



Co-funded by
the European Union

PROJECT NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085031

CEIPES

I&F
Instrucción & Formación
LIDARINDO TUN-LITINDO



Eduact

GAMA INSTITUTE
SINTESE, EDUCACIÓ, COMERCIAL

aspaym
castilla y león





Co-funded by
the European Union



ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085031

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	4
Έρευνα για καινοτόμες μεθόδους εμπλοκής της νεολαίας	5
Αφήγηση ιστορίας	6
Εισαγωγή	6
Τι είναι η αφήγηση ιστορίας	6
Η αφήγηση ως μη τυπική μέθοδος στην εργασία με νέους:	6
Τι πρέπει να γνωρίζετε ως εργαζόμενος/η με νέους για τη χρήση της αφήγηση ιστοριών ως μη τυπική μέθοδο	8
	11
Κινηματογράφηση	12
Εισαγωγή	12
Τι είναι η κινηματογράφηση;	12
Η κινηματογράφηση ως μη τυπική μέθοδος στην εργασία με νέους	12
Τι πρέπει να γνωρίζετε ως εργαζόμενος/η με νέους για τη χρήση της κινηματογράφησης ως μη τυπική μέθοδο;	15
	16
Γραφιστικός σχεδιασμός	16
Εισαγωγή	18
Τι είναι ο γραφιστικός σχεδιασμός;	18
Ο γραφιστικός σχεδιασμός ως μη τυπική μέθοδος στην εργασία με νέους	18
Τι πρέπει να γνωρίζετε ως εργαζόμενος/η με νέους για τη χρήση του γραφιστικού σχεδιασμού ως μη τυπική μέθοδο;	19
	20
Βέλτιστες πρακτικές για τη χρήση της αφήγησης, του γραφιστικού σχεδιασμού και της κινηματογράφησης στη νεολαία	21
	23
<i>Εισαγωγή - πώς να διαβάσετε και να κατανοήσετε τη σύνθεση των καλών πρακτικών</i>	23
<i>Καλές πρακτικές αφήγησης</i>	24
<i>Καλές πρακτικές κινηματογράφησης</i>	32
<i>Καλές πρακτικές γραφιστικού σχεδιασμού</i>	40
	42
Εργαστήρια - βήμα προς βήμα	42
<i>Αξίες στις οποίες πρέπει να στοχεύουν τα εργαστήρια</i>	42
<i>Πολιτική εμπλοκή και συμμετοχή των νέων</i>	44
<i>Αφήγησης ιστορίας</i>	52
<i>Κινηματογράφηση</i>	52
<i>Γραφιστικός σχεδιασμός</i>	67
Βιβλιογραφία	76

Εισαγωγή

Youth-REC: To Youth Recordings for Educational Campaigns είναι ένα έργο που στοχεύει στην καταπολέμηση των χαμηλών ποσοστών εμπλοκής και συμμετοχής των νέων στην πολιτική κοινωνία, καθώς και της εμπιστοσύνης στη δημοκρατική δομή, αξιοποιώντας παράλληλα τη χρήση δημιουργικών μεθόδων για την εμπλοκή των νέων. Έτσι, το έργο αναπτύσσει και χρησιμοποιεί καινοτόμες δημιουργικές μεθόδους στην αφήγηση ιστοριών, τη δημιουργία ταινιών και τον γραφιστικό σχεδιασμό για να βελτιώσει τις δεξιότητες των εργαζομένων με την νεολαία, και να εμπλέξει την αδικημένη ευρωπαϊκή νεολαία στα κοινά.

Οι στόχοι του Youth-Rec

Youth Recordings for Educational Campaigns, είναι:

Να ενθαρρύνει τη μετάβαση της νεολαίας από την απογοήτευση, σε εποικοδομητική συμμετοχή σε θέματα που αφορούν την πολιτική ζωή.

Να συνδέσει την ευρωπαϊκή νεολαία από 7 χώρες, ενθαρρύνοντας την ενσυναίσθηση και την αλληλεγγύη τους.

Να προσελκύσει περαιτέρω προσοχή στα θέματα των νέων, προωθώντας την καταπολέμηση των διακρίσεων και την ισότητα.

Να εγκαινιάσει και να προώθησει εκστρατείες που θα ρίξουν φως σε θέματα που αφορούν την ευρωπαϊκή νεολαία.

Να αυξήσει τη σπουδαιότητα του έργου αυτού στα υψηλότερα επίπεδα της κυβέρνησης.

Να βελτιώσει τις ικανότητες των εργαζομένων με την νεολαία και των οργανώσεων νεολαίας

Να βελτιώσει τις διασυνδέσεις μεταξύ 7 οργανώσεων νεολαίας στην Ευρώπη.

Να βελτιώσει την ποιότητα και την καινοτομία της εργασίας για τη νεολαία πέρα από τους οργανισμούς-εταίρους

Στο έργο Youth-REC, οι **κύριες δραστηριότητες** είναι η έρευνα και η συλλογή βέλτιστων πρακτικών, προκειμένου να αναπτυχθεί ένα εγχειρίδιο που θα παρέχει κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση τους. Αυτές έχουν ως στόχο την εμπλοκή και την ενδυνάμωση των νέων. Στο τέλος του έργου, θα πραγματοποιηθεί μια σειρά εκδηλώσεων για την παρουσίαση των ταινιών των νέων, την εκκίνηση και την προώθηση των εκστρατειών τους.

Τα **κύρια αποτελέσματα** του Youth-REC είναι: Το εγχειρίδιο αυτό που περιέχει την έρευνα, τις βέλτιστες πρακτικές και έναν οδηγό εργαστηρίου για να το χρησιμοποιήσουν οι εργαζόμενοι με την νεολαία, προκειμένου να εμπλέξουν και να ενδυναμώσουν τους μειονεκτούντες νέους. Από τα εργαστήρια, οι νέοι θα παράγουν ταινίες για θέματα που τους αφορούν προσωπικά και/ή τις κοινότητές τους, καθώς και συνοδευτικές εκστρατείες, που θα περιλαμβάνουν γραφιστικά λογότυπα ώστε να συμμετέχουν στο τοπικό και το διεθνές φεστιβάλ κινηματογράφου.

Έρευνα για Καινοτόμες Μεθόδους Εμπλοκής της Νεολαίας

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα εμβαθύνουμε στη θεωρητική θεμελίωση που υπογραμμίζει τις τρεις μεθοδολογίες που χρησιμοποιήθηκαν από το πρόγραμμα για την κοινωνικοπολιτική εμπλοκή των νέων. Αυτές οι μεθοδολογίες, δηλαδή η αφήγηση ιστοριών, η κινηματογράφηση και ο γραφιστικός σχεδιασμός, έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικά μη τυπικά εργαλεία στην εργασία με τους νέους. Με τη διερεύνηση αυτών των μεθοδολογιών και της σύνδεσής τους με την εμπλοκή των πολιτών, τη συμμετοχή, την ενεργό πολιτειότητα, το αίσθημα πρωτοβουλίας και τη νεανική επιχειρηματικότητα, στοχεύουμε στο να εξοπλίσουμε τους εργαζόμενους με την νεολαία με πολύτιμες γνώσεις και πρακτικές συμβουλές για να εφαρμόσουν αυτές τις μεθοδολογίες στο έργο τους.

Κάθε μία από τις τρεις μεθοδολογίες θα εξεταστεί σε ξεχωριστό υποκεφάλαιο. Αυτά τα υποκεφάλαια θα εισάγουν το θέμα, θα παρέχουν μια εις βάθος περιγραφή της μεθοδολογίας ως μη τυπικού εργαλείου στην εργασία με τους νέους και θα υπογραμμίζουν τη συνάφειά της με τα βασικά θέματα της συμμετοχής, της ενεργού πολιτειότητας, της αίσθησης της πρωτοβουλίας των νέων, και της νεανικής επιχειρηματικότητας. Σε όλα τα υποκεφάλαια, θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με τη δύναμη της αφήγησης, την τέχνη της κινηματογράφησης και τη δημιουργική σφαίρα του γραφιστικού σχεδιασμού. Οι μεθοδολογίες αυτές δεν είναι μόνο ελκυστικές και καινοτόμες, αλλά προσφέρουν επίσης μοναδικές ευκαιρίες στους νέους ώστε να εκφράσουν τις ιδέες τους, να δώσουν φωνή στις ανησυχίες τους και να συμβάλουν ενεργά στις κοινότητές τους. Με την ενσωμάτωση αυτών των μεθοδολογιών στην εργασία με την νεολαία, μπορούμε να ενδυναμώσουμε τα νεαρά άτομα να γίνουν φορείς αλλαγής και να ενισχύσουμε την αίσθηση της ευθύνης στις κοινότητές τους.

Καθώς προχωράτε μέσα από κάθε υποκεφάλαιο, θα συναντήσετε πρακτικές συμβουλές και συστάσεις ειδικά προσαρμοσμένες για τους εργαζόμενους με την νεολαία. Αυτές οι γνώσεις θα σας καθοδηγήσουν στην αποτελεσματική αξιοποίηση των μεθοδολογιών της αφήγησης, της κινηματογράφησης και του γραφιστικού σχεδιασμού στη δουλειά σας με τους νέους. Είτε είστε έμπειρος, είτε νέος εργαζόμενος στον τομέα της νεολαίας, αυτό το κεφάλαιο θα σας παρέχει μία στέρεη θεωρητική βάση και μία πρακτική καθοδήγηση για να εφαρμόσετε αυτές τις μεθοδολογίες με επιτυχία.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν αυτό το ταξίδι μαζί, καθώς εξερευνούμε το θεωρητικό πλαίσιο που υποστηρίζει τις τρεις μεθοδολογίες του Προγράμματος Youth-REC. Με την κατανόηση των υποκείμενων αρχών και τη σύνδεσή τους με τα θέματα κλειδιά, θα αποκτήσετε πολύτιμες γνώσεις για την εμπλοκή των νέων στη συμμετοχή και την ενεργό πολιτειότητα, ενισχύοντας την αίσθηση της πρωτοβουλίας και της νεανικής επιχειρηματικότητας. Ετοιμαστείτε να ξεκλειδώσετε τις δυνατότητες της αφήγησης ιστοριών, της κινηματογράφησης και του γραφιστικού σχεδιασμού ως ισχυρά εργαλεία για την θετική αλλαγή και την ενδυνάμωση των νέων!

Αφήγηση ιστορίας

Εισαγωγή

Στο παρόν κείμενο ερευνούμε το θέμα της αφήγησης ιστοριών και τη σχέση της με την εμπλοκή των νέων στην κοινωνία. Τι ακριβώς είναι και πώς μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε για να εμψυχήσουμε και να προωθήσουμε ορισμένες σημαντικές αξίες στους νέους;

Θα ανακαλύψουμε πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε με τον καλύτερο τρόπο την αφήγηση ιστοριών ως γέφυρα για την ενδυνάμωση των νέων και πώς η φαντασία και η δημιουργικότητα μπορούν να ωφελήσουν και να βελτιώσουν γενικότερα την κοινωνία μέσω των πράξεων και των κινήτρων των νέων. Αυτή η βελτίωση μπορεί να λάβει χώρα τόσο εσωτερικά όσο και εξωτερικά, στην κοινωνία, την επιχειρηματικότητα, το σπίτι και την ευρύτερη κοινότητα μέσω αξιών όπως η ενεργός πολιτιότητα και η νεανική επιχειρηματικότητα. Καθώς παρατηρείται μια γενική φθίνουσα τάση στους νέους να ασχολούνται με τομείς όπως η πολιτική και η δημοκρατία, ιδιαίτερα μετά την πανδημία, όταν πολλοί ένιωσαν απομονωμένοι και έμειναν πίσω καθώς ο κόσμος προχωρούσε μπροστά, η αφήγηση ιστοριών μπορεί να αποτελέσει έναν τρόπο ενθάρρυνσης της κοινωνικής συμμετοχής και να δώσει ξανά φωνή σε αυτούς που την έχουν περισσότερο ανάγκη. Όχι μόνο αισθάνονται ότι τους δίνεται φωνή, αλλά και ότι η ικανότητά τους να δράσουν διευρύνεται από αυτά που ακούνε.

Τι είναι η αφήγηση ιστορίας;

Η αφήγηση είναι η ικανότητα να εμπλέκεις τους νέους μέσω της τέχνης της εξιστόρησης μιας μυθοπλασίας. Είναι μια διαδικασία με την οποία χρησιμοποιούμε τη φαντασία για να ενθαρρύνουμε τη δημιουργικότητα ενός νέου ατόμου, αλλά και να εξηγήσουμε διάφορες έννοιες και αξίες της ζωής. Επίσης, οι δραματικοί χαρακτήρες βοηθούν να ορίσουμε και να εντάξουμε σε ένα πλαίσιο μια μεγάλη ποικιλία συναισθημάτων ή προβλημάτων που μπορεί να βιώνει ο νέος.

Με την αφήγηση επιδιώκουμε να εμπνεύσουμε και να ενεργοποιήσουμε τη φαντασία των νέων ώστε να δουν έναν καλύτερο κόσμο ή να μπορέσουν να διαχειριστούν καλύτερα τα προβλήματα στη ζωή τους μέσω της δημιουργικότητας της διασκέδασης και του χρώματος. Είναι επίσης σημαντικό οι νέοι να εμπνέονται να γίνουν οι ίδιοι παραμυθάδες ώστε η κοινωνία να τους καταλαβαίνει μέσα από τη δημιουργική έκφραση της ανταλλαγής των δικών τους απόψεων και εμπειριών.

Η κύρια ιδέα είναι να χρησιμοποιήσουμε τη δύναμη της αφήγησης μιας ιστορίας (συχνά φανταστικής) για να ενδυναμώσουμε τους σημερινούς νέους ώστε να πουν τις δικές τους ιστορίες, να εκπροσωπήσουν τις απόψεις τους και να θεωρηθούν αξιόλογες. Αυτό γίνεται μέσω της πλοκής της ιστορίας, όπου βλέπουμε τις δυσκολίες που περνούν οι πρωταγωνιστές. Τα συναισθήματα, οι πράξεις και οι δυσκολίες τους μας διδάσκουν αξίες και ήθος και μας διαβεβαιώνουν ότι μπορούμε κι εμείς να γίνουμε πρωταγωνιστές στη δική μας ζωή και ότι, ουσιαστικά, όλοι είμαστε στην ίδια βάρκα και όλοι υπομένουμε τα ίδια είδη προκλήσεων.

Όλες οι ιστορίες έχουν ορισμένα στοιχεία για να είναι πραγματικά αποτελεσματικές στο να προσεγγίσουν τους νέους. Τα ακόλουθα αναγνωρίζονται από συγγραφείς του κόσμου της αφήγησης ιστοριών ως ζωτικής σημασίας, αν το μήνυμά τους πρόκειται να έχει νόημα και διαρκή αντίκτυπο.

Αληθοφανής- Μπορεί η ιστορία να συμβεί στην πραγματική ζωή, είτε η πλοκή είτε τα θέματα που αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες;

Αξιωματική- Είναι κάτι που οι άνθρωποι (οι νέοι) μπορούν να θυμηθούν και να εμπνευστούν καιρό αφότου τελειώσουν την ιστορία; Αυτό είναι συχνά κάτι σαν το ταξίδι του ήρωα, όταν ο κύριος χαρακτήρας είναι σε θέση να βρει μια βαθιά πηγή θάρρους από μέσα του και να ξεπεράσει ουσιαστικά εμπόδια που μπορεί να ήταν άδικο ή να του επιβλήθηκαν από άλλους.

Διασκεδαστική- Διασκεδάζουν οι νέοι με αυτά που ακούν ή διαβάζουν; Αν δεν το κάνουν, η προσοχή και το ηθικό δίδαγμα της ιστορίας χάνεται. Η ψυχαγωγία είναι φυσικά υποκειμενική, αλλά μια ιστορία με χιούμορ ή γενναιότητα ή ενδιαφέρουσες υποθέσεις και χαρακτήρες θεωρηθείτε γενικά διασκεδαστική.

Σχετική- Μπορούν οι νέοι να συσχετιστούν με αυτό που συμβαίνει στην ιστορία, είναι κάτι που συμβαίνει στη δική τους ζωή ή κάτι στο οποίο έχουν εμπειρία;

Οι ιστορίες βοηθούν στην εμπέδωση αφηρημένων εννοιών και στην απλοποίηση πολύπλοκων μηνυμάτων

(Hubspot, 2022)

Αφήγηση ιστορίας

Οι ιστορίες πρέπει να είναι απλές και εύκολες στην κατανόηση. Αν είναι πολύ περίπλοκες, το μήνυμά τους παρανοείται ή χάνεται, και η ιστορία καθίσταται ανούσια, καθώς αποτυγχάνει να προσεγγίσει το κοινό-στόχο της.

Είναι γνωστό ότι κάθε αφήγηση έχει πέντε διαφορετικά στάδια. Μια αποτελεσματική ιστορία θα αγγίξει καθένα από αυτά τα στάδια και γενικά θα ακολουθήσει αυτή τη σειρά.

Έκθεση: Εδώ γίνεται η εισαγωγή του αναγνώστη στην ιστορία. Δίνει λεπτομέρειες για τους κύριους χαρακτήρες, για το πού διαδραματίζεται η ιστορία, τις συνθήκες ή τη χρονική περίοδο της δράσης.

Ανερχόμενη δράση: Εδώ αρχίζει κάποιο είδος σύγκρουσης και θέτει την ιστορία σε κίνηση. Ο αναγνώστης παίρνει μια ιδέα για το περί τίνος πρόκειται η ιστορία σας.

Κλιμάκωση: Εδώ είναι το μέρος της ιστορίας με το υψηλότερο επίπεδο σύγκρουσης. Ενθαρρύνει τον ή τους κύριους χαρακτήρες να αντιμετωπίσουν κάποιο ζήτημα ή πρόβλημα και τους αναγκάζει να αντιμετωπίσουν την αλήθεια ή να πάρουν μια δύσκολη απόφαση.

Πτώση της δράσης: Το άμεσο αποτέλεσμα της απόφασης του κεντρικού χαρακτήρα (πρωταγωνιστή) και η σύγκρουση δίνει τη θέση της στην επίλυση. Τακτοποιούνται οι εκκρεμότητες και μειώνεται η ένταση.

Επίλυση: Το πώς τελειώνει η ιστορία - ευτυχισμένη ή λυπημένη; Είναι στο χέρι του συγγραφέα!

Αφού ξέρουμε πώς να πούμε μια ιστορία, πρέπει τώρα να σκεφτούμε το κοινό-στόχο μας: ποιος ακούει την ιστορία μας και ποια μηνύματα προσπαθούμε να μεταφέρουμε; Αν η ιστορία μας δεν είναι κατάλληλη για μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων, ο αντίκτυπός της θα είναι πολύ μικρότερος από αυτόν που θέλουμε. Με αυτές τις υποδείξεις, οι οποίες μπορούν να εφαρμοστούν και στην πράξη της συγγραφής μιας ιστορίας, μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι οι προσπάθειές μας για επικοινωνία με τη νέα γενιά θα είναι πιο αποτελεσματικές.

Γνωρίστε το ακροατήριό σας - ποιος ακούει την αφήγησή σας; Είναι κατάλληλη για το κοινό, ώστε να τύχει καλής υποδοχής; Έχοντας τη σωστή ιστορία για το σωστό κοινό-στόχο θα εξασφαλίσετε θετική ανταπόκριση και μεγαλύτερες δυνατότητες για τους νέους ώστε να αναλάβουν δράση. Προσδιορίστε το μήνυμα ή την ηθική σας - τι προσπαθείτε να επικοινωνήσετε στους νέους; Εάν, για παράδειγμα, βρίσκονται σε μειονεκτική θέση, ίσως πρέπει να αφηγηθείτε ιστορίες χαρακτήρων που,

με αποφασιστικότητα ή γενναιότητα, κατάφεραν να βγουν από προβληματικές καταστάσεις και να κάνουν τη ζωή τους καλύτερη. Αν προσπαθείτε να τους ενθαρρύνετε να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητες και τα ταλέντα τους για να φροντίσουν ή να βελτιώσουν τον κόσμο γύρω τους, τότε ίσως θα μπορούσαν να αφηγηθούν ιστορίες έμπνευσης ή πρωτοβουλίας εκ μέρους του πρωταγωνιστή για μία θετική επίδραση στο περιβάλλον.

Τι είδους ιστορία είναι; -όλες οι ιστορίες είναι διαφορετικές και θα προκαλέσουν διαφορετικά συναισθήματα και συγκινήσεις. Βρείτε τι θέλετε να νιώσει το κοινό-στόχος και τι θα το εμπνεύσει για την προσωπική του εξέλιξη. Αυτό θα μπορούσε να επικοινωνηθεί μέσω των αξιών μιας ιστορίας ή μέσω της κοινής πάλης μίας κοινότητας για ένα σκοπό. Για παράδειγμα, εάν θέλετε να ενθαρρύνετε την ενσυναίσθηση, θα μπορούσατε να αφηγηθείτε μια ιστορία που επικεντρώνεται σε έναν χαρακτήρα ο οποίος είναι άτυχος ή βιώνει ένα θλιβερό γεγονός, ή εάν θέλετε να εμπνεύσετε τους νέους, κατάλληλη θα ήταν μια ιστορία για έναν χαρακτήρα που δείχνει μεγάλη επιμονή, ξεπερνάει τα όριά του και τελικά αποκτά δύναμη.

Ορίστε μια "Πρόσκληση για Δράση" - ποιο είναι το τελικό αποτέλεσμα της αφήγησής σας; Αυτό θα καθορίσει το είδος της ιστορίας που θα επιλέξετε να πείτε στους νέους. Καθώς η κοινωνική εμπιστοσύνη μπορεί να είναι χαμηλή μεταξύ ορισμένων νέων, κάντε αυτές τις προσκλήσεις ασφαλείς και εύκολες, τουλάχιστον στην αρχή.

Αφήγηση ιστορίας

Η αφήγηση ιστορίας ως μη τυπική μέθοδος στην εργασία με νέους

Σε αυτή την παράγραφο, θα αναλύσουμε τον ιδανικό τρόπο διεξαγωγής ενός εργαστηρίου αφήγησης ιστορίας (τόπος διεξαγωγής και αναστοχασμός), προτού αναφερθούμε στους λόγους για τους οποίους είναι τόσο ωφέλιμη για τους νέους και στο πώς η αφήγηση μπορεί να αποτελέσει ένα δημιουργικό μονοπάτι προς μια καλύτερη ζωή, όχι μόνο για τους νέους, αλλά και για τις κοινότητες και το μέλλον τους. Ο τόπος διεξαγωγής του εργαστηρίου μπορεί να είναι ένα χαλαρό και ανεπίσημο περιβάλλον. Δεν υπάρχει απαίτηση να γίνεται σε συγκεκριμένο περιβάλλον, όπως π.χ. μία αίθουσα διδασκαλίας. Ο χώρος θα πρέπει να βοηθάει στο να αισθάνονται οι νέοι άνετα. Πρόκειται για μια δημιουργική και οικεία διαδικασία και το περιβάλλον πρέπει να το αντανάκλα αυτό. Μερικοί νέοι ντρέπονται να αφηγηθούν τις ιστορίες τους, οπότε ένας χώρος που προσφέρει ιδιωτικότητα είναι επίσης ευπρόσδεκτος.

Ορισμένες προτάσεις για τον τόπο διεξαγωγής του εργαστηρίου είναι οι εξής,

Η χρήση αναπαυτικών καθισμάτων, καθώς βοηθάει στο να διατηρηθεί η προσοχή των νέων. Αν οι καρέκλες είναι άβολες, είναι λιγότερο πιθανό να επικεντρωθούν σε όσα λέγονται. Ο χώρος πρέπει να είναι ζεστός και φιλόξενος, επιτρέποντάς τους να χαλαρώσουν και να ανοιχτούν στη διαδικασία.

Τα καθίσματα θα μπορούσαν να είναι διατεταγμένα σε κύκλο, ώστε να είναι όλοι ισότιμοι, και κανείς να μην είναι "επικεφαλής του τραπέζιου". Μπορούν να χρησιμοποιηθούν καναπέδες για να ενισχυθεί η άνεση και να βελτιωθεί η ανεπίσημη ατμόσφαιρα.

Ένα ήσυχο περιβάλλον είναι συχνά ωφέλιμο, καθώς επιτρέπει στους συμμετέχοντες να ακούσουν και να επικεντρωθούν στην ιστορία. Αν η μέρα είναι ευνοϊκή, η διεξαγωγή του εργαστηρίου σε εξωτερικό χώρο μπορεί επίσης να εμπνεύσει μια πιο χαλαρή και δημιουργική διάθεση.

Αν χρησιμοποιούνται περισσότερο τεχνικές αυτοσχεδιασμού, όπου οι ιστορίες λέγονται ή δραματοποιούνται, τότε ένα πιο δυναμικό περιβάλλον θα ήταν κατάλληλο, όπου η ορθοστάσια, η κίνηση και ενδεχομένως η λιγότερη ιδιωτικότητα θα ταίριαζαν εκεί.

Αναστοχασμός

Μετά από ένα εργαστήριο αφήγησης, είναι καλό να αφιερώσετε λίγο χρόνο στο τέλος για αναστοχασμό. Αυτό μπορεί να γίνει με τη μορφή ερωτήσεων μεταξύ τους και προς τον εκπαιδευτή/τρια, ή με τη μορφή μιας ανεπίσημης συζήτησης σχετική με όσα ειπώθηκαν. Η διήγηση κάποιων προσωπικών βιωμάτων, ιδιαίτερα αν ήταν με οποιονδήποτε τρόπο τραυματικά, μπορεί να αφήσει κάποιον νέο να αισθάνεται ευάλωτος ή μπερδεμένος.

και η δυνατότητα να τα συζητήσουν, μπορεί να τους βοηθήσει να συμπιλωθούν με ό,τι έχει συμβεί. Μπορεί επίσης να αναζητούν λύσεις για ένα εμπόδιο στη ζωή τους ή βοήθεια για την επίλυση ενός προβλήματος που τους απασχολεί. Το να αφιερώσετε δέκα ή δεκαπέντε λεπτά για συζήτηση μετά την αφήγηση των ιστοριών μπορεί να κάνει μεγάλη διαφορά και να τους ηρεμήσει.

Στους νέους αρέσει επίσης να εμπνέουν ο ένας τον άλλον, έτσι, μια ομαδική συζήτηση όπου προτείνουν τρόπους βελτίωσης του εαυτού τους, επίλυσης προβλημάτων ή βοήθειας ενός ατόμου ή μιας κοινότητας που έχει ανάγκη, θα μπορούσε να είναι ένας πολύ καλός τρόπος να πυροδοτηθεί η φαντασία τους και η ικανότητά τους να νοιάζονται.

Κοιτάξτε στον καθρέφτη της ζωής των άλλων και πάρτε μια αντανάκλαση της δικής σας ζωής...

Πολιτειακή συμμετοχή

Η αφήγηση ιστοριών καλλιεργεί μια θεμελιώδη κατανόηση ενός θέματος, των παραμέτρων και των κριτηρίων της εμπλοκής και δίνει εμπνευση για συμμετοχή. Citizenlab

Η αφήγηση ιστοριών μπορεί να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εμπλακούν οι νέοι στις κοινότητές τους - ιδιαίτερα όταν υπάρχουν ζητήματα ή προβλήματα που μπορεί να έχουν οι κοινότητές τους. Μέσω των ιστοριών, τόσο όταν ακούγονται όσο και όταν αφηγούνται δημιουργικά, μπορούμε να δούμε και να φανταστούμε πώς οι πράξεις μας (μέσω των πρωταγωνιστών της ιστορίας) μπορούν να έχουν θετικό αντίκτυπο στον κόσμο γύρω μας.

Μέσω των θεμάτων και των μηνυμάτων των ιστοριών, οι νέοι του σήμερα έχουν ένα συλλογικό σχέδιο για να κάνουν τη διαφορά στον κόσμο τους. Ακολουθώντας τα παραδείγματα που θέτουν οι εμπνευσμένοι και γενναίοι φανταστικοί χαρακτήρες, μπορούν επίσης να επιδιώξουν την αλλαγή στη δική τους κοινωνία. Μερικά οφέλη της ενεργού πολιτειότητας περιλαμβάνουν:

- Ένα καθαρότερο περιβάλλον χωρίς σκουπίδια και ρύπανση
- Συμβολή σε επιτακτικά κοινωνικά ζητήματα
- Συμμετοχή στην τοπική πολιτική
- Πάλη για σημαντικές μεταρρυθμίσεις σχετικά με τη ρύπανση ή τη βιωσιμότητα

Αφήγηση ιστορίας

Καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας, οι άνθρωποι χρησιμοποιούσαν τη μυθοπλασία για να προωθήσουν τη συνεργασία και να επηρεάσουν τις κοινωνικές συμπεριφορές. Υπάρχουν επιστημονικές αποδείξεις ότι οι ιστορίες μπορούν να αλλάξουν τη συμπεριφορά μας. Hubspot, 2022

Με το να συμμετέχουν περισσότερο στην κοινότητα και να προσπαθούν να τη βελτιώσουν, οι νέοι επωφελούνται από την ικανοποίηση του να βοηθούν τους γύρω τους. Τους ενδυναμώνει και τους αποσπά (ή τους ανακουφίζει) από τα δικά τους προβλήματα. Μπορούν να γίνουν πηγή καλού για τους άλλους και για το περιβάλλον, όπως ακριβώς και ο ήρωας κάποιας συγκινητικής ιστορίας. Μέσω της μίμησης των πρωταγωνιστών μιας αγαπημένης ιστορίας που έχουν διαβάσει, αφηγηθεί ή ακούσει, όπου οι χαρακτήρες μπορεί να χρησιμοποιήσαν τις δυνάμεις ή τις ικανότητές τους για το καλό της κοινότητάς, οι νέοι μπορούν να επιδιώξουν παρόμοια αποτελέσματα και να είναι υπερήφανοι για τα επιτεύγματά τους. Ακόμα και το να ακούν για τις δράσεις ή τις πρωτοβουλίες που έχουν αναλάβει φίλοι ή συμμαθητές τους ώστε να εμπλακούν στη δική τους κοινότητα, είτε βελτιώνοντάς την είτε λαμβάνοντας δράση για να ανακάμψει μετά από μια καταστροφή, όπως μια πυρκαγιά ή μια πλημμύρα, αυτό βοηθάει στο να πυροδοτηθεί η φλόγα της συμμετοχής στα κοινά στον μέσο νέο.

Στο τέλος, όλοι θέλουμε να είμαστε μέρος κάποιου μεγαλύτερου συνόλου, με το οποίο μπορούμε να συσχετιστούμε και να νιώθουμε υπερήφανοι που ανήκουμε, και αυτό είναι που μπορούν να μας προσφέρουν οι ιστορίες. Ενισχύουν αυτή τη σύνδεση μεταξύ των προσωπικών φιλοδοξιών και της ανάγκης να συνεισφέρουμε σε κάτι που θεωρούμε ιδιαίτερο ή σημαντικό. Μια ιστορία μπορεί να βοηθήσει τους νέους να δουν τον εαυτό τους ως τους πρωταγωνιστές - ήρωες - της δικής τους ζωής. Είναι επίσης ωφέλιμο να υπάρχει ποικιλία χαρακτήρων και σκηνικών στις ιστορίες που αναμεταδίδονται, καθώς και στους μέντορες των νέων. Η Jaylene Chung από τους Young Storytellers, λέει: "Προσπαθούμε πολύ σκόπιμα να διαφοροποιήσουμε τους μέντορές μας, επειδή πιστεύουμε ότι είναι πολύ σημαντικό για τους μαθητές να βλέπουν τον εαυτό τους να αντικατοπτρίζεται σε κάθε μέρος του οργανισμού. Φυσικά, αυτό προεκτείνεται στην κοινωνία γενικά, όχι μόνο στα πλαίσια του οργανισμού. Όταν ένας νέος ακούει για άλλους παρόμοιους του στην κουλτούρα ή την κατάσταση στην οποία βρίσκονται, να εκπροσωπούνται και να τους δίνεται φωνή μέσω μιας ιστορίας, αυτό οδηγεί στην μεγαλύτερη αποδοχή της κοινωνίας και στην μείωση των στερεοτύπων.

Όταν ονειρευόμαστε έναν καλύτερο κόσμο για εμάς και τους ανθρώπους γύρω μας, προσπαθούμε στη συνέχεια να τον δημιουργήσουμε.

Συμμετοχή

Εάν ένας νέος είχε ή έχει ένα προβληματικό ή βεβαρημένο παρελθόν - ή έχει νιώσει ότι βρίσκεται στο περιθώριο και ότι δεν ταιριάζει, τότε μια ιστορία που του μιλάει με ωμό, ενστικτώδες τρόπο μπορεί να τον κάνει να νιώσει ότι ανήκει. Ακόμη, όταν ένας πρωταγωνιστής μιας ιστορίας περνάει τις ίδιες δυσκολίες, μπορεί να δείξει σε ένα νέο άτομο ότι δεν είναι μόνος του και ότι όλοι υποφέρουν με κάποιο τρόπο.

Υπάρχουν πολλές ιστορίες που απεικονίζουν το πώς αισθάνεται ένας χαρακτήρας ή το πώς νιώθει αποκομμένος από τους άλλους. Αυτό θα μπορούσε να οφείλεται σε συνθήκες που δεν ελέγχει ο ίδιος ή σε κάποια ψυχική ή σωματική δυσκολία. Ακούγοντας την ιστορία, βλέπουμε το πώς ο χαρακτήρας λύνει τα προβλήματά του. Ποιες ενέργειες έκανε για να ξεπεράσει τα εμπόδια και να συνεχίσει τη ζωή του; Τι έκανε για να βρει την ευτυχία; Μια πειστική ιστορία μπορεί να αντανakλά παρόμοιες καταστάσεις στη δική τους ζωή και τρόπους με τους οποίους οι νέοι μπορούν να τις ξεπεράσουν. Διαβάζοντας ή ακούγοντας μια ιστορία, μπορούν να αντλήσουν πολύτιμα διδάγματα. Αυτές οι ιστορίες, ειδικά όταν εστιάζουν σε ανυψωτικά κοινωνικά ή κοινοτικά θέματα, μπορούν να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή τους σε διάφορους τομείς της ζωής τους, τόσο στον κοινωνικό χώρο όσο και στο σχολείο, ενθαρρύνοντάς τους να κάνουν τη διαφορά στον μικρόκοσμό τους.

Η αφήγηση ιστοριών ήταν πάντα ένα αποτελεσματικό εργαλείο για τη δέσμευση και τη συμμετοχή, από τον Μεσαίωνα μέχρι και σήμερα. Καθώς όμως οι καιροί αλλάζουν, αλλάζουν και οι μέθοδοι επικοινωνίας. Σήμερα, οι μορφές ή οι τρόποι επικοινωνίας αυτών των ιστοριών (είτε πρόσωπο με πρόσωπο, είτε ψηφιακά, είτε εικονικά) μπορεί να είναι διαφορετικοί απ' ότι παλιά, αλλά το μόνο που παραμένει ίδιο είναι ότι οι ιστορίες έχουν την ικανότητα να παρακινούν και να εμπνέουν την συμμετοχή των ανθρώπων στην ιστορία της δικής τους ζωής. Οι ιστορίες δείχνουν ότι όλοι έχουν δικαίωμα στην ευτυχία και στο να ζήσουν μια ζωή γεμάτη χαρά, ανεξάρτητα από την υπηκοότητα, το θρήσκευμα, το χρώμα ή τις πεποιθήσεις. Όταν ακόμη, συμμετέχουν στη διαδικασία της αφήγησης και δεν είναι απλά οι αποδέκτες μιας ιστορίας,

Αφήγηση ιστορίας

συμμετέχουν ενεργά και στην πορεία των ηρώων. Αυτό τους δίνει την αίσθηση ότι βρίσκονται μαζί με τον πρωταγωνιστή, βαδίζοντας χέρι με χέρι με την καρδιά τους ανοιχτή προς το πεπρωμένο τους και προς ό,τι μπορούν να πετύχουν!

Το αίσθημα πρωτοβουλίας στους νέους

Οι περισσότερες καλές ιστορίες είναι ξεκάθαρες, ελκυστικές και καθοδηγούνται από τα συναισθήματα. Με αυτόν τον τρόπο μπορούν να εμπνεύσουν τους νέους που μέχρι τώρα μπορεί να ήταν απρόθυμοι, να αναλάβουν δράση. Αυτή η δράση μπορεί να έχει πολλές διαφορετικές μορφές, από την απόφαση να συμμετάσχουν σε κάποιο πρόγραμμα που έχει καλό σκοπό, μέχρι το να αποφασίσουν να μοιάσουν περισσότερο στους χαρακτήρες μιας μακρινής ιστορίας και να πάρουν τον έλεγχο της ζωής στα χέρια τους. Όπως και να έχει, αυτό μπορεί να είναι μια γενικότερη νίκη για την κοινωνία. Ολόκληρη η κοινότητα μπορεί να επωφεληθεί από κάποιον που κάνει θετικά βήματα για να βελτιώσει την ζωή των πολιτών, και αποκτά έναν πιο αποφασιστικό και δυναμικό χαρακτήρα που να μπορεί να ηγηθεί και να εμπνεύσει με την αυτοπεποίθησή του.

Ακούγοντας για ένα θαρραλέο, γενναίο χαρακτήρα που αναλαμβάνει την ευθύνη για την πορεία της ζωής του, ιδιαίτερα αν βρίσκεται σε δυσμενείς συνθήκες και αντιμετωπίζει σοβαρές προκλήσεις, οι νέοι εμπνέονται να αλλάξουν τη δική τους ζωή. Παρομοίως, το να ακούμε για τις προκλήσεις των φίλων ή των συνομηλίκων μας και το τι έκαναν για να τις νικήσουν ή να τις καταλάβουν, μπορεί να μας οδηγήσει στο να λάβουμε δράση. Μπορούν να αποτελέσουν απόδειξη ότι τίποτα δεν είναι ανυπέρβλητο και ότι κανένα εμπόδιο δεν είναι ποτέ πολύ μεγάλο για να το ξεπεράσουμε. Οι ιστορίες τους μπορούν να δώσουν λύσεις και στις δικές μας δυσκολίες, ιδιαίτερα αν βρισκόμαστε σε παρόμοια κατάσταση ή στάδιο ζωής.

Η ιστορία κάθε ανθρώπου μπορεί να αλλάξει τον τρόπο που σκεφτόμαστε - και αλλάζοντας τον τρόπο με τον οποίο σκέφτονται αρκετοί άνθρωποι, μπορεί να αλλάξει ο κόσμος μας. (Bradley, Wired)

Οι νέοι έχουν την ορμή, την ενέργεια και τη φιλοδοξία (ακόμη και αν είναι προσωρινά κρυμμένη) να πετύχουν σε ό,τι βάλουν στο μυαλό τους. Μερικές φορές το μόνο που χρειάζονται είναι ένα μικρό σπρώξιμο και μια συγκλονιστική ιστορία - ή ένας θαρραλέος πρωταγωνιστής. Οι ιστορίες μπορούν να μας ενημερώσουν για το δυνατό, όχι μόνο για το απίθανο.

Νεανική επιχειρηματικότητα

Το να είσαι επιχειρηματίας απαιτεί μεγάλη αυτοπεποίθηση, τόσο για τον εαυτό σου, όσο και για οποιοδήποτε προϊόν ή υπηρεσία που προσφέρεις. Οι νέοι συχνά δεν αισθάνονται ότι έχουν το δικαίωμα να καθιερωθούν ως επιχειρηματίες, νομίζοντας ότι αυτό είναι αποκλειστικά για τους πολύ μορφωμένους ή τους πολύ πλούσιους.

Μια εμπνευσμένη ιστορία κάποιου που ξεπερνά τις πιθανότητες - ενδεχομένως κάποιος που εγκατέλειψε το σχολείο ή κάποιος που προέρχεται από τη "λάθος πλευρά" - και καταφέρνει να εδραιωθεί στον κόσμο των οικονομικών ή του εμπορίου, μπορεί να οδηγήσει τους νέους με τέτοια τάση, να κοιτάξουν στον δικό τους κόσμο και να βγάλουν από μέσα τους αποθέματα πυγμής και αποφασιστικότητας που δεν ήξεραν ότι είχαν.

Αυτές οι ιστορίες δεν χρειάζεται να είναι πάντα φανταστικές. Μπορούν να είναι και πραγματικές αφηγήσεις προσωπικού θριάμβου. Οι ιστορίες είναι αληθινές και αντιπροσωπεύουν το τι μπορεί είναι εφικτό με κόπο και επιμονή. Για παράδειγμα, πάρτε ανθρώπους όπως η J.K. Rowling, συγγραφέας του Harry Potter, ή ο Richard Branson, ιδιοκτήτης πολλών επιχειρήσεων, συμπεριλαμβανομένης της Virgin Air. Η πορεία τους δεν ήταν πάντα απλή και χρειάστηκε να αγωνιστούν και να αποτύχουν για να φτάσουν εκεί που βρίσκονται σήμερα. Αποτελούν συναρπαστικές ιστορίες χαρακτήρων που εμπνέουν, και οι νέοι μπορούν να μιμηθούν τις πράξεις τους ή απλά να ενθαρρυνθούν και να λάμψουν.

Σε μια μελέτη του Τμήματος Ψυχολογίας και του Τμήματος Ισλαμικών Σπουδών του Universitas Muhammadiyah Surakarta της Ινδονησίας, διαπίστωσαν ότι η αφήγηση ιστοριών ήταν αποτελεσματική στην αύξηση της επιχειρηματικής πρόθεσης των φοιτητών.

Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί ουσιαστικά έναυσμα που μπορεί να ωθήσει τους ακροατές να δώσουν προσοχή στον τομέα της επιχειρηματικότητας, ενώ η περαιτέρω ερμηνεία των ιστοριών μπορεί να προσφέρει ενίσχυση και να βοηθήσει τα άτομα να αναπτύξουν αποφασιστικότητα και να γίνουν επιτυχημένοι επιχειρηματίες.

Αφήγηση ιστορίας

Διαπίστωσαν ότι η επιχειρηματικότητα δεν είναι ένα έμφυτο ταλέντο αλλά μια δεξιότητα που μπορεί να αποκτηθεί μέσω της εκπαίδευσης ή της κατάρτισης, μία από τις σποίες είναι η αφήγηση ιστοριών.

Σε μια άλλη μελέτη που διεξήχθη από το Πανεπιστήμιο της Τεχεράνης [The Effect of entrepreneurship education by storytelling on Entrepreneurial Attitude of Primary School students] Arasti, Bagheri & Ghoddosi, 2017, διαπίστωσαν ότι "η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα μέσω των ιστοριών βελτιώνει την επιχειρηματική διάθεση καθώς και τις διαστάσεις της, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργικότητας, της φιλοδοξίας, του αυτοελέγχου και της αυτοεκτίμησης των μαθητών".

Οι ιστορίες ανοίγουν και ενθαρρύνουν νέες οπτικές γωνίες, νέους τρόπους θέασης του κόσμου και του τρόπου λειτουργίας του. Αυτό ισχύει και για τον επιχειρηματικό κόσμο, καθώς και για τα είδη των προϊόντων και των υπηρεσιών που χρειάζονται οι άνθρωποι και η ανθρωπότητα γενικότερα. Με τη δυνατότητα να "δουν τη μεγαλύτερη εικόνα", χάρη στη μυθοπλαστική ή μη μυθοπλαστική αφήγηση που προωθεί τη δημιουργικότητα, οι νέοι μπορούν να ανακαλύψουν την κρυμμένη τους επιχειρηματικότητά και να ικανοποιήσουν τις ανάγκες και τις επιθυμίες της κοινωνίας - των συνομηλίκων τους, των γονέων τους και των κοινοτήτων τους, αν όχι ολόκληρου του πλανήτη!

Τι πρέπει να γνωρίζετε ως εργαζόμενος/η με νέους για τη χρήση της αφήγηση ιστοριών ως μη τυπική μέθοδο.

Δεξιότητες

Είναι πολύ σημαντικό για έναν εργαζόμενο στον τομέα της νεολαίας να γνωρίζει πώς να δομήσει μια ιστορία. Αν μια ιστορία δεν είναι δομημένη με τον σωστό τρόπο, θα φανεί πρόχειρη και δεν θα έχει τον ίδιο αντίκτυπο. Ο στόχος εδώ είναι να χρησιμοποιηθεί η αφήγηση ιστοριών για να εμπνεύσει τους νέους να βελτιώσουν τον εαυτό τους και τις κοινότητές τους και αν ο εκπαιδευτής δεν γνωρίζει πώς να μεταφέρει και να περιγράψει λεπτομερώς μια ιστορία, τότε αυτή δεν θα επιτύχει τον στόχο της

Είναι επίσης καλό για τον εκπαιδευτή να έχει έντονη φαντασία. Οι περισσότερες ιστορίες είναι γεμάτες δημιουργικότητα και μαγεία και αν ο εκπαιδευτής μπορεί να αξιοποιήσει αυτό το στοιχείο, μπορεί να κάνει την αφήγηση να ζωντανέψει. Προφανώς, το να μπορεί κανείς να επικοινωνεί με τους νέους - και ενδεχομένως με προβληματισμένους νέους - είναι επίσης ιδανικό. Είναι σημαντικό να συμπάσχεις με τα προβλήματά τους και να προσπαθείς να τους βοηθήσεις μακροπρόθεσμα.

Μπορεί ο εκπαιδευτής να κάνει μια ιστορία ενδιαφέρουσα;

Μπορεί να μεταφέρει το επιθυμητό μήνυμα; Διαθέτει επαρκείς δεξιότητες ανάγνωσης ή αφήγησης;

Μπορούν να εμπνεύσουν τους νέους να μοιραστούν τις δικές τους ιστορίες με διασκεδαστικό, θεραπευτικό και δημιουργικό τρόπο;

Προτάσεις

Ο εκπαιδευτής πρέπει να είναι οικείος και να γνωρίζει πώς να αφηγηθεί ή να δημιουργήσει μια ιστορία. Το να έχει εμπειρία είναι στη συγγραφή είναι βοηθητικό για να μπορεί στη συνέχεια να μεταδώσει τα στοιχεία της αφήγησης στους νέους.

Ορισμένοι τρόποι με τους οποίους οι εργαζόμενοι με νέους μπορούν να είναι έτοιμοι να ηγηθούν ενός εργαστηρίου αφήγησης είναι οι εξής:

- Να είναι οι ίδιοι συγγραφείς ή δημιουργικοί/καλλιτέχνικοί άνθρωποι
- Να έχουν εμπειρία ώστε να μπορούν να μεταφέρουν προσωπικά βιώματα
- Να παρακολουθήσουν κάποιο μάθημα δημιουργικής γραφής για να μπορούν να διδάξουν άλλους
- Να διαβάζουν πολλά βιβλία, ιδίως φανταστικές ιστορίες ή ιστορίες για ήρωες της πραγματικής ζωής.
- Να έχουν φαντασία και να μεταδίδουν τη μαγεία μιας ιστορίας ή ηθικό δίδαγμα ενός μύθου.

Κινηματογράφηση

Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό έχει ως στόχο να εισάγει τους νέους στον κινηματογράφο, ώστε να γνωρίσουν τις βασικές έννοιες και τη διαδικασία που ακολουθεί ο κινηματογραφικός κόσμος, επιδιώκοντας μια σειρά αξιών που αφορούν την πολιτική δέσμευση, τη συμμετοχή, την ιδιότητα του πολίτη, το αίσθημα πρωτοβουλίας και την επιχειρηματικότητα, και να δώσει κατευθυντήριες γραμμές, δεξιότητες και συμβουλές που είναι χρήσιμες για την εκμάθηση της δημιουργίας ταινιών.

Τι είναι η κινηματογράφηση;

Φάση 1: Ανάπτυξη (Development)

Πριν από την παραγωγή, μία ταινία πρέπει να περάσει από τη φάση της "ανάπτυξης". Η φάση αυτή περιλαμβάνει τη δημιουργία, τη σύνταξη, την οργάνωση και τον προγραμματισμό ενός κινηματογραφικού έργου. Αποφασίζονται ο προϋπολογισμός, το κάστινγκ (ακροάσεις), η τοποθεσία και γράφονται πολλά σενάρια. Συχνά, οι σεναριογράφοι και οι σκηνοθέτες δημιουργούν storyboards για να απευθυνθούν στους παραγωγούς και να χρηματοδοτηθεί η ταινία τους.

Όταν μια ταινία βρίσκεται στο στάδιο της ανάπτυξης, έχει τη δυνατότητα να γυριστεί, αλλά τίποτα ακόμη δεν είναι σίγουρο. Δεν υπάρχουν εγγυήσεις ότι η περίοδος ανάπτυξης μιας ταινίας παρατείνεται, γεγονός που συχνά προκαλεί την ακύρωση του έργου ή την οριστική διακοπή του. Ένα κινηματογραφικό στούντιο θα πρέπει να λύσει το πρόβλημα της υλικοτεχνικής υποδομής. Θα πρέπει να επιβεβαιώσει τον προϋπολογισμό και να αποκτήσει τα δικαιώματα κάθε ψηφιακού μέσου που προσαρμόζεται στην ταινία. (Στάδια της κινηματογραφικής παραγωγής, 2021).

Φάση 2: Προπαραγωγή (Pre-production)

Ακόμη και όταν το φιλμ ή το ψηφιακό μέσο βγει από τη φάση της ανάπτυξης, η ώρα των γυρισμάτων δεν έχει έρθει. Αν και αυτή η ημέρα πλησιάζει όλο και περισσότερο, πρέπει πρώτα να υπάρξει μια φάση προπαραγωγής. Παρόλο που οι κάμερες δεν έχουν ακόμα ξεκινήσει να γράφουν, η προπαραγωγή μπορεί να είναι εξίσου έντονη με τα γυρίσματα.

Κατά την περίοδο της προπαραγωγής, οι σκηνοθέτες πρέπει να γνωρίζουν ποιοι θα συμμετάσχουν στην ταινία, ποιος θα είναι ο τελικός προϋπολογισμός και ποιες αλλαγές θα πρέπει να γίνουν. Πρέπει να συνεργαστούν με τις τοπικές κοινότητες για να εξασφαλίσουν τη

συνεργασία που απαιτείται για τα γυρίσματα σε διάφορα σημεία της πόλης, να δημιουργήσουν τα σκηνικά και τα κοστούμια και να στελεχώσουν την ομάδα με όλα τα απαιτούμενα μέλη.

Η προπαραγωγή μπορεί να περάσει πολύ γρήγορα και όσο καλύτερα προετοιμασμένος είναι ο κινηματογραφιστής τόσο καλύτερα μπορεί να ολοκληρώσει την ταινία του. Πρέπει επίσης να υπάρχουν σχέδια έκτακτης ανάγκης για την περίπτωση που τα δεδομένα αλλάξουν, όπως το εάν μια πόλη βρίσκεται σε μία κατάσταση η οποία εμποδίζει την εκτέλεση του έργου. Μόλις ολοκληρωθεί η προπαραγωγή, έχει έρθει η ώρα των γυρισμάτων. (Στάδια της κινηματογραφικής παραγωγής, 2021).

Φάση 3: Παραγωγή (Production)

Η παραγωγή είναι το πιο γρήγορο, και μερικές φορές το πιο μικρό μέρος της παραγωγής ταινιών. Ο χρόνος που απαιτείται για τα γυρίσματα εξαρτάται από μεταβλητές όπως ο αριθμός των τοποθεσιών, η διάρκεια της ταινίας και ορισμένα βασικά μέλη, όπως οι πρωταγωνιστές. Μια καλή παραγωγή εξαρτάται από την καλή επικοινωνία. Οι σκηνοθέτες πρέπει να είναι σαφείς ως προς τις ιδέες τους. Ο κινηματογράφος είναι μια διαδικασία συνεργασίας και αυτή είναι η πιο σημαντική κατά τη διάρκεια της παραγωγής. Μόλις γυριστεί η πρώτη σκηνή της, μπορεί να ξεκινήσει το στάδιο της μεταπαραγωγής, (Στάδια παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, 2021) η επεξεργασία δηλαδή της σκηνής με πολλούς τρόπους (ήχος, βίντεο, CGI...).

Φάση 4: Μετα- παραγωγή (Post-production)

Η μετα- παραγωγή είναι η περίοδος κατά την οποία το υλικό μοντάρεται, προστίθενται εφέ, μουσική και οριστικοποιούνται οι τίτλοι. Για να μπορέσει το υλικό να γίνει ταινία ή ψηφιακό μέσο, πρέπει να περάσει από μια φάση επιτυχημένης μετα- παραγωγής. Η συναρμολόγηση είναι ένα από τα πιο σημαντικά μέρη μιας ταινίας, αλλά είναι εύκολο να την παραβλέψουμε. Οι μοντέρ πρέπει να δημιουργήσουν ένα ρυθμό για την ταινία. Η αποτυχία μίας ταινίας μπορεί να αποδοθεί σε ένα λανθασμένο μοντάζ εάν αυτή είναι υπερβολικά αργή ή η πλοκή αναπτύσσεται με πολύ γρήγορο ρυθμό. (Στάδια παραγωγής ταινιών, 2021).

Παρά το όνομά του, το post-production εκτελείται ταυτόχρονα με τα γυρίσματα, αφού οι μοντέρ, οι ειδικοί στα εφέ, οι ηχολήπτες και οι συνθέτες δεν χρειάζεται να είναι σε ετοιμότητα για τις σκηνές και μπορούν να αφιερώσουν χρόνο για να εκτελέσουν τα καθήκοντά τους εκτός κάμερας. Μπορούν επίσης να βοηθήσουν στην επισήμανση των προβλημάτων κατά την κινηματογράφηση που εμποδίζουν τους άλλους να κάνουν την καλύτερη δυνατή δουλειά.

Το post-production μπορεί τελικά να ανταμείψει τις προσπάθειες και τις θυσίες του δημιουργού της ταινίας. Είναι η στιγμή που το ακατέργαστο υλικό βελτιώνεται και αρχίζει να μοιάζει με πραγματική ταινία. (Στάδια της παραγωγής ταινιών, 2021).

Φάση 5: Διανομή (Distribution)

Αυτή η φάση αποσκοπεί στο να βγει η ταινία στις αίθουσες. Με τόσα πολλά διαφορετικά μέσα, όπως ο κινηματογράφος, η τηλεόραση, το διαδίκτυο, τα ψηφιακά μέσα και το streaming, υπάρχουν πολλές δυνατότητες διανομής. Το είδος της διανομής που θα λάβει μια ταινία μπορεί να εξαρτάται από την ποιότητά της και την διάθεση του σκηνοθέτη ή του στούντιο.

Η δημιουργία μιας ταινίας ή ενός ψηφιακού μέσου δεν εγγυάται τη διανομή της, αλλά είναι απαραίτητη για τους κινηματογραφιστές, διότι αυτή αποφέρει κέρδος σε μια ταινία. Όσο καλύτερη είναι μια ταινία, τόσο μεγαλύτερα είναι τα έσοδά της. (Στάδια παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, 2021).

Ποιος εργάζεται στην παραγωγή μίας ταινίας; Για να εργαστείτε στην παραγωγή πρέπει να έχετε εξειδικευμένη εκπαίδευση, όπως σκηνοθεσία, φωτογραφία, διερμηνεία, γραφικός σχεδιασμός κ.λπ. Μερικά από τα επαγγέλματα που συναντάμε σε αυτόν τον τομέα μεταξύ άλλων είναι:

- Σκηνοθέτης.
- Βοηθός σκηνοθέτη.
- Επικεφαλής παραγωγής.
- Παραγωγός.
- Σεναριογράφος.
- Διευθυντής φωτογραφίας.
- Βοηθός Διευθυντή φωτογραφίας.
- Υπεύθυνος κάστινγκ.
- Συνθέτης.
- Καλλιτεχνικός διευθυντής.
- Σχεδιαστής.
- Διανομέας.

Υπάρχουν κάποιες βασικές συμβουλές όταν ξεκινάτε στον κόσμο του κινηματογράφου και είναι σημαντικό να γνωρίζετε ότι όλα όσα βλέπει ο θεατής πρέπει να είναι τοποθετημένα μέσα στο κάδρο, δημιουργώντας ουσιαστικές σχέσεις μεταξύ των θεμάτων, έτσι ώστε να επιτευχθεί ένα ισορροπημένο σύνολο, αισθητικά ευχάριστο, αρμονικό και ενιαίο. Αλλά τι είναι το κάδρο; Είναι η επιλογή της πραγματικότητας που επιλέγει ο φωτογράφος ή ο χειριστής της κάμερας, η οποία μπορεί επίσης να ονομαστεί "πλάνο". Τα πλαίσια ορίζονται από τη γωνία, το επίπεδο, το ύψος και την απόσταση της κάμερας από το πλάνο (Kevin, 2021).

Αυτές οι έννοιες είναι σημαντικές στον κόσμο του κινηματογράφου, γι' αυτό και απαιτούν μια πιο ακριβή εξήγηση για την ορθή κατανόησή τους.

Αν ξεκινήσουμε με το πρώτο στοιχείο, είναι σημαντικό να σημειώσουμε ότι κάθε οπτικοακουστική εικόνα περιλαμβάνει μια γωνία λήψης. Στο πλαίσιο αυτό, μπορούμε να διακρίνουμε τη δεξιά ή κανονική γωνία, όταν η κάμερα τοποθετείται μπροστά από τη σκηνή, χωρίς καμία κλίση. Η "κομμένη" γωνία (chopped angle) είναι η γωνία όπου η κάμερα δείχνει τη σκηνή από πάνω προς τα κάτω (αν γυριστεί από πάνω ονομάζεται γωνία "ζενίθ"), και η πίσω γωνία, στην οποία η κάμερα δείχνει τη σκηνή από κάτω προς τα πάνω (αν γυριστεί από κάτω ονομάζεται γωνία "ha-dir").

Από την άλλη πλευρά, το επίπεδο αναφέρεται στη σχέση μεταξύ των κατακόρυφων και οριζόντιων στοιχείων μιας σκηνής σε σχέση με τα άκρα του κάδρου.

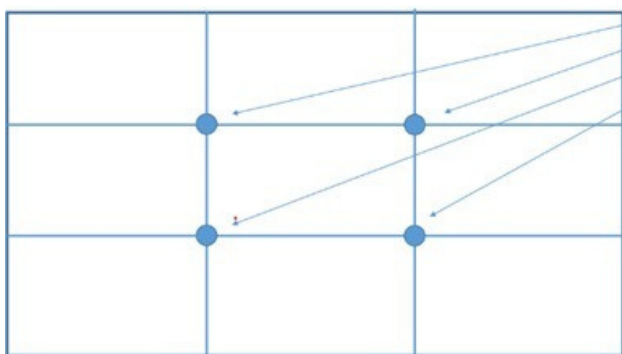
Η απόσταση έχει σημασία, επειδή το μέγεθος ενός επιπέδου λαμβάνει ως πρότυπο το ανθρώπινο σώμα, δημιουργώντας έτσι μια ταξινόμηση με βάση το μεγαλύτερο ή μικρότερο μέγεθος του πεδίου που καταλαμβάνουν οι ηθοποιοί στο καρέ.

Αφού ξεκαθαριστούν αυτές οι έννοιες, είναι σημαντικό να σκεφτείτε :

Μην τοποθετείτε το υποκείμενο στη μέση. Στην πραγματικότητα, είναι καλύτερα να το τοποθετήσετε σε μια πλευρά.

Οι παραπάνω λήψεις ακολουθούν ένα μοτίβο που ονομάζεται κανόνας των τρίτων, ο οποίος προσπαθεί να πει ότι οι συνδυασμένες θέσεις είναι πιο αρμονικές αν ο ηθοποιός βρίσκεται σε μία από τις θέσεις αυτού του πλέγματος, και υπάρχει αρκετός χώρος για το κεφάλι.

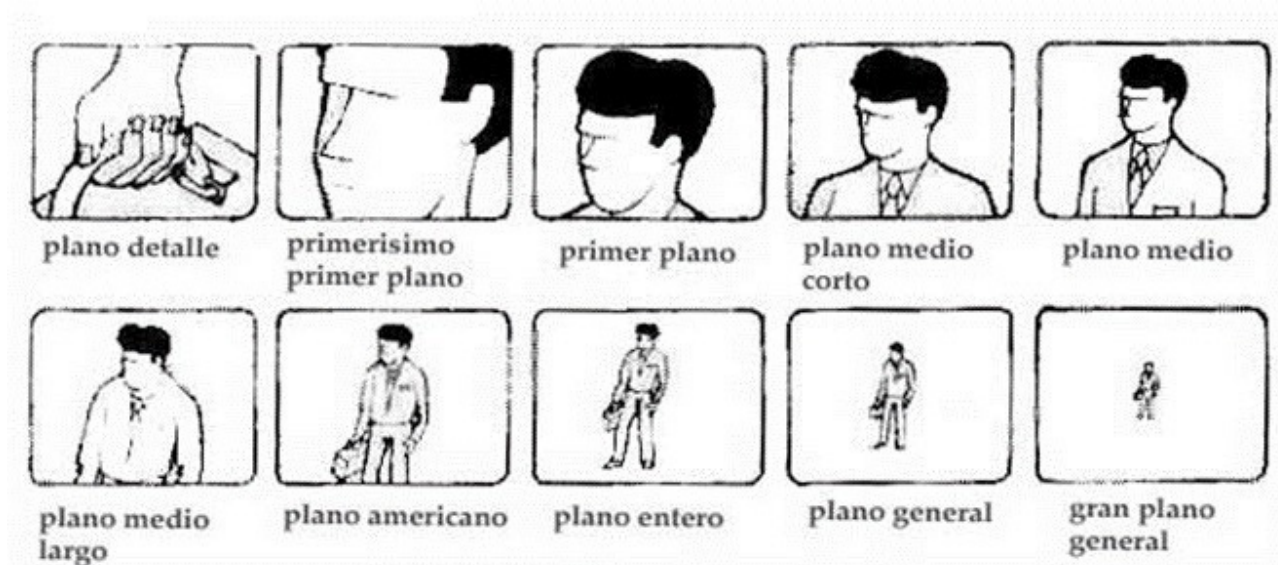
Κινηματογράφηση



Σχήμα 1
Παράδειγμα του κανόνα των τρίτων

- Μη τοποθετείτε τον ηθοποιό πολύ χαμηλά στο κάδρο, γιατί έτσι δημιουργείται πολύς χώρος γύρω από το κεφάλι. Ακόμη, μη φωτογραφίζετε πάνω σε τοίχο, γιατί έτσι δημιουργούνται σκιές που δυσαρμονίζουν το περιβάλλον.

- Μη τοποθετείτε τον ηθοποιό πολύ ψηλά στο πλαίσιο. Θα έχετε πολύ λίγο χώρο για το κεφάλι, καθώς τείνει να είναι πολύ στενό.



Σχήμα 2
Εικόνα διαφορετικών τύπων κάδρου

- Γενικό πλάνο (general shot): Εισάγει τον θεατή στην κατάσταση, δίνει μια γενική εικόνα και τον ενημερώνει για τον τόπο και τις συνθήκες στις οποίες λαμβάνει χώρα η δράση. Τοποθετείται συνήθως στην αρχή μιας αφηγηματικής ακολουθίας. Ένα γενικό πλάνο περιλαμβάνει συνήθως πολλά στοιχεία, οπότε η διάρκεια του στην οθόνη πρέπει να είναι μεγαλύτερη από εκείνη, για παράδειγμα, ενός κοντινού πλάνου, ώστε ο θεατής να μπορεί να προσανατολιστεί και να καταλάβει την κατάσταση.

- Γενικό πανοραμικό πλάνο (general panoramic shot): Καλύπτει πολύ μακρινά στοιχεία. Σε αυτό το πλάνο, οι χαρακτήρες είναι λιγότερο σημαντικοί από το τοπίο.

- Μεγάλο γενικό πλάνο (large general shot): Αυτό είναι ένα γενικό πανόραμα με πιο κοντινή προσέγγιση αντικειμένων ή ανθρώπων. (Περίπου 30 μέτρα).

- Σύντομο γενικό πλάνο (short general shot): Καλύπτει ολόκληρη την ανθρώπινη φιγούρα με χώρο πάνω και κάτω. Αυτό το πλάνο είναι καθαρά και αποκλειστικά για το περιεχόμενο. Διακρίνονται οι χαρακτήρες και οι ενέργειές τους, και έτσι αποκτούν σημασία.

- Αμερικανικό πλάνο (american plane): Οι χαρακτήρες φαίνονται από το γόνατο και πάνω. Ονομάζεται επίσης πλάνο τριών τετάρτων, μισού μήκους ή καουμπόικο και χρησιμοποιείται τακτικά για την απεικόνιση της δράσης των χεριών.

- Μεσαίο πλάνο (medium shot): Οι χαρακτήρες μπορούν να καταλαμβάνουν την οθόνη με το ένα τρίτο του σώματός τους.

- Κοντινό πλάνο (close-up): επιτρέπει τη συναισθηματική ταύτιση του θεατή με τους χαρακτήρες. Είναι πολύ πιο υποκειμενικό και άμεσο από τα προηγούμενα και δείχνει την ψυχολογία του χαρακτήρα.

- Εξαιρετικά κοντινό πλάνο (close-up close-up): Επικεντρώνεται σε ένα μόνο μέρος του σώματος, όπως το πρόσωπο, το χέρι, τα μάτια κ.λπ.

- Λεπτομερές πλάνο (detail shot): Ισοδύναμο με το κοντινό, αλλά ενός αντικειμένου και όχι χαρακτήρα.

Κινηματογράφηση

Από την άλλη πλευρά, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τους διαφορετικούς τύπους λήψεων που συναντάμε στον κόσμο του κινηματογράφου, γνωρίζοντας ότι κάθε μία έχει διαφορετικό σκοπό. Σε ένα εξαιρετικά μακρινό πλάνο, μπορούμε να γνωρίζουμε πού στέκονται οι άνθρωποι, αλλά τίποτα γι' αυτούς, ενώ ένα μακρινό πλάνο μπορεί να μας δώσει το περιεχόμενο και κάποιες λεπτομέρειες. Τα κοντινά πλάνα έχουν σκοπό να τονίσουν ή να δείξουν τα συναισθήματα των χαρακτήρων. Το γενικό πλάνο εισάγει τον θεατή στο θέμα και του δίνει μια γενική εικόνα. Το γενικό πανοραμικό πλάνο περιλαμβάνει πολύ μακρινά στοιχεία και οι χαρακτήρες είναι λιγότερο σημαντικοί- το μεγάλο γενικό πλάνο είναι ένα γενικό πανόραμα με μια μεγαλύτερη προσέγγιση αντικειμένων ή ανθρώπων σε απόσταση περίπου 30 μέτρων, το σύντομο γενικό πλάνο περιλαμβάνει ολόκληρη την ανθρώπινη φιγούρα με χώρο πάνω και κάτω- το αμερικανικό πλάνο δείχνει τους χαρακτήρες από το γόνατο και πάνω- στο μεσαίο πλάνο, βλέπουμε το ένα τρίτο του σώματός- το κοντινό πλάνο πλαισιώνει το πρόσωπο και το εξαιρετικά κοντινό πλάνο εστιάζει σε ένα μόνο μέρος του σώματος, όπως το χέρι, το πρόσωπο, τα μάτια κ.λπ.; και το λεπτομερές πλάνο είναι παρόμοιο με το προηγούμενο αλλά με αντικείμενα (Kevin, 2021).

Η κινηματογράφηση ως μη τυπική μέθοδος στην εργασία με τους νέους

Οι νέοι σήμερα έχουν μεγαλώσει με τη τεχνολογία- γνωρίζουν περισσότερα γι' αυτήν από τους ενήλικες και αυτό τους δίνει ένα πλεονέκτημα. Είναι οι πρώτοι που προσαρμόζονται στις νέες τεχνολογίες. Η ψηφιακή επανάσταση που βρίσκεται σε εξέλιξη, μεταμορφώνει όλους τους τομείς της ζωής μας. (Gil & Martí, s. f.) Ο νεανικός κινηματογράφος και η δημιουργία του, μέσω εργαστηρίων σε μη τυπικά πλαίσια, μπορεί να αποτελέσει έναν τρόπο για να ξαναγνωρίσουν οι νέοι τη σημασία των μέσων ενημέρωσης. Συνεπώς, να τα κατανοήσουν και να τα ελέγξουν. (Mercader Martínez, Y., (2012). Επιπλέον, αυτό συνεπάγεται την εμπλοκή των πολιτών, καθώς μπορεί να προωθήσει θετική στάση, αξίες και έναν υγιή τρόπο να περνούν τον ελεύθερο χρόνο τους. Μπορεί επίσης να συμβάλλει στην ενεργό πολιτειότητα, διότι μπορεί να ενθαρρύνει τους νέους να οριζοποιηθούν και να δεσμευτούν για ορισμένα κοινωνικά προβλήματα, όπως η

έκτακτη ανάγκη για το κλίμα, ο φεμινισμός και ο αγώνας για την πλήρη ένταξη των ατόμων με αναπηρία στην κοινωνία. Είναι πολύ σημαντικό να μην αφήσουμε τη δημιουργία κινηματογραφικών υλικών μόνο στα χέρια των ενηλίκων, οι οποίοι, στις περισσότερες περιπτώσεις, είναι απομακρυσμένοι από τους νέους και μπορεί να μην μοιράζονται τις αξίες και τα οράματά τους. Επίσης, έχουν τη δύναμη των μέσων ενημέρωσης και ελέγχουν τις ιστορίες που οι νέοι πρέπει να αφηγηθούν οι ίδιοι. (Gil & Martí, s. f.)

Ο κινηματογράφος είναι πολιτισμός, άρα είναι ανθρώπινο δικαίωμα η πρόσβαση σε αυτόν. Είναι επίσης μια μορφή τέχνης, ίσως η πιο επιδραστική μορφή τέχνης που έχουμε σήμερα. Αντιπροσωπεύει σπουδαία μέρη της ιστορίας και της σύγχρονης ζωής μας και αποτελεί κεντρικό στοιχείο της κοινής πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Οι κινηματογράφοι και οι πλατφόρμες streaming είναι ένα εξαιρετικό μέσο για να ανακαλύψουν και να εξερευνήσουν οι νέοι το ρεπερτόριό τους και να μάθουν τις τεχνικές του σινεμά. Αποτελεί μέρος της πολιτιστικής εμπειρίας των περισσότερων νέων και είναι ένα μέσο με το οποίο μπορούν να συσχετιστούν και να νιώσουν άνετα, ανεξάρτητα από την ηλικία τους. Είναι μια μεγάλη ευκαιρία για να επιτύχετε μια ευχάριστη μάθηση που προάγει την προσωπική ανάπτυξη των νέων. Ο κινηματογράφος μπορεί να δώσει νέες πρωτοβουλίες στους νέους, νέες μορφές δημιουργίας, διαφορετικές προοπτικές, και να ενθαρρύνει το επιχειρηματικό τους πνεύμα. (Gil & Martí, s. f.)

Η δημιουργία ταινιών μπορεί να έχει πολλά θετικά αποτελέσματα. Βοηθάει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της ομαδικής εργασίας, της επικοινωνίας και των δεξιοτήτων, καθώς και της κινηματογραφικής δεξιοτήτας, όλα δυνητικά πολύτιμα για τη μελλοντική είσοδό τους στην αγορά εργασίας. Επιπλέον, η εκμάθηση της δημιουργίας ταινιών μπορεί να τους δώσει τη δυνατότητα να αφηγηθούν τις δικές τους ιστορίες και να γίνουν ενεργοί συμμετέχοντες στη δημιουργία του πολιτισμού και όχι απλώς να καταναλώνουν ό,τι δημιουργούν οι άλλοι. Η δημιουργία ταινιών έχει μεγάλες δυνατότητες ως ένα απλό αλλά χρήσιμο εργαλείο για την καταγραφή της μάθησης και την αξιοποίησή της για την αξιολόγηση από συνομηλίκους και την ανταλλαγή πληροφοριών. (GestorGenios, P. 2019, 31 Ιανουαρίου).

Τι πρέπει να γνωρίζεται ως εργαζόμενος/η με νέους για τη χρήση της κινηματογράφησης ως μη τυπική μέθοδο;

Σύμφωνα με τον Alfonso Méndiz Noguero (2008), ο κινηματογράφος αποτελεί σήμερα το ισχυρότερο μέσο άτυπης εκπαίδευσης που υπάρχει, συμβάλλοντας σημαντικά στην κοινωνικοποίηση και τη νομιμοποίηση ορισμένων συμπεριφορών και αντιλήψεων για την πραγματικότητα. Είναι ένα πολύ ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη μιας κριτικής και προσωπικής στάσης, καθώς και δεξιοτήτων εργασίας όπως η ανάγνωση, τα συναισθήματα, η έκφραση και ο προβληματισμός, μεταξύ άλλων.

Η Art Connection (2012) συμφωνεί ότι ο κινηματογράφος είναι ένας καλός τρόπος για να δημιουργηθούν κοινότητες μάθησης όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να αναπτύξουν διάφορες δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, το καλλιτεχνικό όραμα, η λήψη αποφάσεων, η ηγεσία και οι επικοινωνιακές δεξιότητες, τα κίνητρα για επίτευξη, η κατανόηση της διαδικασίας, η προσοχή στη λεπτομέρεια, ο έλεγχος των συναισθημάτων, η αυτοεκτίμηση, η ομαδική εργασία και η κριτική σκέψη.

Ο κινηματογράφος επιτρέπει στους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν ατομικά και συλλογικά, να εξερευνήσουν ιδέες μέσω των δράσεων, της φαντασίας και των εμπειριών, καθώς και να αναπτύξουν την επικοινωνία μέσω των ιστοριών.

Η ανάδειξη των συμμετεχόντων σε πρωταγωνιστές της διαδικασίας τους επιτρέπει να γίνουν σκηνοθέτες των δικών τους ιστοριών. Αυτή η οπτικοακουστική δημιουργική διαδικασία τους επιτρέπει να αναπτύξουν ηγετική ικανότητα, αφού ο σκηνοθέτης γίνεται η δημιουργική δύναμη και ο συνδυαστικός κρίκος μεταξύ των τεχνικών παραγωγής και της καθοδήγησης των δημιουργικών ομάδων (casting, σενάριο, μοντάζ, κάμερα, παραγωγή κ.λπ.). Επιπλέον, τους μαθαίνει να μετατρέπουν ένα σενάριο σε εικόνα και ήχο με νόημα και να θέτουν σε εφαρμογή οργανωτικές δεξιότητες (Art Connection, 2012).

Οι μελλοντικές κοινωνίες θα είναι εκτεθειμένες σε πάρα πολλές πληροφορίες, και όπως αναφέρουν οι Bartolomé και Cabreza (2003), είναι μια πρόκληση που βρίσκεται στα χέρια μας, να οικοδομήσουμε μια διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη, όπου οι πολίτες είναι ενεργοί και κατέχουν ορισμένες δεξιότητες και ικανότητες που τους επιτρέπουν να αναπτύξουν μία δημοκρατική

και συμμετοχική δέσμευση στην κοινότητά τους. Σε αυτό το σημείο έρχεται ο κινηματογράφος, ο οποίος μπορεί να βοηθήσει σημαντικά στον εξανθρωπισμό της κοινωνίας και στην προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των ανθρώπων.

Για να επιτευχθούν αυτοί οι στόχοι, είναι απαραίτητο να υπάρχει κάποια κατάρτιση για την οπτικοακουστική ανάγνωση- επειδή η λήψη ενός οπτικοακουστικού μηνύματος προϋποθέτει την κατανόηση, την αποκρυπτογράφηση και την ερμηνεία των όσων έχει εκφράσει κάποιος. Αλλά για την ανάγνωση αυτή είναι απαραίτητες ορισμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που μας επιτρέπουν να αναπτύξουμε στρατηγικές ερμηνείας του νοήματος.

Το κλειδί δεν είναι μόνο η εκπαίδευση στον κινηματογράφο, αλλά το να εκπαιδεύσεις τους νέους στον κινηματογράφο, διότι κανένα πολιτιστικό μέσο δεν θα είναι τόσο κυρίαρχο και προσιτό στη ζωή ενός ανθρώπου όσο ο κινηματογράφος. Αλλά για να κατανοήσουν αυτό το μέσο, οι άνθρωποι πρέπει να εξοικειωθούν με τις τεχνικές, τα στυλ και τα διαφορετικά κινηματογραφικά είδη. Ο καλύτερος τρόπος για να γίνει αυτό - για να το κατανοήσουν και να το ερμηνεύσουν - είναι να προσεγγίσουν την εκμάθηση και τον έλεγχο των μορφολογικών πτυχών- χωρίς να ξεχνούν ότι κάθε μήνυμα, ακόμη και το πιο απλό, έχει περάσει από την επεξεργασία της κάμερας και έχει επανασχεδιαστεί κατά τη διάρκεια της σύνθεσης της ταινίας.

Όσον αφορά τη μη τυπική εκπαίδευση και τη συμμετοχή της νεολαίας στον τομέα αυτό, είναι σημαντικό να επισημανθεί η τεράστια ικανότητα του κινηματογράφου να μεταδίδει μια άμεση, ζωντανή και πραγματική γνώση των κοινωνικών γεγονότων, καθώς είναι ένα εργαλείο που συνδέεται στενά με τα συναισθήματα των ανθρώπων, δημιουργώντας κίνητρα και διευκολύνοντας τη δέσμευση των ανθρώπων για κοινωνική αλλαγή.

Ο κινηματογράφος επιτρέπει στους νέους να γνωρίσουν την πραγματικότητα, να αντιληφθούν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι και να παρακινήσουν τους ανθρώπους να δεσμευτούν στο αντικείμενο της εκπαιδευτικής δράσης.

Ο κινηματογράφος και η εκπαίδευση έχουν έναν πολύ συγκεκριμένο σκοπό. Την αλλαγή της κοινωνίας και της νοοτροπίας της, των στάσεων και των συμπεριφορών της, αφού μας επιτρέπει να δείξουμε τις αδικίες και να συνειδητοποιήσουμε ότι όλοι αξίζουν δικαιώματα, αφού έχει μεγάλη κοινωνικοπολιτική, καλλιτεχνική και ανθρώπινη δύναμη, καθιστώντας εύκολη την αφομοίωση κάθε μηνύματος που μεταδίδεται μέσω αυτού.

Κινηματογράφηση

Εν κατακλείδι, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι υπάρχουν διάφοροι οδηγοί διδακτικής του κινηματογράφου που αναλύουν το θέμα που πρόκειται να εξεταστεί, τους τομείς, τις ταινίες που ασχολούνται με αυτό, καθώς και τις κοινωνικές αξίες που εμπλέκονται. Για παράδειγμα, στο πλαίσιο της κοινωνικοπολιτισμικής και διαπολιτισμικής εμπύχωσης οι τομείς που πρέπει να επεξεργαστούν θα ήταν αφενός η "εκπαίδευση για τον ελεύθερο χρόνο" με ταινίες όπως "An enchanted April" ή "Billy Elliot" που ασχολούνται με τις αξίες της ελευθερίας, της ευτυχίας, της ζωής, της υπευθυνότητας, της κατανόησης και της συνεργασίας και αφετέρου η βιώσιμη και πολιτιστική ανάπτυξη της κοινότητας με ταινίες όπως "Today begins everything", που ασχολούνται με τις αξίες της υποστήριξης, της εμπιστοσύνης, της δικαιοσύνης, της συνεργασίας, της υπευθυνότητας και του διαλόγου (Pe- reira, 2021).

Γραφιστικός Σχεδιασμός

Εισαγωγή

Εξ ορισμού, και λόγω του πυρήνα της φύσης της, η νεανική περίοδος είναι μια μεταβατική φάση της ζωής των νέων. Για να ολοκληρώσουν αυτή τη μεταμόρφωση και να βρουν τη θέση τους στον κόσμο, οι νέοι βιώνουν μια διαδικασία κοινωνικής και διαπροσωπικής διαπραγματεύσεως ώστε να εδραιώσουν την αυτονομία τους. Επομένως, σε αυτή τη φάση είναι ζωτικής σημασίας η ενδυνάμωση των νέων, για να μπορέσουν να βρουν την ταυτότητά και την αυτοπεποίθησή τους με υγιή τρόπο και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις αυτής της μετάβασης. Με μια ευρύτερη ματιά στο θέμα, αυτή η θετική διαδικασία επιφέρει οφέλη και στην κοινωνική αλλαγή, επειδή το αίσθημα ευθύνης και δέσμευσης οδηγεί τους νέους προς μια βιώσιμη και συμμετοχική μετάβαση στην κοινωνία. Σε αυτό το πλαίσιο, η ενδυνάμωση τους είναι μια προσπάθεια να κατανοήσουν το ρόλο τους στην παρούσα και τη μελλοντική τους ζωή στην κοινωνία.

Για να είναι οι νέοι πολιτικά ενεργοί πρέπει να καταλάβουν τη δύναμη της φωνής τους. Τα τελευταία χρόνια η ενδυνάμωση της νεοαλαίας αποτελεί μια αποτελεσματική στρατηγική για τους εργαζόμενους με νέους προκειμένου να αυξήσουν τη δυναμική τους σε κοινωνικό επίπεδο. Σε αυτή τη διαδικασία χειραφέτησης οι νέοι αισθάνονται ενδυναμωμένοι μέσω των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων εκτός της οικογένειάς τους και αλληλεπιδρώντας με συνομηλίκους και ενήλικες ξεκινούν μια θετική πορεία που τους οδηγεί στο να προσφέρουν σε κοινωνικό και πολιτικό επίπεδο.

Δεν είναι πάντα εύκολο για αυτούς να επιλέξουν αυτό το μονοπάτι προς την ενδυνάμωσή τους, λόγω της απογοήτευσης και της δυσπιστίας. Το να αποτελούν μέρος μιας κοινότητας και να είναι συνυπεύθυνοι γι' αυτήν, μειώθηκε σταδιακά με τα χρόνια. Αυτή η απογοήτευση είναι παρούσα στους ενήλικες, αλλά όλο και περισσότερο και στους νέους, οι οποίοι αγωνίζονται να βρουν τη θέση τους στην κοινωνία και να κάνουν τη φωνή τους να ακουστεί.

Γενικά, οι νέοι αναφέρουν ότι αισθάνονται απομακρυσμένοι από τα παραδοσιακά χαρακτηριστικά της ιδιότητας του πολίτη, όπως το να είναι μέλη ενός πολιτικού κόμματος, να ασχολούνται με την τοπική αυτοδιοίκηση και τα πολιτικά της ζητήματα, και έτσι επιλέγουν διαφορετικούς και πιο ελκυστικούς τρόπους συμμετοχής. Σε αυτό το πλαίσιο, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν πρόσφορο έδαφος για την εμπλοκή των νέων. Έχουν σχυρή σχέση με τον γραφιστικό σχεδιασμό (graphic design) και αποτελούν το νέο σύνορο για τη

συμμετοχή των πολιτών, ιδίως για τους νέους, επειδή είναι πιο πρόθυμοι από τον υπόλοιπο πληθυσμό να συμμετάσχουν σε διαδικτυακές πολιτικές και πολιτειακές δραστηριότητες. Η επικοινωνία και η ενημέρωσή τους είναι προσανατολισμένες στο διαδίκτυο και αποφεύγουν τη χρήση των κλασικών μέσων μαζικής ενημέρωσης όπως η τηλεόραση, οι εφημερίδες ή το ραδιόφωνο. Επιπλέον, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες να γίνουν ενεργητικοί και συνεργατικοί συμμετέχοντες και όχι απλά παθητικοί θεατές.

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή υποστηρίζει τη χρήση μη συμβατικών μορφών πολιτικής ή πολιτειακής συμμετοχής για τη διευκόλυνση της πρόσβασης των νέων και τη συμμετοχή τους, η οποία υπερβαίνει κατά πολύ τις κανονιστικές πράξεις, όπως η ψήφος.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο γραφιστικός σχεδιασμός στην εμπλοκή των νέων στα κοινά αποδείχθηκε πρόσφατα ότι είναι "μια πολλά υποσχόμενη μεθοδολογία παρέμβασης: ως τρόπος γνώσης, έρευνας και ως δραστηριότητα συμμετοχής" (Mouchrek, 2020). Επίσης, μια πρόσφατη μελέτη από τους Sadikin A., Indriyani W., (2020) απέδειξε ότι τα εργαστήρια κατάρτισης στο γραφιστικό σχεδιασμό προάγουν την ενδυνάμωση των νέων χάρη στην τεχνολογική ελκυστικότητα και την ικανότητά του να ανταποκρίνεται αποτελεσματικά στα ενδιαφέροντα και τις αξίες τους. Καθώς οι νέοι είναι από τη φύση τους περίεργοι και δημιουργικοί, οι δραστηριότητες που βασίζονται στο σχεδιασμό μπορούν να αποτελέσουν το βασικό στοιχείο για την ενδυνάμωσή τους, εξοπλίζοντάς τους με πρακτικά μέσα για να μετατρέψουν τις ιδέες τους σε πραγματικά έργα.

Για να διερευνήσουμε περαιτέρω το θέμα, τις πτυχές του γραφιστικού σχεδιασμού και το πώς μπορούμε να τον χρησιμοποιήσουμε ως εργαλείο συμμετοχής στα κοινά για τους νέους, σας παραπέμπουμε στις ακόλουθες σελίδες.

Τι είναι ο γραφιστικός σχεδιασμός;

Η AIGA, μία από τις σημαντικότερες διακρατικές ενώσεις που αφορούν τον κόσμο του γραφιστικού σχεδιασμού, ορίζει τον γραφιστικό σχεδιασμό ως "... την τέχνη και την πρακτική του σχεδιασμού, της σχεδίασης ιδεών και εμπειριών μέσω οπτικού και κειμενικού περιεχομένου. Η μορφή αυτού μπορεί να είναι φυσική ή εικονική και μπορεί να περιλαμβάνει εικόνες, λέξεις ή οποιοδήποτε γραφικό στοιχείο. Η εμπειρία μπορεί να λάβει χώρα σε μια στιγμή ή για μια εκτεταμένη χρονική περίοδο. Το έργο μπορεί να γίνει σε οποιαδήποτε κλίμακα: από το σχεδιασμό γραμματοσήμων μέχρι το σχεδιασμό εθνικών συστημάτων ταχυδρομικής ταυτότητας". Τα χρώματα, τα γράμματα, τα σχήματα και οι εικόνες ωθούν τους ανθρώπους να σκέφτονται περισσότερο και η δουλειά της γραφικής απεικόνισης είναι επομένως να βοηθά τους ανθρώπους να κατανοούν καλύτερα τα πράγματα. Ο γραφικός σχεδιασμός, μάλιστα, χρησιμοποιεί συχνά την οπτική γλώσσα για να απευθύνει άμεσα το μήνυμα με έναν πολύ ελκυστικό, σαφή και αποτελεσματικό τρόπο, αποφεύγοντας τις παρεξηγήσεις. Στην πραγματικότητα, τα "γράμματα" στον πυρήνα τους περιλαμβάνουν ολόκληρο τον κόσμο της τυπογραφίας, τη γνώση των γραμματοσειρών, την επιλογή και το ταίριασμα τους, τη διαχείριση του χώρου και την αρμονία. Από την άλλη πλευρά, τα χρώματα συνεπάγονται έννοιες όπως οι κλίμακες χρωμάτων, η γκάμα χρωμάτων και οι θεωρίες χρωμάτων, ενώ οι εικόνες συνεπάγονται τον χειρισμό και τη δημιουργία σχημάτων και εικόνων με σχέδιο, εκτύπωση μέσω υπολογιστών και πλήθος άλλων τεχνικών μέσων.

Η διαδικασία του γραφιστικού σχεδιασμού

Τα γραφιστικά σχέδια απαιτούν προσεκτική έρευνα και μεθοδική εργασία με βάση καλά καθορισμένα βήματα που είναι χρήσιμα για την αναζήτηση δημιουργικών ενδείξεων και την ανάπτυξη μιας ιδέας σύμφωνα με τις ανάγκες επικοινωνίας. Ο διάσημος γραφίστας Bruno Munari εξηγεί τη μεθοδολογία σχεδιασμού μέσω του παραδείγματος της προετοιμασίας πράσινου ρυζιού. Σύμφωνα με τον Munari, η μέθοδος αυτή πρέπει να βασίζεται σε "μια αλυσίδα από απαραίτητες ενέργειες, τοποθετημένες σε μια λογική σειρά που υπαγορεύεται από την εμπειρία", ώστε να μην αφήνεται τίποτα στην τύχη και τον αυτοσχεδιασμό. Η δημιουργική διαδικασία απαιτεί ελευθερία έκφρασης, αλλά να θυμάστε πάντα να ακολουθείτε κάποιες κατευθυντήριες γραμμές για να αποφύγετε τις παρανοήσεις με το κοινό σας. Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για να δημιουργήσετε ένα γραφιστικό σχέδιο, να βελτιώστε τον χρόνο και να παράξετε ένα αρμονικό αποτέλεσμα είναι τα εξής:

1. Παραγωγή του brief (σύντομη αναφορά): σε αυτό το στάδιο, θα οριοθετήσετε τους επικοινωνιακούς και οπτικούς στόχους που πρέπει να επιτευχθούν για να μεταδώσετε το μήνυμά σας. Μια καλή σύντομη αναφορά πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

-Τους στόχους επικοινωνίας που πρέπει να επιτευχθούν (Ποιο είναι το κύριο μήνυμά σας; Ποιος είναι ο λόγος για τον οποίο θέλετε να μεταφέρετε αυτό το μήνυμα στον κόσμο;)

-Τις αξίες που πρέπει να τονιστούν (Ποιες αξίες θέλετε να μεταφέρετε με αυτό; Ποιες αξίες είναι ζωτικής σημασίας;)

- Το γραφικό στυλ, η χρωματική παλέτα ή άλλα οπτικά στοιχεία που θα χρησιμοποιηθούν (Ποιο γραφικό στυλ πιστεύετε ότι αντικατοπτρίζει το μήνυμά σας; Έχετε κάποια παραδείγματα ως έμπνευση;)

- Το κοινό-στόχος και η γλώσσα του (Σε ποιον θέλετε να απευθυνθείτε με το μήνυμά σας; Πώς μιλούν αυτοί οι άνθρωποι; Ποια είναι η καθημερινή τους γλώσσα;)

-Το χρονοδιάγραμμα παράδοσης. (Πότε πρέπει να κυκλοφορήσω τη δημιουργία;)

2. Μελέτη του brief: σε αυτή τη φάση αναλύετε το brief σχεδιασμού που δημιουργήσατε, εντοπίζοντας τυχόν ελλειψεις ή ασαφείς πληροφορίες, ώστε να μπορέσετε να τις διορθώσετε.

3. Διερεύνηση υποβάθρου: σε αυτό το σημείο, είναι σημαντικό να βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερο υλικό σχετικά με τον συγκεκριμένο γραφιστικό σχεδιασμό (π.χ. γραμματοσειρές, χρώματα, στυλ), αλλά και σχετικά με την ιδέα και τις αξίες που πρόκειται να μεταδοθούν.

4. Έρευνα έμπνευσης: κατά τη δημιουργία ενός γραφιστικού σχεδίου, είναι σημαντικό να "ταΐζετε το μυαλό σας" με εικόνες, γραμματοσειρές, χρώματα και άλλα οπτικά στοιχεία. Υπάρχουν πολλοί ιστότοποι που είναι χρήσιμοι για την έρευνα έμπνευσης (π.χ. Pinterest, Pixabay, Flickr ή Unsplash), αλλά θυμηθείτε ότι τα ερεθίσματα μπορούν επίσης να έρθουν αρκετά γρήγορα από βιβλία ή περιοδικά που τυχαίνει να ξεφυλλίζετε, ή από διαφημιστικές πινακίδες που βλέπετε στο δρόμο. Κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου, είναι σημαντικό να έχετε πάντα πρόχειρο ένα σημειωματάριο και ένα μολύβι, ώστε να μπορείτε να σχεδιάζετε τα στοιχεία που σας έρχονται στο μυαλό ανά πάσα στιγμή. Αυτό το βήμα είναι ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη πιθανών ιδεών, από τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε αργότερα τις καλύτερες.

Ο γραφιστικός σχεδιασμός ως μη τυπική μέθοδος στην εργασία με νέους

5. Επιλογή της ιδέας: σε αυτό το στάδιο, θα πρέπει να επεξεργαστείτε εκ νέου τα αποτελέσματα της έρευνας που κάνατε, αλλά και τις τυχαίες ιδέες που έχετε σημειώσει. Μπορείτε να αποθηκεύσετε όλο το υλικό σε έναν φάκελο στον υπολογιστή σας ή να δημιουργήσετε έναν πίνακα ιδεών σε μια δωρεάν φόρμα (Canva, Pinterest, ...), ώστε να μπορείτε να το επανεξετάζετε γρήγορα και να επιλέγετε ιδέες προς ανάπτυξη. Μπορείτε να επιλέξετε μια ενιαία ιδέα και να την μειώσετε σε τρεις διαφορετικές εκδοχές ή, αντίθετα, αυτές να καταλήξουν σε τρεις εντελώς διαφορετικές προτάσεις. Το σημαντικό είναι να επικοινωνήσετε τις λύσεις με σαφήνεια, δημιουργώντας μια γραφική γραμμή για κάθε μία.

6. Υλοποίηση του γραφιστικού σχεδίου: αυτή είναι η στιγμή που περνάτε από τη θεωρία στην πράξη, αναπτύσσοντας τις γραφικές σας προτάσεις στον υπολογιστή. Ορισμένα δωρεάν διαδικτυακά εργαλεία για να ξεκινήσετε να εργάζεστε είναι τα Desygner, Vista Create, Canva, befunky, iDroo. Αν έχετε κάνει σωστά τα προηγούμενα βήματα, θα μπορέσετε να βελτιστοποιήσετε τον χρόνο που χρειάζεται για να "μεταφράσετε σε γραφικά" τις έννοιες που έχετε επιλέξει. Σε αυτό το πρώτο στάδιο, είναι σημαντικό να καταγράψετε τις ιδέες σας σε μορφή προσχεδίου, με στόχο να δείτε αν μπορούν να λειτουργήσουν ακόμη και αφού τις βάλετε "στο χαρτί".

7. Επανεξέταση και οριστικοποίηση του γραφιστικού σχεδίου: αφού κάνετε ένα σύντομο διάλειμμα, χρήσιμο για να δείτε το έργο με μια πιο καθαρή και αντικειμενική ματιά, μπορείτε να αποκλείσετε τις προτάσεις που δεν σας πείθουν και να αφοσιωθείτε στην αναθεώρηση των επιλεγμένων εννοιών. Σε αυτό το στάδιο, είναι σημαντικό να αναλύσετε κάθε λεπτομέρεια και να την βελτιώσετε οπτικά, πριν από την εξαγωγή του τελικού σχεδίου.

8. Παρουσίαση του σχεδίου: Η προσεκτική προετοιμασία της τελικής παρουσίασης στην ομάδα ή στον εκπαιδευτή είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία κάθε γραφιστικού έργου, διότι θα σας βοηθήσει να παρουσιάσετε τις προτάσεις σας αποτελεσματικά και πειστικά, εξηγώντας τους λόγους για την επιλογή κάθε λύσης και τις διαφορές μεταξύ της μιας και της άλλης.

Ο γραφιστικός σχεδιασμός και οι συμμετοχικές του μεθοδολογίες ταιριάζουν στη διαδικασία ενδυνάμωσης της νεολαίας που μετατρέπεται σιγά σιγά σε ενήλικη. Για παράδειγμα, ένας τρόπος για να συνδυαστούν οι συμμετοχικές μεθοδολογίες και η γραφιστική είναι ο διαγωνισμός της AIGA "design for democracy", ο οποίος από το 1998 προσπαθεί να εφαρμόσει εργαλεία και σχεδιαστική σκέψη για την αύξηση της συμμετοχής των πολιτών στα κοινά. Οι σχεδιαστές γίνονται πιο εκδηλωτικοί πολίτες και κάνουν τη δημοκρατία πιο υγιή. Ήδη, από το '70 στη βόρεια Ευρώπη ο συμμετοχικός σχεδιασμός έχει καθιερωθεί ως εργαλείο για την εμπλοκή των πολιτών και τον εκδημοκρατισμό (Ehn, 2008). Στηρίζει τη θεμελίωσή του στις δημοκρατικές αξίες και στην από κοινού μάθηση. Με την πάροδο των δεκαετιών, ο συμμετοχικός σχεδιασμός εξελίχθηκε και απέκτησε μια πιο εκτεταμένη χρήση, για να κάνει τη συμμετοχή πιο προσιτή και να ενισχύσει την κοινωνική αλλαγή και την ανάπτυξη μέσω καινοτόμων προσεγγίσεων. Λόγω του διεπιστημονικού του χαρακτήρα και της δυνατότητάς του να αποτελέσει καταλύτη αλλαγής, ο γραφιστικός σχεδιασμός είναι κατάλληλος για μια σειρά καινοτόμων πρότζεκτ σε διάφορους τομείς, συμπεριλαμβανομένης της εργασίας με την νεολαία. Σε αυτόν τον τομέα η γραφιστική έγινε ένα πολύτιμο εργαλείο για τους νέους ώστε να κατανοήσουν την πραγματικότητα, να εκφράσουν την άποψή τους και να επικοινωνήσουν ένα μήνυμα.

Επιπλέον, πρακτικές σε όλη την Ευρώπη αποδεικνύουν πώς στα μη τυπικά εργαστήρια, ο συνεργατικός γραφιστικός σχεδιασμός αποφέρει περαιτέρω οφέλη. Πράγματι, οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που χρησιμοποιούν μεθόδους συνεργατικού σχεδιασμού με νέους, τους ενθαρρύνουν να σκέφτονται "έξω από το κουτί" και να επιλύουν προβλήματα βρίσκοντας νέες και δημιουργικές λύσεις, καλλιεργώντας την αίσθηση της κοινής ανάπτυξης. Οι δραστηριότητες συνεργατικού σχεδιασμού προωθούν την ενδυνάμωση των νέων και τη συμμετοχή τους σε κοινωνικές βιώσιμες αλλαγές, παρακινώντας από διαφορετικές πλευρές τους νέους να συμμετάσχουν, και επιτρέποντάς τους να ξεκινήσουν μια διαλεκτική σκέψη που τους τοποθετεί στο ίδιο κοινωνικό επίπεδο με τους ενήλικες. Μια πρόσφατη δημοφιλής πρακτική είναι τα εκπαιδευτικά εργαστήρια σχεδιασμού που διοργανώνονται από τις κοινότητες, στα οποία ένας γραφίστας παρέχει δωρεάν στους νέους γνώσεις σχεδιασμού γραφικών, σχεδιασμού ιστοσελίδων, φωτογραφίας ή εικονογράφησης. Οι νέοι κερδίζουν από αυτή τη διαδικασία όχι μόνο επαγγελματικές δεξιότητες, αλλά κυρίως καινοτόμα και σημαντικά εργαλεία για να εκφράζουν τις σκέψεις τους με σαφήνεια και αιχμηρότητα.

Τι πρέπει να γνωρίζετε ως εργαζόμενος/η με την νεολαία για τη χρήση του γραφιστικού σχεδιασμού ως μη τυπική μέθοδο;

Μια άλλη τεχνική στην εκπαίδευση της γραφιστικής είναι ο συνδυασμός της εκπαίδευσης ενηλίκων και των συμμετοχικών μεθόδων. Η προσέγγιση της εκπαίδευσης ενηλίκων χρησιμοποιείται για να καθοδηγήσει τους νέους στον προσδιορισμό των αναγκών και τον καθορισμό των στόχων. Η μεθοδολογία του γραφιστικού σχεδιασμού ξεκινά από τη δημιουργική διαδικασία και το brief και τους οδηγεί στην επίλυση προβλημάτων σε διάφορους τομείς, όπως στις εμπειρίες, τη εκπαίδευση ή τη συμμετοχή στα κοινά. Η επίλυση προβλημάτων παρέχει στους νέους την αίσθηση ότι φτάνουν στον στόχο που θέλουν να επιτύχουν, επιπλέον, τους δίνει ένα κατάλληλο εργαλείο για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις της προσωπικής και κοινωνικής ζωής και τους παρέχει την ικανότητα να σκέφτονται συστηματικά.

Η μεθοδολογία της συμμετοχικής κατάρτισης είναι εν μέρει κατάλληλη για νέους με υψηλό επίπεδο εξάρτησης. Πραγματοποιείται μέσω του προσδιορισμού των αναγκών, των συμβάσεων μάθησης, της διαδικασίας μάθησης, της αξιολόγησης και της επαναδιάγνωσης των αναγκών της κοινότητας.

Χρησιμοποιώντας αυτές τις τεχνικές εκπαίδευσης ενηλίκων, στην πραγματικότητα, οι νέοι αλληλεπιδρούν με την κοινότητα που τους παρέχει εμπειρίες, ανταλλάσσει απόψεις και μεταδίδει κίνητρα για μάθηση. Μέσω αυτής της διαλεκτικής ανταλλαγής, γίνονται οι ίδιοι φορείς της αλλαγής.

Οι νέοι που συμμετείχαν σε εκπαιδευτικά προγράμματα γραφιστικής που αφορούσαν θέματα που σχετίζονται με την κοινωνική τους ζωή έδειξαν συχνά ενδιαφέρον και θέληση να συμμετάσχουν και να εμπλακούν εκφράζοντας τις απόψεις τους και μετατρέποντας τις ιδέες και τις δημιουργικές λύσεις σε πράξεις.

Μεταξύ των μεθοδολογιών που χρησιμοποιούνται για την ενεργοποίηση των νέων προς την κατεύθυνση της κοινωνικής και πολιτικής αλλαγής, ο γραφιστικός σχεδιασμός αναδεικνύεται ως πολύτιμο εργαλείο για τους εργαζόμενους με την νεολαία. Στην πραγματικότητα, δίνει τη δυνατότητα στους νέους να σχεδιάσουν καινούργιους και πρακτικούς τρόπους ζωής, ενθαρρύνοντας την κριτική τους σκέψη και την προσωπική τους αυτονομία στη λήψη αποφάσεων και στην εξεύρεση λύσεων για πολιτικά ή κοινωνικά προβλήματα στην καθημερινή τους ζωή. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω του ισχυρού εργαλείου της οπτικής γλώσσας και της συνεργατικής εργασίας, βασισμένης στις μοιραζόμενες αξίες και την ενσυναίσθηση.

Η διαδικασία για την αξιοποίηση της μεθοδολογίας του γραφιστικού σχεδιασμού με μη τυπικές δραστηριότητες ξεκινά με την ανάθεση σε μια μικρή ομάδα νέων, διαφορετικών εργασιών, οι οποίες μαζί θα οδηγήσουν στο τελικό γραφιστικό σχέδιο. Για παράδειγμα, ο συντονιστής ζητά την κατασκευή ενός πανό, ενός λογότυπου ή ενός φυλλαδίου. Στη συνέχεια, χωρίζει την ομάδα σε μικρές ομάδες που πρέπει να εργαστούν πάνω σε μία μόνο πτυχή του έργου για να ολοκληρώσουν το έργο που τους έχει ανατεθεί. Οι νέοι θα πρέπει να συνεργαστούν για την επίλυση προβλημάτων, ώστε να δημιουργήσουν τελικά ένα καινοτόμο και δημιουργικό έργο γραφιστικής που να είναι χρήσιμο και ουσιαστικό για το μήνυμά τους.

Η εκπαίδευση στη γραφιστική είναι ένα ισχυρό εργαλείο για τους νέους που αντιμετωπίζουν πολύπλοκες προκλήσεις ως πολίτες σήμερα. Αυτή η μεθοδολογία μπορεί να τους δώσει τη δύναμη να μετατρέψουν σε συγκεκριμένες και καινοτόμες απαντήσεις το αίσθημα δυσπιστίας και απογοήτευσης που συχνά νιώθουν σε σχέση με το ρόλο τους στην κοινωνία και τα προβλήματα στο εσωτερικό της. Με άλλα λόγια, τους διδάσκει τη γνωστική διαδικασία της επίλυσης προβλημάτων, ενισχύοντας την κατανόηση των προβλημάτων που τους περιβάλλουν και προωθώντας την ανάπτυξη προσωπικών, κοινωνικών και επαγγελματικών δεξιοτήτων που συνδέονται στενά με την επίλυση προβλημάτων, όπως η διαχείριση του χρόνου, η αυτοπροβολή και η ενεργητική ακρόαση.

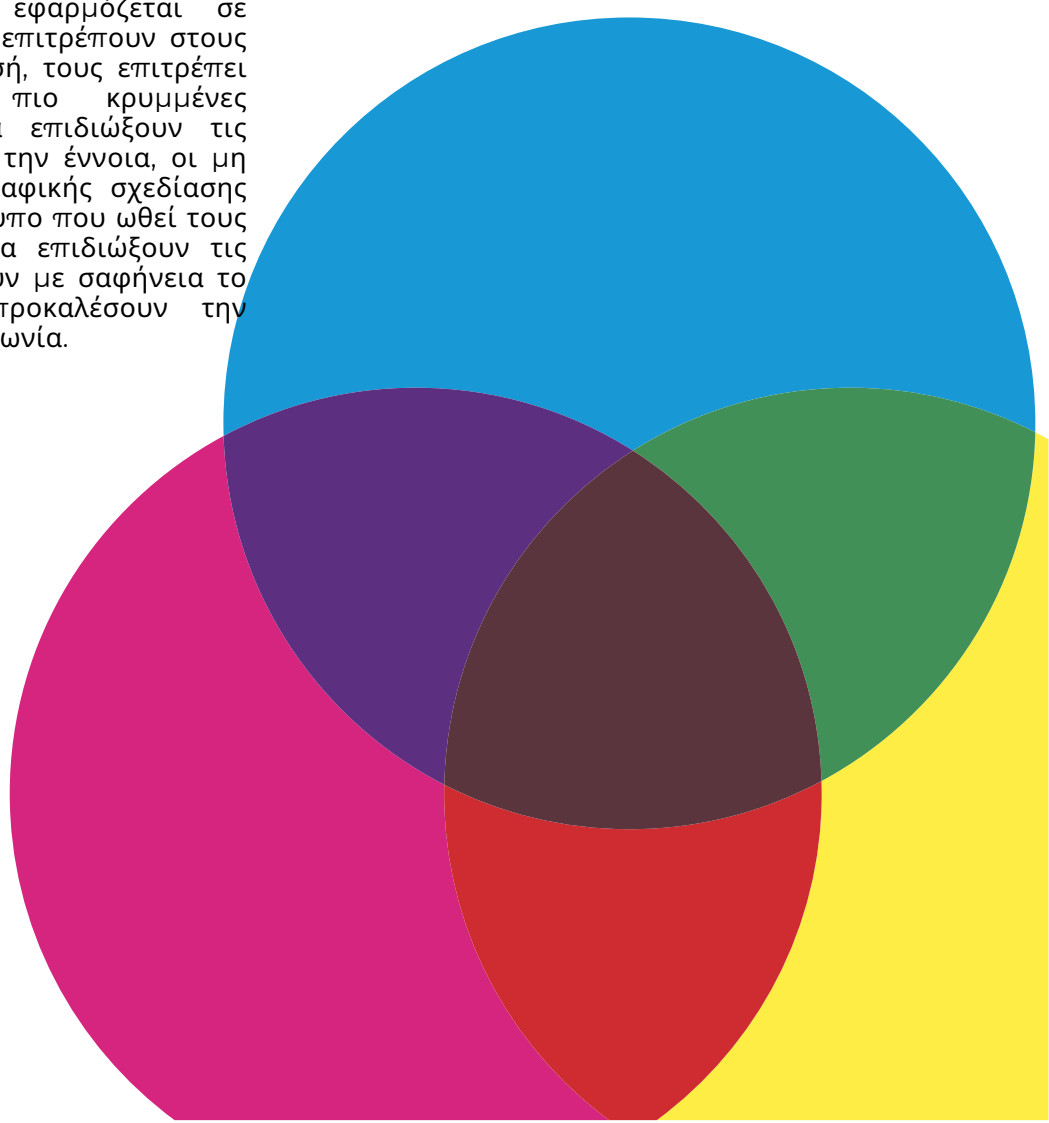
Παρακάτω παρατίθεται ένας κατάλογος προτάσεων για έναν ασφαλή και καινοτόμο χώρο, που απευθύνεται σε εργαζόμενους με την νεολαία που θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν τον γραφιστικό σχεδιασμό ως μη τυπική μέθοδο για την εμπλοκή των νέων σε πολιτικά θέματα.

Πρακτικές προτάσεις:

- Ακολουθήστε τα 8 βήματα
- Αφήστε τους νέους να εκφράσουν ελεύθερα τα ιδεώδη τους
- Χρησιμοποιείστε τα κανάλια των νέων, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τη γλώσσα και τις αναφορές τους
- Μοιραστείτε πληροφορίες που σχετίζονται άμεσα με τη ζωή και τα ενδιαφέροντά τους
- Χρησιμοποιήστε σύντομες πληροφορίες και εύκολες στην κατανόηση
- Χρησιμοποιήστε πιασάρικες εικόνες και φωτεινά χρώματα

- Χρησιμοποιήστε έναν χώρο χωρίς περιορισμούς και ελεύθερο στο να εκφραστούν για να ενισχύσετε τη συμμετοχή όλων των νέων.
- Υποστηρίξτε τη διαδικασία απόκτησης ηγεσίας μεταξύ των συνομηλίκων σε κοινωνικό επίπεδο
- Προώθηστε μια στρατηγική "από κάτω προς τα πάνω", όπου οι νέοι δημιουργούν οι ίδιοι την εμπλοκή των πολιτών και συνεργάζονται μεταξύ τους.
- Δώστε ανατροφοδότηση και εκτίμηση για το έργο τους
- Προτείνετε σενάρια οραματισμού που επιτρέπουν στους υποτιμημένους νέους να δημιουργήσουν μελλοντικές διαδρομές
- Δημιουργήστε τους ευκαιρίες για να μετατρέψουν τα ιδανικά και τις δυνατότητες τους σε συγκεκριμένα έργα
- Επιτρέψτε τα δίκτυα και την ανταλλαγή να διευκολύνουν την εμπλοκή τους στα κοινά και τη συμμετοχή τους ως ομάδα.
- Συζητήστε με τους νέους σχετικά με θέματα και με το τι παρερμηνεύουν στον κόσμο του γραφιστικού σχεδιασμού (π.χ. διαφημίσεις, πανό, λογότυπα, συνθήματα, εικονογραφήσεις, μέσα ενημέρωσης...).
- Εντοπισμός του "προβλήματος" και αξιοποίηση αυτού του γεγονότος ως ευκαιρία για σκέψη εναλλακτικών λύσεων.

Σε τελική ανάλυση, η εκπαίδευση στη γραφιστική τέχνη, όταν εφαρμόζεται σε ασφαλή περιβάλλοντα που επιτρέπουν στους νέους την ελεύθερη έκφρασή, τους επιτρέπει να ανακαλύψουν τις πιο κρυμμένες δυνατότητές τους και να επιδιώξουν τις φιλοδοξίες τους. Υπό αυτή την έννοια, οι μη τυπικές δραστηριότητες γραφικής σχεδίασης αποτελούν ένα θετικό πρότυπο που ωθεί τους νέους να συνεργαστούν, να επιδιώξουν τις αξίες τους και να εκφράσουν με σαφήνεια το μήνυμά τους για να προκαλέσουν την επιθυμητή αλλαγή στην κοινωνία.



Βέλτιστες πρακτικές για τη χρήση της αφήγησης, του γραφικού σχεδιασμού και της κινηματογράφησης στη νεολαία

Εισαγωγή - πως να διαβάσετε και να κατανοήσετε τη σύνθεση των καλών πρακτικών

Και οι τρεις αυτές μεθοδολογίες - αφήγηση ιστορίας, γραφιστικός σχεδιασμός και κινηματογράφηση - χρησιμοποιήθηκαν ως μέθοδοι μη τυπικής εκπαίδευσης στην εργασία με νέους, τόσο στο δημόσιο όσο και στον ιδιωτικό τομέα της εκπαίδευσης. Ο τρόπος με τον οποίο ενσωματώθηκαν αυτές οι μέθοδοι είναι διαφορετικός ανάλογα με το θέμα της δραστηριότητας ή του έργου, την ομάδα-στόχο και κυρίως ανάλογα με τον σκοπό και τους στόχους που ήθελαν να επιτύχουν οι διδάσκοντες, οι εκπαιδευτές και οι οργανισμοί. Σε αυτό το κεφάλαιο, συνθέσαμε διάφορες καλές πρακτικές που είχαν αντίκτυπο στην ομάδα-στόχο, προκαλώντας μια αλλαγή. Για κάθε καλή πρακτική, αναλύσαμε ορισμένους δείκτες που μπορούν να αντανakλούν τον αντίκτυπο που είχε το έργο. Τα κριτήρια αυτά είναι τα εξής:

Χρονικότητα - η διάρκεια του έργου και ο τρόπος με τον οποίο οι δραστηριότητες διαρκούν ή χρησιμοποιούνται από τους οργανισμούς και την ομάδα-στόχο για μεγάλο χρονικό διάστημα. Η αναφορά που πήραμε ήταν τουλάχιστον ενός έτους.

Βιωσιμότητα - ο τρόπος με τον οποίο η πρακτική/δραστηριότητα/έργο είναι βιώσιμη και σέβεται το περιβάλλον.

Ένταξη - ο τρόπος με τον οποίο η πρακτική δεν αποκλείει κανέναν και επιτρέπει την πρόσβαση σε άτομα που βρίσκονται σε ευάλωτες καταστάσεις.

Αποτελέσματα - υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με τις εκροές του έργου/πρακτικής, για τον αντίκτυπο και τους δείκτες που επιτεύχθηκαν

Καινοτομία - η πρακτική έχει καινοτόμο χαρακτήρα, βελτιώνοντας την προϋπάρχουσα κατάσταση, φέρνοντας πρωτότυπες λύσεις στο πλαίσιο στο οποίο εφαρμόζεται ή μετασχηματίζοντας πλήρως την προϋπάρχουσα πραγματικότητα.

Επαναληψιμότητα - ο τρόπος με τον οποίο το έργο έχει τη δυνατότητα να επαναληφθεί ως πράξη σε άλλα πλαίσια ή τόπους, τηρώντας τα κριτήρια επεκτασιμότητας.

Επίσης, σε αυτή την ανάλυση καλών πρακτικών, μπορούν να βρεθούν ορισμένοι δείκτες, όπως ο αριθμός των ατόμων που προσεγγίστηκαν από το έργο ή την πρακτική, οι γλώσσες στις οποίες διατίθεται το υλικό ή τα αποτελέσματα, η χώρα στην οποία αναπτύχθηκε και ένας σύνδεσμος στον οποίο μπορείτε να βρείτε περισσότερες χρήσιμες πληροφορίες. Η σύντομη περιγραφή που κατατέθηκε στον παρακάτω πίνακα έγινε με τρόπο που να αντικατοπτρίζει την κύρια ιδέα της πρακτικής και να δίνει ένα σύντομο αλλά επαρκές πλαίσιο ώστε να βοηθήσει τον αναγνώστη να αποφασίσει αν θέλει να διαβάσει περισσότερα και αν είναι κατάλληλο για τη δραστηριότητα που θέλει να αναπτύξει.

Καλές πρακτικές αφήγησης

MARE DI LIBRI

Ιταλία

www.maredilibri.it/

Χρονικότητα	4
Βιωσιμότητα	4
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	4
Επαναληψιμότητα	5

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν 17.000

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 2

Ποιες γλώσσες; Ιταλικά- Αγγλικά

Το Mare di Libri είναι το πρώτο ιταλικό λογοτεχνικό φεστιβάλ για έφηβους αναγνώστες. Πριν από δεκατέσσερα και πλέον χρόνια, το φεστιβάλ ξεκίνησε από μια αρκετά απλή ιδέα: ένα λογοτεχνικό φεστιβάλ αφιερωμένο εξ ολοκλήρου στα βιβλία και την τέχνη που αγαπούν οι αναγνώστες ηλικίας 11 έως 18 ετών.

Η μικρή ομάδα των ιδρυτών ήθελε να βοηθήσει τους εφήβους να δημιουργηθούν κοινότητες με άλλους αναγνώστες, να συνεργάζονται, να αλληλεπιδρούν με τους αγαπημένους τους συγγραφείς, να μαθαίνουν και γενικά να ανοίγουν τα φτερά τους.

Αυτό έκανε το Mare di Libri ένα μοναδικό φεστιβάλ, που διοργανώνεται από εφήβους για εφήβους. Οι πολλοί νεαροί αναγνώστες που συμμετέχουν εθελοντικά στο φεστιβάλ είναι αυτοί που αποφασίζουν ποιοι συγγραφείς θα προσκληθούν και ποιες ιστορίες θα εξερευνηθούν. Χάρη στην υποστήριξη μιας μικρής ομάδας ενηλίκων, οι εθελοντές συντονίζουν τις εκδηλώσεις, υποστηρίζουν τους επισκέπτες, βοηθούν τους καλεσμένους και καλύπτουν επίσης την επικοινωνία και την προώθηση της εκδήλωσης.

Με την πάροδο του χρόνου το φεστιβάλ έφερε στο Ρίμινι Ιταλούς και ξένους συγγραφείς και καλλιτέχνες. Έχουμε υποδεχθεί, μεταξύ άλλων, τους Craig Thompson, Aidan Chambers, Patrick Ness, John Boyne, Natasha Pulley, David Almond, Paul Dowswell και πολλούς, πολλούς άλλους.



Καλές πρακτικές αφήγησης

TO PICTURE A STORY

Ρουμανία

www.britishcouncil.ro/en/events/to-picture-a-story-creative-life-skills-workshops

Χρονικότητα	3
Βιωσιμότητα	4
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	3
Καινοτομία	3
Επαναληψιμότητα	5

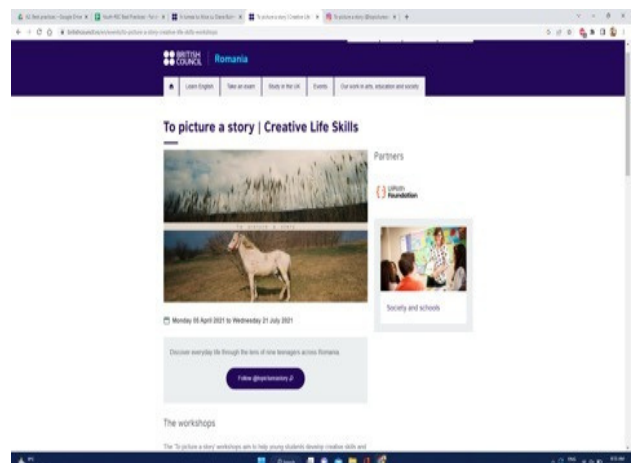
Τα εργαστήρια "To picture a story" έχουν ως στόχο να βοηθήσουν τους νέους να αναπτύξουν δημιουργικές δεξιότητες και ευχέρεια στην αγγλική γλώσσα μέσω της φωτογραφίας και της αφήγησης ιστοριών, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να αποτυπώσουν και να μοιραστούν τις ιστορίες της καθημερινής ζωής της αγροτικής ή της αστικής Ρουμανίας. Κατά τη διάρκεια τριών μηνών, από τον Απρίλιο έως τον Ιούνιο του 2021, εννέα έφηβοι σε υποανάπτυκτες περιοχές σε όλη τη Ρουμανία, μέρος του δικτύου του Ιδρύματος UiPath, μαθαίνουν και εξασκούνται στην κινηματογραφική φωτογραφία και την αφήγηση ιστοριών στα αγγλικά, σε μια σειρά από διμηνιαία εργαστήρια που υποστηρίζονται από το Ίδρυμα UiPath και παραδίδονται από τον καθηγητή του Βρετανικού Συμβουλίου David Hughes, την καλλιτέχνη Wanda Hutira και τον εμπειρογνώμονα επικοινωνίας Cosmin Anghel.

Το πρόγραμμα επικεντρώνεται στην ανάπτυξη της ευχέρειας των αγγλικών και των δημιουργικών ικανοτήτων των μαθητών μέσω δύο ομάδων δεξιοτήτων:

-Οπτική αφήγηση, με την απόκτηση μιας βαθύτερης κατανόησης των τεχνικών της φωτογραφίας και τη χρήση κινηματογραφικών μηχανών που παρέχονται στο πλαίσιο του προγράμματος για να παρουσιάσουν κομμάτια της ρουμανικής ζωής από τη δική τους τοπική οπτική γωνία.

-Γραπτή αφήγηση, μαθαίνοντας να αναπτύσσουν σύντομες ιστορίες σε μορφή λεζάντας στο Instagram ώστε να μεταφέρουν το μήνυμά τους σε κάθε φωτογραφία, είτε αυτό σχετίζεται με την αποτύπωση μιας ατμόσφαιρας ή διάθεσης είτε με την παροχή πλαισίου- μέσω αυτού, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες γραπτής αφήγησης μαζί με την ευχέρεια που αποκτούν στην αγγλική γλώσσα.

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν	135 ακόλουθοι στο on Instagram
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο	2
Ποιες γλώσσες;	Ρουμάνικα και Αγγλικά



Καλές πρακτικές αφήγησης

BREAK THE CHAIN, BE THE CHANGE! (ΚΑΙ)

Ισπανία

<https://www.youtube.com/watch?v=RY0b3zVK3B4>

Το Break the chain, be the change! είναι ένα βίντεο που δημιουργήθηκε από τους συμμετέχοντες της διεθνούς ανταλλαγής νέων "Record a Hater" από το πρόγραμμα Erasmus +

Χρονικότητα

Βιωσιμότητα 5

Ένταξη 3

Αποτελέσματα 3

Καινοτομία 3

Επαναληψιμότητα 5

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν	περίπου 500
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο	1
Ποιες γλώσσες;	Αγγλικά



Καλές πρακτικές αφήγησης

RADIO THEATER: TALES OF THE QUARANTINE

Ισπανία

<https://radiotheater.infoproject.eu/>

Χρονικότητα 5

Βιωσιμότητα 5

Ένταξη 5

Αποτελέσματα 5

Καινοτομία 5

Επαναληψιμότητα 5

Το πρότζεκτ στοχεύει στην παροχή νέων εργαλείων στους εργαζόμενους με νέους και στο εκπαιδευτικό προσωπικό κοινωνικού χαρακτήρα, τα οποία θα τους βοηθήσουν να βελτιώσουν τις δεξιότητες των νέων όσον αφορά τη δημιουργικότητα, τη δημόσια ομιλία, την ομαδική εργασία, την έκφραση του σώματος, την καλλιτεχνική έκφραση, τη διαχείριση του χρόνου και την αυτογνωσία, αξιοποιώντας το θέατρο και το ραδιόφωνο ως νέα δημιουργικά εκπαιδευτικά εργαλεία. Η χρήση των ιστοριών μέσω του ραδιοφώνου και ο αντίκτυπος που αυτό δημιουργεί στην εργασία με νέους είναι τα κύρια θέματα του πρότζεκτ, που υποστηρίζεται από την οργάνωση δραστηριοτήτων μάθησης, διδασκαλίας και κατάρτισης με ένα πρόγραμμα που αποτελείται από τέσσερις εκπαιδεύσεις, καθεμία από τις οποίες σχετίζεται με τη φάση παραγωγής των ραδιο-θεατρικών podcasts. Σκοπός είναι να βελτιωθούν οι δεξιότητες των νέων με την προώθηση των ικανοτήτων και των αξιών τους, της μάθησης και της ανάπτυξης βασικών ικανοτήτων μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων, τα οποία είναι ιδιαίτερα σημαντικά στο πλαίσιο της κοινωνικής απομάκρυνσης που προκαλεί ο Covid-19.

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν

Συμμετείχαν περίπου 20 νέοι στα εργαστήρια (συνολικά 100 άτομα). Αν λάβουμε υπόψη και τα άτομα που άκουσαν τα διαφορετικά επεισόδια του podcast, ο αριθμός των ατόμων που προσεγγίστηκαν είναι πολύ μεγαλύτερος, δεδομένου ότι ο αριθμός αυξάνεται συνεχώς ανάλογα με τις καθημερινές αναπαραγωγές.

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο

5

Ποιες γλώσσες;

Ισπανικά, Αγγλικά, Πορτογαλικά και Ιταλικά



Καλές πρακτικές αφήγησης

RADIO INCLUSION (INCLUSIVE PODCAST)

Ισπανία

<https://open.spotify.com/show/2G-7gZKPYc5mxFWBWGGvQIM?si=b-1db77f6e5e6406d&nd=1>

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	5
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	3
Καινοτομία	5
Επαναληψιμότητα	5

Το Radio Inclusion είναι το podcast της ASPAYM CYL Youth στο οποίο δίνεται φωνή σε όλους τους νέους και τις ομάδες νέων που θέλουν να συμμετάσχουν σε αυτό. Κατά τη διάρκεια των τριών σεζόν του, ασχολήθηκε με διάφορα θέματα κοινωνικού ενδιαφέροντος, ευαισθητοποιώντας πάντα σε κοινωνικούς και τοπικούς τομείς. Η αναπηρία, οι σπάνιες ασθένειες, η σχέση μεταξύ νέων και ηλικιωμένων σε ένα διαγενεακό podcast, το θέατρο και διάφοροι τομείς ενδιαφέροντος για τους νέους υπήρξαν οι πρωταγωνιστές αυτού του podcast.

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν περίπου 1000

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 1

Ποιες γλώσσες; Ισπανικά



Καλές πρακτικές αφήγησης

SNF DIALOGUES

Ελλάδα

<https://www.snfdialogues.org/en/>

Μέσω συζητήσεων, debates, εκδηλώσεων και πλούσιου περιεχομένου πολυμέσων, οι Διάλογοι του SNF προωθούν την ανταλλαγή ιδεών, τονίζοντας την ανάγκη των πολιτών να εκφράζονται και να επικοινωνούν μεταξύ τους, πάντα με βάση τις αξίες της ισότητας και της διαφορετικότητας.

Χρονικότητα 5

Βιωσιμότητα 5

Ένταξη 5

Αποτελέσματα 5

Καινοτομία

Επαναληψιμότητα 5

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν	54	διάλογοι,	261
		ομιλητές, 20	
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο	1		
Ποιες γλώσσες;	Ελληνικά		

SNF
DIALOGUES



ΙΕΝ / SNF

ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ
FOUNDATION

IMECDD

D}VERSE OPINIONS
N3W WAYS OF THiNKING

Καλές πρακτικές αφήγησης

LET'S DIGITAL STORYTELL! ROMANIA

Ρουμανία

<https://www.stiri.org/ong/educatie/atelier-de-digital-storytelling>

Χρονικότητα 3

Βιωσιμότητα 4

Ένταξη 5

Αποτελέσματα 4

Καινοτομία 3

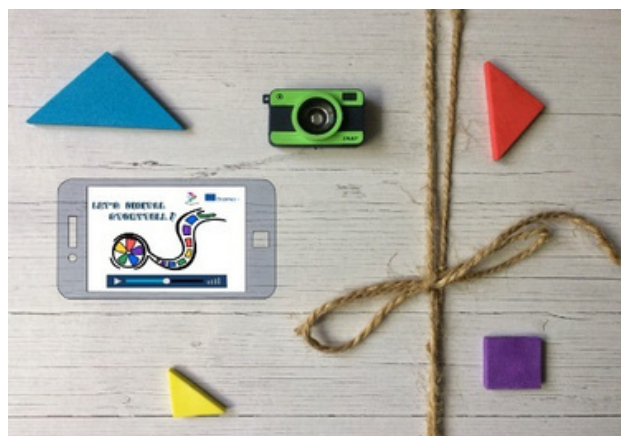
Επαναληψιμότητα 5

Κατά τη διάρκεια 10 ημερών, οι συμμετέχοντες θα μάθουν τις θεμελιώδεις αρχές που διέπουν τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας (digital storytelling) και θα δημιουργήσουν έξι τέτοιες ιστορίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε καθημερινές δραστηριότητες με μαθητές και νέους από τις τοπικές κοινότητες. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει επίσης μια διαδραστική επίσκεψη και ένα εργαστήριο διάχυσης στο Εθνικό Μουσείο Ρουμανικής Λογοτεχνίας, καθώς και μια επίσκεψη στο παλάτι Μογοσοαία. Οι 24 συμμετέχοντες θα εκπροσωπήσουν 6 ευρωπαϊκές χώρες (Βουλγαρία, Λιθουανία, Μεγάλη Βρετανία, Ισπανία, Πορτογαλία και Ρουμανία), και κατά την ανάπτυξη του προγράμματος λήφθηκαν υπόψη οι πολύ συγκεκριμένες απαιτήσεις των συμμετεχόντων, δύο από τους οποίους είναι άτομα με προβλήματα ακοής, για τα οποία ο οργανισμός που θα τους φιλοξενήσει θα παρέχει διερμηνέα νοηματικής γλώσσας.

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν -

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 1

Ποιες γλώσσες; Ρουμάνικα



Καλές πρακτικές αφήγησης

EUROPE THROUGH YOUNG EYES: EXCHANGE, EXPLORE, EXHIBIT

Αυστρία

<https://europe3e.yes-forum.eu/index.html>

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	3
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	3
Επαναληψιμότητα	5

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν 250

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 5

Ποιες γλώσσες; Αγγλικά, Γερμανικά, Γαλλικά, Ολλανδικά, Ελληνικά

Το πρότζεκτ αυτό στόχευσε στην καλλιέργεια ουσιαστικής ενεργού συμμετοχής των πολιτών, στην αύξηση της πολιτικής ευαισθητοποίησης και στην ενίσχυση της κοινωνικής ένταξης. Οι στόχοι αυτού του έργου επιτεύχθηκαν με τα ακόλουθα μέτρα:

Σύνδεση της ζωής των νέων με την Ευρώπη σε προσωπικό επίπεδο με τη χρήση της μεθόδου photovoice (συμμετοχική φωτογραφία) για να δημιουργηθεί μια δημιουργική αλληλεπίδραση με θέμα την "Ευρώπη" και με τη χρήση μιας προσομοίωσης ώστε να γίνει η Ευρώπη πιο απτή.

Έρευνα και διερεύνηση των συμμετεχόντων σχετικά με την επιρροή της Ευρώπης σε τοπικό και υπερεθνικό επίπεδο

Ανάπτυξη συστάσεων από τους συμμετέχοντες για την πολιτική της ΕΕ

Ανάπτυξη και δημοσίευση στρατηγικών για τους μειονεκτούντες νέους



Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

GIFFONI FILM FESTIVAL

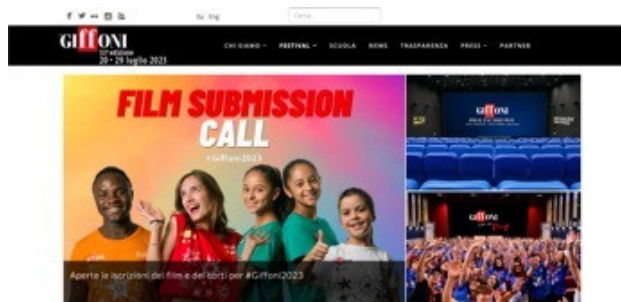
Ιταλία

<https://www.giffonifilmfestival.it/en/>

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	3
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	5
Επαναληψιμότητα	5

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν	50.000.000
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο	2
Ποιες γλώσσες;	Ιταλικά. Αγγλικά

Το Φεστιβάλ Giffoni γεννήθηκε το 1971. Οι πρωταγωνιστές και οι κριτές της εκδήλωσης είναι παιδιά και νέοι από όλη την Ιταλία και τον κόσμο. Έργο τους είναι να δουν τις ταινίες που διαγωνίζονται και να συζητήσουν με τους σκηνοθέτες, τους συγγραφείς και τους ερμηνευτές και στη συνέχεια να κληθούν να επιλέξουν τον νικητή. Η κριτική επιτροπή χωρίζεται ανά ηλικιακή ομάδα και οι κατηγορίες που διαγωνίζονται είναι ταινίες μεγάλου μήκους, ταινίες μικρού μήκους και ντοκιμαντέρ. Τα θέματα αλλάζουν από έτος σε έτος, αλλά σχετίζονται πάντα με την ενεργό συμμετοχή των πολιτών, την κοινωνική ένταξη, την ισότητα και την κλιματική αλλαγή. Κατά τη διάρκεια των ημερών του φεστιβάλ, επιπλέον, οι κριτές συναντούν διάφορους καλεσμένους από τον κόσμο του κινηματογράφου και της τηλεόρασης, με τους οποίους διεξάγουν συζήτηση, θέτοντάς τους ερωτήσεις. Το Φεστιβάλ από κάτι περισσότερο από μια περιφερειακή εκδήλωση μετατρέπεται σε μια διεθνή εκδήλωση, στην οποία σήμερα συμμετέχουν προσωπικότητες από τον κινηματογραφικό, πολιτιστικό και μουσικό κόσμο.



Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

BEARING. ALTERNATIVE EDUCATION WORKSHOP

Ρουμανία

<https://atelieredefilmdocumentar.ro/>
<https://www.youtube.com/@asociatiavi-ra9519>

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	3
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	4
Επαναληψιμότητα	5

Τα εργαστήρια για μαθητές λυκείου εισάγουν νέους ηλικίας 14-18 ετών στον κόσμο του ντοκιμαντέρ. Μέσω των εργαστηρίων ντοκιμαντέρ για μαθητές λυκείου, οι νέοι συμμετέχοντες αναπτύσσουν ένα σύνθετο σύνολο δεξιοτήτων που σχετίζονται με την ανάλυση και την κατανόηση του σύμπαντος στο άμεσο περιβάλλον, καθώς και την οπτική αναπαράσταση ενός θέματος από αυτή τη σφαίρα. Κάθε εργαστήριο καταλήγει σε έναν αριθμό τεσσάρων έως επτά ντοκιμαντέρ μικρού μήκους, κατασκευασμένα εξ ολοκλήρου από μαθητές λυκείου και προσανατολισμένα σε θέματα εμπνευσμένα από τη ζωή ή την κοινότητά τους. Όλες οι ταινίες περιλαμβάνονται σε ένα κύκλωμα δημόσιων προβολών, τόσο σε κινηματογράφους, όσο και σε σχολεία, κοινοτικούς και πολιτιστικούς χώρους

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν

346 εγγραφές στο κανάλι του youtube, πάνω από 150 ταινίες που δημιουργήθηκαν από νέους

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο

1

Ποιες γλώσσες;

Ρουμάνικα



Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

SDG FILM FESTIVAL

Ισπανία

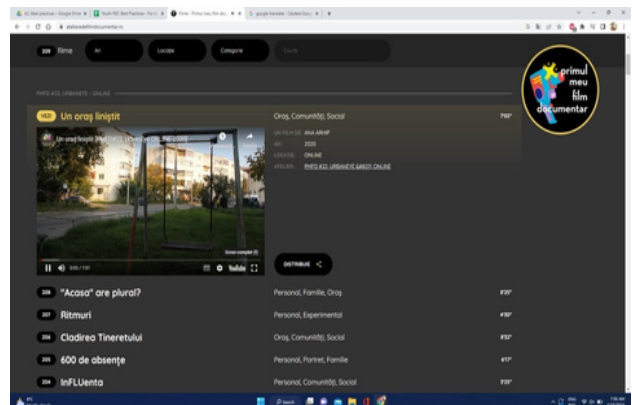
<https://sdgfilmfestival.eu/proyecto/>

Το "SDG Film Festival" στοχεύει στην προώθηση της κατανόησης και της επίτευξης των SDGs (στόχοι βιώσιμης ανάπτυξης) μεταξύ των νέων και των εργαζομένων με νέους στην Ευρώπη και τη Λατινική Αμερική.

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	5
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	5
Επαναληψιμότητα	3

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν -
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 2

Ποιες γλώσσες; **Αγγλικά, Ισπανικά**



Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

THESSALONIKI INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

Ελλάδα

<https://www.filmfestival.gr/el/>

Το Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης είναι το κορυφαίο κινηματογραφικό φεστιβάλ της Νοτιοανατολικής Ευρώπης, η σκηνή για την παρουσίαση της ετήσιας ελληνικής παραγωγής και το πρωταρχικό και παλαιότερο φεστιβάλ στα Βαλκάνια για τις καλλιτεχνικές δημιουργίες ανερχόμενων κινηματογραφιστών από όλο τον κόσμο.

Χρονικότητα 5

Βιωσιμότητα

Ένταξη

Αποτελέσματα 3

Καινοτομία 5

Επαναληψιμότητα

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν 112,517

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 2

Ποιες γλώσσες; Ελληνικά, Αγγλικά



ΦΕΣΤΙΒΑΛ
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
www.filmfestival.gr

Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

DRAMA INTERNATIONAL SHORT FILMING FESTIVAL

Ελλάδα

<https://www.dramafilmfestival.gr/>

Κάθε χρόνο στο Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους Δράμας παρουσιάζονται οι δημιουργίες Ελλήνων και ξένων καλλιτεχνών, με στόχο να μαγέψουν το πιστό κοινό τους αλλά και να προσφέρουν νέες εμπειρίες και εκπλήξεις.

Χρονικότητα 5

Βιωσιμότητα

Ένταξη

Αποτελέσματα 3

Καινοτομία 5

Επαναληψιμότητα

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν 15335

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 2

Ποιες γλώσσες; Ελληνικά, Αγγλικά



Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

FESTIVAL VIDEO & FILM DAYS

Αυστρία

<https://www.wienextra.at/medienzentrum/jugendliche/festival/>
<https://www.videoundfilmtage.at/2022/>

<https://www.facebook.com/videoundfilmtage/>

Το Video & Filmtage είναι το φεστιβάλ ταινιών μικρού μήκους με σύνδεση κινηματογραφιστών έως 22 ετών. Video & Filmtage σημαίνει παρακολούθηση ταινιών, γνωριμία με καλλιτέχνες, σχεδιασμός νέων έργων, το να ανυπομονείτε στο κάθισμα του κινηματογράφου επειδή η δική σας ταινία παίζει στη μεγάλη οθόνη για πρώτη φορά, ανατροφοδότηση από το κοινό, μία ειδική κριτική επιτροπή και ίσως ακόμη ένα από τα πολυπόθητα βραβεία.

Χρονικότητα 5

Βιωσιμότητα 5

Ένταξη 4

Αποτελέσματα 4

Καινοτομία 5

Επαναληψιμότητα 2

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν **τουλάχιστον 600**

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 1

Ποιες γλώσσες; **Γερμανικά**



Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

CROSSING EUROPE FILM FESTIVAL

Αυστρία

https://www.crossingeurope.at/en/program/yaaas_youth_program/yaaas_what_is_it

Το 2019 το CROSSING EUROPE παρουσίασε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα για την κινηματογραφική εκπαίδευση, την απόκτηση ικανοτήτων στα μέσα ενημέρωσης και την παραγωγή DIY βίντεο. Πάνω από 900 έφηβοι παρακολούθησαν την πρώτη έκδοση του YAAAS!, ένα πρόγραμμα για τη νεολαία, το οποίο αφορά την αξία των μέσων ενημέρωσης μέσω πρακτικής εργασίας με το μέσο του κινηματογράφου και της πρόσληψής του.

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	4
Ένταξη	3
Αποτελέσματα	4
Καινοτομία	3
Επαναληψιμότητα	3

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν	τουλάχιστον 900
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο	2
Ποιες γλώσσες;	(Γερμανικά/Ελληνικά) όλες



Καλές πρακτικές κινηματογράφησης

ROMANIAN FILM EVENINGS

Ρουμανία

<https://festivalsfr.ro/>

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	4
Ένταξη	4
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	4
Επαναληψιμότητα	5

Το SFR (Romanian Film Evenings) είναι ένα φεστιβάλ που ξεκίνησε το 2010, με πρωτοβουλία της Ένωσης Φοιτητών Δημοσιογράφων από το Iași. Από το 2018, το φεστιβάλ SFR διοργανώνεται από την Ένωση ARTIS. Το φεστιβάλ έχει ένα μοναδικό προφίλ και καταφέρνει, με την πάροδο των χρόνων, να μετατρέψει την πρωτεύουσα της Μολδαβίας σε πόλο του ρουμανικού κινηματογράφου. Στο πλαίσιο των Τμημάτων του Φεστιβάλ, κάθε χρόνο παρουσιάζονται ταινίες από διαφορετικές περιόδους του ρουμανικού κινηματογράφου, καθώς και νέες ταινίες, ταινίες νέων καλλιτεχνών ή ταινίες μικρού μήκους. Η ιδέα του φεστιβάλ περιλαμβάνει τη μετάδοση ρουμανικών παραγωγών, προσκαλώντας στις προβολές ηθοποιούς, σκηνοθέτες, σεναριογράφους και κριτικούς κινηματογράφου. Ο διάλογος και η συνάντηση με το κοινό σημαίνει το άνοιγμα του κινηματογράφου.

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν 1700

Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο 1

Ποιες γλώσσες;

Ρουμάνικα



Καλές πρακτικές γραφικού σχεδιασμού

GRAPHIC DAYS®

Ιταλία

<https://www.graphicdays.it/en/homepage-en/>

Χρονικότητα	4
Βιωσιμότητα	5
Ένταξη	5
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	5
Επαναληψιμότητα	5

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν	20.000
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο	2
Ποιες γλώσσες;	Ιταλικά- Αγγλικά

Το Graphic Days® είναι ένα καινοτόμο πολιτιστικό κέντρο που φροντίζει και υλοποιεί πολιτιστικά έργα με κοινωνικές επιπτώσεις, τα οποία ασχολούνται με τον οπτικό και κοινωνικό σχεδιασμό. Το Graphic Days® είναι επίσης ένα διεθνές ετήσιο φεστιβάλ διάθεσης και ένα παρατηρητήριο για τον οπτικό και κοινωνικό σχεδιασμό χάρη στη συνεργασία με ένα δίκτυο διεθνών και τοπικών ακτιβιστών. Ο κοινωνικός σχεδιασμός συνίσταται στο σχεδιασμό και την υλοποίηση δράσεων στην επικράτεια με κοινωνικές επιπτώσεις, οι οποίες ενθαρρύνουν, μέσω συγκεκριμένων δράσεων και συνεργασίας με ιδρύματα και φορείς του τρίτου τομέα, την ενεργοποίηση συστημάτων και καλών πρακτικών σε ποικίλους τομείς: από την αστική ανάπλαση έως τον διεθνή συν-σχεδιασμό, από την μη τυπική μάθηση έως τα έργα ενεργού πολιτεϊότητας.



Καλές πρακτικές γραφικού σχεδιασμού

SEMINCI FILM FESTIVAL POSTER COMPETITION

Ισπανία

<https://www.seminci.es/>

Χρονικότητα	5
Βιωσιμότητα	4
Ένταξη	3
Αποτελέσματα	5
Καινοτομία	5
Επαναληψιμότητα	3

Αριθμός ατόμων που προσεγγίστηκαν	-
Σε πόσες γλώσσες είναι διαθέσιμο	1
Ποιες γλώσσες;	Ισπανικά

Διαγωνισμός ιδεών για την επιλογή από το Δημοτικό Ίδρυμα Πολιτισμού της πόλης Valladolid / SEMINCI των αφισών που θα αποτελέσουν την εικόνα των τμημάτων Official, Meeting Point και Time of History του φεστιβάλ.



Εργαστήρια βήμα προς βήμα

Αξίες στις οποίες πρέπει να στοχεύουν τα εργαστήρια Πολιτειακή δέσμευση και συμμετοχή των νέων

Η εμπλοκή των πολιτών περιλαμβάνει "την προσπάθεια να κάνει κανείς τη διαφορά στην πολιτική ζωή της κοινότητάς του και την ανάπτυξη του συνδυασμού γνώσεων, δεξιοτήτων, αξιών και κινήτρων για την καταφέρει. Σημαίνει την βελτίωση της ποιότητας ζωής σε μια κοινότητα, μέσω πολιτικών και μη πολιτικών διαδικασιών". (Erllich, 2000). Η εμπλοκή των πολιτών έχει 4 κύριες δομές:

- Πολιτική δράση ή συμμετοχή σε δραστηριότητες όπως ο εθελοντισμός ή η εκμάθηση υπηρεσιών για τη βελτίωση της κοινότητας.
- Πολιτική δέσμευση ή καθήκον, ή προθυμία για συνεισφορά στην κοινωνία.
- Πολιτικές δεξιότητες ή η ικανότητα συμμετοχής στην κοινωνία των πολιτών, την πολιτική και τη δημοκρατία.
- Κοινωνική συνοχή ή αίσθηση αμοιβαιότητας, εμπιστοσύνης και σύνδεσης με τους άλλους.

Τα διάφορα περιβάλλοντα στα οποία ζουν, μαθαίνουν, παίζουν, προσεύχονται και εργάζονται τα άτομα επηρεάζουν επίσης την εμπλοκή τους στην κοινότητα. Το οικογενειακό περιβάλλον, όπως θα περίμενε κανείς, έχει βαθιά επίδραση στην εμπλοκή των παιδιών στα κοινά. Οι γονείς επηρεάζουν τις πολιτικές δραστηριότητες των παιδιών τους ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή τους, αποτελώντας πρότυπα δέσμευσης, μεταδίδοντας τις αξίες τους μέσω της συζήτησης μαζί τους και συνδέοντάς τα με κοινοτικές οργανώσεις.

Γιατί θέλουμε να ενισχύσουμε τη συμμετοχή των νέων στα κοινά;

Μελέτες δείχνουν, ότι τα παιδιά των οποίων οι οικογένειες συζητούν για την πολιτική στο σπίτι έχουν δύο ή τρεις φορές περισσότερες πιθανότητες να παρακολουθούν την πολιτική, να υπογράφουν ψηφίσματα και να προσφέρουν εθελοντική εργασία όταν ενηλικιωθούν, σε σύγκριση με τα παιδιά των οποίων οι γονείς δεν συζητούσαν για την πολιτική. Το περιβάλλον του σχολείου και της γειτονιάς έχει παρόμοια επίδραση στη συμμετοχή των νέων στα κοινά. Τα παιδιά που φοιτούν σε σχολεία τα οποία παρέχουν ευκαιρίες στους μαθητές να προσφέρουν υπηρεσίες στην κοινότητα, ενθαρρύνουν τον σεβασμό μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών, προσφέρουν ένα ευρύ φάσμα εξωσχολικών δραστηριοτήτων και είναι πολύ πιθανό να γίνουν ενεργοί πολίτες όταν ενηλικιωθούν. Τα ευρύτερα κοινωνικά περιβάλλοντα, όπως η πολιτεία, η επαρχία ή η χώρα στην οποία διαμένουν τα άτομα, επηρεάζουν επίσης το βαθμό συμμετοχής τους σε πολιτειακές δραστηριότητες. Οι χώρες που έχουν υψηλά επίπεδα υλισμού, οικονομικής ανισότητας και πολιτικά συστήματα στα οποία τα άτομα δεν ασκούν ίση δύναμη στην επιρροή των κυβερνητικών αποφάσεων, τείνουν να έχουν πολίτες που απορρίπτουν την κυβέρνηση και συμμετέχουν λιγότερο στην πολιτική ζωή. Οι ενήλικες που συμμετέχουν στα κοινά έχουν επίσης μεγαλύτερη αυτοεκτίμηση και καλύτερες προσωπικές σχέσεις. Επιπλέον, έχουν λιγότερες ασθένειες, χαμηλότερα επίπεδα κατάθλιψης και ζουν ακόμη και περισσότερο! Μελέτες έχουν δείξει, για παράδειγμα, ότι οι ηλικιωμένοι που δραστηριοποιούνται εθελοντικά στην κοινότητά τους, σε σύγκριση με όσους δεν το κάνουν, παρουσιάζουν μείωση της θνησιμότητας κατά 40% έως 50% κατά τη διάρκεια της τρίτης ηλικίας τους. Η συμμετοχή στα κοινά δεν επηρεάζει μόνο άτομα, αλλά ολόκληρες κοινωνίες. Οι γειτονιές με υψηλότερα επίπεδα συμμετοχής των πολιτών έχουν μεγαλύτερη την αίσθηση της κοινότητας, χαμηλότερα επίπεδα εγκληματικότητας και οι πολίτες είναι πιο υγιείς και ευτυχισμένοι. Τα κράτη και οι χώρες με μεγαλύτερα ποσοστά πολιτών που ασχολούνται με τα κοινά έχουν χαμηλότερα ποσοστά ασθενειών, ψυχικών ασθενειών και αυτοκτονιών. Έχουν, επίσης, χαμηλότερα ποσοστά εγκληματικότητας, καθώς και μεγαλύτερη οικονομική ευημερία, καλύτερο μορφωτικό επίπεδο και πιο αποτελεσματικές κυβερνήσεις. Οι πολιτικές για τη νεολαία και η πρακτική της εργασίας με νέους πρέπει να στηρίζουν τους νέους στην πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων τους ως αυτόνομων μελών της κοινωνίας, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να αναπτύσσουν σχέδια ζωής και να ασκούν τη δημοκρατική ιδιότητα του πολίτη. Η συμμετοχή αποτελεί ουσιαστικό στοιχείο της ιδιότητας του πολίτη σε μια δημοκρατική κοινωνία και μια δημοκρατική Ευρώπη. Η συμμετοχή των νέων δεν είναι αυτοσκοπός, αλλά μέσο για την επίτευξη θετικών αλλαγών στη ζωή τους και για την οικοδόμηση μιας καλύτερης κοινωνίας. Είναι η ενεργός εμπλοκή των νέων σε όλα τα κομμάτια της κοινότητάς τους. Συχνά χρησιμοποιείται ως συντομογραφία για τη συμμετοχή των νέων σε πολλές μορφές, όπως η λήψη αποφάσεων, ο αθλητισμός, το σχολείο και κάθε δραστηριότητα στην οποία οι νέοι δεν έχουν ιστορικά εμπλακεί.

Οι αρχές που διέπουν τη συμμετοχή των νέων είναι:

- Ενδυνάμωση: οι νέοι έχουν μεγαλύτερο έλεγχο της ζωής τους μέσω της συμμετοχής.
- Στοχευμένη εμπλοκή: οι νέοι αναλαμβάνουν αξιόλογους ρόλους, ασχολούνται με θέματα που τους αφορούν και επηρεάζουν τα αποτελέσματα.
- Συμμετοχικότητα: εξασφάλιση της δυνατότητας συμμετοχής όλων των νέων.

Μερικά παραδείγματα συμμετοχής των νέων στην πράξη είναι τα εξής:

- να ζητείται η γνώμη των νέων για τις ιδέες και τις απόψεις τους.
 - οι νέοι να ερευνούν θέματα που επηρεάζουν τη ζωή τους.
 - να σχεδιάζουν ή να ηγούνται κοινοτικών δραστηριοτήτων ή εκδηλώσεων.
 - να συμμετέχουν σε επιτροπές νεολαίας ή ομάδες δράσης.
 - να συμμετέχουν σε όργανα λήψης αποφάσεων που ορίζονται από ενήλικες.
- Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι η συμμετοχή των νέων είναι μια προσέγγιση - όχι ένα "πράγμα" που μπορεί να διαγραφεί ή να γίνει ως εφάπαξ έργο (Holdsworth 2001).

Η προσέγγιση της συμμετοχής υποστηρίζει τους νέους να ενεργούν, να λαμβάνουν τις δικές τους αποφάσεις και να υπερασπίζονται τον εαυτό τους - αντί να θεωρούνται παθητικοί "πελάτες".

Στην πολιτική και την πρακτική για τη νεολαία, υπάρχουν γενικά τρεις τύποι "ενσωμάτωσης της νεολαίας".

- εμπλοκή στην (συνήθως στην εκπαίδευση ή την κατάρτιση)
- εμπλοκή σε (συμμετοχή σε μια δραστηριότητα)
- εμπλοκή με (σύνδεση σε κάποια μορφή σύμπραξης ή ομαδικής εργασίας με άλλους).

Όπως και με τη συμμετοχή των νέων, είναι σημαντικό να προβληματιστούμε σχετικά με τον όρο "εμπλοκή των νέων" - αν πρόκειται να αποτελέσει μέρος της εργασίας μας, είναι απαραίτητο να κατανοήσουμε και να εκφράσουμε τι ακριβώς εννοούμε με αυτόν.



Εργαστήρια Αφήγησης Ιστορίας

Brainstorming και αφήγηση

Γενικός σκοπός και στόχοι:

Στόχος αυτών των εργαστηρίων είναι να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των νέων και την εμπλοκή τους στα κοινά μέσω των ικανοτήτων της αφήγησης ιστοριών και του καταγισμού ιδεών (**brainstorming**). Αυτό θα τους βοηθήσει να σμιλέψουν ιδέες και να διαμορφώσουν τις ιστορίες με τις οποίες θα αναπτύξουν και θα χρησιμοποιήσουν στα σενάρια των ταινιών τους. Σκοπός αυτών των εργαστηρίων είναι επίσης να ενθαρρύνουν και να αναπτύξουν,

- Λογοτεχνική επάρκεια
- Προσωπική, κοινωνική και μαθησιακή ικανότητα

Συμμετέχοντες: 15 νέοι

Διάρκεια: 4 ώρες

Τοποθεσία: Σε μια αίθουσα με αρκετά τραπέζια και καρέκλες για να φιλοξενήσει όλους τους συμμετέχοντες. Τα τραπέζια μπορούν να είναι απομακρυσμένα μεταξύ τους για να επιτρέπουν τη δημιουργία ομάδων ή σε ημικύκλιο για να επιτρέπουν μεγαλύτερη συζήτηση και αλληλεπίδραση.

Εισαγωγή & ice breaking:

Τίτλος: Ιστορίες μνήμης
Εισαγωγή στο θέμα:

Περιγραφή άσκησης: Η άσκηση γνωριμίας που θα χρησιμοποιήσουμε σε αυτό το εργαστήριο είναι οι ιστορίες μνήμης. Πρόκειται για την περιγραφή του πρώτου τους βιβλίου ή ενός βιβλίου που αγάπησαν και την ανάμνηση ή του συναισθήματος που τους προκάλεσε. Για παράδειγμα, ο Μόμπι Ντικ θα μπορούσε να σας φέρει πίσω σε μια εποχή που επισκεφτήκατε ή ζούσατε δίπλα στη θάλασσα (ή είχατε μια φάλαινα ως κατοικίδιο!) και ίσως αγαπήσατε το συγκεκριμένο μέρος επειδή σας έκανε να νιώσετε οικεία ή ήταν μια εποχή που είχατε πολλούς φίλους ή εκεί γνωρίσατε την πρώτη σας αγάπη. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να είναι ευρεία και δεν χρειάζεται να είναι τόσο προσωπική αν οι συμμετέχοντες δεν θέλουν να μοιραστούν κάτι πολύ αποκαλυπτικό στην αρχή!

Περιγραφή ασκήσεων

Άσκηση 1

Η μαγεία της συλλογικής αφήγησης

Εισαγωγή: Αυτή η άσκηση αφορά τη συνεργατική αφήγηση και βασίζεται στη φαντασία όχι μόνο ενός ατόμου αλλά μιας ομάδας ανθρώπων. Παρόμοια με τον καταγισμό ιδεών, οι συνδυασμένες προσπάθειες και οι δημιουργικοί πόροι είναι πολύ ισχυρότεροι σε μια ομάδα, και αυτό επιτρέπει τη δημιουργία αξιωματικών και αχρηστών ιστοριών!

Βασίζεται στην παραδοχή ότι περισσότερα μυαλά είναι καλύτερα από ένα, και ότι όπου ένα άτομο μπορεί να μπλοκάρει ή να κολλήσει σε ορισμένες λεπτομέρειες - ανάπτυξη χαρακτήρων, αφηγηματική εξέλιξη, λεξιλόγιο, περιγραφές και ούτω καθεξής - πολλά άτομα μπορούν να επιλύσουν τα ζητήματα και να προχωρήσουν την ιστορία σε μία κατάλληλη τροχιά, γεγονός που θα πρέπει επίσης να βελτιώσει την ποιότητα της γραφής. Αυτό συμβαίνει συχνά στην κινηματογραφική βιομηχανία, όπου μια ταινία ή μια σειρά θα έχει πολλούς διαφορετικούς "συγγραφείς", οπότε η δυνατότητα συνεργασίας είναι απαραίτητη. Ορισμένες

από τις ιδέες που θα βρει η ομάδα σας μπορεί να αποτελέσουν το καύσιμο για οποιαδήποτε ιστορία

Καθήκοντα και συντονισμός:

Δημιουργούνται μικρές ομάδες (πολλαπλές μικρές ομάδες αν αποτελούν μέρος ενός πολύ μεγαλύτερου συνόλου) και τους ανατίθεται να δημιουργήσουν από κοινού μια ιστορία. Κάθε μέλος της ομάδας θα προτείνει ιδέες και τρόπους για την εξέλιξη της αφήγησης μέχρι να καταλήξουν σε μια ολοκληρωμένη ιστορία με αρχή, μέση και τέλος, την οποία θα μπορούν να διαβάσουν δυνατά κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Κάθε άτομο στην ομάδα συμβάλλει στην ιστορία, αξιοποιώντας όσα έχουν πει οι προηγούμενοι. Αυτό ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και τη συνέχεια της αφήγησης. Πρόκειται για μια άσκηση συνθετικού τύπου, και ο στόχος είναι να έχουμε στοιχεία που ταιριάζουν απόλυτα μεταξύ τους. Καθώς η ιστορία αναπτύσσεται με ελεύθερο και φυσικό τρόπο, οι συμμετέχοντες μπορεί να εκπλαγούν από το πόσο πρωτότυπες και αποτελεσματικές μπορεί να είναι οι προσπάθειές τους.

Οι προτάσεις κάθε μέλους θα πρέπει να γίνονται σεβαστές και θα πρέπει να λειτουργούν ως ένα δημοκρατικό σύνολο. Εάν η ομάδα αποφασίσει να ξαναδουλέψει ορισμένες προτάσεις ή μέρη της ιστορίας, τότε αυτό είναι θεμιτό. Προφανώς η επιλογή των καλύτερων ιδεών είναι σημαντική, αρκεί όλα τα μέλη να αισθάνονται ότι εκτιμώνται και ότι τους δίνεται η δέουσα προσοχή. Η ιστορία μπορεί να είναι όσο μεγάλη ή μικρή κρίνεται απαραίτητο. Θα ήταν ένας καλός τρόπος για να ξεκινήσει ένα μυθιστόρημα, ή ίσως η αρχή, η μέση και το τέλος ενός μικρού πεζογραφήματος. Αυτά μπορούν στη συνέχεια να προσαρμοστούν για το σενάριο μιας ταινίας ή ενός κινηματογραφικού έργου.

Άσκηση 2

Γίνε επαγγελματίας παραμυθάς με κάρτες αφήγησης ή βήματα

Εισαγωγή: Υπάρχει μια συγκεκριμένη δομή που ακολουθούν οι περισσότεροι συγγραφείς όταν γράφουν μια ιστορία, είτε πρόκειται για βιβλίο, είτε για διήγημα, είτε για ταινία μεγάλου μήκους. Αυτή η μορφή βοηθά να δοθεί στην ιστορία ένας ρυθμός και ένα ύφος που είναι εύκολο να ακολουθήσει ο αναγνώστης και εύκολο να θυμάται ο εκκολαπτόμενος συγγραφέας. Αν θέλετε οι άνθρωποι να διαβάσουν ή να παρακολουθήσουν το έργο σας, τότε η ιστορία σας πρέπει να είναι συνεκτική και να βγάζει νόημα αφηγηματικά, διαφορετικά θα επικρατήσει σύγχυση και ο αναγνώστης θα σταματήσει να διαβάζει. Αυτές οι κάρτες βοηθούν τους συμμετέχοντες να εκμεταλλευτούν αυτή την κοινά αποδεκτή δομή και τους δίνουν περισσότερες πιθανότητες να πετύχουν ένα "home run" με το δημιουργικό τους έργο. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να δημιουργούν μια ιστορία χρησιμοποιώντας αυτές τις κάρτες και στη συνέχεια ο καθένας γράφει μια σύντομη ιστορία που θα περιλαμβάνει κάθε ένα από τα βήματα. Αυτή η διαδικασία θα μετατρέψει άμεσα τον συμμετέχοντα σε έναν ικανό συγγραφέα με λίγη μόνο εξάσκηση. Θα τους βοηθήσει επίσης να είναι πιο σίγουροι για τη συγγραφή τους, καθώς θα γνωρίζουν (και θα ανακαλύπτουν) ότι κάνουν τις σωστές επιλογές και παράγουν καλύτερο υλικό.

Καθήκοντα και συντονισμός:

Ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει κάθε μία από τις κάρτες ή τα βήματα στους συμμετέχοντες και θα δώσει ένα μικρό ιστορικό ή μερικά παραδείγματα από διάσημες ιστορίες για να καταδείξει την άποψή τους. Θα εξηγήσει σε τι αντιστοιχεί το καθένα και πώς εξελίσσεται η ιστορία μέσα από τις κάρτες. Οι συμμετέχοντες θα βιώσουν πώς η ιστορία εξελίσσεται και αποκτά τη δική της ζωή, καθώς χρησιμοποιούν τα βήματα (κάρτες) για να εμπλουτίσουν τις ιστορίες τους. Θα δουν πόσο κερδοφόρα είναι και θα αρχίσουν να αισθάνονται το επίπεδο της γραφής τους να βελτιώνεται.

Θα τους δοθεί αρκετός χρόνος για να καταλάβουν πώς κατασκευάζεται μια ιστορία χρησιμοποιώντας τις σωστές κατευθυντήριες γραμμές. Για παράδειγμα, κάθε βήμα μπορεί να αποτελείται από δέκα γραμμές ή μισή σελίδα. Θα γράψουν μια σύντομη ιστορία που θα περιλαμβάνει όλα αυτά τα βήματα και θα τη διαβάσουν δυνατά μπροστά στην ομάδα. Αυτό θα προσφέρει ζωτικής σημασίας ανατροφοδότηση και αναγνώριση του τι έκαναν σωστά και τι είδους προσαρμογές πρέπει να κάνουν για να επιτύχουν μια καλή σύνθεση των διαφορετικών στοιχείων της ιστορίας.

Βήματα

Καθένα από αυτά μπορεί να αναπτυχθεί ή να αναλυθεί περαιτέρω

1. Σκηνικό

Πότε και πού ξεκινάει η ιστορία; Ποιος είναι ο πρωταγωνιστής και οι άλλοι χαρακτήρες της ιστορίας;

2. Σύγκρουση

Τι απειλεί την τάξη του κόσμου; Είναι ένας κακός ή μια εξωτερική διαταραχή (φυσική καταστροφή, ασθένεια κ.λπ.); Πώς μοιάζει ο κακός; Ποιες καταστροφικές δυνάμεις χρησιμοποιεί;

3. Σημείο καμπής

Ποιος βοηθά τον ήρωα να ολοκληρώσει τα καθήκοντά του ή τι του δίνει δύναμη και θάρρος; Θα συναντήσει έναν σοφό ή θα ανακαλύψει μια μυστική δύναμη; Τι ανακαλύπτει ο ήρωας για τον εαυτό του και τον κόσμο; Ποιο γεγονός οδηγεί τον ήρωα στη λύση;

4. Λύση

Πώς μοιάζει το τέλος του ταξιδιού; Παίρνει ο ήρωας κάποιο έπαθλο (πριγκίπισσα, κόσμημα, κ.λπ.). Πώς μοιάζει τώρα ο κόσμος και πώς έχει αλλάξει ο ήρωας;

5. Ηθική

Ποιο είναι το καθολικό μάθημα της ιστορίας... τι μας διδάσκει;

Άσκηση 3

Ιστορίες μέσα από τον αυτοσχεδιασμό

Εισαγωγή: Σε αυτή την άσκηση, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα έναυσμα και στη συνέχεια πρέπει να σκεφτούν μια ιστορία με εκκίνηση αυτό το έναυσμα. Αυτό μπορεί να είναι μια λέξη, μια πρόταση, ένα σκηνικό αντικείμενο ή μια ιδέα. Η ιστορία μπορεί να είναι σκετς, διήγημα ή σενάριο για μια ταινία, ή και ένας συνδυασμός αυτών. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να εξασκήσουν τις δεξιότητες απεικόνισης και να τους ενθαρρύνει να σκεφτούν δημιουργικά για την αφήγηση ιστοριών. Όσο πιο δημιουργικός μπορεί να είναι ένας συμμετέχων, τόσο καλύτερο γίνεται αυτόματα το γραπτό του. Η σκέψη έξω από το κουτί οδηγεί σε πρωτότυπες και συναρπαστικές ιστορίες. Βασιζόμενοι σε μια προτροπή, τους ενθαρρύνει να είναι ανοιχτοί σε προτάσεις και να ακολουθήσουν ό,τι αποφασίσει να τους δώσει ο συντονιστής. Μαθαίνουν να περιμένουν το απροσδόκητο και όπως στον κόσμο του αυτοσχεδιασμού, να μην λένε ποτέ όχι σε τίποτα!

Καθήκοντα και συντονισμός: Ο συντονιστής θα αποφασίσει τι έναυσμα θα δώσει στους συμμετέχοντες. Μπορεί να είναι ομαδική ή και ατομική άσκηση. Είναι προτιμότερο οι απαντήσεις να είναι πιο σύντομες. Είναι ένας τρόπος για να ωθήσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς να ξεκινήσουν ένα συγκεκριμένο σενάριο, μία σκηνή ή ένα κεφάλαιο. Μπορούν να υπάρξουν διάφορες προτροπές, για παράδειγμα: ο συντονιστής μπορεί να πει μια πρόταση - "τα φώτα έσβησαν και ένιωσα έναν τρόπο βαθιά μέσα της", ή ο συντονιστής μπορεί να πει να γράψουν ένα σενάριο όπου γίνεται φασαρία στην καντίνα του σχολείου και πρέπει να περιγράψουν τι συμβαίνει. Αυτά επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και να δημιουργήσουν την αρχή μιας ιστορίας. Μια προτροπή θα μπορούσε ακόμη να είναι να συνεχίσουν μια εναρκτήρια πρόταση στο πρώτο κεφάλαιο ή σκηνή - ο ουρανός ήταν φωτεινός αλλά μπροστά του είδε κάτι ασυνήθιστο, δεν ήταν σίγουρος αλλά έμοιαζε με ένα.... 'Η ένα φυσικό αντικείμενο. Αυτό θα μπορούσε να είναι ένα παιχνίδι που έχει ο συντονιστής και μπορεί να ζητήσει από τους συμμετέχοντες να γράψουν για το έργο-π.χ. από πού το πήραν, τι σημαίνει γι' αυτούς ή πώς σκοπεύουν να το μεταβιβάσουν στην επόμενη γενιά.

Άσκηση 4

Γινόμαστε ρομπότ

Εισαγωγή: Αυτή η άσκηση θα εισαγάγει έναν νέο τρόπο ενεργοποίησης της δημιουργικότητας των συμμετεχόντων μέσω του υποσυνείδητου. Ενθαρρύνει μια ελεύθερη ροή γραφής που προκύπτει από ένα βαθύτερο τμήμα του μυαλού. Βασίζεται στην έμπνευση και όχι στην πρακτικότητα και μπορεί να βοηθήσει στην ανάδειξη εκπληκτικής δημιουργικότητας. Πολλές φορές, περιοριζόμαστε ή δεσμευόμαστε από το πρακτικό κομμάτι της σκέψης μας, χωρίς να επιτρέπουμε ή να εισερχόμαστε στο κομμάτι του εαυτού μας όπου κατοικεί η έμπνευση και η μαγεία. Εμποδίζουμε τις ιδέες, καθώς προσπαθούμε να τις αναγκάσουμε ή να τις "σκεφτούμε" για να υπάρξουν. Αντίθετα, η εξαιρετική γραφή συχνά προέρχεται από σπουδαίες λέξεις, προτάσεις και ιδέες που αναδύονται από ένα ασυνείδητο μέρος που δεν μπορεί να προσεγγιστεί μόνο με τη σκέψη.

Καθήκοντα και συντονισμός: Κάθε συμμετέχων θα έχει ένα φύλλο χαρτί A4 (ακόμη και μεγαλύτερο μέγεθος είναι θεμιτό καθώς επιτρέπει άφθονο χώρο και ροή χωρίς διακοπή από την αλλαγή των σελίδων). Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα εξηγήσει πώς για να προσεγγίσουν το ασυνείδητο μέρος του μυαλού τους, πρέπει πρώτα να "απενεργοποιήσουν" τη συνειδητή ή πρακτική πλευρά του εγκεφάλου. Ο κύριος στόχος αυτής της άσκησης είναι να προωθήσει την πρόσβαση σε ένα τμήμα της έμπνευσης που μπορεί να μην είναι συνήθως διαθέσιμο, ιδίως αν συγκρατείται από συναισθήματα όπως η αμηχανία, ο θυμός ή η ντροπή. Αυτή η έμπνευση μπορεί ακόμα να παρεμποδιστεί εάν ένας συμμετέχων πιστεύει ότι δεν είναι αρκετά καλός ή αρκετά πετυχημένος ως συγγραφέας και επομένως δεν "αξίζει" να δημιουργήσει ένα καλό υλικό. Για να μπουν στη ροή της συνείδησης και να αποκτήσουν πρόσβαση στην πλούσια γονιμότητά της, οι συμμετέχοντες πρέπει πρώτα να ενεργοποιήσουν το υποσυνείδητό τους και να μειώσουν την εξάρτηση από το συνειδητό μέρος του εγκεφάλου τους. Για να μπορέσουν να το κάνουν αυτό πιο αποτελεσματικά, οι συμμετέχοντες πρέπει να γράφουν συνεχώς. Είναι σημαντικό να μην υπάρχουν διαλείμματα για να "σκεφτούν" την επόμενη κίνηση. Ο στόχος εδώ δεν είναι η τελειότητα (της γραμματικής, του νοήματος ή της συνοχής της σκέψης), αλλά η καθαρή έμπνευση και η αξιοποίηση του υποσυνείδητου μυαλού, το οποίο στο τέλος θα ξεχυθεί στο συνειδητό κομμάτι του εγκεφάλου και θα ισορροπήσει με αυτό. Αυτό θα πρέπει να διαρκέσει τουλάχιστον 10 λεπτά, ώστε οι συμμετέχοντες που δεν έχουν συνηθίσει αυτόν τον τρόπο λειτουργίας να νιώσουν άνετα με το να αφεθούν και να επιτρέψουν σε ό,τι είναι θαμμένο να βγει προς τα έξω.

Περιγραφή ασκήσεων

Άσκηση 5

Συναισθηματική νοημοσύνη

Εισαγωγή: Η συγγραφή είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος για την διαχείριση των συναισθημάτων, ιδιαίτερα των αρνητικών συναισθημάτων που μπορεί να έχουν προκληθεί από δύσκολες καταστάσεις στη ζωή. Δίνει μια διέξοδο ώστε αυτά να αναγνωριστούν και συχνά να επιλυθούν. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι μέσω της γραφής "μιλάτε" γι' αυτά και εκφράζεστε, έστω και μόνο στον εαυτό σας. Έτσι δίνετε την άδεια στα συναισθήματά σας να γίνουν αντιληπτά και να θεραπευτούν.

Καταγράφοντας το πώς αισθάνεστε - συχνά σε μορφή ημερολογίου - δουλεύετε συνειδητά (και υποσυνείδητα) με αυτά που σας επηρεάζουν αυτή τη στιγμή, αντί να τα καταπιέζετε και να τα θάβετε, κάτι που σας δημιουργεί περαιτέρω προβλήματα στο μέλλον. Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να κάνετε συνειδητοποιήσεις και να βρείτε λύσεις στα προβλήματά σας.

Η άσκηση αυτή είναι μια εξάσκηση στην καταγραφή και την περιγραφή των συναισθηματικών σας καταστάσεων. Θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να έρθουν σε επαφή με τα βαθύτερα συναισθήματά τους, αλλά και να εξελίξουν τον περιγραφικό τους λόγο όταν δουλεύουν με τα συναισθήματα στις ιστορίες τους. Τους δείχνει επίσης το πόσο σημαντικό είναι να μπορούν να περιγράψουν και να διατυπώνουν με λέξεις αυτό που νιώθουν οι ίδιοι αλλά και οι χαρακτήρες τους.

Καθήκοντα και συντονισμός: Ζητήστε από την ομάδα να δημιουργήσει ένα σύντομο ημερολόγιο που να επικεντρώνεται σε ένα συγκεκριμένο συναίσθημα, όπως χαρά, θυμός ή θλίψη. Αυτό μπορεί επίσης να συνδεθεί με το σενάριό σας για το τελικό αποτέλεσμα. Μπορεί να είναι αληθινό και να περιγράφει το πώς αισθάνεστε εσείς ως συμμετέχων ή μπορεί να είναι η περιγραφή ενός φανταστικού χαρακτήρα. Για παράδειγμα, μπορεί να συνδεθεί με μια κοινωνική ή πολιτική απογοήτευση που βιώσατε, εσείς ή ο χαρακτήρας της ταινίας. Συνδυάστε αυτά τα συναισθήματα με το γεγονός που έκανε εσάς ή τον χαρακτήρα σας να νιώσει έτσι. Για παράδειγμα, μπορεί να παρακολουθήσατε μια συγκέντρωση για έναν αξιόλογο σκοπό και οι ενέργειες της αστυνομίας να ήταν σκληρές και βίαιες, γεγονός που σας έκανε να νιώσετε απογοητευμένοι ή πληγωμένοι- ή ίσως υπήρχε κάτι ωφέλιμο που επρόκειτο να γίνει ή να εφαρμοστεί στην κοινότητά σας, αλλά λόγω της διαφθοράς της τοπικής κυβέρνησης (πώς το ανακαλύπτει αυτό ο χαρακτήρας;), αυτή η αναγκαία δράση αναβλήθηκε, αφήνοντας τους ανθρώπους που την είχαν περισσότερο ανάγκη αναστατωμένους. Ως εκπαιδευτής μπορείτε να εξετάσετε ορισμένες φράσεις ή λέξεις ή τρόπους έκφρασης και περιγραφής συναισθηματικών καταστάσεων. Από συγγραφική άποψη, είναι σημαντικό να μπορείτε να περιγράψετε μια κατάσταση (χαρούμενη, διασκεδαστική, λυπημένη, τραγική κ.λπ.) με τα συναισθήματα που προέκυψαν. Αυτό κρατάει το ενδιαφέρον του αναγνώστη/ θεατή, το να μπορεί να δει ή να νιώσει τα αληθινά και ωμά συναισθήματα των χαρακτήρων. Είναι καλό οι συμμετέχοντες να διαβάζουν το έργο τους, αλλά αν πρόκειται για μια πολύ προσωπική αφήγηση της δικής τους ζωής ή των συναισθημάτων τους, τότε είναι σημαντικό να τους δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουν αν θέλουν να μάθει την "ιστορία" τους η υπόλοιπη ομάδα.

Απολογισμός

Χρόνος αναστοχασμού & Συμπεράσματα

Πάντα να ρωτάτε:

Τι συνέβη; Πώς αισθάνομαι; Τι θα ήθελα να αλλάξω την επόμενη φορά;

Άσκηση 1

Αφού οι συμμετέχοντες ολοκληρώσουν την ομαδική τους ιστορία, μπορούν να τη διαβάσουν (ατομικά ή ομαδικά) στην υπόλοιπη ομάδα. Ως μέρος της διαδικασίας του αναστοχασμού, οι άλλες ομάδες μπορούν να κάνουν προτάσεις σχετικά με το τι ήταν καλό στην ιστορία, πού θα μπορούσε να είχε βελτιωθεί ή τι θα ταίριαζε καλύτερα στην αφήγηση. Πού είχε νόημα και πού έχασε η ομάδα την ροή της αφήγησης - και γιατί. Οι άλλες ομάδες και ο συντονιστής μπορούν να προτείνουν τρόπους βελτίωσης, τόσο ως προς το ύφος της γραφής όσο και ως προς το πώς μπορούν να συνδεθούν τα διάφορα μέρη της ιστορίας.

Άσκηση 2

Αυτό που προσπαθούμε να επιτύχουμε με αυτή την άσκηση είναι μια καλύτερη ποιότητα γραφής, οπότε ο συντονιστής θα πρέπει να καθοδηγήσει την ομάδα δίνοντας εποικοδομητική ανατροφοδότηση σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες προχώρησαν στη δημιουργία και τη δομή της ιστορίας τους. Εάν ήταν πιστή στις κάρτες (βήματα), αλλά και τι είδους ευελιξία επιτρέπεται, διότι οι ιστορίες είναι στην ουσία έργα δημιουργικότητας και πρέπει να είναι ευέλικτες από ορισμένες απόψεις. Οποιοδήποτε σημαντικό σφάλμα στη δομή θα πρέπει να επισημανθεί στον συμμετέχοντα και να του εξηγηθεί πώς αυτό μπορεί να βλάψει την εξέλιξη της ιστορίας σε μεταγενέστερο στάδιο.

Άσκηση 3

Ο αυτοσχεδιασμός είναι μια διαφορετική μορφή δημιουργικότητας. Είναι αυθόρμητη και μπορεί μερικές φορές να σας κάνει να αισθάνεστε άβολα, καθώς δεν έχετε πραγματικά την επιλογή για το τι θα αποφασίσετε- τουλάχιστον αρχικά. Ορισμένοι συμμετέχοντες θα δεχτούν πολύ εύκολα αυτό το είδος σκηνικής δημιουργίας, ενώ άλλοι θα δυσκολευτούν καθώς μπορεί να αισθανθούν ότι δεν έχουν τον έλεγχο ή ότι η πίεση που τους ασκείται να ξεκινήσουν από ένα καθορισμένο σημείο είναι πολύ μεγάλη. Μια καλή ερώτηση που μπορείτε να θέσετε στους συμμετέχοντες είναι "πώς αισθανθήκατε κάνοντας αυτή την άσκηση"; Ήταν

εύκολο ή μήπως δυσκολευτήκατε να είστε δημιουργικοί λόγω των σταθερών παραμέτρων; Μήπως από την άλλη αυτές οι σταθερές παράμετροι σας βοήθησαν να ανθίσετε;

Άσκηση 4

Επειδή οι περισσότεροι συμμετέχοντες δεν έχουν δουλέψει πολύ με το υποσυνείδητο (εκτός αν έχουν εμπειρία με το διαλογισμό ή την ενσυνειδητότητα), είναι καλό να είστε υπομονετικοί και να τους ρωτάτε πώς αισθάνονται κατά τη διάρκεια της άσκησης. Κάποιοι μπορεί να έχουν πρόβλημα στο να αφεθούν, οπότε ο συντονιστής θα πρέπει να τους καθοδηγήσει και να τους διαβεβαιώσει ότι τα συναισθήματα δυσφορίας είναι φυσιολογικά στην αρχή. Πρέπει να τους καθησυχάσει ότι επειδή πρόκειται για μια μέθοδο πρόσβασης στο υποσυνείδητο, κάποια από αυτά που γράφουν μπορεί να θεωρηθούν ενοχλητικά ή "νευρικά", καθώς βαθιά ριζωμένες ιδέες, σκέψεις και συναισθήματα έρχονται στην επιφάνεια. Πρόκειται για μια άσκηση όπου οι συμμετέχοντες δεν χρειάζεται να διαβάσουν το υλικό που θα παράξουν λόγω της συχνά ευαίσθητης φύσης όσων αποτυπώνονται στο χαρτί. Αν θέλουν, μπορούν, αλλά φυσικά δεν είναι υποχρεωτικό.

Άσκηση 5

Όμοια με την προηγούμενη άσκηση, επειδή και αυτή μπορεί να είναι μια πιο προσωπική εμπειρία, η επιλογή της ανάγνωσης του έργου τους, ανήκει στους ίδιους τους συμμετέχοντες. Μπορεί να είναι καλό να ακουστούν κάποιοι τρόποι περιγραφής των συναισθημάτων και κάποιες προτάσεις για το πώς μπορούν αυτοί να βελτιωθούν, καθώς αυτό είναι ένα σημαντικό μέρος της συγγραφής. Αν τα συναισθήματα επηρεάζουν την κατάσταση ή τις πράξεις, μπορεί να γίνει πολύ πιο συνεκτικό το έργο. Ή, αν οι συμμετέχοντες το προτιμούν, μπορούν να γράψουν για έναν χαρακτήρα και να μοιραστούν τα συναισθήματά τους μέσω αυτού, έτσι ώστε να απαλλαχθούν από την άμεση έκφραση των δικών τους προσωπικών συναισθημάτων.

Υλικά:

Χαρτί
Πίνακας
Στυλό, μολύβια και μαρκαδόροι διαφορετικών χρωμάτων
Μεγάλος καμβάς για την ομαδική ιστορία, εάν είναι επιθυμητό
Σκηνικά αντικείμενα, εάν απαιτείται
Παραδείγματα ή εκτυπώσεις ιστοριών
Φύλλα χαρτιού A4

Προσαρμογές σε συγκεκριμένες ομάδες-στόχους:

Δεν απαιτούνται πραγματικές προσαρμογές. Τα θέματα που παρουσιάζει ο συντονιστής μπορούν να διαφέρουν ανάλογα τους συμμετέχοντες και τις ηλικιακές ομάδες. Είναι στο χέρι του συντονιστή να προτείνει τι μπορεί να ταιριάξει σε μια συγκεκριμένη ομάδα.

Συστάσεις για τους συντονιστές:

Να είστε ανοιχτόμυαλοι και δεκτικοί σε ό,τι δημιουργούν/προτείνουν οι συμμετέχοντες,

Μείνετε υπομονετικοί, καθώς η ανάπτυξη της δημιουργικότητας στη γραφή απαιτεί χρόνο και εξάσκηση,

Προσφέρετε ανατροφοδότηση που θα εμπνεύσει αλλά και θα βοηθήσει στη βελτίωση των πρακτικών δεξιοτήτων,

Υπάρχει η πιθανότητα κάποιοι συμμετέχοντες να είναι ντροπαλοί στο να διαβάσουν την ιστορία τους, ή να νιώθουν φόβο για την κρίση των προσπαθειών τους, οπότε είτε μπορείτε να το κάνετε εσείς είτε να ρωτήσετε τον κάθε συμμετέχοντα αν θέλει να ακουστεί η ιστορία του.

Να έχετε ένα σχέδιο έκτακτης ανάγκης για την περίπτωση που οι συμμετέχοντες γίνουν ιδιαίτερα συναισθηματικοί,

Αποδοχή οποιουδήποτε ιδέας καταγράφεται στο χαρτί, καθώς ορισμένες από αυτές τις ασκήσεις μπορεί να φέρουν απροσδόκητα αποτελέσματα,

Συμβουλές για διεξόδους περαιτέρω βελτίωσης των δεξιοτήτων τους, όπως ομάδες συγγραφής ή ομάδες στο διαδίκτυο/στη γειτονιά.

Βιβλιογραφία

Βιβλιογραφία και συνιστώμενο υλικό που πρέπει να διαβαστεί πριν από το εργαστήριο

Αυτόματη γραφή

<https://www.meldstudios.com.au/thoughts/automatic-writing-exercise-help-efficient-writer#:~:text=Automatic%20writing%20is%20a%20a%2010,for%20the%20repor-t%2C%20presentation%20etc>

Γράφοντας για τα συναισθήματά σας

<https://psychcentral.com/health/what-is-it-really-like-to-stay-at-a-psychiatric-hospital#recap>

Βήματα για τη συγγραφή μιας ιστορίας

<https://prowritingaid.com/elements-of-fiction#:~:text=There%20seven%20seven%20elements%20of,to%20create%20a%20coherent%20stor>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Διάσημες ιστορίες που ακολουθούν μια διαδικασία βήμα προς βήμα, όπως ορίζεται στις κάρτες, είναι οι εξής, - Χάρι Πότερ
- Rocky
- Σρεκ
- Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών
(κάθε ιστορία δείχνει την εξέλιξη ενός ήρωα που παλεύει ενάντια σε όλες τις πιθανότητες και στο τέλος βγαίνει νικητής).

Αυτή είναι μια ματιά στις κάρτες αφήγησης στη βασική τους μορφή. Μπορούν να προστεθούν και άλλα πιο ολοκληρωμένα στοιχεία, εάν το επιθυμείτε. Ο πίνακας δείχνει επίσης πώς μπορείτε να χτίσετε την ιστορία, από διαφορετική οπτική γωνία.

ΚΑΡΤΕΣ STORYBOARD - ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

ΣΚΗΝΙΚΟ 4	ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ 3	ΣΗΜΕΙΟ ΚΑΜΠΗΣ 1	ΛΥΣΗ 1	ΗΘΙΚΗ 5
ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΝ ΗΡΩΑ ΚΑΙ ΤΟ ΔΡΑΜΑ ΤΟΥ	ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΗΡΩΑ	Ο ΗΡΩΑΣ ΔΡΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ	Ο ΗΡΩΑΣ ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΣΤΟΧΟ	ΔΙΔΑΓΜΑΤΑ

Βήματα

καθένα από αυτά μπορεί να αναπτυχθεί ή να αναλυθεί περαιτέρω

1. Σκηνικό

Πότε και πού αρχίζει/συμβαίνει η ιστορία; Ποιος είναι ο πρωταγωνιστής και οι άλλοι χαρακτήρες της ιστορίας;

2. Σύγκρουση

Τι απειλεί την τάξη του κόσμου; Είναι ένας κακός ή μια εξωτερική διαταραχή (φυσική καταστροφή, ασθένεια κ.λπ.); Πώς μοιάζει ένας κακός; Ποιες καταστροφικές δυνάμεις χρησιμοποιεί ο κακός;

3. Σημείο καμπής

Ποιος βοηθά τον ήρωα να ολοκληρώσει τα καθήκοντά του ή τι του δίνει δύναμη και θάρρος; Θα συναντήσει έναν σοφό ή θα ανακαλύψει μια μυστική δύναμη; Τι ανακαλύπτει ο ήρωας για τον εαυτό του και τον κόσμο; Ποιο γεγονός οδηγεί τον ήρωα στη λύση;

4. Λύση

Πώς μοιάζει το τέλος του ταξιδιού; Παίρνει ο ήρωας κάποιο έπαθλο (πριγκίπισσα, κόσμημα, νίκη κ.λπ.). Πώς μοιάζει τώρα ο κόσμος και πώς έχει αλλάξει ο ήρωας;

5. Ηθική

Ποιο είναι το καθολικό μάθημα της ιστορίας... τι μας διδάσκει

Εργαστήρια Κινηματογράφησης

Εισαγωγή στη κινηματογράφηση

● Γενικός σκοπός και στόχοι:

Κύριος στόχος των εργαστηρίων είναι να μεταλαμπαδευτούν στους νέους οι δεξιότητες και οι πηγές που είναι απαραίτητες για να δημιουργήσουν μια σειρά βίντεο με τις φάσεις που περιλαμβάνει (προ- παραγωγή, παραγωγή και μετα- παραγωγή), ενώ παράλληλα μαθαίνουν εγκάρσιες δεξιότητες και αποκτούν ενδυνάμωση, οι οποίες σχετίζονται άμεσα με τις βασικές ικανότητες του **SALTO**, όπως:

- Προσωπικές, κοινωνικές και μαθησιακές ικανότητες.
- Πολιτική ευαισθητοποίηση και έκφραση.
- Ψηφιακή επάρκεια.

● Συμμετέχοντες: Από 5 έως 25

● Διάρκεια: 4 ώρες

● Τοποθεσία:

Δια ζώσης, σε αίθουσα με προβολέα και αρκετό χώρο για τον αριθμό των συμμετεχόντων.

● Εισαγωγή & Icebreaking:

Τίτλος: Ανατροπή της πλοκής

Εισαγωγή στο θέμα: Σήμερα, έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε ταινίες με επίπεδο σενάριο. Έχουμε συνηθίσει να προβλέπουμε το τέλος μιας ταινίας, και να γνωρίζουμε εκ των προτέρων τους ρόλους των πρωταγωνιστών... Τώρα, όλα αυτά πρόκειται να αλλάξουν

Ο συντονιστής τοποθετεί τα τραπέζια και τις καρέκλες σε κύκλο. Πρώτα απ' όλα, οι συμμετέχοντες θα μάθουν τι είναι η ανατροπή της πλοκής:

"Η ανατροπή της πλοκής είναι μια αλλαγή στην αλυσίδα των γεγονότων, είτε πρόκειται για λογοτεχνία, θέατρο ή κινηματογράφο. Εμφανίζεται συχνότερα κοντά στο τέλος ενός έργου, αλλά μπορεί επίσης να βρεθεί προς τη μέση. Αυτές οι ανατροπές αλλάζουν δραματικά τον σκοπό των χαρακτήρων". Μετά από αυτή την εισαγωγή, θα ζητηθεί από κάθε συμμετέχοντα να γράψει σε ένα χαρτί μια ταινία που του αρέσει και που όλοι ή οι περισσότεροι έχουν δει (μια διάσημη ταινία). Αφού γράψουν το όνομα της ταινίας, θα δώσουν το φύλλο χαρτιού τους στον συμμετέχοντα στα δεξιά. Κάθε συμμετέχων θα γράψει μια πιθανή ανατροπή της πλοκής της συγκεκριμένης ταινίας (όσο πιο τρελή τόσο το καλύτερο), μέχρι να επιστρέψει στον ιδιοκτήτη του, έχοντας κλείσει τον κύκλο.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα διαβάσουν κάθε μία από αυτές τις ανατροπές πλοκής από την ταινία τους και, ενώ το κάνουν, καθένας θα πει ποιες ανατροπές πλοκής έγραψε, καθώς και το όνομά του μαζί με μία σύντομη εισαγωγή. Είναι σημαντικό να ενημερώσετε τους συμμετέχοντες εκ των προτέρων ότι όσο πιο ξεκαρδιστική είναι η ανατροπή της πλοκής που θα γράψουν, τόσο πιο αστεία θα είναι η άσκηση.

Περιγραφή ασκήσεων

Μετά την ice- breaking δραστηριότητα, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να καθίσουν στα τραπέζια τους με θέα την οθόνη στην οποία θα προβάλλεται η παρουσίαση. Αυτή η παρουσίαση περιέχει διάφορες έννοιες, τεχνικές κ.ο.κ. που σχετίζονται με την κινηματογράφηση, ώστε κάθε χρήστης να μπορεί να έχει ένα βασικό επίπεδο κατανόησης αυτού του θέματος. Η παρουσίαση θα προβάλλεται και ο συντονιστής θα εξηγεί το περιεχόμενο της παρουσίασης και θα εκτελεί τις δραστηριότητες που προτείνονται σε αυτήν.

Άσκηση 1

Παρουσίαση των βασικών εννοιών που σχετίζονται με την χρήση της κάμερας, και της κινηματογράφησης.

Σε αυτή την πρώτη άσκηση, ο εκπαιδευτής, θα δώσει μια λεπτομερή εξήγηση των πιο βασικών εννοιών που σχετίζονται με τη φωτογραφία και το βίντεο. Οι εκπαιδευτές θα επικεντρωθούν στην κατανόηση κάθε διαφάνειας από τους νέους, θα βεβαιωθούν με ερωτήσεις ότι έχουν κατανοήσει το περιεχόμενο και θα τονίσουν ότι αυτή η γνώση θα είναι χρήσιμη για τη δημιουργία των ταινιών μικρού μήκους (δίνοντας τους αυτό το κίνητρο με βάση τον έλεγχο που θα έχουν οι συμμετέχοντες. Αφού ολοκληρωθεί το εργαστήριο σχετικά με το περιεχόμενο των διαφανειών, ο συντονιστής θα ρωτήσει αν υπάρχουν άλλες απορίες (αν και αυτό θα έχει γίνει επίσης διασταυρωτικά σε αρκετές διαφάνειες). Ταυτόχρονα, ο συντονιστής θα έχει εξηγήσει από την αρχή ότι είναι φυσιολογικό να προκύψουν απορίες και ότι η περιέργεια και η προθυμία κάθε συμμετέχοντα θα εκτιμηθεί.

Άσκηση 2

Ελεύθερο βίντεο

Όταν ολοκληρωθεί η άσκηση 1, ο συντονιστής θα εξηγήσει στους συμμετέχοντες ότι για την δεύτερη άσκηση θα έχουν μισή ώρα για να καταγράψουν ένα βίντεο της επιλογής τους, χρησιμοποιώντας τις διάφορες παραμέτρους που έχουν μάθει (**ISO**, ταχύτητα και διάφραγμα, καθώς και φωτισμό). Οι συμμετέχοντες θα ενημερωθούν προηγουμένως ότι θα πρέπει, όσο είναι δυνατό, να επαναλάβουν ορισμένες από τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στην προηγούμενη παρουσίαση. Είναι σημαντικό, κατά τη διάρκεια αυτής της άσκησης, να εξηγηθεί στους συμμετέχοντες ότι, μέσω αυτής και των

επόμενων ασκήσεων, θα αποκτήσουν τη δύναμη να συμμετέχουν στην κοινωνική σφαίρα, στην προκειμένη περίπτωση, μέσω της δημιουργίας ταινιών. Θα ενημερωθούν επίσης ότι θα εκτιμηθεί η δημιουργικότητα και η πρωτοτυπία, καθώς και η δημιουργία μιας σύντομης ιστορίας ή ενός επιχειρήματος μέσα στο βίντεο. Ο εκπαιδευτής θα ενθαρρύνει τους υπόλοιπους συμμετέχοντες και θα τους βοηθήσει όσο το δυνατόν περισσότερο για να λάβει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα από τον καθένα. Τέλος, θα διατεθεί ο απαραίτητος χρόνος (πιθανότατα λιγότερο από 10 λεπτά) για να επιλεγούν, με γενική συναίνεση, τα τρία νικητήρια βίντεο. Ταυτόχρονα, θα επιλεγούν θετικά και δημιουργικά χαρακτηριστικά από τα υπόλοιπα βίντεο τα οποία δε βρίσκονται στο βάθρο. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει επίσης να τραβήξουν 3 φωτογραφίες με τον πιο δημιουργικό τρόπο, χρησιμοποιώντας τα στοιχεία που έχουν μάθει προηγουμένως. Μετά από αυτό, η καλύτερη φωτογραφία και το καλύτερο βίντεο θα επιλεγούν.

Άσκηση 3

Παρουσίαση των βασικών εννοιών του φωτισμού και των διάφορων πηγών του.

Αυτό το μέρος της παρουσίασης παρέχει πληροφορίες σχετικές με το τι είναι ο φωτισμός, τους διαφορετικούς τύπους φωτών που χρησιμοποιούνται και το αποτέλεσμα που παράγουν, καθώς και τον τρόπο σωστής χρήσης τους κατά τη κινηματογράφηση. Συνιστάται, κατά την εξήγηση των διάφορων τύπων φωτισμού, ο εκπαιδευτής να προσπαθήσει να προσομοιώσει τις έννοιες αυτές με τους συμμετέχοντες στον διαθέσιμο χώρο. Καθώς οι έννοιες αυτές μπορεί να μην είναι απλές, είναι σημαντικό ο συντονιστής να βεβαιωθεί ότι έχουν γίνει κατανοητές. Το πρακτικό κομμάτι της άσκησης αυτής συνεχίζει στην επόμενη δραστηριότητα.

Άσκηση 4

Φώτα και σκιές

Στην άσκηση αυτή, οι συμμετέχοντες θα εφαρμόσουν όσα έχουν μάθει πάνω σε αυτό το θέμα, κάνοντας βιντεοσκοπήσεις διάρκειας όχι μεγαλύτερης του ενός λεπτού, στις οποίες θα επιδεικνύουν ότι έχουν κατανοήσει από τις διάφορες έννοιες. Σε περίπτωση που δεν υπάρχουν αρκετά υλικά για όλους, η σειρά θα εναλλάσσεται, ενισχύοντας έτσι την ομαδική εργασία και τις ιδέες που δημιουργούνται. Θα διευκρινιστεί εκ των προτέρων ότι πρέπει να χρησιμοποιηθούν τουλάχιστον δύο από τους παραπάνω τύπους φωτισμού. Τέλος, το βίντεο με την καλύτερη εφαρμογή του φωτισμού θα επιλεγεί με γενική συναίνεση. Θα εκτιμηθεί η χρήση του φωτισμού και της δημιουργικότητας, η χρήση της φωνής και ηχητικών εφέ, καθώς και η έμφαση στη σημασία της συμμετοχής στην κοινωνία ως κύριο θέμα.

Άσκηση 5

Τύποι κάδρων

Παρουσίαση των διαφορετικών τύπων λήψεων και των διαφορετικών εφαρμογών τους στην βιντεογράφηση. Συνιστάται ο συντονιστής να διαβάσει, στην ενότητα "υλικά", τη σύντομη θεωρία για αυτά, ώστε να είναι σε θέση να τα εξηγήσει σωστά.

Συνιστάται επίσης στους συμμετέχοντες να προσπαθήσουν να ονομάσουν τις ταινίες που εμφανίζονται στα παραδείγματα των διαφόρων λήψεων, καθώς αυτό θα ενισχύσει τη μάθηση και την οπτική απομνημόνευση.

Άσκηση 6

Καδράροντας τους εαυτούς μας

Αφού μάθουμε τους διάφορους τύπους βασικών λήψεων που υπάρχουν, θα πραγματοποιήσουμε ένα κοινό βίντεο στο οποίο θα χρησιμοποιήσουμε όλους τους τύπους λήψεων που μάθαμε, τουλάχιστον μία φορά. συνδέοντάς τους με το κύριο θέμα της ενεργού πολιτικότητας και της συμμετοχής. Για να το κάνουμε αυτό, θα σχεδιάσουμε μια μικρή ιστορία σχετικά με την ένταξη και την προώθηση της συμμετοχής όλων των νέων στην κοινωνία και θα δημιουργήσουμε μία ταινία διάρκειας όχι μεγαλύτερης των δύο λεπτών. Σε αυτό θα χρησιμοποιήσουμε όλα όσα έχουμε μάθει μέχρι τώρα για να το πραγματοποιήσουμε, εκτιμώντας την ομαδική εργασία και τη χρήση της συναίνεσης για το θέμα της ταινίας και τις πτυχές που σχετίζονται με αυτό.

Άσκηση 7

Γωνίες λήψης και συναισθήματα

Το τελευταίο μέρος της παρουσίασης πραγματοποιείται, δείχνοντας τις διάφορες γωνίες λήψης, κάνοντας τους συμμετέχοντες να δουν ότι αυτές, καθώς και τα πλάνα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μεταφέρουν συναισθήματα στο κοινό.

Άσκηση 8

Το πρώτο μας σκετς

Αφού μάθουμε τους διαφορετικούς τύπους βασικών λήψεων που υπάρχουν, θα φτιάξουμε μία κοινή ταινία στην οποία θα χρησιμοποιήσουμε τουλάχιστον τρεις από τις γωνίες λήψης που μάθαμε προηγουμένως ώστε να καταλάβουν οι συμμετέχοντες πως μεταδίδουν ένα συναίσθημα το οποίο σχετίζεται με το θέμα που επέλεξαν.

*Θα γίνει από κοινού,
και πρέπει να
χρησιμοποιηθούν όλες
οι γνώσεις που έχουν
προηγουμένως
διδασθεί.*

● Απολογισμός

Χρόνος αναστοχασμού & Συμπεράσματα

Μετά από κάθε δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ρωτήσει τους συμμετέχοντες, με ενσυναίσθητο τρόπο, τη γνώμη τους για κάθε μια από τις δραστηριότητες.

Είναι σημαντικό, σε αυτό το σημείο, ο εκπαιδευτής να ξεκινήσει την ομιλία του υποθέτοντας ότι η εκπαίδευση αυτή μπορεί να έχει επιφέρει ένα ορισμένο επίπεδο δυσκολίας, αλλά ότι γνωρίζει ότι ο καθένας από τους συμμετέχοντες έχει κάνει ό,τι καλύτερο μπορούσε.

Εάν υπάρχουν προτάσεις βελτίωσης, είναι σημαντικό να τις ακούσετε και να τις λάβετε υπόψη σας, προκειμένου να βελτιώσετε τη δυναμική του μαθήματος για τα μελλοντικά εργαστήρια. Εάν υπάρχει κακή κριτική ή κακή αυτοκριτική από τους συμμετέχοντες, ο συντονιστής θα πρέπει να προσπαθήσει να εστιάσει στις θετικές πτυχές της κριτικής τους ή στα θετικά αποτελέσματα της άσκησης. Μόλις ολοκληρωθεί αυτός ο προβληματισμός, ο συντονιστής θα κάνει έναν "γύρο συναισθημάτων", ζητώντας από κάθε συμμετέχοντα να συγχαρεί τον εαυτό του για κάτι που έκανε ή έμαθε κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι επικρίσεις που μπορεί να λάβει το εργαστήριο ή τα σημεία που μπορεί να έχουν προτάσεις βελτίωσης είναι πολύ σημαντικά για τη μελλοντική βελτίωση αυτού του εργαστηρίου, οπότε ο συντονιστής θα λάβει υπόψη του όλες αυτές τις κριτικές προκειμένου να το βελτιώσει στο μέλλον.

Πάντα να ρωτάτε:

Τι συνέβη;
Πώς αισθάνομαι;
Τι θα ήθελα να
αλλάξω την επόμενη φορά;

Υλικά:

- Κινητά τηλέφωνα, αν είναι δυνατόν με χειροκίνητες ρυθμίσεις κάμερας (μπορείτε να μοιραστείτε ένα κινητό κινητό τηλέφωνο με δύο άτομα).
 - Παρουσίαση του Canva, συμπεριλαμβανομένων των απαραίτητων δεξιοτήτων που θα παρέχονται από τον εκπαιδευτή.
 - Φύλλα χαρτιού και στυλό για το icebreaker "Plot Twist".
 - Εάν είναι δυνατόν, προβολείς και τρίποδα για τη σταθεροποίηση της φωτογραφικής μηχανής και την εναρμόνιση με το κομμάτι του φωτισμού.
- Παρουσίαση: https://drive.google.com/file/d/1r9-AJwOhqG_7zzYJL5X2fVbUqBmnnrvj/view?usp=sharing

Προσαρμογές σε συγκεκριμένες ομάδες-στόχους:

- Οπτική αναπηρία: κάποιο τυφλό άτομο μπορεί να ενεργεί ως σκηνοθέτης, ηθοποιός και ως άλλους σημαντικούς ρόλους σε αυτόν τον τομέα.
- Διανοητική αναπηρία: Θα δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στις ικανότητές τους και θα γίνει προσπάθεια, όσο είναι δυνατό, να προσαρμοστεί το μάθημα και το περιεχόμενο σε αυτό.

Συστάσεις για τους συντονιστές:

- Όλες οι παραπάνω.
- Εάν υπάρχουν άτομα με αναπηρία κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι συντονιστές ενθαρρύνονται να προσαρμόσουν, όσο το δυνατόν περισσότερο, όλες τις δραστηριότητες στο επίπεδο και τις ικανότητές τους.

Βιβλιογραφία

Βιβλιογραφία και προτεινόμενο υλικό που πρέπει να διαβαστεί πριν από το εργαστήριο

Παρουσίαση του Canva:

https://www.canva.com/design/DAFe-eDsACRo/tyyGtIsWHjvEGePZgmLPNQ/edit?utm_content=DAFe-eDsACRo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

<https://www.studiobinder.com/blog/ultima-te-guide-to-camera-shots/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Παρουσίαση

Κινηματογράφηση- μοντάζ

- **Γενικός σκοπός και στόχοι:**
 - Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν τις ικανότητες για την εγγραφή και την επεξεργασία παρακινητικών βίντεο
 - Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να μοντάρουν την ταινία τους
 - Οι συμμετέχοντες θα ξεκινήσουν το μοντάζ της ταινίας τους.
- **Συμμετέχοντες: 15**
- **Διάρκεια: 4 ώρες**
- **Τοποθεσία:**
Δια ζώσης, σε αίθουσα με προβολέα και αρκετό χώρο για τον αριθμό των συμμετεχόντων.
- **Εισαγωγή & ice- breaking:**
Τίτλος: Η συνέντευξη
Ο εκπαιδευτής κάνει μια κυκλική περιήγηση προκειμένου κάθε συμμετέχων να μοιραστεί την εμπειρία του από το τελευταίο εργαστήριο έως τώρα και το πώς θεωρεί ότι έχει ενσωματώσει τις γνώσεις που έχει αποκτήσει μέχρι τώρα στην κινηματογραφική παραγωγή.
Ο συντονιστής προτείνει ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, στο οποίο, σε ζευγάρια, οι συμμετέχοντες πρέπει να επινοήσουν μια μυστική γλώσσα, χρησιμοποιώντας ομάδες ήχων (π.χ. **Bla-bi-ba**, κ.λπ.). Στη συνέχεια, κάθε ζευγάρι θα υλοποιήσει μια συνέντευξη στη νέα του γλώσσα και οι υπόλοιποι θα πρέπει να μαντέψουν ποιο είναι το θέμα της συζήτησης.

Περιγραφή ασκήσεων

Άσκηση 1

Μήνυμα στον κόσμο

Ζητείται από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν 10 πράγματα που θα ήθελαν να αλλάξουν στον κόσμο. Μετά από αυτό, πρέπει να διαγράψουν 5 από αυτά, αφήνοντας τα 5 πιο σημαντικά. Το επόμενο βήμα είναι να επιλέξουν 3 από αυτά τα τελευταία 5. Στο τέλος αυτού του βήματος, κάθε συμμετέχων θα έχει επιλέξει 3 πράγματα. Ο συντονιστής χωρίζει την ομάδα σε 3 ομάδες εργασίας των 5 ατόμων (ή άλλη διαδικασία διαχωρισμού, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων στην ομάδα). Κάθε ομάδα θα συζητήσει και θα παρουσιάσει τα πράγματα που επέλεξε για να αλλάξει στον κόσμο. Μετά τη συζήτηση, θα πρέπει να επιλέξουν ένα θέμα πάνω στο οποίο θα συνεχίσουν την εργασία τους στο εργαστήριο. Θα επιλέξουν κάτι που έχουν κοινό.

Άσκηση 2

Κινητοποίηση για αλλαγή

Αφού επιλέξουν το θέμα της ομάδας τους, θα κάνουν καταιγισμό ιδεών για 30 λεπτά και θα σχεδιάσουν σε ένα χαρτί ή ένα flipchart τις κύριες ιδέες που σχετίζονται με το θέμα και το μήνυμα που θέλουν να μεταδώσουν μέσω του θέματος. Θα παρουσιάσουν στη ευρύτερη ομάδα αυτό που έγραψαν και ο συντονιστής θα τους βοηθήσει να βελτιώσουν το μήνυμα, ώστε να είναι ξεκάθαρο για τους ίδιους και για το κοινό που θέλουν να προσεγγίσουν. Μετά την παρουσίαση, θα γράψουν το σενάριο της ταινίας που θέλουν να κινηματογραφήσουν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

Άσκηση 3

Κινηματογράφηση

Οι συμμετέχοντες θα εργαστούν σε ομάδες ή μόνοι τους και θα έχουν ως αποστολή να μετατρέψουν το μήνυμα που θα σχεδιάσουν στο χαρτί σε ένα σύντομο βίντεο. Ο συντονιστής δίνει κάποιες συμβουλές σχετικά με την κινηματογράφηση, χρησιμοποιώντας μια παρουσίαση για το θέμα αυτό (προσαρμοσμένη στο επίπεδο γνώσεων και δεξιοτήτων των συμμετεχόντων όσον αφορά το μοντάζ).

Πριν από την έναρξη της δημιουργίας της ταινίας, ο συντονιστής καθορίζει με τις ομάδες κάποιους βασικούς κανόνες συνεργασίας:

- καθορισμός του χώρου που διαθέτει κάθε ομάδα
- καθορισμός του εξοπλισμού και του τρόπου χρήσης του
- καθορισμός του χρόνου - θα έχουν 1 ώρα για την εργασία
- Καθορισμός ορισμένων κανόνων ομαδικής εργασίας που θα τους βοηθήσουν να διαχειριστούν την αλληλεπίδρασή τους κατά τη διάρκεια της κινηματογράφησης. Στις μικρές ομάδες, θα καθοριστούν ορισμένα καθήκοντα και ρόλοι και ο συντονιστής θα εξηγήσει τους ρόλους εντός της ομάδας, αφήνοντας στη συνέχεια τα μέλη της ομάδας να καταναείμουν τους ρόλους ανάλογα με τις ικανότητες και τις δεξιότητές τους:
- σκηνοθέτης
- χειριστής κάμερας
- ρόλοι

Κατά τη διάρκεια της βιντεοσκόπησης, ο συντονιστής βοηθά τους συμμετέχοντες στην εργασία, χρησιμοποιώντας κάποιες δεξιότητες παρακίνησης για να τους ενθαρρύνει να μιλήσουν, να συζητήσουν, να είναι δημιουργικοί, να αποκτήσουν ροή και να συνδεθούν συναισθηματικά με το θέμα τους.

Άσκηση 4

Επεξεργασία παρακινητικού βίντεο

Θα έχουν μία ώρα για να επεξεργαστούν το βίντεο που δημιούργησαν, στις ομάδες εργασίας. Ο συντονιστής θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να καταναείμουν τα καθήκοντα ανάλογα με τις ικανότητές τους - ένας θα είναι υπεύθυνος για την επεξεργασία του βίντεο, άλλος για την επεξεργασία του ήχου, άλλος για το κείμενο, άλλος για τη διάρκεια του βίντεο.

Στο τέλος, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει στους άλλους την εργασία της και οι άλλες ομάδες θα δώσουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση σχετικά με το τι λειτουργεί καλά και τι μπορεί να βελτιωθεί.

Απολογισμός

Χρόνος αναστοχασμού & Συμπεράσματα

Ο απολογισμός με τους συμμετέχοντες θα γίνει σύμφωνα με τα βήματα που ακολούθησαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου:

Για την άσκηση 1

Μήνυμα στον κόσμο

- Πώς ήταν για εσάς να σκεφτείτε κάτι που θα μεταδώσετε στον κόσμο;
- Πώς ήταν το να αφήσετε κάποια από τα μηνύματα και να διαλέξετε τα πιο σημαντικά;
- Πόσο ξεκάθαρο είναι τώρα για εσάς το τι σημαίνει μια αλλαγή στον κόσμο και πώς βλέπετε τον εαυτό σας σε αυτή την αλλαγή;
- Ποια ήταν η διαδικασία επιλογής ενός μόνο θέματος στην ομάδα;
- Πώς αποφασίσατε; Ποια ήταν τα κριτήρια;
- Πώς αισθάνεστε τώρα με το θέμα που επιλέξατε;

Για την άσκηση 2

Κινητοποίηση για αλλαγή

- Πώς ήταν η διαδικασία του καταιγισμού ιδεών στην ομάδα σας; Πώς αισθανθήκατε;
- Αισθάνεστε ότι η ιδέα σας ακούστηκε στην παρουσίαση της ομάδας; Αν ναι, τι κάνατε για να αποτυπώσετε το όραμά σας στην ομάδα; Αν όχι, ποια ήταν η δυσκολία σας στην ομαδική εργασία;
- Είστε ικανοποιημένοι με το τελικό μήνυμα;

Για την άσκηση 3

Κινηματογράφηση

- Πώς επιλέξατε τους ρόλους μέσα στην ομάδα;
 - Πώς αισθανθήκατε που αναλάβατε αυτόν τον ρόλο;
 - Τι μάθατε από τον ρόλο που αναλάβατε;
 - Πώς βλέπετε την ταινία;
- Πιστεύετε και αισθάνεστε ότι η ταινία μεταδίδει το μήνυμα που θέλετε;
- Τι ιδιαίτερο βάλατε από τον εαυτό σας στη ταινία;
- Ποιο είναι το δικό σας αποτύπωμα σε αυτή;

Για την άσκηση 4

Επεξεργασία βίντεο

- Πώς αντιλαμβάνεστε την επεξεργασία βίντεο τώρα; Τι έχει αλλάξει τώρα σε σχέση με αυτά που γνωρίζατε πριν από το εργαστήριο;

Πόσο ικανοποιημένοι είστε τώρα από τη δουλειά που κάνατε με την ομάδα σας;

Ποιες είναι οι πηγές (εξωτερικές και εσωτερικές) που ανακαλύψατε για τον εαυτό σας κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας;

Πώς θέλετε να χρησιμοποιήσετε αυτούς τους πόρους και όλα όσα μάθατε στην καθημερινή σας ζωή από εδώ και στο εξής;

● **Υλικά:**

Χαρτιά A4

Flipchart

Μολύβια/ μαρκαδόροι

Εξοπλισμός βιντεοσκόπησης: βιντεοκάμερα ή smartphone με καλή κάμερα/ανάλυση - 1 ανά ομάδα

Φορητός υπολογιστής με λογισμικό επεξεργασίας βίντεο - 1 ανά ομάδα

● **Προσαρμογές σε συγκεκριμένες ομάδες-στόχους:**

Οι δραστηριότητες αυτού του εργαστηρίου μπορούν να γίνουν εύκολα με όλους τους νέους, αλλά κάποιες από τις ασκήσεις ή τις εργασίες θα πρέπει να προσαρμοστούν για άτομα με αναπηρία και είναι σημαντικό κατά τη συγκρότηση των ομάδων να λαμβάνονται υπόψη οι ανάγκες των ατόμων αυτών και να εξασφαλίζεται ισορροπία μεταξύ των μελών της ομάδας, ώστε να βοηθούν ο ένας τον άλλον στην επίτευξη των εργασιών.

● **Συστάσεις για τους συντονιστές:**

Ο συντονιστής αυτού του εργαστηρίου θα πρέπει να έχει ποικίλες δεξιότητες, συνδυάζοντας τις διαπροσωπικές με τις τεχνικές (που σχετίζονται με την κινηματογράφηση).

Ορισμένες από τις συμβουλές:

- να ακολουθείτε τη σειρά των ασκήσεων, προσαρμόζοντας συνεχώς τις επεξηγήσεις των εργασιών στο επίπεδο κατανόησης των συμμετεχόντων (το επίπεδο κατανόησης πρέπει να είναι το χαμηλότερο που απαιτείται για τους συμμετέχοντες στην ομάδα).

- να είστε ευέλικτοι ως προς το χρόνο - ο μέσος χρόνος που απαιτείται για το εργαστήριο είναι 4 ώρες, αλλά καθώς πρόκειται για μία

δημιουργική διαδικασία, ορισμένες από τις ασκήσεις μπορεί να διαρκέσουν περισσότερο από το αναμενόμενο. Είναι σημαντικό να είστε ευέλικτοι και να αφήσετε τους συμμετέχοντες να ολοκληρώσουν την άσκηση/δημιουργική διαδικασία.

-κάντε απολογισμό μετά από κάθε άσκηση σύμφωνα με τις ερωτήσεις απολογισμού, αλλά προσαρμόστε πάντα τις ερωτήσεις (αριθμός και περιεχόμενο)στη ροή της ομάδας.

-συνοψίστε τα συμπεράσματα σε ένα flipchart, ώστε να εδραιωθεί η εμπειρία στη μνήμη των συμμετεχόντων.

- βεβαιωθείτε ότι ο εξοπλισμός λειτουργεί και ότι γνωρίζετε πώς να τον χρησιμοποιείτε, ώστε να το εξηγήσετε με απλό τρόπο στους συμμετέχοντες.

- μπορείτε να έχετε μαζί σας έναν εθελοντή για να βοηθήσει στη δυναμική της ομάδας, και έναν για το τεχνικό κομμάτι, σε περίπτωση που εμφανιστούν ερωτήσεις ή τεχνικά προβλήματα.

● **Βιβλιογραφία**

Βιβλιογραφία και συνιστώμενο υλικό που πρέπει να διαβαστεί πριν από το εργαστήριο

[Ρόλοι στην παραγωγή βίντεο](https://www.spinningclock.com/services/vi-deo/roles-in-video-production)

<https://www.spinningclock.com/services/vi-deo/roles-in-video-production>

[Άσκηση επεξεργασίας βίντεο](https://resources.workable.com/video-editor-job-description)

<https://resources.workable.com/video-editor-job-description>

[Λογισμικά εγγραφής βίντεο](https://www.movavi.com/learning-portal/Canva-video-editor)

[https://www.movavi.com/learning-portal/Canva video editor](https://www.movavi.com/learning-portal/Canva-video-editor)

<https://www.canva.com/video-editor/>

[Δημιουργία παρακινητικών βίντεο](https://offeo.com/learn/comprehensive-guide-on-motivational-videos-and-how-to-make-it)

<https://offeo.com/learn/comprehensive-guide-on-motivational-videos-and-how-to-make-it>

Ολοκλήρωση ταινίας

Γενικός σκοπός και στόχοι:

- Ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων: Οι συμμετέχοντες αποκτούν πρακτική εμπειρία σε τεχνικές κινηματογράφησης ταινιών, ενισχύοντας την ικανότητά τους να συμμετέχουν ενεργά στη δημιουργική διαδικασία.
- Κατανόηση της αποτελεσματικότητας της αφήγησης: Οι συμμετέχοντες εμβαθύνουν στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η ολοκλήρωση της ταινίας συμβάλλει στην αποτελεσματική αφήγηση, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να μεταφέρουν μηνύματα με νήμα.
- Ενθάρρυνση της συνεργασίας και της λήψης αποφάσεων: Μέσω της ομαδικής συνεργασίας και της αξιολόγησης, οι συμμετέχοντες επικοινωνούν και παίρνουν αποφάσεις, ενισχύοντας έτσι την ενεργή συμμετοχή των πολιτών.
- Προσοχή στη λεπτομέρεια: Οι συμμετέχοντες εξασκούν το μάτι τους στη λεπτομέρεια, εντοπίζοντας περιοχές για βελτίωση και ενισχύοντας τον αντίκτυπο των ταινιών τους.
- Προώθηση του προβληματισμού και της επικοινωνιακής συζήτησης: Οι συμμετέχοντες αναστοχάζονται για το έργο τους και παρέχουν επικοινωνιακή ανατροφοδότηση, προωθώντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον για ανάπτυξη και ενεργό συμμετοχή.
- Ενθάρρυνση της καλλιτεχνικής εξερεύνησης: Οι συμμετέχοντες πειραματίζονται με διαφορετικές τεχνικές, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και τις καινοτόμες προσεγγίσεις στην κινηματογραφική παραγωγή.
- Εξασφάλιση της συνέχειας των εργασιών: Οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να εργαστούν για την ολοκλήρωση των δικών τους ταινιών που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια των προηγούμενων εργαστηρίων και να προσθέσουν τις τελευταίες πινελιές στο έργο τους.

Αυτό το εργαστήριο θα εφοδιάσει τους συμμετέχοντες με δεξιότητες, γνώσεις και εφόδια για την ολοκλήρωση ταινιών που έχουν τον μέγιστο αντίκτυπο, εμπλέκουν αποτελεσματικά το κοινό και εμπνέουν την ενεργό συμμετοχή των νέων στην κοινωνία.

Βασικές ικανότητες:

- Πολυγλωσσική επάρκεια
- Προσωπική, κοινωνική και μαθησιακή ικανότητα
- Ικανότητα του πολίτη
- Ψηφιακή επάρκεια

Συμμετέχοντες: 15 νέοι

Διάρκεια: 4 ώρες

Τοποθεσία:

Ο ιδανικός χώρος για τα εργαστήρια θα ήταν μια καλά εξοπλισμένη και ευρύχωρη αίθουσα με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

1. Επαρκή καθίσματα και χώρος εργασίας: Βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν αρκετές καρέκλες, τραπέζια και σταθμοί εργασίας για κάθε συμμετέχοντα ώστε να μπορεί άνετα, να ολοκληρώσει εργασίες και να συνεργαστεί με άλλους.
2. Οπτικοακουστικός εξοπλισμός: Μεγάλη οθόνη ή προβολέας και ηχεία για τη διευκόλυνση της προβολής ταινιών και παρουσιάσεων. Αυτό θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να δουν και να αναλύσουν αποτελεσματικά τις ταινίες.
3. Χώροι ομαδικής εργασίας: Οργανώστε την αίθουσα ώστε να υπάρχουν ξεχωριστές περιοχές ή τραπέζια όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να συγκεντρώνονται σε μικρές ομάδες για συζήτηση και λήψη αποφάσεων.
4. Σταθμός τεχνικής υποστήριξης: Διαθέστε ένα χώρο όπου οι συντονιστές μπορούν να παρέχουν τεχνική υποστήριξη στους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας ολοκλήρωσης των ταινιών. Ο χώρος αυτός θα πρέπει να έχει πρόσβαση σε λογισμικό επεξεργασίας, υπολογιστές και άλλο απαραίτητο εξοπλισμό.
5. Άνετο και ευνοϊκό περιβάλλον: Βεβαιωθείτε ότι η αίθουσα είναι καλά φωτισμένη, άνετη και αερίζεται καλά, ώστε να δημιουργείται μια ευνοϊκή μαθησιακή και δημιουργική ατμόσφαιρα.
6. Περιοχή προβολής: Δημιουργήστε έναν χώρο έκθεσης όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να παρουσιάσουν τα τελικά τους αποτελέσματα. Αυτό θα επιτρέψει τη συλλογική προβολή και εκτίμηση της δουλειάς των συμμετεχόντων. Θυμηθείτε να οργανώσετε τα έπιπλα και τον εξοπλισμό με τρόπο που να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση.

Εισαγωγή & Icebreaking:

Τίτλος: **Κατακτώντας την τεχνική: από τη συνεργασία στην τελειότητα**

Εισαγωγή στο θέμα: (5 λεπτά)

Σε αυτό το εργαστήριο, θα διερευνήσουμε το κρίσιμο στάδιο της τελικής επεξεργασίας της ταινίας και το πώς αυτό παίζει σημαντικό ρόλο όχι μόνο στην ενίσχυση του αντίκτυπου και της αποτελεσματικότητας της αφήγησης, αλλά και στην προώθηση της ενεργού πολιτεότητας μεταξύ των νέων.

Η οριστικοποίηση ταινιών είναι η διαδικασία της τελειοποίησης ενός κινηματογραφικού έργου, η οποία περιλαμβάνει διάφορες πτυχές όπως η διαβάθμιση χρωμάτων, ο ήχος, τα εφέ και η ροή. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης μια ταινία αποκτά ζωή, μαγνητίζοντας το κοινό και μεταφέροντας συναρπαστικά μηνύματα. Εμβαθύνοντας στην τέχνη της τελικής επεξεργασίας ταινιών, στοχεύουμε να εξοπλίσουμε τους συμμετέχοντες με πρακτικές δεξιότητες και γνώσεις που θα τους δώσουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά στη δημιουργική διαδικασία. Μέσω της πρακτικής εμπειρίας και των συνεργατικών ασκήσεων, οι συμμετέχοντες θα εξασκήσουν το μάτι τους στη λεπτομέρεια, θα μάθουν την αποτελεσματική επικοινωνία και τη λήψη αποφάσεων και θα καλλιεργήσουν ένα υποστηρικτικό περιβάλλον για ανάπτυξη και επικοινωνιακή ανατροφοδότηση. Επιπλέον, η ολοκλήρωση της ταινίας παρέχει στους νέους μια πλατφόρμα για να εκφράσουν τις ιδέες τους για θέματα που τους αφορούν. Με την εκ νέου τελειοποίηση των ταινιών τους με τον μέγιστο δυνατό αντίκτυπο, οι συμμετέχοντες μπορούν να εμπλέξουν αποτελεσματικά το κοινό, να προκαλέσουν συζητήσεις και να εμπνεύσουν θετικές αλλαγές στις κοινότητές τους.

Ice-breaker: **"Αναστοχασμός και συζήτηση για την ταινία"** (10-15min)

Πριν από την έναρξη του εργαστηρίου, ο συντονιστής προτείνει να αφιερώσετε ένα λεπτό για να γνωριστείτε μεταξύ σας και να προβληματιστείτε σχετικά με τις εμπειρίες των συμμετεχόντων με τις ταινίες. Ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να συστηθούν και να μοιραστούν μια αξιομνημόνευτη ταινία που τους επηρέασε, επιτρέποντας οποιοδήποτε είδος ή θέμα.

Ομάδες συζήτησης ταινιών:

Σχηματίζονται μικρές ομάδες των 3-4. Στις ομάδες τους, οι συμμετέχοντες συζητούν τις ταινίες που μοιράστηκαν και διερευνούν τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι έκανε την ταινία αξιομνημόνευτη ή σημαντική για εσάς;
- Πώς σας απασχόλησε η ταινία συναισθηματικά ή διανοητικά;

• Ποια στοιχεία της ολοκλήρωσης και της παραγωγής της ταινίας πιστεύετε ότι συνέβαλαν στην αποτελεσματικότητά της; Κάθε ομάδα θα έχει την ευκαιρία να μοιραστεί μια περίληψη των συζητήσεών της με την ευρύτερη ομάδα. Παρακαλείστε να επισημάνετε τις βασικές ιδέες ή πτυχές των ταινιών που ξεχώρισαν κατά τη διάρκεια της συζήτησής σας. Ανακεφαλαίωση του συντονιστή: "Σας ευχαριστώ όλους που μοιραστήκατε τις σκέψεις και τις εμπειρίες σας. Είναι σαφές ότι οι ταινίες έχουν τη δύναμη να μας αγγίζουν σε πολλαπλά επίπεδα και να προκαλούν συναισθήματα. Καθώς προχωράμε σε αυτό το εργαστήριο, να θυμάστε ότι η διαδικασία ολοκλήρωσης παίζει καθοριστικό ρόλο στην ενίσχυση του αντίκτυπου μιας ταινίας και της εμπλοκής με το κοινό της. Ας μεταφέρουμε αυτό το πάθος και την κατανόηση στην εξερεύνηση της ολοκλήρωσης των ταινιών".

*Άλλες ιδέες για ice-breaking δραστηριότητες μπορείτε να βρείτε στο παράρτημα 1.

Exercises Description

Άσκηση 1

Πέρα από το μοντάζ: Εξερευνώντας τη τέχνη της ολοκλήρωσης ταινιών με το μεγαλύτερο δυνατό αντίκτυπο (1,5 ώρες)

Εισαγωγή: Ο συντονιστής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες στο εργαστήριο και εξηγεί ότι αυτή η άσκηση θα εμβαθύνει στα βασικά βήματα που απαιτούνται για την ολοκλήρωση ενός κινηματογραφικού έργου και θα αναδείξει τη σημασία της προσοχής στην λεπτομέρεια και τη συνεργασία κατά τη φάση της οριστικοποίησης. Μέχρι την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει πρακτικές δεξιότητες στην οριστικοποίηση ταινιών και θα έχουν αναπτύξει μια ολοκληρωμένη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο αυτή η διαδικασία ενισχύει την αποτελεσματικότητα της αφήγησης και ενθαρρύνει την εμπλοκή των πολιτών.

Μέσο μέρος:

Βήμα 1ο: Επεξήγηση της εργασίας και ανασκόπηση της ταινίας

Συντονιστής: Κάθε συμμετέχων θα λάβει μια μερικώς μονταρισμένη ταινία και μία λίστα ελέγχου. Θα πρέπει να αφιερώσουν λίγα λεπτά για να επανεξετάσουν την ταινία και να εξοικειωθούν με την παρεχόμενη λίστα ελέγχου (βλ. Παράρτημα 2), η οποία επισημαίνει τους βασικούς τομείς στους οποίους πρέπει να εστιάσουν κατά τη διαδικασία ολοκλήρωσης.

Βήμα 2ο: Ατομική ανασκόπηση και ανατροφοδότηση.

Οι συμμετέχοντες παρακολουθούν ατομικά την ταινία που τους έχει ανατεθεί και συμπληρώνουν τη λίστα ελέγχου, σημειώνοντας τις πτυχές που χρειάζονται βελτίωση ή ενίσχυση. Οι συντονιστές παρέχουν καθοδήγηση, απαντώντας σε ερωτήσεις και διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες κατανοούν τις απαιτήσεις της λίστας ελέγχου.

Βήμα 3ο: Ομαδική συνεργασία και λήψη αποφάσεων

Οι συμμετέχοντες συγκεντρώνονται σε μικρές ομάδες με βάση τις ταινίες που τους έχουν ανατεθεί. Συζητούν τις ατομικές τους παρατηρήσεις, ανταλλάσσουν σχόλια και αποφασίζουν συλλογικά για τις απαραίτητες αλλαγές και βελτιώσεις. Οι συντονιστές ενθαρρύνουν την ανοιχτή επικοινωνία και καθοδηγούν τις ομάδες να εξετάσουν διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Βήμα 4ο: Διαδικασία ολοκλήρωσης

Χρησιμοποιώντας τη λίστα ελέγχου και τις αποφάσεις της ομάδας, οι συμμετέχοντες εφαρμόζουν τις απαραίτητες προσαρμογές στην ταινία. Συνεργάζονται για να εφαρμόσουν αλλαγές σε τομείς όπως η διαβάθμιση χρωμάτων, η μίξη ήχου, τα οπτικά εφέ και η ροή. Οι συντονιστές παρέχουν τεχνική υποστήριξη, ενθαρρύνουν τον πειραματισμό και διασφαλίζουν ότι οι συμμετέχοντες παραμένουν συγκεντρωμένοι.

Βήμα 5ο: Αξιολόγηση από την ομάδα

Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία οριστικοποίησης των ταινιών, οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν τις ταινίες τους εντός των ομάδων τους για αξιολόγηση. Κάθε μέλος της ομάδας παρακολουθεί τις ταινίες των άλλων, παρέχοντας εποικοδομητική ανατροφοδότηση με βάση την λίστα ελέγχου και τις δικές τους παρατηρήσεις. Οι συντονιστές τονίζουν τη σημασία της εποικοδομητικής κριτικής και της επικοινωνίας με σεβασμό.

Άσκηση 2

Τελειοποίηση της ταινίας σας: Η τέχνη της τελικής επεξεργασίας (2 ώρες)

Ο συντονιστής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες στο εργαστήριο και εξηγεί ότι αυτή η άσκηση έχει ως στόχο να διερευνήσει το κρίσιμο στάδιο της τελικής επεξεργασίας μιας ταινίας και τη σημασία του για τη δημιουργία εντυπωσιακών κινηματογραφικών δημιουργιών. Μέχρι το τέλος του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν πρακτικές δεξιότητες στην οριστικοποίηση ταινιών, θα αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση του ρόλου της οριστικοποίησης στην αφήγηση ιστοριών και θα προβληματιστούν σχετικά με τη σημασία της σχολαστικότητας στην αποτελεσματική μεταφορά ενός συναρπαστικού μηνύματος.

Μέσο μέρος:

Βήμα 1ο: Κατανόηση της σημασίας της Χρηματοδότησης

Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο επισημαίνοντας τη σημασία της τελικής επεξεργασίας της ταινίας για την υλοποίηση του επιδιωκόμενου καλλιτεχνικού οράματος. Παρουσιάζει παραδείγματα ταινιών που παραδειγματίζουν τη βαθιά επιρροή της σχολαστικότητας και της εκ νέου τελειοποίησης στην αφήγηση. Οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με τα πολύπλευρα στοιχεία της τελικής επεξεργασίας που ενισχύουν συλλογικά τη συνολική ποιότητα

μιας ταινίας.

Βήμα 2ο: Αξιολόγηση βασικών στοιχείων της τελικής επεξεργασίας

Οι συμμετέχοντες θα εξετάσουν μεμονωμένα επιλεγμένα αποσπάσματα ταινιών και θα αναλύσουν συγκεκριμένα στοιχεία που σχετίζονται με την τελική επεξεργασία, όπως η διαβάθμιση των χρωμάτων, η μίξη του ήχου, τα οπτικά εφέ και η ροή. Θα κρατήσουν σημειώσεις σχετικά με τους τομείς που υπερέχουν και τις πτυχές που απαιτούν βελτίωση, εστιάζοντας στις λεπτομέρειες που ενισχύουν τον αντίκτυπο της ταινίας. Οι συντονιστές παρέχουν καθοδήγηση και διευκολύνουν τις συζητήσεις ώστε να εμβαθύνουν στην κατανόηση των συμμετεχόντων.

Βήμα 3ο: Εφαρμογή τεχνικών οριστικοποίησης

Οι συμμετέχοντες θα δουλέψουν πάνω στα δικά τους κινηματογραφικά έργα που αναπτύχθηκαν νωρίτερα, χρησιμοποιώντας το μοντάζ και άλλα εργαλεία για να εφαρμόσουν τεχνικές ολοκλήρωσης της ταινίας. Θα πειραματιστούν με τα χρώματα, τη μίξη ήχου, τον τίτλο και άλλες σχετικές πτυχές για να βελτιώσουν τα οπτικά και ακουστικά στοιχεία των ταινιών τους. Οι συντονιστές θα είναι διαθέσιμοι για να προσφέρουν τεχνική υποστήριξη, να μοιραστούν τις καλές πρακτικές και να ενθαρρύνουν τη δημιουργική εξερεύνηση.

Βήμα 4ο: Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση από την ομάδα

Μόλις οι συμμετέχοντες ολοκληρώσουν τις ταινίες τους, θα τις ανταλλάξουν με τους υπόλοιπους για μια πιο λεπτομερή αξιολόγηση. Κάθε συμμετέχων θα παρέχει εποικοδομητική ανατροφοδότηση για τις ταινίες των άλλων, επισημαίνοντας τα δυνατά σημεία και προτείνοντας βελτιώσεις. Οι συντονιστές θα καθοδηγήσουν τη διαδικασία της ανατροφοδότησης, δίνοντας έμφαση στη σημασία της προσεκτικής κριτικής και της προώθησης ενός υποστηρικτικού περιβάλλοντος για ανάπτυξη.

Απολογισμός

Χρόνος αναστοχασμού & Συμπεράσματα

Άσκηση 1

Πέρα από το μοντάζ: Εξερευνώντας την τέχνη της ολοκλήρωσης ταινιών με το μεγαλύτερο δυνατό αντίκτυπο

Βήμα 1ο: Ο συντονιστής μπορεί να παρουσιάσει τις ακόλουθες ερωτήσεις προβληματισμού στους συμμετέχοντες για να τις εξετάσουν και να απαντήσουν:

- Ποιες ήταν οι βασικές προκλήσεις που αντιμετωπίσατε κατά τη διαδικασία ολοκλήρωσης της ταινίας;
- Πώς συνέβαλε η συνεργασία εντός της ομάδας στο τελικό αποτέλεσμα;
- Ποιες συγκεκριμένες δεξιότητες αναπτύξατε ή βελτιώσατε κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου;
- Πώς συνέβαλε η διαδικασία οριστικοποίησης στη συνολική επίδραση και αποτελεσματικότητα της ταινίας;
- Ποια μαθήματα πήρατε που μπορείτε να εφαρμόσετε σε μελλοντικά κινηματογραφικά έργα ή δημιουργικές προσπάθειες;

Βήμα 2 - Ομαδική συζήτηση: Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τους προβληματισμούς και τις ιδέες τους με την ομάδα. Ο συντονιστής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εκφράσουν τις σκέψεις τους, να ακούσουν ενεργά και να συμμετάσχουν σε έναν εποικοδομητικό διάλογο. Οι συμμετέχοντες μπορούν επίσης να θέσουν επιπλέον ερωτήσεις ή να ζητήσουν διευκρινίσεις για συγκεκριμένες πτυχές του εργαστηρίου.

Βήμα 3 - Συμπέρασμα Συντονιστή: Μέσα από αυτό το εργαστήριο, γίναμε μάρτυρες της δύναμης της προσοχής στη λεπτομέρεια, της συνεργασίας στην ολοκλήρωση μιας ταινίας και στην ενίσχυση του αντίκτυπού της. Δουλεύοντας μαζί, μάθατε τη σημασία της εποικοδομητικής ανατροφοδότησης και της λήψης αποφάσεων για τη δημιουργία μιας συνεκτικής και ολοκληρωμένης ταινίας.

Αυτές οι δεξιότητες δεν είναι πολύτιμες μόνο στη δημιουργία ταινιών, αλλά και σε διάφορες πτυχές της συμμετοχής των πολιτών και της δημιουργικής έκφρασης.

Άσκηση 2

Τελειοποίηση της ταινίας σας: Η τέχνη της τελικής επεξεργασίας

Βήμα 1ο:

Ο συντονιστής μπορεί να παρουσιάσει τις ακόλουθες ερωτήσεις προβληματισμού

σχετικά με τη σημασία της τελικής επεξεργασίας της ταινίας για την επίτευξη του καλλιτεχνικού οράματος και την προσέλκυση του κοινού και να καλέσει τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν πάνω σε αυτές:

- Πώς συνέβαλε η διαδικασία ολοκλήρωσης μιας ταινίας στην κατανόηση της αφήγησης και της εμπειρίας του κοινού;
- Ποιες ήταν οι βασικές προκλήσεις που αντιμετωπίσατε κατά τη διαδικασία της ολοκλήρωσης της ταινίας και πώς τις ξεπεράσατε;
- Πώς η ανατροφοδότηση από τους υπόλοιπους συνέβαλε στη βελτίωση του τελικού αποτελέσματος της ταινίας σας;
- Ποιες συγκεκριμένες δεξιότητες αναπτύξατε ή βελτιώσατε κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου και πώς μπορείτε να τις εφαρμόσετε σε μελλοντικά κινηματογραφικά έργα;
- Πώς η διαδικασία ολοκλήρωσης της ταινίας συνέβαλε στη συνολική επίδραση και αποτελεσματικότητα της ταινίας σας όσον αφορά τη μετάδοση του επιδιωκόμενου μηνύματος;

Βήμα 2ο - Ομαδική συζήτηση: Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τους προβληματισμούς και τις ιδέες τους με την ομάδα. Ο συντονιστής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εκφράσουν τις σκέψεις τους, να ακούσουν ενεργά τις απόψεις των άλλων και να συμμετάσχουν σε έναν εποικοδομητικό διάλογο. Οι συμμετέχοντες μπορούν να θέσουν επιπλέον ερωτήσεις ή να ζητήσουν διευκρινίσεις σχετικά με συγκεκριμένες πτυχές του εργαστηρίου.

Βήμα 3ο - Συμπέρασμα:

Συντονιστής:

"Μέσα από αυτό το εργαστήριο, εξερευνήσαμε την τέχνη της τελειοποίησης ταινιών ως ένα ζωτικό βήμα για την επίτευξη του καλλιτεχνικού οράματος και της εντυπωσιακής αφήγησης. Δίνοντας προσοχή στις λεπτομέρειες και βελτιώνοντας τις ταινίες σας, έχετε αναβαθμίσει την ποιότητα του έργου σας και έχετε ενισχύσει τις δυνατότητές ώστε να γοητεύσετε το κοινό. Οι δεξιότητες που αποκτήσατε στην οριστικοποίηση ταινιών μπορούν να εφαρμοστούν σε μελλοντικά έργα, επιτρέποντάς σας να δημιουργήσετε εντυπωσιακές κινηματογραφικές δημιουργίες που θα έχουν απήχηση στο κοινό και θα μεταφέρουν αποτελεσματικά το μήνυμά σας."

Υλικά:

Άσκηση 1

Πέρα από το μοντάζ: Εξερευνώντας την τέχνη της ολοκλήρωσης ταινιών με το μεγαλύτερο δυνατό αντίκτυπο

- Μερικώς μονταρισμένες ταινίες για κάθε συμμετέχοντα
- Λίστες ελέγχου που επισημαίνουν τους βασικούς τομείς για τη διαδικασία οριστικοποίησης (παράρτημα 2)
- Οπτικοακουστικός εξοπλισμός για προβολές ταινιών και παρουσιάσεις
- Τραπέζια, καρέκλες και θέσεις εργασίας για τους συμμετέχοντες
- Λογισμικό επεξεργασίας και υπολογιστές για την εφαρμογή προσαρμογών (π.χ. PowerDirector, OpenShot, VideoPad, Adobe Premiere Elements, Clipchamp, EaseUS Video Editor, MiniTool Movie Maker, Windows Video Editor)
- Εξοπλισμός τεχνικής υποστήριξης

Άσκηση 2

Τελειοποίηση της ταινίας σας: Η τέχνη της τελικής επεξεργασίας

- Επιλεγμένα αποσπάσματα ταινιών για ανάλυση (προτάσεις στο παράρτημα 3)
 - Υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες
 - Οπτικοακουστικός εξοπλισμός για παρουσιάσεις και προβολές ταινιών
 - Τραπέζια, καρέκλες και θέσεις εργασίας για τους συμμετέχοντες
 - Λογισμικό επεξεργασίας και υπολογιστές για τεχνικές οριστικοποίησης
 - Εξοπλισμός τεχνικής υποστήριξης
- Επιπλέον, θα ήταν ωφέλιμο να υπάρχει μια καλά εξοπλισμένη και ευρύχωρη αίθουσα με επαρκή καθίσματα, κατάλληλο φωτισμό και εξαερισμό, ώστε να δημιουργηθεί ένα ευνοϊκό μαθησιακό και δημιουργικό περιβάλλον.

Προτάσεις για τους συντονιστές:

- Δημιουργήστε ένα φιλόξενο και χωρίς αποκλεισμούς περιβάλλον για να ενθαρρύνετε τη συμμετοχή των συμμετεχόντων.
- Εμπνεύστε τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τα ζητήματα της ενεργού συμμετοχής των πολιτών, της συμμετοχής των νέων και της εμπλοκής τους σε σημαντικά πολιτικά και κοινωνικά ζητήματα.
- Εξηγήστε με σαφήνεια τους στόχους, δίνοντας έμφαση στη λεπτομέρεια, τη συνεργασία και τον αντίκτυπο της ολοκλήρωσης της ταινίας στην αφήγηση ιστοριών και την εμπύχωση των πολιτών.
- Δώστε έμφαση στην επικοινωνιακή ανατροφοδότηση κατά τη φάση της αξιολόγησης, καθοδηγώντας τους συμμετέχοντες στην παροχή προσεκτικής κριτικής για ανάπτυξη και βελτίωση.
- Δώστε έναν θετικό και ενθαρρυντικό τόνο, τονίζοντας τη σημασία της ολοκλήρωσης της ταινίας για τη δημιουργία εντυπωσιακών κινηματογραφικών δημιουργιών.

- Παρουσιάστε καλά παραδείγματα ταινιών για να εμπνευστούν οι συμμετέχοντες και να συζητηθούν στοιχεία που βελτιώνουν την ποιότητά τους.

- Συνοψίστε τα βασικά συμπεράσματα, τονίζοντας το ρόλο της ολοκλήρωσης στην πραγματοποίηση του καλλιτεχνικού οράματος, τη διατύπωση συναρπαστικών μηνυμάτων και τη δέσμευση των ακροατών.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

Άλλες ιδέες για ice-breaking δραστηριότητες Mashup τίτλων ταινιών

Οδηγίες

1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες.
2. Εξηγήστε ότι κάθε ομάδα θα συνδυάσει τους τίτλους δύο ταινιών για να δημιουργήσει μια νέα κινηματογραφική ιδέα.
3. Δώστε παραδείγματα για να αποσαφηνίσετε την εργασία. Για παράδειγμα, "Jurassic Park" + "Frozen" = "Jurassic Frozen Adventure".
4. Ορίστε ένα χρονικό όριο (π.χ. 5-7 λεπτά) για τις ομάδες ώστε να κάνουν καταγισμό ιδεών και να επινοήσουν τον συνδυασμό των τίτλων.
5. Μόλις λήξει ο χρόνος, ζητήστε από κάθε ομάδα να μοιραστεί με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες τον συνδυασμό των τίτλων.
6. Μετά την ανταλλαγή απόψεων, ενθαρρύνετε τις ομάδες να περιγράψουν εν συντομία την ιδέα της ταινίας τους, παρέχοντας μια σύντομη σύνοψη ή επισημαίνοντας τα βασικά στοιχεία.
7. Διευκολύνετε μια ανάλαφρη συζήτηση κάνοντας ερωτήσεις όπως : "Τι είδος θα ήταν αυτή η ταινία;" "Ποιο θα ήταν το κοινό-στόχος;" ή "Τι θέματα ή μηνύματα θα μπορούσε να μεταφέρει αυτή η ταινία;".

Απολογισμός

1. Πώς συνέβαλε η δραστηριότητα "ice-breaking" στη δημιουργία θετικής ατμόσφαιρας;
 2. Παρατηρήσατε στοιχεία συνεργασίας ή ομαδικής εργασίας κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
 3. Πώς η διαδικασία συνδυασμού τίτλων ταινιών προκάλεσε τη δημιουργική σας σκέψη;
 4. Με ποιους τρόπους μπορούν να παίξουν ρόλο η δημιουργικότητα και η φαντασία στη διαδικασία ολοκλήρωσης μιας ταινίας;
 5. Πώς θα μπορούσε αυτή η δραστηριότητα να σχετίζεται με τη σημασία της καινοτόμου σκέψης και της αφήγησης ιστοριών;
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις σκέψεις τους και να συνδέσουν τη δραστηριότητα με τους στόχους του εργαστηρίου, τονίζοντας τη σημασία της δημιουργικότητας και της συνεργασίας στη διαδικασία οριστικοποίησης της ταινίας.

Δύο αλήθειες και ένα ψέμα

Συντονιστής: Πριν ξεκινήσουμε το εργαστήριο, ας γνωριστούμε λίγο καλύτερα. Θα ξεκινήσουμε με μια δραστηριότητα που ονομάζεται "Δύο αλήθειες και ένα ψέμα". Σε αυτή τη δραστηριότητα, κάθε συμμετέχων θα μοιραστεί δύο αληθείς δηλώσεις και μία ψευδή για τον εαυτό του. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας θα προσπαθήσουν να μαντέψουν ποια δήλωση είναι το ψέμα. Αυτή η δραστηριότητα θα μας βοηθήσει να συνδεθούμε και να δημιουργήσουμε μια φιλική ατμόσφαιρα. Ποιος θα ήθελε να ξεκινήσει;

Συμμετέχων 1: Θα ξεκινήσω πρώτος.

1. Έχω ταξιδέψει σε πέντε διαφορετικές χώρες.

2. Μπορώ να παίξω κιθάρα.

3. Έχω ανέβει το Έβερεστ.

Συντονιστής: Σας ευχαριστώ που μοιράζεστε! Τώρα, ο καθένας μπορεί να μοιραστεί εναλλάξ τις δύο αλήθειες και το ένα ψέμα. Στη συνέχεια θα αφιερώσουμε λίγο χρόνο για να μαντέψουμε ποια δήλωση είναι το ψέμα. Θυμηθείτε, να είστε δημιουργικοί και να διασκεδάσετε με τις δηλώσεις σας! Μόλις όλοι οι συμμετέχοντες μοιραστούν τις απόψεις τους και η ομάδα κάνει τις εικασίες της, ο συντονιστής μπορεί να ξεκινήσει μια σύντομη συζήτηση με ερωτήσεις όπως:

- Τι μάθατε για τους άλλους συμμετέχοντες μέσω αυτής της δραστηριότητας;

- Το βρήκατε δύσκολο να μαντέψετε τα ψέματα; Γιατί ή γιατί όχι;

- Πώς μπορεί αυτή η δραστηριότητα να συσχετιστεί με τη διαδικασία ολοκλήρωσης μιας ταινίας και τη συνεργασία με άλλους;

- Ποια είναι κάποια κοινά σημεία ή εμπειρίες που ανακαλύψατε μεταξύ των μελών της ομάδας;

Αυτή η δραστηριότητα θα συμβάλει στη δημιουργία ενός άνετου και χωρίς αποκλεισμούς περιβάλλοντος για τους συμμετέχοντες που θα συμμετάσχουν στις επόμενες δραστηριότητες του εργαστηρίου.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Λίστα ελέγχου οριστικοποίησης ταινίας

1. Οπτικά στοιχεία:

- Διαβάθμιση χρώματος: Είναι η χρωματική ισορροπία κατάλληλη για το κλίμα και τον τόνο της ταινίας;
- Ποιότητα εικόνας: Είναι η εικόνα καθαρή, ευκρινής και καλοσχεδιασμένη;
- Οπτικά εφέ: Ενσωματώνονται καλά τα οπτικά εφέ και ενισχύουν την αφήγηση της ιστορίας;
- Μεταβάσεις: Οι μεταβάσεις μεταξύ των πλάνων ή των σκηνών κυλούν ομαλά και ενισχύουν την αφήγηση;

2. Στοιχεία ήχου:

- Επίπεδα ήχου: Είναι οι διάλογοι, η μουσική και τα ηχητικά εφέ ισορροπημένα και κατάλληλα μίξαρισμένα;

- Θόρυβος περιβάλλοντος: Είναι ο ήχος καθαρός από ανεπιθύμητους θορύβους;

- Συγχρονισμός ήχου: Είναι τα ηχητικά εφέ καλά συγχρονισμένα με το οπτικό υλικό ώστε να ενισχύουν την αφήγηση της ιστορίας;

3. Αφήγηση και ρυθμός:

- Συνοχή της ιστορίας: Έχει η ιστορία της ταινίας λογική ροή και νόημα;

- Ρυθμός: Είναι ο χρόνος και ο ρυθμός της ταινίας κατάλληλος για το περιεχόμενο;

- Συνέχεια: Υπάρχουν ασυνέχειες στη ροή, την αφήγηση ή στα πλάνα;

4. Τεχνική μελέτη:

- Ανάλυση και μορφή: Εξάγεται η ταινία στην επιθυμητή ανάλυση και στην κατάλληλη μορφή αρχείου;

- Υπότιτλοι και λεζάντες: Συμπεριλαμβάνονται υπότιτλοι ή λεζάντες, αν χρειάζεται;

- Συντελεστές: Συμπεριλαμβάνονται τα εισαγωγικά και τα καταληκτικά κείμενα, δίνοντας τα κατάλληλα εύσημα στην ομάδα και τους συντελεστές;

5. Συναισθηματικός αντίκτυπος και δέσμευση:

- Σύνδεση με το κοινό: Προκαλεί η ταινία αποτελεσματικά συναισθήματα ή δημιουργεί σύνδεση με το κοινό στο οποίο απευθύνεται;

- Παράδοση μηνυμάτων: Είναι η πρόσκληση για δράση σαφή και αποτελεσματική;

- Συνολική αφοσίωση: Η ταινία διατηρεί την προσοχή του κοινού καθ' όλη τη διάρκεια;

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να χρησιμοποιούν αυτή τη λίστα ελέγχου ως οδηγό κατά την εξέταση των ταινιών που τους έχουν ανατεθεί και να παρέχουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση με βάση αυτά τα κριτήρια. Αυτή η λίστα ελέγχου βοηθά να διασφαλιστεί ότι οι συμμετέχοντες λαμβάνουν υπόψη διάφορες πτυχές της διαδικασίας τελικής επεξεργασίας, με αποτέλεσμα μια συνεκτική και αποτελεσματική ταινία.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3

Τελειοποίηση της ταινίας σας: (Παράδειγματα με κλιπ)

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα αποσπασμάτων ταινιών που οι συμμετέχοντες μπορούν να αναλύσουν για τις συγκεκριμένες τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στην μέθοδο της οριστικοποίησης των ταινιών:

1. Κλιπ: Ένας δραματικός διάλογος

Τεχνικές προς ανάλυση: Σύνθεση πλάνων και καθάρισμα για τη σωστή προβολή των χαρακτήρων, προσοχή στο χρώμα της εικόνας για να αντικατοπτρίζεται η διάθεση, μοντάζ των διαλόγων για σαφήνεια και συναισθηματικές αποχρώσεις, ηχητικός σχεδιασμός του περιβάλλοντος για να ενισχύεται η ατμόσφαιρα.

2. Κλιπ: Μια αγωνιώδης σκηνή θρίλερ

Τεχνικές προς ανάλυση:

Αποτελεσματική χρήση του φωτισμού, χρωματική διαβάθμιση για τη δημιουργία έντασης, ηχητικός σχεδιασμός για την ενίσχυση της αγωνίας, ρυθμός και επιλογές επεξεργασίας για τη δημιουργία μίας αγωνιώδους σεκάνς.

3. Κλιπ: Μια συναισθηματικά φορτισμένη σκηνή

Τεχνικές προς ανάλυση:

Χρωματική διαβάθμιση για την πρόκληση συγκεκριμένων συναισθημάτων, ηχητικός σχεδιασμός για την ενίσχυση της διάθεσης, σωστό μοντάζ ώστε να επιτυγχάνεται μία ροή, αποτελεσματική χρήση κοντινών πλάνων και εκφράσεων του προσώπου για τη μεταφορά συναισθημάτων.

4. Κλιπ: Μία σκηνή γεμάτη δράση

Τεχνικές για ανάλυση: Δυναμική κίνηση της κάμερας και επιλογές καδραρίσματος, γρήγορο μοντάζ για ένταση, μίξη ήχου για ενίσχυση της δράσης, οπτικά εφέ και ενσωμάτωση CGI, χρωματική διαβάθμιση για την ενίσχυση του συνολικού αντίκτυπου.

5. Κλιπ: Ένα οπτικά εκπληκτικό τοπίο

Τεχνικές ανάλυσης: Σύνθεση και επιλογές κάδρων για την οπτική αρμονία, χρωματική διαβάθμιση για την ενίσχυση της ατμόσφαιρας, αποτελεσματική χρήση της κίνησης της κάμερας, ηχητικός σχεδιασμός για τη ενίσχυση του μεγαλείου της εικόνας.

6. Κλιπ: Μια σκηνή βασισμένη σε διάλογο

Τεχνικές προς ανάλυση:

Αποτελεσματική τεχνική του **shot-reverse - shot**, επιλογές μοντάζ για τη διατήρηση της ροής, χρήση κοντινών πλάνων για τη μετάδοση συναισθημάτων, μίξη ήχου για την υποστήριξη της δυναμικής των διαλόγων.

Τα παραδείγματα αυτά καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα ειδών και στυλ, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν ποικίλες τεχνικές οριστικοποίησης για το μέγιστο δυνατό αντίκτυπό στην αφήγηση. Οι συντονιστές μπορούν να παρέχουν τα επιλεγμένα αποσπάσματα ταινιών ή να προτείνουν δημοφιλείς σκηνές ταινιών που ευθυγραμμίζονται με τους στόχους του εργαστηρίου.

1. Κλιπ: **Shawshank Redemption**"

Τεχνικές ανάλυσης: μεταβάσεις, επεξεργασία των μεταβάσεων.

2. Κλιπ: **Mad Max: Fury Road**"

Τεχνικές ανάλυσης: Δυναμική κίνηση της κάμερας και επιλογές καδραρίσματος, γρήγορο μοντάζ, σχεδιασμός και μίξη ήχου, ενσωμάτωση οπτικών εφέ και CGI και χρωματική διαβάθμιση για εντυπωσιασμό.

3. Κλιπ: Η Αιώνια Λιακάδα ενός Καθαρού Μυαλού"

Τεχνικές ανάλυσης: κινηματογράφιση (σύνθεση, φωτισμός), επιλογές μοντάζ (αναδρομές, μη γραμμική αφήγηση), ηχητικός σχεδιασμός (διάλογος, μουσική υπόκρουση, ησυχία).

4. Κλιπ: Στιγμή κλιμάκωσης από το **"Inception"**

Τεχνικές ανάλυσης: (για τη διαφοροποίηση των επιπέδων των ονείρων), ηχητικός σχεδιασμός (διαστρωμάτωση των ηχητικών εφέ, μουσική), σκηνοθεσία, επιλογές μοντάζ (διασταύρωση μεταξύ των διαφορετικών επιπέδων των ονείρων).

5. Κλιπ: **"Social Network"**

Τεχνικές ανάλυσης: ηχητικός σχεδιασμός (σαφήνεια διαλόγων, ήχοι περιβάλλοντος), διαβάθμιση χρωμάτων, χρήση κοντινών πλάνων για τη μεταφορά συναισθημάτων.

6. Κλιπ: **"Gone Girl"** (2014)

Τεχνικές ανάλυσης: Η χρήση του φωτισμού, του ηχητικού σχεδιασμού, του ρυθμού και του μοντάζ για τη δημιουργία έντασης και σασπένς.

7. Κλιπ: Ένα οπτικά εντυπωσιακό τοπίο: **"The Revenant"** (2015)

Τεχνικές ανάλυσης: Σύνθεση και επιλογές καδραρίσματος για την οπτική αρμονία, χρωματική διαβάθμιση για την ενίσχυση της ατμόσφαιρας, αποτελεσματική χρήση της κίνησης της κάμερας, ηχητικός σχεδιασμός για τη ενίσχυση της εικόνας.

8. Κλιπ: "Πριν την ανατολή" (1995)

Τεχνικές ανάλυσης: Χρήση κοντινών πλάνων για τη μετάδοση συναισθημάτων, σχεδιασμός και μίξη ήχου για σαφήνεια και ροή των διαλόγων.

Αυτά τα κλιπ παρέχουν ποικίλα παραδείγματα από διαφορετικά είδη και στυλ κινηματογραφικής παραγωγής, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν τις διάφορες τεχνικές της τελικής επεξεργασίας. Οι συντονιστές μπορούν να παρέχουν πρόσβαση σε αυτά τα κινηματογραφικά κλιπ ή να καθοδηγήσουν τους συμμετέχοντες να τα βρουν στο διαδύκτιο και να τα αναλύσουν.

Θυμηθείτε, ο σκοπός της ανάλυσης αυτών των κινηματογραφικών κλιπ είναι να κατανοήσετε πώς συγκεκριμένες τεχνικές συμβάλλουν στην αφήγηση και την εμπλοκή του κοινού. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να δώσουν προσοχή στη χρήση οπτικών και ακουστικών στοιχείων, σημειώνοντας πώς ενισχύουν το συνολικό αντίκτυπο και την αποτελεσματικότητα των ταινιών.

Εργαστήρια Γραφιστικού Σχεδιασμού

Εισαγωγή στο γραφιστικό σχεδιασμό

● Γενικός σκοπός και στόχοι:

- Παροχή βασικών αρχών γραφιστικής σχεδίασης
- Προσδιορίστε το μήνυμα που οι νέοι θα ήθελαν να ακουστεί.
- Πρώτα βήματα με δωρεάν διαδικτυακές πλατφόρμες σχεδιασμού
- Δημιουργία πρώτου σχεδίου του λογοτύπου κάθε ομάδας εργασίας.
- Εργασία για την επίτευξη των 7 από των 8 βασικών δεξιοτήτων (προσωπική, κοινωνική και μαθησιακή ικανότητα, ικανότητα του πολίτη, επιχειρηματική ικανότητα, ικανότητα πολιτισμικής ευαισθητοποίησης και έκφρασης, ψηφιακή ικανότητα, μαθηματική ικανότητα, ικανότητα στις επιστήμες, και την τεχνολογία, ικανότητα συγγραφής).

● Συμμετέχοντες: 15 νέοι

● Διάρκεια: 4 ώρες

● Τοποθεσία:

Αίθουσα πολυμέσων

Προετοιμάστε ένα χώρο με υπολογιστές και σύνδεση στο διαδύκτιο για να παρέχετε στους νέους τα κατάλληλα εργαλεία ώστε να δημιουργήσουν το τελικό αποτέλεσμα.

Εάν ο οργανισμός δε διαθέτει τον κατάλληλο εξοπλισμό μπορεί να προσαρμόσει το εργαστήριο με τα προσωπικά **smartphones** των συμμετεχόντων, φροντίζοντας να έχει ηλεκτρικές πρίζες για να φορτίζουν τα κινητά τηλέφωνα και ένα σταθερό **wifi**. Φροντίστε να έχετε έναν προβολέα, όπου ο συντονιστής μπορεί να δείξει στους συμμετέχοντες τις παρουσιάσεις καθώς και τη χρήση των λογισμικών.

● Εισαγωγή & ice-breaking:

Τίτλος: Ο γραφιστικός σχεδιασμός ως ελκυστικό εργαλείο για τη συμμετοχή των πολιτών
Εισαγωγή στο θέμα [5 λεπτά]

Εξηγήστε τον στόχο του εργαστηρίου και το πώς ο γραφικός σχεδιασμός θα μπορούσε να αποτελέσει ένα χρήσιμο εργαλείο εμπλοκής για τη συμμετοχή των πολιτών στα κοινά.

Ice-breaking [10 λεπτά]

Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να ανοίξει το iDroo <https://app.idroo.com/> (ή δώστε post-it σε κάθε συμμετέχοντα) και ζητήστε τους να γράψουν σε αυτό μια λέξη, ένα χαρακτηριστικό ή ένα σχέδιο που αντιπροσωπεύει το συναίσθημά τους για το αστικό περιβάλλον στο οποίο ζουν. Μόλις γίνει αυτό, κάθε συμμετέχων θα παρουσιαστεί λέγοντας το όνομά του και θα εξηγήσει τη λέξη που επέλεξε.

Περιγραφή Ασκήσεων

Άσκηση 1

Βασικές αρχές γραφιστικής [Χρόνος: 1 ώρα]

- Τι είναι ο γραφιστικός σχεδιασμός
 - Στοιχεία γραφιστικού σχεδιασμού (χρώματα, γραμματοσειρές, σχήματα και στυλ)
 - Ο γραφιστικός σχεδιασμός ως εργαλείο εμπλοκής και συμμετοχής των πολιτών.
- PPT: [XCE Z Q x Jf1 Xe Q z Vs uW -80DbK1MZEoL/edit?usp=sharing&uid=110364521379532617884&rtpof=true&sd=true](https://www.ppt.com/80DbK1MZEoL/edit?usp=sharing&uid=110364521379532617884&rtpof=true&sd=true)

BUZZ QUIZ: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2 ομάδες και δώστε τους ένα πραγματικό ή εικονικό **buzz** ανά ομάδα (<https://www.myinstants.com/en/instant/buzzer-89244/>).

Δείξτε μερικές εικόνες που χρησιμοποιούν τον γραφιστικό σχεδιασμό για να μοιραστούν ένα σημαντικό μήνυμα. Η πρώτη ομάδα που θα πατήσει το **buzz** έχει τη δυνατότητα να απαντήσει στο αν η εικόνα είναι μια καλή πρακτική αποτελεσματικής επικοινωνίας ή μια αποτυχία.

Σύνδεσμος: <https://view.genial.ly/6435b5ef4f52080019735f2a/interactive-content-sha-red-graphic-design-buzz-quiz>

Απολογισμός: Εξηγήστε τις βασικές αρχές για μια αποτελεσματική επικοινωνία που σχετίζεται με τα θέματα της ενεργού συμμετοχής των πολιτών στα κοινά.

Άσκηση 2

Κάντε τη φωνή σας να ακουστεί καθαρά. [Χρόνος: 1 ώρα]

- Παρουσιάστε ορισμένες περιπτώσεις πρωτότυπης επικοινωνίας.
- Ψυχολογική/συναίσθηματική πτυχή μιας αποτελεσματικής επικοινωνίας
- Το μήνυμά σας; το αναντικατάστατο αυτού που αισθάνεστε και θέλετε να πείτε

Διαδώστε το μήνυμά σας! Χωρίστε τους συμμετέχοντες στην ομάδα εργασίας της κινηματογράφησης και ζητήστε τους να βρουν έναν δημιουργικό τρόπο για να μοιραστούν το κύριο μήνυμα της ταινίας τους. Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την ιδέα της στο **Prezi** <https://prezi.com/> (ή σε ένα **flipchart**). Θα μπορούσε να είναι κάποιο ακρωνύμιο, ένα σύνθημα, ένα μήνυμα προώθησης ή και μια μόνο λέξη που έχει βαθύ νόημα γι' αυτούς.

Άσκηση 3

Σχεδιάστε την ταυτότητα της ταινίας σας. [Χρόνος: 2 ώρες]

- Βήματα σχεδιαστικής σκέψης. (βλ. κεφάλαιο για τον γραφικό σχεδιασμό - εγχειρίδιο youthREC)

- Πρώτη γνωριμία με δωρεάν διαδικτυακά εργαλεία (Desy- gner, Canva, Vista Create, befunky) PPT: XCE Z Q x Jf 1 Xe Q z Vs uW -80DbK1MZEOl/editusp=sharing&ouid=110364521379532617884&rtpof=true&sd=true

Προσχέδιο του λογοτύπου: Παρέχετε στους συμμετέχοντες πρόσβαση σε δωρεάν διαδικτυακές πλατφόρμες για να αρχίσουν να εργάζονται πάνω στο πρώτο σχέδιο ενός λογότυπου που θα αντικατοπτρίζει το στόχο της ταινίας τους. Αφού τα δημιουργήσετε, εκτυπώστε τα για να δείτε το τελικό αποτέλεσμα (αυτό θα είναι επίσης χρήσιμο για το 2ο εργαστήριο γραφιστικής).

Απολογισμός

Χρόνος αναστοχασμού και συμπεράσματα

Πάντα να ρωτάτε

Τι συνέβη κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου; Πώς αισθάνομαι; Τι θα ήθελα να αλλάξω την επόμενη φορά;

Υλικά:

- Υπολογιστές
- Παρουσιάσεις
- Buzz Quiz
- post-it
- flip chart
- δωρεάν διαδικτυακά εργαλεία σχεδιασμού γραφικών
- ηλεκτρικά βύσματα
- προβολέας
- εκτυπωτής
- χαρτιά A4

Συστάσεις για τους συντονιστές:

- Αφήστε αρκετό χρόνο για ερωτήσεις.
- Κάντε τους νέους να προβληματιστούν σχετικά με πολιτικά θέματα.
- Δώστε στους συμμετέχοντες ένα μικρό διάλειμμα (Μια συνεδρία 4 ωρών μπορεί να είναι εξαντλητική).
- Κάντε το δωμάτιο άνετο.
- Παρέχετε στους συμμετέχοντες όλα τα απαραίτητα εργαλεία.

Βιβλιογραφία

- Brandtzæg, P. B., Følstad, A., & Mainsah, H. (2012, July). Designing for youth civic engagement in social media. In Proceedings of the IADIS International Conference of Web Based Communities and Social Media (pp. 65- 73).
- Mouchrek N, (2020). Design for youth development and engagement in sustainability. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno 80 (pp 139-151).
- Munari B. (2017). Da cosa nasce cosa. Laterza.
- Sadikin Akhyadi A., Indriyani W., (2020). Youth Empowerment Based on Participation Through Graphic Design Training. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 548. Atlantis press.
- United Nations New York, (2016). World youth report on civic engagement. New York 10017.
- <https://www.creativerepute.com/graphic-design-education/>
- <https://seesawcreative.co.uk/work/youth-urban-games/>
- <https://newurbanmechanics.medium.com/civic-design-through-the-lense-of-a-youth-e5171f278b14>
- <https://www.omprakash.org/blog/graphic-design-as-a-form-of-civic-engagement>
- <https://www.libbyfalck.com/>
- <https://www.aiga.org/>
- <https://deanvipond.medium.com/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-fe9257ffaf3d>
- <https://blog.creativemind.academy/progetti-di-grafica-come-realizzarli-in-8-step/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

- Παρουσιάσεις
- Buzz quiz.

Γραφικός Σχεδιασμός - στην πράξη

Γενικός σκοπός και στόχοι:

- Εξοικείωση με κάποιο πρόγραμμα σχεδιασμού (Canva?)
- Υλοποίηση των ιδεών που αναπτύχθηκαν στο εργαστήριο
- Οριστικοποίηση λογοτύπου
- Δημιουργία αφίσας
- Ανάπτυξη στρατηγικής προώθησης

Συμμετέχοντες: 15 νέοι

Διάρκεια: 4 ώρες

Τοποθεσία:

Δύο πιθανότητες - ανάλογα με τις διαθέσιμες πηγές:

Τοποθεσία Α (με υπολογιστές)

- Ένας χώρος με υπολογιστές (όλοι πρέπει να έχουν από έναν)
- Ένας προβολέας όπου ο συντονιστής μπορεί να δείξει πώς λειτουργεί το Canva
- Ένας εκτυπωτής

Τοποθεσία Β (με κινητά τηλέφωνα)

- Όλοι πρέπει να έχουν κινητό τηλέφωνο και σύνδεση στο διαδίκτυο.
- Οι συσκευές πρέπει να είναι πλήρως φορτισμένες
- Αρκετοί φορτιστές για τα κινητά τηλέφωνα
- Ένας προβολέας όπου ο συντονιστής μπορεί να δείξει πώς λειτουργεί το Canva
- Ένας εκτυπωτής

Εισαγωγή & ice-breaking:

1. Σύμφωνα με την αντζέντα εξηγήστε το στόχο (ή τους στόχους) του εργαστηρίου.
 2. Ξεκινήστε με ερωτήσεις... (μέσω του Slido)
Μετά την τελευταία εκπαίδευση στο γραφικό σχεδιασμό:
 - a. Τι σημαίνει Graphic Design για εσάς; Τι είναι για εσάς; Συλλογή απαντήσεων μέσω του Slido
 - b. Τι περιλαμβάνει ένας κακός γραφιστικός σχεδιασμός; Συλλογή απαντήσεων μέσω του Slido
 - c. Τι περιλαμβάνει ένας καλός γραφιστικός σχεδιασμός; Συλλογή απαντήσεων μέσω του Slido
- Εναλλακτικά:
Γράψτε την ερώτηση σε τρία flipchart και συγκεντρώστε τις απαντήσεις - στη συνέχεια μπορείτε να το κρεμάσετε ως υπενθύμιση.
3. Απαντήστε σε ερωτήσεις, εάν προέκυψαν.

Περιγραφή Ασκήσεων

Άσκηση 1

Περίπατος στη γκαλερί- καλές πρακτικές

- Ο συντονιστής τοποθετεί στο χώρο διάφορα παραδείγματα γραφιστικού σχεδιασμού ("out of the box communication")
- Οι συμμετέχοντες περπατούν και σταματούν στο παράδειγμα που τους αρέσουν περισσότερο.
- Συζήτηση για το τι τους άρεσε σε αυτό (και τι ίσως δεν τους άρεσε)

Παραδείγματα γραφιστικής "Out Of The Box": PPT (διαφάνειες 7-9)

Άσκηση 2

Περίπατος στη γκαλερί- λογότυπα

- Κάθε συμμετέχων εκτυπώνει προσχέδιο του λογοτύπου του σε χαρτί
- Κάθε συμμετέχων τοποθετεί τα πρώτα σχέδια του λογοτύπου του στον τοίχο και τα παρουσιάζει στους άλλους με 2 ή 3 προτάσεις (αν θέλει να τα παρουσιάσει).
- Ο καθένας περπατάει και τοποθετεί post it στα λογότυπα/αφίσες με ΕΠΟΙΚΟΔΟΜΗΤΙΚΗ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ (τι τους αρέσει, τι θα μπορούσε να αλλάξει, ανοιχτές ερωτήσεις, υπόθεση του κύριου μηνύματος του λογοτύπου).
- Όταν τελειώσουν, οι συμμετέχοντες επιστρέφουν στις θέσεις τους και διαβάζουν τα σχόλια και τις παρατηρήσεις που έλαβαν.

Άσκηση 3

Ανάπτυξη της ταυτότητας της ταινίας σε διαδικτυακές πλατφόρμες (λογότυπο & αφίσα)

- Επανάληψη των βασικών στοιχείων του διαδικτυακού εργαλείου (μέσω προβολέα)
- Προαιρετικά: προβολή πλατφορμών εικόνων-βίντεο χωρίς πνευματικά δικαιώματα (π.χ. Pixabay)
- Οριστικοποίηση του λογοτύπου, με συμπερίληψη ανατροφοδότησης & δημιουργία της αφίσας της ταινίας μικρού μήκους
- Ερωτήσεις, αν κάτι είναι ασαφές.
- Ο συντονιστής βοηθάει τους συμμετέχοντες, αν χρειαστεί.

Άσκηση 4

Διάδοση του μηνύματος - στρατηγικές

- Τα αποτελέσματα εκτυπώνονται
- Καρέκλες σε κύκλο
- Όποιος θέλει, παρουσιάζει σύντομα την ταυτότητα της ταινίας του και το μήνυμα που θέλει να διαδώσει.

Ανάπτυξη στρατηγικής προώθησης:

- Πώς και πού μπορούν να διαδοθούν οι αφίσες και τα λογότυπα;
- Ανάπτυξη στρατηγικής προώθησης
- Ποιοι είναι οι στόχοι της προώθησης;
- Σε ποια ομάδα-στόχο πρέπει να απευθυνθεί;
- Πού μπορώ να βρω την ομάδα-στόχο (συγκεκριμένα κανάλια Social Media...);
- Πώς μπορώ να τους προσεγγίσω;
- Διευκρινίστε, ότι υπάρχει η δυνατότητα να υποστηρίξετε τη διοργάνωση του φεστιβάλ ταινιών (σε περίπτωση που θα τους ενδιέφερε, δίνοντάς τους την επαφή).
- Επόμενα βήματα

Απολογισμός:

- Τι μάθατε;
- Ποια είναι τα επόμενα βήματά σας;
- Τι είναι ακόμα ασαφές για εσάς;

Απολογισμός

Χρόνος αναστοχασμού και συμπεράσματα

Πάντα να ρωτάτε:

Τι συνέβη κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου; Πώς αισθάνομαι; Τι θα ήθελα να αλλάξω την επόμενη φορά;

Υλικά:

- Υπολογιστές
- Προβολέας
- Εκτυπωτής
- Κινητά τηλέφωνα (με επαρκή μπαταρία)
- Φορτιστής κινητού τηλεφώνου
- Flipcharts
- Μολύβια
- Ωραία lounge μουσική υπόκρουση
- Αυτοκόλλητες σημειώσεις
- Dixο
- Δωρεάν online εργαλείο σχεδιασμού γραφικών (ποιο;)

Προσαρμογές σε συγκεκριμένες ομάδες-στόχους

Επιλογή μεταξύ των τοποθεσιών Α ή Β, ανάλογα με τον διαθέσιμο εξοπλισμό.

Συστάσεις για τους συντονιστές

- Αφήστε αρκετό χρόνο για ερωτήσεις.
- Κάντε τους νέους να προβληματιστούν σχετικά με πολιτικά θέματα.
- Δώστε στους συμμετέχοντες ένα μικρό διάλειμμα (μία 4ωρη συνεδρία μπορεί να είναι εξαντλητική).
- Κάντε το δωμάτιο άνετο.
- Παρέχετε στους συμμετέχοντες όλα τα απαραίτητα εργαλεία.

Βιβλιογραφία ή συνιστώμενο υλικό που πρέπει να διαβαστεί πριν από το εργαστήριο

Εξοικειωθείτε με τα διαδικτυακά εργαλεία εκ των προτέρων! Βιβλιογραφία ανάλογα με το διαδικτυακό εργαλείο που θα χρησιμοποιήσετε

Παράρτημα

PPT

Πρώθηση και εκστρατεία

● Γενικός σκοπός και στόχοι:

Ο κύριος στόχος αυτών των εργαστηρίων είναι να καθοδηγήσουν τους νέους στην προσπάθειά τους να προβάλουν το δημιουργικό τους έργο χρησιμοποιώντας τα εργαλεία και τις μεθόδους που το πλαισιώνουν καλύτερα. Οι συμμετέχοντες θα καλλιεργήσουν σχετικές δεξιότητες και ικανότητες μέσω της πρακτικής εξάσκησης. Επιπλέον, κάθε συμμετέχων ή ομάδα συμμετεχόντων θα δημιουργήσει μια διαφημιστική καμπάνια για την ταινία τους. Βασικές ικανότητες: Ψηφιακή επάρκεια.

● Συμμετέχοντες: 15 νέοι

● Διάρκεια: 4 ώρες

● Τοποθεσία:

Δια ζώσης, σε εσωτερικό χώρο [1] [2], γραφεία και καρέκλες για τους συμμετέχοντες, καρέκλα (προαιρετικά γραφείο) για τον εκπαιδευτή, οθόνη ή προβολέας για παρουσιάσεις κ.λπ.

● Εισαγωγή & ice-breaking:

Τίτλος: KickStart πρώθηση
Εισαγωγή στο θέμα: Ο εκπαιδευτής συστήνεται, και προτρέπει τους συμμετέχοντες να συστηθούν και αυτοί. Στη συνέχεια προχωρά στην εξήγηση της άσκησης KickStart.

Περιγραφή άσκησης: Κάθε συμμετέχων θα επιλέξει μια αγαπημένη δημοφιλής ταινία π.χ. Pretty woman, Jaws, Baywatch. Χωρίς να αποκαλύψουν την ταινία στους υπόλοιπους συμμετέχοντες, θα κληθούν ένας ένας να μιμηθούν την ταινία χωρίς να μιλήσουν, ενώ οι υπόλοιποι θα προσπαθήσουν να μαντέψουν. Η μόνη διαθέσιμη βοήθεια θα είναι η κατηγορία της ταινίας η οποία θα αναφέρεται στην αρχή π.χ. Rom Com, Horror κ.λπ. Κάθε συμμετέχων θα έχει στη διάθεσή του ένα λεπτό. Στη συνέχεια θα αποκαλύψουν την ταινία, αν δεν την είχαν ήδη καταλάβει οι υπόλοιποι και θα εξηγήσουν γιατί την επέλεξαν. Με αυτόν τον τρόπο θα επικοινωνήσουν κάποια στοιχεία για τον εαυτό τους αλλά και για την καλλιτεχνική τους ταυτότητα. Η δραστηριότητα αυτή θα χαλαρώσει την ομάδα, θα τους βοηθήσει να γνωριστούν καλύτερα σε προσωπικό και επαγγελματικό επίπεδο, ενώ παράλληλα θα τους κάνει όλους να μιλήσουν, να κάνουν καταγιισμό ιδεών και να κοινωνικοποιηθούν-προθερμαίνοντάς τους για το εργαστήριο.

Άσκηση 1

Περόνες κοινού

Ο συντονιστής παρουσιάζει (χρησιμοποιώντας την παρουσίαση από τα παραρτήματα) την έννοια του κοινού-στόχου και του προφίλ του κοινού και στη συνέχεια οι συμμετέχοντες, είτε χωρισμένοι σε ομάδες είτε ατομικά, αναμένεται να προχωρήσουν στη δημιουργία ενός κοινού-στόχου. Μπορούν να το κάνουν είτε με το λογισμικό που παρέχεται στα παραρτήματα είτε με στυλό και χαρτί.

Οι περόνες είναι γεμάτες με κρίσιμες πληροφορίες. Είναι απαραίτητες για το διαχωρισμό του κοινού. Ουσιαστικά, μια περόνα κοινού είναι η οπτικοποίηση και το σύντομο προφίλ ενός "ατόμου" που αντιπροσωπεύει το ιδανικό κοινό μας. Ενώ το κοινό-στόχος είναι μια ευρεία ομάδα ανθρώπων (π.χ. Νεολαία), η περόνα είναι μια πιο εκλεπτυσμένη και συγκεκριμένη ομάδα κοινού (π.χ. Νέοι ροκ λάτρεις με βαθιά γνώση της ροκ μουσικής σκηνής και προτίμηση σε vintage πράγματα). Οι περόνες έχουν ένα καθορισμένο σύνολο συμπεριφορών, ιδεών και δημογραφικών στοιχείων. Συνεπώς, αυτό είναι ένα από τα πρώτα βήματα όταν προσπαθείτε να δημιουργήσετε ένα σχέδιο/στρατηγική πρώθησης. Αφού παρουσιαστούν όλες οι περόνες, θα ακολουθήσει σύντομη ανατροφοδότηση με τη χρήση του mentimeter (όπως περιγράφεται λεπτομερώς στην ενότητα της ανατροφοδότησης).

Άσκηση 2

Υποστήριξη ενός σκοπού (Impact Squared)

Η μοναδική πλοκή της κάθε ταινίας μπορεί να προβάλει ή να μην προβάλλει έναν αγώνα ή ένα θέμα (φυλετικό, πολιτικό, κοινωνικό κ.λπ.). Η εμπλοκή των συντελεστών της ταινίας (ηθοποιοί, παραγωγοί, προσωπικό) ή απλώς των πόρων της ταινίας (χρήματα, δίκτυο, κοινό) με οργανώσεις και ιδρύματα που υπηρετούν αυτόν τον σκοπό, όχι μόνο αποσαφηνίζει τον σκοπό της ταινίας σας στη συνείδηση του κοινού, αλλά και αυξάνει την ευαισθητοποίηση γύρω από την ταινία και τον πραγματικό σκοπό που υπηρετείτε. Αν η ταινία περιστρέφεται γύρω από μια κοινωνική αδικία, η συμμετοχή σε οργανώσεις που εργάζονται για τη βελτίωση της κοινωνίας ή η συμμετοχή σε ήδη υπάρχουσες εκστρατείες κοινωνικής δικαιοσύνης έχει πολλαπλά οφέλη για την ταινία, το κοινό σας και την κοινωνία γενικότερα. Στους συμμετέχοντες, είτε ατομικά είτε χωρισμένοι σε ομάδες, δίνονται διεθνείς τίτλοι ταινιών και αναμένεται να οργανώσουν και να παρουσιάσουν μία στρατηγική εμπλοκή σε έναν σκοπό. Στη συνέχεια θα παρουσιάσουν το έργο τους στην ομάδα που θα λειτουργήσει ως κοινό. Το κοινό θα αξιολογήσει την προσπάθεια και τον αντίκτυπό της χρησιμοποιώντας το mentimeter για τη δημιουργία κατάταξης. Η κατάταξη θα βασιστεί στα ακόλουθα στοιχεία χρησιμοποιώντας μια κλίμακα Likert: Ήταν η προσπάθεια γνήσια ή διαφημιστικό κόλπο; Ήταν σαφής ο σκοπός που εξυπηρετήθηκε;

Ο σκοπός που εξυπηρετήθηκε ήταν σύμφωνος με την ταινία; Πιστεύετε ότι αυτή η στρατηγική είχε αντίκτυπο στον προσδιοριζόμενο σκοπό; Θα σας ενδιέφερε να συμμετάσχετε σε αυτές τις προσπάθειες; Μετά από κάθε κατάταξη ακολουθεί μια σύντομη συνεδρία ελεύθερης ροής. Θα ακολουθήσει σύντομη ανατροφοδότηση σχετικά με τη συνολική δραστηριότητα με τη χρήση του **mentimeter** (όπως περιγράφεται λεπτομερώς στην ενότητα "απολογισμός").

Άσκηση 3

Τύπος Τύπος Τύπος

Το να γνωρίζετε πώς να χειρίζεστε την προσοχή του Τύπου και πώς να χρησιμοποιείτε τα εργαλεία του Τύπου προς όφελός σας είναι το κλειδί όταν προσπαθείτε να προωθήσετε μια ταινία. Σε αυτή την άσκηση οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν το πώς να γράψουν ένα αποτελεσματικό Δελτίο Τύπου, ποιες πληροφορίες πρέπει να προ-στείλουν σε μια συνέντευξη Τύπου και πώς να προσελκύσουν την προσοχή του Τύπου.

Συγγραφή ενός δελτίου τύπου:

Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει παραδείγματα καλών δελτίων τύπου ταινιών, ενώ θα τονίσει τα βασικά στοιχεία που πρέπει να έχουν όλα αυτά τα δελτία τύπου. (Θα χρησιμοποιήσει την παρουσίαση που παρουσιάζεται στα Παραρτήματα) Στη συνέχεια, θα παρουσιαστεί στους συμμετέχοντες μια δημοφιλής ταινία και πληροφορίες - όλοι θα λάβουν την ίδια. Θα πρέπει ατομικά ή σε ομάδες να συντάξουν ένα δελτίο τύπου της ταινίας τους που θα έχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες, θα τραβάει το βλέμμα και θα έχει ένα ισχυρό κάλεσμα για δράση. Θα δουλέψουν πάνω σε αυτό χρησιμοποιώντας τα φύλλα εργασίας που παρέχονται καθώς και παραδείγματα καλών δελτίων τύπου. Αφού ολοκληρωθούν, τα δελτία τύπου θα παρουσιαστούν, και οι υπόλοιποι θα προσπαθήσουν να εντοπίσουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία σε κάθε ένα από αυτά, σε μια προσπάθεια να κρατήσουν επικοινωνητικές σημειώσεις. Θα ακολουθήσει σύντομη ανατροφοδότηση σχετικά με τη συνολική δραστηριότητα με τη χρήση του **mentimeter** (όπως περιγράφεται λεπτομερώς στην ενότητα "απολογισμός").

Άσκηση 4

Ψηφιακή εκστρατεία

Ο συντονιστής θα παρουσιάσει χρήσιμα εργαλεία, πλατφόρμες, τεχνικές και μελέτες περίπτωσης, χρησιμοποιώντας την παρουσίαση από τα παραρτήματα. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν για τις αποτελεσματικές ανάρτησεις, τα **hashtags**, τα κοινωνικά δίκτυα, τις τεχνικές προώθησης της ψηφιακής εποχής και πολλά άλλα. Στη συνέχεια θα χωριστούν σε ομάδες.

Οι συμμετέχοντες θα αναλάβουν να δημιουργήσουν τις αναρτήσεις, τον ψηφιακό διαγωνισμό και το χρονοδιάγραμμα της ταινίας τους. Μόλις ολοκληρωθούν, τα αποτελέσματα θα παρουσιαστούν, και οι υπόλοιποι θα προσπαθήσουν να εντοπίσουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία σε κάθε ένα από αυτά, σε μια προσπάθεια να κρατήσουν επικοινωνητικές σημειώσεις. Θα ακολουθήσει σύντομη ανατροφοδότηση σχετικά με τη συνολική δραστηριότητα με τη χρήση του **mentimeter** (όπως περιγράφεται λεπτομερώς στην ενότητα "απολογισμός").

Άσκηση 5

Δημιουργικός καταϊγισμός ιδεών

Τώρα που οι συμμετέχοντες έχουν επεξεργαστεί τα πιο σημαντικά βήματα ενός καλού σχεδίου προώθησης και καμπάνιας για μια ταινία, θα πρέπει να αναζητήσουν δημιουργικά ερεθίσματα!

Είτε ατομικά είτε χωρισμένοι σε ομάδες οι συμμετέχοντες θα καταγράψουν δημιουργικές ιδέες προώθησης των ταινιών τους, τεχνικές και μεθοδολογίες είτε πρωτότυπες, είτε ψάχνοντας στο διαδίκτυο, μιμούμενοι ότι έχουν κάνει άλλοι παραγωγοί ταινιών κ.λπ. Αφού συγκεντρώσουν όλες τις ιδέες, θα τις συζητήσουν και θα σημειώσουν τα υπέρ και τα κατά της κάθε ιδέας, τους απαιτούμενους πόρους και ποια κατηγορία περσόνων θα εξυπηρετούσε καλύτερα η κάθε ιδέα. Θα δημιουργήσουν επίσης ένα χρονοδιάγραμμα κυκλοφορίας όλων των υλικών προώθησης που έχουν παράξει και που θέλουν να διανείμουν, αναφέροντας ποια κανάλια θα χρησιμοποιηθούν, χρησιμοποιώντας το παράρτημα 8, το μηνιαίο πρόγραμμα. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες έχουν συγκεκριμένα αποτελέσματα και σημειώσεις, καθώς και πραγματική επίγνωση των απαιτήσεων, της υλικοτεχνικής υποδομής, των δυνατοτήτων και των ευκαιριών που υπάρχουν για την καλύτερη δυνατή προώθηση της δικής τους μοναδικής ταινίας στην επιλεγμένη ομάδα-στόχο.

Θα ακολουθήσει σύντομη ανατροφοδότηση σχετικά με τη συνολική δραστηριότητα με τη χρήση του **mentimeter** (όπως περιγράφεται λεπτομερώς στην ενότητα "απολογισμός").

Απολογισμός

Μετά την ολοκλήρωση κάθε άσκησης, ο συντονιστής του εργαστηρίου θα ανοίξει ένα **mentimeter** ή ένα **jampboard** όπου οι συμμετέχοντες θα μπορούν να απαντήσουν ανώνυμα σε ερωτήσεις ανατροφοδότησης (βλ. παρακάτω). Οι απαντήσεις θα προβάλλονται σε μεγάλη οθόνη και θα συζητούνται υπό την καθοδήγηση του συντονιστή. Οι ερωτήσεις θα πρέπει να είναι σύμφωνες με:

Τι συνέβη; Ποια ήταν η στιγμή έμπνευσης; Υπήρξε κάποια δυσκολία που δεν ξεπέρασα; Τι θα χρησιμοποιήσω στο μέλλον; Πώς αισθάνομαι; Τι θα ήθελα να αλλάξω την επόμενη φορά;

Συνολικά, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κατανοήσουν ότι πρόκειται για ένα ταξίδι, καθώς η τέχνη, η έκφραση και η προώθησή της είναι δυναμικές και δημιουργικές διαδικασίες. Δεν υπάρχει καμία διδασκαλία ή μέθοδος που να ταιριάζει σε όλους. Ο εκπαιδευτής προσπαθεί απλώς να δώσει ερεθίσματα, μεθοδολογίες και ένα βασικό σύνολο δεξιοτήτων που οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν με τους δικούς τους ατομικούς τρόπους, ώστε να δημιουργήσουν τις μοναδικές και προσωπικές τους καμπάνιες. Δεν πρόκειται για ένα **masterclass** με συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα και παραδοτέα - είναι μια ευκαιρία εκμάθησης που οι συμμετέχοντες μπορούν να την κάνουν όσο ωφέλιμη και δημιουργική επιθυμούν.

Υλικά:

Υπολογιστές
Εάν δεν παρέχονται, μπορούν να χρησιμοποιήσουν στυλό και χαρτί ή οποιοδήποτε άλλο διαθέσιμο μέσο οπτικοποίησης, π.χ. πίνακες. Μεγάλη οθόνη ή προβολέας και ηλεκτρονικός υπολογιστής

Τοποθεσία:

Σνακ και νερό για να νιώθουν άνετα οι συμμετέχοντες και να κοινωνικοποιηθούν. Άνετα καθίσματα για όλους τους συμμετέχοντες, ηχεία για την παρουσίαση

Προσαρμογές σε συγκεκριμένες ομάδες-στόχους:

Ο χώρος διεξαγωγής των εργαστηρίων θα πρέπει να είναι προσβάσιμος σε όλους, με ιδιαίτερη μέριμνα για τα άτομα με κινητικές δυσκολίες. Οι βαρήκοοι συμμετέχοντες μπορούν να συμμετάσχουν, καθώς πρόκειται για ένα ιδιαίτερα οπτικό εργαστήριο, ενώ ο υπεύθυνος θα πρέπει να το κάνει ακόμη πιο οπτικό, αν υπάρχουν τέτοιοι συμμετέχοντες, π.χ. με τη χρήση οπτικής επικοινωνίας, γραφής κ.λπ.

Προτάσεις για τους συντονιστές:

Όλα αναφέρονται λεπτομερώς ανωτέρω και στα παραρτήματα

Παράρτημα

Παράρτημα 1 - Παρουσίαση περσόνας

Παράρτημα 2 - Κατευθυντήριες γραμμές για τον συντονιστή για την Υποστήριξη ενός σκοπού (**Impact Squared**)

Παράρτημα 3 - Φύλλα εργασίας για μελέτες περιπτώσεων

Παράρτημα 4 - Φύλλο εργασίας με οδηγίες για τη συγγραφή ενός καλού δελτίου τύπου

Παράρτημα 5 - Παραδείγματα δελτίων τύπου

Παράρτημα 6 - Παρουσίαση δελτίου τύπου

Παράρτημα 7 - Παρουσίαση σχετική με την ψηφιακή εκστρατεία

Παράρτημα 8 -Μηνιαίο χρονοδιάγραμμα

Βιβλιογραφία

Αφήγηση Ιστορίας

<https://www.masterclass.com/articles/what-are-the-elements-of-a-narrative-arc-and-how-do-you-create-one-in-writing> (Masterclass, 2021)
<https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/how-can-cities-tell-their-stories-for-higher-community-engagement/> (Aung, 2022)
<https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling> (Hubspot, 2022).
<https://r4d.org/blog/using-storytelling-to-motivate-citizen-engagement/> (Adamolekun, Keen, Vissapragada, 2021)
<https://www.wired.com/insights/2014/01/power-community-storytelling/> (Bradley, Wired)
<https://civiclifeproject.org/why-use-digital-storytelling-to-teach-civics-and-foster-civic-engagement-and-what-does-that-have-to-do-with-clarence-earl-gideon/> (Civiclifeproject, 2018)
<https://openpsychologyjournal.com/VOLUME/14/PAGE/213/FULLTEXT/> (Taufik & Ernawati, 2021)
https://jled.ut.ac.ir/article_61547.html?lang=en (Arasti, Bagheri & Ghoddosi, 2017)
<https://independentsector.org/blog/empowering-youth-through-story-and-voice/> (Independentsector, 2021)

Γραφιστικός Σχεδιασμός

Brandtzæg, P. B., Følstad, A., & Mainsah, H. (2012, July). Designing for youth civic engagement in social media. In Proceedings of the IADIS International Conference of Web Based Communities and Social Media (pp. 65-73).
 Mouchrek N, (2020). Design for youth development and engagement in sustainability. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno 80 (pp 139-151).
 Munari B. (2017). Da cosa nasce cosa. Laterza.
 Sadikin Akhyadi A., Indriyani W., (2020). Youth Empowerment Based on Participation Through Graphic Design Training. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 548. Atlantis press.
 United Nations New York, (2016). World youth report on civic engagement. New York 10017.
<https://www.creativerepote.com/graphic-design-education/>
<https://seesawcreative.co.uk/work/youth-urban-games/>
<https://newurbanmechanics.medium.com/civic-design-through-the-lense-of-a-youth-e5171f278b14>
<https://www.omprakash.org/blog/graphic-design-as-a-form-of-civic-engagement>
<https://www.libbyfalck.com/>
<https://www.aiga.org/>
<https://deanvipond.medium.com/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-fe9257ffaf3d>
<https://blog.creativemind.academy/progetti-di-grafica-come-realizzarli-in-8-step/>

Κινηματογράφηση

El cine como herramienta para desarrollar una actitud crítica y personal. (s.f.). Educación 3.0. <https://www.educaciontre-spuntocero.com/experiencias/cine-herramienta-desarrollar-actitud-critica-personal/>
 Etapas de la Producción Cinematográfica. (2021). Veigler Business School. <https://veigler.com/produccion-cinematografica/>
 Etapas de la Producción Cinematográfica. (2021). Veigler Business School. <https://veigler.com/produccion-cinematografica/>
 GestorGenios, P. (2019, enero 31). El uso del cine como recurso educativo. El Blog de Genios. <https://centrosgenios.com/blog-genios/el-uso-del-cine-como-recurso-educativo/>
 Gil, V. P., & Martí, O. M. (s. f.). El cine como medio de aprendizaje del español para adolescentes: conocimiento de la historia y sus personajes. Unir.net. Recuperado 21 de diciembre de 2022, de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4384/PALOMO%20GIL%2C%20VERONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 Jeffery C. Nyseth, M.S. (2019). Basic Filmmaking Concepts. Viterbo. https://www.viterbo.edu/sites/default/files/2019-02/Basic+Filmmaking+Concepts_0.pdf
 Kevin (K.) (2021). Distintos tipos de encuadres. Kevin Beron. <https://kevinberon.com/distintos-tipos-de-encuadres/>
 Mercader Martínez, Y., (2012). El cine como espacio de enseñanza, producción e investigación. Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios, (63), 47-52. (Gil & Martí, s. f.)
 Mulder, D. (2012). ¿Qué habilidades desarrolla el cine en niños y jóvenes? Art Connection. <http://artconnectionworkshops.blogspot.com/2012/12/que-habilidades-desarrolla-el-cine-en.html>
 Noguero, A. M. (2008). La influencia del cine en los jóvenes y en la familia. In La familia, paradigma de cambio social. Ponencia: Barcelona, 15-16-17 de mayo de 2008 (pp. 171-190). Universitat Internacional de Catalunya.
 Pereira Domínguez, M. del C. (2021, 12 marzo). Cine y educación social. <https://www.monografias.com/trabajos105/cine-y-educacion-social/cine-y-educacion-social>
 Universidad de Guanajuato. (2022, abril 1). Clase digital 6. Fases de la producción cinematográfica. Recursos Educativos Abiertos; Sistema Universitario de Multimodalidad Educativo (SUME) - Universidad de Guanajuato. <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-6-fases-de-la-produccion-cinematografica/>
 What does filmmaking mean? (s. f.). Definitions.net. Recuperado 22 de diciembre de 2022, de <https://www.definitions.net/definition/filmmaking>

Άλλα

Pancer, M.S - The psychology of citizenship and civic engagement - <https://granicus.com/blog/psychology-of-citizenship-and-civic-engagement/>
 Council of Europe - Youth participation - <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
<https://yerp.yacvic.org.au/get-started/involve-young-people/youth-participation-and-engagement-explained>



Project number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-00085031

