direct alle digital stores ontvangen die in hun land zijn geproduceerd tegen het einde van juni en vervolgens zullen ze de 10 beste stories (ondertitels in het Engels) selecteren op 10 of 15 juli.
- **De tweede stap** van de wedstrijd is de oprichting van een internationale jury en de selectie van de beste stories. Er zijn 2 prijzen, een voor de beste nationale story en een voor de beste story bij de 4 nationale winnaars.

De jury beoordeelt de verhalen aan de hand van de volgende criteria:

1. Keuze van het onderwerp en relevantie voor WBE-onderwerpen (een van de volgende: Duurzame ontwikkeling en levensstijl, Sociale inclusie en culturele diversiteit, Gendergelijkheid, Vrede en mensenrechten, actief burgerschap en democratie)
2. Kwaliteit van concept en schrijven: weerspiegelt het verhaal het persoonlijke standpunt van de maker?
3. Creativiteit en originaliteit
4. Technische uitvoering: kwaliteit van geluid, afbeeldingen en bewerking

Tijdens de wedstrijd zal Unite-IT constant worden gebruikt om de wedstrijd te promoten en de discussie tussen de deelnemers (voornamelijk leraren en trainers) te stimuleren.

De partners zullen een galerij met digitale verhalen maken (inclusief alle digitale verhalen die via de wedstrijd worden ontvangen) op de **website** van het **BRIGHTS-project**. BRIGHTS-leerkrachten/trainers worden aanbevolen om de studenten aan te moedigen hun verhalen met leeftijdsgenoten te delen via de **Facebook-pagina BRIGHTS** (@BrightsProject). Ze kunnen dit doen door de videobestanden te verzenden via Wetransfer naar de nationale tutors die de video's op Facebook publiceren.