



Identitet og styrkelse af migrantkvinder gennem digital historiefortælling

Læringsscenarier for voksenundervisning

Udarbejdet af:
VNB Tyskland



innopixel



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union

Indhold

| | |
|--|----|
| Hvad er digital historiefortælling? | 3 |
| Hvorfor har vi brug for digital historiefortælling i voksenundervisningen? | 4 |
| Digital historiefortælling som en uddannelsesstrategi | 4 |
| Digital historiefortælling som læringsaktivitet | 5 |
| Praktiske overvejelser for voksenlæring | 5 |
| Metodologiske fællestræk for alle scenarier | 6 |
| Kompetencemål (ifølge den fælles europæiske referenceramme for sprog) | 6 |
| Henvisning til DigComps fem kompetenceområder | 8 |
| Pædagogisk struktur | 9 |
| Storylight kompetencegrid | 9 |
| Ledsagende pædagogiske redskaber | 10 |
| Refleksionsspørgsmål | 10 |
| Scenarie 1: "Min ankomst – Veje til et nyt liv" | 11 |
| Scenarie 2: "Kvinder, der har formet mig" | 12 |
| Scenarie 3: "Mit hjem – vores hjem" | 14 |
| Scenarie 4: "Minder fra min barndom" | 15 |
| Scenarie 5: "Mit erhverv – min vej" | 16 |
| Scenarie 6: "Mit sprog – min stemme" | 17 |
| Scenarie 7: "Kvinder fortæller (he)historier" | 18 |
| Scenarie 8: "Billeder af fremtiden – mig i 2030" | 19 |
| Scenarie 9: "Mit nabolag – Møder og historier" | 20 |
| Scenarie 10: "At gøre mine talenter synlige" | 21 |
| Metodologisk implementering | 22 |
| Evaluering | 22 |
| Bibliografi og kilder | 23 |
| Om projektet | 25 |



Co-funded by
the European Union

Indførelsen

Dette værktøjssæt er udviklet til institutioner og personale inden for voksenuddannelse. Den indeholder læringsscenarier for brug af digital historiefortælling for migrantkvinder, forbinder forskellige anvendelsesområder af digital historiefortælling med hinanden og præsenterer komponenter for inkluderende og barrierfri (online) læring for marginaliserede grupper.

- **Overordnede læringsmål:** Fremme af selveffektivitet, sproglig udtryk og social deltagelse
- **Målgrupper:** Migrantkvinder som deltagere i voksenuddannelse (f.eks. i sprogkurser, integrationskurser, erhvervsforberedelse)
- **Forudsætninger:** Grundlæggende kendskab til andetsprog (A2–B2), ingen særlig forudgående IT-viden kræves
- **Metodologi:** Projektorienteret, handlingsorienteret og biografisk læring
- **Kompetenceområder:** sproglige, digitale, sociale og personlige færdigheder

Hvad er digital historiefortælling?

Digital historiefortælling (DST) er en pædagogisk tilgang, der kombinerer traditionel historiefortælling med moderne digitale værktøjer som lyd, video, billeder og interaktive medier. I voksenundervisning er DST en effektiv måde at øge engagementet, fremme refleksion og støtte udviklingen af digitale færdigheder.

Digital historiefortælling er både en **uddannelsesstrategi** og en **læringsaktivitet**. Det gør det muligt for voksenundervisere aktivt at engagere elever, anerkende deres oplevelser og udvikle væsentlige digitale og narrative færdigheder. Ved at bruge historiefortælling i digitale formater kan undervisere skabe meningsfulde, inkluderende og interaktive læringsoplevelser, der giver voksne elever mulighed for at udtrykke sig, skabe forbindelse til andre og anvende viden på praktiske måder.



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



innopixel U N I T





Co-funded by
the European Union

Hvorfor har vi brug for digital historiefortælling i voksenundervisningen?

Voksne elever bringer ofte forskellige livserfaringer, kulturelle baggrunde og læringsbehov med sig. DST tilbyder flere fordele:

- **Personlig læring:** Elever kan dele og udforske deres egne oplevelser, hvilket gør læringen relevant og meningsfuld.
- **Kompetenceudvikling:** DST fremmer kritisk tænkning, kreativitet, digital læsefærdighed, kommunikation og narrative færdigheder.
- **Engagement og motivation:** Multimedieformater gør læring interaktiv og stimulerende, hvilket forbedrer elevernes motivation.
- **Refleksion** Voksne elever kan reflektere over personlige erfaringer, udfordringer og succeser og dermed fremme både kognitiv og følelsesmæssig udvikling.

Digital historiefortælling som en uddannelsesstrategi

I undervisning *med* DST kan digitale historier bruges som et medie til at formidle indhold.

Eksempler:

- **Uddannelseshistorier :** Brug af digitale fortællinger til at illustrere koncepter, casestudier eller historiske begivenheder.
- **Scenariebaseret læring:** Skab digitale simulationer eller interaktive historier for at udforske virkelige situationer.
- **Multimediepræsentationer:** Integrér videoer, lydclip eller interaktiv historiefortælling for at forklare lektioner på en engagerende måde.

I denne tilgang fungerer læreren primært som facilitator, der hjælper eleverne med at få adgang til, fortolke og interagere med digitale historier for at forbedre forståelsen.

Digital historiefortælling som læringsaktivitet

Undervisning *gennem* DST fokuserer på at hjælpe eleverne med **at skabe deres egne digitale historier**. Denne proces omfatter typisk:

1. **Historieidéudvikling:** Eleverne reflekterer over erfaringer, viden eller færdigheder for at finde på idéer til historier.
2. **Manuskriptskrivning og planlægning:** strukturering af fortællingen, identifikation af nøglebudskaber og planlægning af multimedieelementer.
3. **Digital produktion:** Brug af værktøjer (f.eks. videoredigerere, lydsoftware eller storyboard-apps) til at skabe multimedieindhold.
4. **Deling og feedback:** At præsentere historier for jævnaldrende til diskussion, refleksion og læring.

Gennem denne proces forbedrer eleverne kritisk tænkning, digitale færdigheder, udtryksevne og samarbejde, samtidig med at de uddyber deres forståelse af fagets indhold.

Praktiske overvejelser for voksenlæring

Når DST implementeres i voksenuddannelsen, bør følgende overvejes:

- **Tilgængelighed:** Sørg for, at værktøjer og platforme er brugervenlige, tilgængelige og anvendelige for elever med forskellige digitale færdigheder.
- **Relevans:** Vælg emner og historier, der afspejler voksenstuderendes erfaringer og mål.
- **Støttende miljø:** Giv vejledning, ramme og konstruktiv feedback gennem hele fortælleprocessen.
- **Læseplansintegration:** Tilpas DST-aktiviteter med læringsmål og resultater.



Co-funded by
the European Union

Metodologiske fællestræk for alle scenarier

- Fortælle-mæssig identifikation: Fortællinger leves fragmentarisk med beslutninger
- Refleksion: Skriveopgave eller udveksling (f.eks. "Hvad rørte mig i dag?")
- Peer learning: Valgfri gruppetilstand: analyser scener sammen, byt roller
- Sproglig styrkelse: Hjælpe-midler på efterspørgsel (ordforråd, synonymmer, sætningsmønstre), situationsrelaterede

Kompetencemål (ifølge den fælles europæiske referenceramme for sprog)

- Sproglig kompetence: fortælling, beskrivelse, argumentation i mundtlig og skriftlig form (A2–B2)
- Digital kompetence (DigComp): Informationsbehandling, medieproduktion, kommunikation i det digitale rum
- Sociale og personlige færdigheder: teamwork, refleksion, interkulturel kommunikation, selvtillid
- Kulturel kompetence: at forstå sine egne og andres kulturelle perspektiver



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



innopixel U N I T





Co-funded by
the European Union

Uddannelsesramme for Storylight- læringsscenerierne

Baseret på EU's ramme for digital kompetence for borgere (DigComp 2.2)

Formål

Fremme af migrantkvinders digitale, sproglige og sociale kompetence i voksenundervisning gennem interaktiv digital historiefortælling.

Rammeværkets vejledende principper

Storylights uddannelsesramme positionerer interaktiv digital historiefortælling som en **bro mellem sprogindlæring, mediekompetence og empowerment**. Den operationaliserer **DigComp-rammen** for voksenlæring ved:

- kombinerer digital deltagelse med personlig betydning,
- tilpasser læringsprocesser mod selvtillid og interkulturel forståelse, og
- tilbyder voksenundervisere en struktureret introduktion til kompetenceorienteret læring.

Grundlæggende pædagogisk holdning

- Empowerment gennem historiefortælling: personlige historier som en kilde til identitet, selvtillid og deltagelse.
- Læring som en social, reflektiv og digitalt medieret proces.
- Lige adgang: digital inklusion og tilgængelige værktøjer.
- Selvstyret, erfaringsbaseret og handlingsorienteret læring.

Metodologisk grundlag

- Fortællingscyklus: . *Refleksion* → *skabelse* → *produktion* → *præsentation* → *refleksion*
- Integration af peer-læring, feedback og sproglig støtte på alle stadier.
- Projektbaseret læring med interaktive digitale værktøjer, der kan bruges på en lavtærskel og mobil måde.



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



innopixel U N I T



Henvisning til DigComps fem kompetenceområder

| DigComp-området | Kompetencemål (Storylight) | Læringsaktiviteter og metoder | Eksempler fra Storylight-scenarier |
|---|---|--|---|
| 1. Informations- og datakompetence | Søg efter information, vurder den og integrer den i dine egne fortællinger. | - Forskning i steder, personer, kulturelle emner - diskuter kildevurdering, ophavsret og licenser | Scenarie 3 "Mit hjem – vores hjem" Scenarie 7 "Kvinder fortæller (he)historier" |
| 2. Kommunikation og samarbejde | Brug digitale værktøjer til kommunikation og udveksling; Fremme interkulturel forståelse. | - Fælles produktion og feedback fra kolleger via online platforme - udveksling på tværs af sprog- og kulturgrænser | Scenarie 2 "Kvinder, der har formet mig" Scenarie 6 "Mit sprog – min stemme" |
| 3. Digital indholdsproduktion | Design, rediger og udgiv dine egne digitale produkter. | - Arbejde med video-, lyd- og grafikværktøjer (Canva, Audacity, WeVideo) - Storyboard- og manuskriptarbejde | Alle scenarier – især 1, 4, 5, 8 |
| 4. Sikkerhed | Udvikl bevidsthed om databeskyttelse, ophavsret og digital selvbestemmelse. | - Introduktion til databeskyttelse og samtykkeerklæringer - Refleksion over ens egen digitale identitet | Scenarie 5 "Mit erhverv – Min vej" Scenarie 7: "Kvinder fortæller (hi)historier" |
| 5. Problemløsning og videre læring | Vælg digitale værktøjer selvstændigt og brug dem til at løse opgaver. | - Værktøjsudforskning, kreativ problemløsning i projekter - refleksion over læringsprocesser i den digitale portefølje | Scenarie 8 "Billeder af fremtiden – mig i 2030" |

Pædagogisk struktur

Læringsfaser (baseret på DigComp):

1. **Sensitiserings og orientering (B1, B2)**
Introduktion til digitale værktøjer, refleksion over digital deltagelse, diskussion om mediekompetence. → *DigComp 1 & 2*
2. **Udvikling og produktion (B3)**
Skabelse af dine egne digitale historier med hensyn til sikkerhed og ophavsret. → *DigComp 3 & 4*
3. **Refleksion & Præsentation (B5)**
Selv- og peer-refleksion, præsentation i det digitale rum, udvikling af problemløsningsstrategier. → *DigComp 5*

Storylight kompetencegrid

| Kompetenceniveau (ifølge DigComp) | Storylight Reference / Læringsmål | Eksemplarisk aktivitet |
|------------------------------------|---|---|
| A1 – Grundlæggende | Første brug af digitale værktøjer, forståelse af medieindhold | Brug af Canva eller Audacity med vejledning |
| A2 – Struktur | Selvstændig brug af simple digitale værktøjer | At skabe din egen digitale novelle |
| B1 – Selvstændig virksomhed | Kombinering af flere værktøjer, brug af interaktive digitale ressourcer | Produktion af et videoportræt eller podcast |
| B2 – Udvidelse | Kritisk evaluering af digitalt indhold og selvbestemt brug | Udvikling af et online galleri eller empowerment-portefølje |



Co-funded by
the European Union

Ledsagende pædagogiske redskaber

- **Empowerment-portefølje:** Dokumentation af læringsfremskridt i forhold til DigComp-kompetencer.
- **Selv- og fagfælleevaluering:** Refleksion over digitale færdigheder (værktøjsvalg, samarbejde, databeskyttelse).
- **Trænerguide:** Vejledning om, hvordan hver aktivitet tildeles et eller flere DigComp-områder.

Refleksionsspørgsmål

- Hvordan har min digitale kompetence ændret sig?
- Hvordan kan jeg fortsætte med at bruge digitale værktøjer i min hverdag?
- Hvilke aspekter af min historie vil jeg gøre digitalt synlige – og hvorfor?



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



innopixel





Co-funded by
the European Union

Læringsscenarier

Scenarie 1: "Min ankomst – Veje til et nyt liv"

Mål: At reflektere over sin egen migrationsoplevelse og fremme sproglig udtryk.

Beskrivelse: Deltagerne vil skabe korte digitale historier (2-3 minutter) om deres ankomst til et nyt land: forventninger, førstehåndsindtryk, udfordringer. Hvordan var ankomsten? Hvad var svært? Hvad gav mod?

Gennem deres valg, når de ser de interaktive Storylight-videoer, kan de aktivt påvirke historierne. Andre deltagere fortæller deres egne historier – som spejle eller inspiration.

Læringsmål:

- Fremme af fortælleevner på andetsproget
- Udvikling af grundlæggende digitale færdigheder (lydoptagelse, billedredigering)
- Styrkelse af identitet og selvtillid

Mål for empowerment:

- At forstå sin egen migrationsbiografi som værdifuld og værd at fortælle
- Identifikation med flere identiteter (mor, professionel, lærende, migrant)
- Udveksl med andres historier – "Jeg er ikke alene"

Sprogstøtte:

- Biografisk fortælling: Fortid, Følelser, Håb
- Første og anden person (jeg, dig – dialoger)
- Opbygning af et individuelt ordforråd omkring identitet

Materialer/værktøjer: Storyboard-skabelon, Smartphone, Audacity, Canva

Resultater: Lyd - eller videohistorie om ens egen nye begyndelse



Co-funded by
the European Union

Scenarie 2: "Kvinder, der har formet mig"

Mål: At gøre interkulturelle perspektiver på rollemodeller og kvindelige rollemodeller synlige.

Beskrivelse: Hver deltager deler digitalt en kvinde (f.eks. mor, lærer, aktivist), som har inspireret dem. Historierne kombineres med fotos, musik og tekst.

Læringsmål:

- Håndtering af kønsroller og værdier
- Udvidelse af ordforråd inden for emner som familie, arbejde, uddannelse
- Fremme af kreativt udtryk

Mål for empowerment:

- At anerkende sin egen påskønnelse af kvindelige rollemodeller
- Identifikation med flere roller (migrant, datter, professionel, lærende)
- Styrkelse af selvtillid og stolthed over egne oplevelser

Sprogstøtte:

- Brug af datid (perfektum, datid) til biografisk fortælling
- Adjektiver og evalueringer til at beskrive karakteristika og handlinger
- Formulering af meninger og følelser ("Hun inspirerede mig, fordi...")

Materialer/værktøjer: Fotoarkiv, Canva til digitalt design, stemmeoptagelsesapp

Resultater: Digital portræt eller kort video



Co-funded by
the European Union

Scenarie 3: "Mit hjem – vores hjem"

Mål: At fremme deltagelse og tilhørsforhold i lokalsamfundet.

Beskrivelse: I små grupper producerer migrantkvinder digitale ture eller videohistorier om steder, der er vigtige for dem (f.eks. marked, skole, park). Historierne viser personlige perspektiver på bopælsstedet og opmuntrer til udveksling om fællesskab og integration.

Læringsmål:

- At lære digitale værktøjer (f.eks. kortapps, fotoapps, videoredigering)
- Udvikling af præsentations- og teamwork-evner
- Fremme af lokal integration og borgerdeltagelse

Mål for empowerment:

- Opfattelse af ens egne bidrag til fællesskabslivet
- Stolt af sin rolle i det lokale miljø
- Udveksling og netværk med andre deltagere, fremme af deltagelse

Sprogstøtte:

- Ordforråd om steder, vejbeskrivelser, aktiviteter og offentlige faciliteter
- Brug af imperativer og anvisninger ("Gå ligeud...", "Drej til venstre...")
- Fortælleformer: Nutid for nuværende situation, perfekt til oplevelser

Materialer/værktøjer: Smartphone eller tablet, Google Maps/Maps-apps

Resultater: Digital byvandring eller gruppevideo



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



innopixel U N I T





Co-funded by
the European Union

Scenarie 4: "Minder fra min barndom"

Mål: At fremme narrative færdigheder og følelsesmæssig udtryk.

Beskrivelse: Deltagerne fortæller barndoms minder i form af en digital billedfortælling med fotos, musik og talt tekst. Historierne kan indeholde særlige øjeblikke, traditioner, familieritualer eller formative oplevelser.

Læringsmål:

- At lære digitale værktøjer (f.eks. kortapps, fotoapps, videoredigering)
- Udvikling af præsentations- og teamwork-evner
- Fremme af lokal integration og borgerdeltagelse

Mål for empowerment:

- Værdsættelse af ens egen biografi og oplevelser
- Styrkelse af selvtillid og udtryksfuldhed
- Udveksling med andre deltagere: "Min historie tæller"

Sprogstøtte:

- Brug af datid (datid, perfektum)
- Udtryk for følelser og refleksioner
- Opbygning af et personligt ordforråd omkring barndom, familie, følelser

Materialer/værktøjer: PowerPoint, Canva, Gratis Musikarkiv

Resultater: Diasshow med musik og talt tekst



Co-funded by
the European Union

Scenarie 5: "Mit erhverv – min vej"

Mål: Støtte til professionel (re)integration og selvpræsentation. Refleksion over ens egen professionelle karriere eller præsentation af et ønsket erhverv

Beskrivelse: Migrantkvinder laver korte videoportrætter om deres professionelle karriere og deres færdigheder eller deres ønskede erhverv. Videoportrætterne kan bruges som et digitalt applikationselement eller fungere som en personlig refleksion over ens egne evner og mål.

Læringsmål:

- Undervisning i professionelle færdigheder i narrativ form
- Opbygning af selvtillid i forhold til færdigheder
- Introduktion til professionelle kommunikationsformer og digitale værktøjer

Mål for empowerment:

- Anerkendelse af egne færdigheder og kompetencer
- Visualisering af professionelt potentiale og ambitioner
- Motivation til aktivt at forme din karrierevej

Sprogstøtte:

- Teknisk ordforråd om profession, opgaver, uddannelse, kompetencer
- Brug af førstepersonsformen til selvpræsentation
- Formuleringer til fremtidige perspektiver og mål ("Jeg vil...", "Mit mål er...")

Materialer/værktøjer: Video Portrætværktøj, Smartphone, Canva CV

Resultater: Digital videoportræt eller onlineprofil (f.eks. til anvendelse)



Co-funded by
the European Union

Scenarie 6: "Mit sprog – min stemme"

Mål: At fremme flersprogethed og værdsættelse af sproglig mangfoldighed.

Beskrivelse: Hver deltager skaber en historie, der kombinerer elementer fra deres modersmål og det nye nationalsprog (f.eks. tosproget digt, sang eller dialog).

Læringsmål:

- At øge bevidstheden om sproglig identitet
- Forbedring af udtale og sprogbevidsthed
- Kreativ brug af flersprogethed

Mål for empowerment:

- Anerkendelse og værdsættelse af sin egen flersprogethed
- Styrkelse af den individuelle stemme og udtryksevne
- Fremme af gensidig respekt og identifikation i gruppen

Sprogstøtte:

- Integration af modersmål og andetsprog i en narrativ kontekst
- Ordforråd og formuleringer om følelser, oplevelser og kulturelle emner
- Øvelse i dialoger, rim, rytme eller poetisk sprog

Materialer/værktøjer: Stemmeoptagelsesapp, Padlet, Soundcloud

Resultater: Tosproget lyd- eller videohistorik



Co-funded by
the European Union

Scenarie 7: "Kvinder fortæller (he)historier"

Mål: At gøre migrantperspektiver synlige i fortid og nutid. Fremme af historisk refleksion og social deltagelse

Beskrivelse: I samarbejde med lokale museer eller kulturcentre skaber migrantkvinder digitale kortfilm, der kombinerer personlige og historiske oplevelser. Filmene kan indeholde interviews, arkivmateriale eller deres egne fortællinger.

Læringsmål:

- Historisk og kulturel læring
- Medieforståelse og kritisk refleksion over repræsentation
- Fremme af social deltagelse

Mål for empowerment:

- Visualisering af egne oplevelser og perspektiver
- Styrkelse af selvtillid og social deltagelse
- Motivation til at se sine egne historier som værdifulde og relevante

Sprogstøtte:

- Brug af datid (perfektum, datid) til historiske fortællinger
- Ordforråd om historie, kultur, sociale spørgsmål
- Formulering af forbindelser mellem fortid og nutid

Materialer/værktøjer: Canva Video, Audacity, lokale partnere (museum, mediebibliotek)

Resultater: Historisk-personlig kortfilm



Co-funded by
the European Union

Scenarie 8: "Billeder af fremtiden – mig i 2030"

Mål: At fremme visioner, fremtidige færdigheder og digital kreativitet. Refleksion over personlige mål, ønsker og perspektiver

Beskrivelse: Deltagerne laver et digitalt storyboard eller video, der viser deres drømme, ønsker eller planer.

Læringsmål:

- Selvrefleksion og målorientering
- Fremme af medieproduktion (storyboard, animation, lyd)
- Styrkelse af motivation og handleevne
- Præsentation i det offentlige rum

Mål for empowerment:

- Visualisering af egne idéer til fremtiden og potentialer
- Styrkelse af selvtillid og beslutningsevner
- Fremme af ansvar og aktivt liv

Sprogstøtte:

- Formulering af fremtidsperspektiver med fremtidig tid og betinget ("Jeg vil...", "Hvis jeg..., så...")
- Udvidelse af ordforråd om drømme, mål og planer
- Fortællende fortælling og kreative udtryk

Materialer/værktøjer: Storyboard-skabeloner, Animoto, Adobe Express

Resultater: Kreativ Fremtidfilm eller Digitalt Manifest



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



innopixel U N I T





Co-funded by
the European Union

Scenarie 9: "Mit nabolag – Møder og historier"

Formål

- Fremme af social deltagelse og interkulturel udveksling
- At gøre individuelle perspektiver på lokalsamfundet synlige

Beskrivelse

Deltagerne laver digitale mini-rapporter om møder, aktiviteter eller særlige steder i deres nabolag. De dokumenterer hverdagsituationer, samtaler eller personlige indtryk og forbinder dem med deres egne historier.

Læringsmål

- At beskrive steder, mennesker og situationer samt anvende narrative former
- Fremme af empati, en følelse af tilhørsforhold og interkulturel forståelse
- At gøre sit eget perspektiv synligt og styrke selvtilliden

Sprogstøtte

- Ordforråd om hverdagsliv, møder, steder og aktiviteter
- Brug af nutid til aktuelle situationer, perfekt til oplevelser
- Formulering af meninger og observationer

Materialer / Værktøj

Smartphone eller tablet, videoredigeringsapps (f.eks. Canva Video, iMovie)

Resultater

Digital mini-rapport om ens eget nabolag



Co-funded by
the European Union

Scenarie 10: "At gøre mine talenter synlige"

Formål

- Fremme af selvtillid og individuel kompetenceudvikling
- Visualisering af personlige færdigheder og interesser

Beskrivelse

Deltagerne laver digitale portrætter eller korte videoer, hvor de præsenterer deres talenter, hobbyer eller særlige færdigheder. Historierne kan kreativt implementeres, f.eks. gennem tutorials, optrædener eller digitale collager.

Læringsmål

- Præsentation af egne kompetencer i narrativ form og brug af passende ordforråd
- Opbygning af mediekompetence gennem optagelse, redigering og præsentation af digitalt indhold
- Fremme af selvtillid og refleksion over egne styrker

Mål for empowerment

- Anerkendelse af egne talenter og potentiale
- At gøre individuelle bidrag til samfundet synlige
- Motivation til at udvikle personlige færdigheder

Sprogstøtte

- Beskriv aktiviteter, færdigheder og processer
- Formuleringer til førstepersonspræsentationer og instruktioner
- Udvidelse af ordforråd om hobbyer, interesser og kompetencer

Materialer / Værktøj

Smartphone eller tablet, videoredigeringsapps (Canva Video, iMovie), storyboard eller noteark til planlægning

Resultater

Digitalt portræt eller kort video om talenter og færdigheder



Co-funded by
the European Union

Metodologisk implementering

Indtrædelsesfase

- Indhold: Introduktion til historiefortælling, eksempler på shows
- Metoder: Brainstorming, gruppediskussion, videoanalyse

Udviklingsfase

- Indhold: Storyboard, Manuskript, Medieproduktion
- Metoder: Skriveøvelser, feedback fra kolleger, coaching

Produktionsfase

- Indhold: Optagelse, redigering, design
- Metodeprojektarbejde i små grupper

Refleksionsfase

- Indhold: Feedback, sprogstøtte, digital refleksion
- Metoder: Læringsdagbog, gruppediskussion

Præsentationsfase

- Indhold: Afslutningsevent eller online galleri
- Metoder: Udstedelse, screening, overdragelse af certifikater

Evaluering

Instrumenter:

- Læringsjournal eller portefølje
- Feedbackformularer (selvevaluering og peer-evaluering)
- Observationsark (sprogfærdigheder, mediekompetence, teamwork)
- Præsentationsvurdering baseret på gennemsigtige kriterier

Bibliografi og kilder

Teknisk litteratur:

- DigComp 2.2: Den digitale kompetenceramme for borgere.
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>
- Lambert, J. (2013). Digital historiefortælling: Fange liv, skabe fællesskab (4. udg.). Routledge.
- Lundby, K. (red.). (2008). Digital historiefortælling, medierede historier: Selvrepræsentationer i nye medier. Peter Lang.
- Couldry, N. (2008). Digital historiefortælling, medieforskning og demokrati: Konceptuelle valg og alternative fremtider. Fibreculture Journal, (13).
- Burgess, J. (2006). At høre almindelige stemmer: Kulturstudier, folkelig kreativitet og digital historiefortælling. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, 20(2), 201–214.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). Den medierede konstruktion af virkeligheden. Polity Press.
- Cesário, Vanessa e. al. (2021): Fremme af social inklusion omkring kulturarv gennem samarbejdende digital historiefortælling. Konferenceartikel:
https://memexproject.eu/images/Papers/ArtsIT_fieldstudy_preprint_THIS.pdf
- Emert, Toby (2014): Interaktiv digital historiefortælling med flygtningebørn. Sprogkunst. 91. 401-415. 10.58680/LA201425470.

Migration og styrkelse:

- Bath, Meghna (2019): Styrkelse af immigrant- og flygtningekvinder gennem digital historiefortælling. Ms. Magazine: <https://msmagazine.com/2019/10/14/empowering-migrant-women-through-digital-storytelling/>
- Tacchi, J., Slater, D., & Hearn, G. (2003). Etnografisk Aktionsforskningshåndbog. UNESCO.

- Drotner, K., & Schrøder, K. C. (red.). (2013). Museumskommunikation og sociale medier: Det forbundne museum. Routledge.
- Ramasubramanian, S. (2016). Mindful Media: Medieforståelse for personlig og social forandring. Routledge.
- Retis, J., & Tsagarousianou, R. (red.). (2019). Håndbogen om diasporaer, medier og kultur. Wiley-Blackwell.

Praktiske projekter / casestudier:

- Stories That Move – Onlineværktøj til digital historiefortælling om mangfoldighed og migration. (<https://www.storiesthatmove.org>)
- Digital historiefortælling for styrkelse af migrantkvinder (DiSoMI) – Erasmus+ Project, 2019–2022 <https://disomi.eu>.
- BBC Capture Wales – Tidligt digitalt historiefortællingsprojekt med en deltagende tilgang. (BBC, 2001–2008).
- UNESCO Digital Storytelling Initiatives – Projekter til fremme af mediekompetence blandt kvinder og migranter. (<https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy>)



Co-funded by
the European Union

Om projektet

Storylight har til formål at bygge bro mellem migrantkvinder og deres sociopolitiske inklusion ved at tilbyde dem skræddersyede workshops og læringsmaterialer, der styrker deres viden og færdigheder, der er nødvendige for at producere digitale historier. Deltagerne vil få de nødvendige værktøjer til at dele deres personlige erfaringer, så de føler sig styrket i tider med manglende magt og forstærker deres stemmer og synlighed både lokalt og i hele Europa.

For at maksimere effekten fremmer Storylight lokale læringscentre som knudepunkter for livslang læring i samarbejde med undervisere, civilsamfundet og kulturelle institutioner. Som en del af projektets aktiviteter er hensigten at fremme social inklusion, borgerengagement og demokrati; at tiltrække og tilbyde læringsmuligheder for alle medlemmer af samfundet, inklusive marginaliserede grupper.

Projektet opfordrer til samarbejde mellem udbydere af voksenuddannelse, lokale læringscentre, biblioteker, museer, civilsamfundet og det bredere samfund (NGO'er, lokalregering, sundhed, kultur osv.) for at inspirere og lette tilegnelsen af digitale kompetencer, der gør migrantkvinder modstandsdygtige og tilpasningsdygtige i mødet med forandring og usikkerhed.

Projektet styrker også den faglige udvikling af undervisere og voksenundervisningspersonale og opkvalificerer dem for at forbedre læringsmulighederne for marginaliserede grupper. Ved at integrere digitale og bæredygtighedsfokuserede undervisningsmetoder tilpasser projektet sig de grønne og digitale overgange og sikrer lige adgang og inklusion i voksenuddannelsen.

www.storylightproject.eu



Dette værk er licenseret under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. For at se en kopi af denne licens, besøg <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> eller send et brev til Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA