

**DIGITALE
WEEK**

WWW.DIGITALEWEEK.BE



EEN DIGITALE TOEKOMST VOOR IEDEREEN

Auteur: Eva Cuypers



Vlaanderen
verbeelding werkt



In deze publicatie wordt slechts de mening van de auteur weergegeven. De Europese Unie is niet aansprakelijk voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie in deze publicatie.

KANSARMOEDE - Inspiratiepakket

Hoe sensibiliseer je mensen in armoede of kansarmoede, of laat je ze de meerwaarde zien van internet en digitale media? Hoe motiveer je ze om aan de slag te gaan met digitale media? Hoe betrek je ze bij een proces van mediacreatie? Vier inspirerende activiteiten.

'Alleen maar toegang is niet genoeg voor digitale inclusie'

Voor veel mensen in armoede zijn digitale media niet evident. De drempel is hoger en ze krijgen minder kansen om hun digitale vaardigheden te ontwikkelen.

Ze hebben ook minder zicht op de mogelijkheden van digitale media. Daardoor zien ze minder duidelijk hoe ze er zelf hun voordeel mee kunnen doen. En problemen rond geld, werk en wonen vreten energie.

Daardoor zijn veel mensen in armoede minder gemotiveerd voor digitale media. Dat blijkt ook uit het onderzoek van Ilse Mariën (VUB) over digitale inclusie: 'Alleen maar toegang verschaffen is niet genoeg om de digitale en sociale insluiting van kansarme groepen te realiseren. We moeten ook het gebrek opvangen aan vaardigheden en motivatie of bewustzijn over de meerwaarde van digitale media.'

1 - Gespreksstarter mediawijze verhalen

Moeilijkheidsgraad ●●○

Maak de voordelen van internet zichtbaar

Videoboodschappen van mensen in armoede moeten de betrokkenheid van de doelgroep vergroten en de voordelen van het gebruik van internet en digitale media zichtbaar maken.

Met het project Mediawijze verhalen wilde Mediawijs in 2014 mensen motiveren om met digitale media te starten. Herkenbare verhalen tonen de voordelen van digitale media in het dagelijkse leven. De vertellers zijn mensen die zelf ook in armoede leven. Opzet is met de filmpjes de dialoog over digitale media op gang trekken met mensen in armoede of in kansarmoede, en zo de drempel verlagen.

Mediawijze verhalen inspireert mensen in armoede om digitale en analoge media bewust, kritisch en actief te gebruiken om de kwaliteit van hun leven te vergroten en optimaal betrokken te worden bij wereld en samenleving.

Je kunt met de doelgroep werken rond vijf thema's:

- Hobby
- Wonen en werken
- Budget en gezondheid
- Sociaal contact en relaties
- Mee zijn met de maatschappij

Die thema's kun je achter elkaar brengen om een breed overzicht te geven van de mogelijkheden van digitale media. Of je kiest er één thema uit, bijvoorbeeld als de groep daar vragen over heeft. Voor elk thema zijn er filmpjes met getuigenissen die een mooie kapstok zijn voor een groeps gesprek. Er is genoeg materiaal om met één groep verschillende groeps gesprekken te organiseren.

Voor mensen in (kans)armoede van alle leeftijden

- Laaggeletterden
- Etnisch-culturele minderheden
- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- Senioren (65-plussers)

Praktische omkadering

Nodig

- Beamer
- Computers met internetverbinding

Informereren of demonstreren, bespreken of uitproberen?

Met de getuigenissen kun je informeren of demonstreren, ze bespreken of uitproberen. Afhankelijk van wat je wilt doen, kun je met een filmpje 15 tot 120 minuten bezig blijven. Daardoor is er genoeg materiaal om verschillende groepsgesprekken te hebben met dezelfde groep.

Vorbereiden en opvolgen

1. Leer vooraf het pakket Mediawijze verhalen goed kennen. Neem de handleiding door en bekijk alle filmpjes.
2. Kies vooraf de thema's die je graag wilt bespreken met de groep. Bespreek dat op voorhand al eens.
3. Beslis hoe diep je op de thema's en filmpjes wilt ingaan. Je kunt kiezen voor informeren of demonstreren, bespreken of uitproberen. Meer over de verschillende mogelijkheden vind je in de handleiding voor het pakket.
4. Evalueer na het groepsgesprek wat er goed en minder goed ging. Besteed daar in de volgende gesprekken aandacht aan.

Medewerkers en deelnemers

- 1 gespreksleider is genoeg
- Ongeveer 5 tot 15 deelnemers per groepsgesprek

Aandachtspunten

- Ken je doelgroep. Ken de achtergrond van je gesprekspartners en hou er rekening mee. Mensen in armoede leren vaak liever informeel dan 'schools'. Ze zijn minder geneigd om in de rol van leerling te kruipen. Ze hebben vaker een negatief onderwijsparcours achter de rug. En dus meer weerstand tegen al wat naar school ruikt.
- Wees voorbereid. Bekijk vóór het groepsgesprek grondig de handleiding en de filmpjes.
- Laat de mensen zelf dingen uitproberen, laat ze elkaar helpen: alleen dan leren ze ervan. Als ze het dan ook nog aan elkaar kunnen uitleggen, is er nog meer kans dat ze er iets van opsteken.

Succesfactoren

Combineer theoretische vorming met veel vragen en groepsgesprekken tussendoor. Dat verlaagt de drempel voor je doelgroep om vragen te stellen. Zo kun je in het tweede luik verder met de vragen van de deelnemers.

Interessant extra materiaal

- <https://mediawijs.be/tools/mediawijze-verhalen>
- Getuigenissen:
https://www.youtube.com/playlist?list=PLwZR5qHlhQGBTM_lu1M9yR5hTiVf3yEBy
- Handleiding:
https://mediawijs.be/file/1949/download?token=DvQhPgplaVCu_jcSXhsihdtSr-18ScDWUqSZLHeaaneU

In de handleiding zit nog veel extra materiaal voor deze activiteit.

2 - Lesgeven over digitale media

Moeilijkheidsgraad ●●○

'Je hoeft geen superheld te zijn, je moet samen met de mensen zoeken hoe je ze een klein stapje kunt laten zetten in de digitale wereld.'
– Ern Calders (Vormingplus Antwerpen)

Mensen meekrijgen in de digitaliseringstrend

Dit is een methode om met digitale media te werken met groepen mensen in armoede. Zelf vinden die dat meestal geen prioriteit, maar als je het laagdrempelig aanbiedt, kan het een geschikte manier zijn om ze toch mee te krijgen met de maatschappelijke digitaliseringstrend.

De activiteit bestaat uit twee luiken:

1. Les over digitale media

Start je lessen met basiskennis die relevant is voor je doelgroep. Dat kan gaan van een pc aanzetten tot iets opzoeken op het internet. Handig zijn de websites www.ikoefen.be of www.digikriebels.be. Daar vind je heel laagdrempelig materiaal om meteen te gebruiken in je les. Als de deelnemers al ver genoeg staan, kun je ze dingen aanreiken die meer te maken hebben met hun eigen leefwereld, en die ze ook echt kunnen gebruiken in hun dagelijks leven, zoals onlinebudgetbeheer met www.budgetplanner.be of online huishoudtips zoeken.

2. Oefenmoment met ruimte voor vragen

In het oefenmoment geef je de deelnemers de kans om na te denken over de leerstof en er later opnieuw mee aan de slag te gaan, het liefst zo snel mogelijk, bijvoorbeeld de volgende dag al of een week later.

In het oefenmoment ga je eerst samen met de deelnemers naar een vertrouwde locatie, bijvoorbeeld een vereniging waar armen het woord nemen (in het ideale scenario neem je je materiaal mee naar die locatie, maar dat kan niet altijd). Het is ook goed dat de deelnemers nieuwe locaties leren kennen, zoals de bibliotheek. Begeleid ze daarna naar een computerlokaal. Daar kunnen ze de leerstof van de vorige les opnieuw uitproberen. Zoals: hoe gebruik je een toetsenbord of hoe werkt een muis? Zorg voor genoeg begeleiders om de mensen verder te helpen met hun vragen. Dan hou je de activiteit laagdrempelig, en ben je zeker dat de deelnemers de informatie begrijpen. Geef de deelnemers ook gelegenheid om elkaar te helpen.

De twee luiken kun je verschillende keren herhalen, afhankelijk van de tijd die je hebt en het niveau dat je wilt bereiken. Je kunt het hele proces één keer doorlopen, of ervoor kiezen om de deelnemers een traject aan te bieden waarna ze bepaalde vaardigheden bereiken. Toetsenkennis bijvoorbeeld.

Voor mensen in (kans)armoede van alle leeftijden

- Laaggeletterden
- Etnisch-culturele minderheden
- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- Senioren (65-plussers)

Praktische omkadering

Nodig

- Beamer
- Laptops met internetverbinding

Tijdsbesteding

Afhankelijk van de inhoud van je les en het niveau van je doelpubliek zal luik 1 één tot twee uur in beslag nemen. Luik 2, de tweede les dus, kun je het best een paar dagen na les 1 plannen. Dan geef je de deelnemers de kans om over de leerstof na te denken en het zelf uit te proberen. Onder begeleiding kan dat opnieuw één tot twee uur duren. Dat hangt af van verschillende factoren, zoals het basisniveau en de motivatie van de deelnemers en de inhoud van de vorige les.

Vorbereiden en opvolgen

1. Bekijk het materiaal dat je gaat gebruiken grondig en probeer alles zelf eens uit. Je kunt ook zelf materiaal aanreiken als je je daar onderlegt genoeg voor voelt.
2. Bespreek met de deelnemers welke thema's ze belangrijk vinden, en waarover ze graag meer willen weten. Kies het liefst thema's die te maken hebben met hun leefwereld.
3. Baken per les je thema's goed af, om de deelnemers niet te confronteren met te veel leerstof ineens. Vertel ook telkens op voorhand welk thema je gaat behandelen.
4. In het tweede luik is het vooral belangrijk dat de begeleiders goed op de hoogte zijn van de leerstof. In de tweede sessie werk je vooral persoonsgericht, en werk je verder op de vragen en noden van de deelnemers zelf.
5. Evalueer na elke sessie wat er goed en minder goed ging. Besteed daar in de volgende sessies aandacht aan.
6. Plan ook momenten waarop de deelnemers elkaar kunnen helpen. Dat kan voor hen heel waardevol zijn.

Medewerkers en deelnemers

Het systeem werkt het met verschillende medewerkers. Voor luik 1 is één lesgever in samenwerking met één of twee begeleiders genoeg. In het tweede luik is een aparte lesgever niet echt nodig, maar wel ongeveer één begeleider per vijf deelnemers.

Inspiratie: Digidak

Het project Digidak organiseert samen met gemeentebesturen laagdrempelige computerleeromgevingen om de digitale kloof bij de inwoners te dichten. De inwoners van de gemeente maken in een basiscursus van vijf lessen kennis met de computer en het internet. Daarnaast is er 'vrije inloop'. Elke inwoner kan op verschillende momenten in de week vrij gebruikmaken van de computers in het Digidaklokaal onder begeleiding van een vrijwilliger. Cursisten krijgen zo de kans om in te oefenen wat ze in de basiscursus leren. Evengoed kunnen de computers gebruikt worden door mensen die thuis geen computer of internetverbinding hebben om iets op te zoeken of om e-mails te versturen.

Op de website van Digidak www.digidak.be vind je meer informatie over hoe je laagdrempelig kunt werken met mensen in armoede en e-inclusie.

Aandachtspunten

- Ken je doelgroep. Weet welke achtergrond de deelnemers aan de lessen hebben en hou daar rekening mee.
- Weet waarover je het hebt. Zorg dat je de nodige vaardigheden onder de knie hebt, en probeer websites al eens uit vóór je aan je lessen begint.
- Geef gerust toe als je eens iets niet kent. Ga het samen uitzoeken, zodat de deelnemers het goede voorbeeld krijgen: bij problemen moet je niet bij de pakken blijven zitten, maar zoeken naar het antwoord.
- Laat de mensen zelf dingen uitproberen, laat ze elkaar helpen: alleen dan leren ze ervan. Als ze het dan ook nog aan elkaar kunnen uitleggen, is er nog meer kans dat ze er iets van opsteken.
- Laat elke deelnemer op zijn of haar eigen tempo werken. Werk daarvoor met verschillende begeleiders, die telkens hun eigen uitleg geven. Dan verhoog je de kans dat de deelnemers er iets van opsteken.
- Een traject met verschillende contactmomenten heeft als voordeel dat je meer stapsgewijs kunt oefenen en herhalen, maar vraagt ook een groter engagement. Dat is voor deze doelgroep niet evident. Zorg voor een incentive, zoals een waarborg die ze terugkrijgen of een attentie als ze het hele traject afwerken.

Succesfactoren

- Combineer theoretische vorming met veel vragen en groepsgesprekken tussendoor. Dat verlaagt voor je doelgroep de drempel om vragen te stellen. Zo kun je in het tweede luik verder werken met de vragen van de deelnemers.
- Zet koffie en iets lekkers klaar voor een sociaal moment. Dan halen mensen niet alleen voldoening uit de opleiding, maar ook uit het sociaal contact.

3 - Digitale leesclub

Moelijkheidsgraad ●●○ tot ●●●

Leesvaardigheid en leesplezier bevorderen bij kwetsbare jongeren

Samen met de bib van Leuven bracht Link in de Kabel vzw literatuur en de digitale leefwereld van jongeren samen onder de noemer 'digitale leesclub'. Het doel is leesvaardigheid en leesplezier bevorderen bij kwetsbare jongeren. Daarnaast versterkt de activiteit de digitale vaardigheden van de doelgroep. Ook de ouders van de jongeren worden bij het proces betrokken.

De deelnemers komen om de twee weken bijeen om samen een verhaal te lezen op een e-reader. (Om je activiteit zo laagdrempelig mogelijk te organiseren, kun je de e-readers vervangen door boeken. Als je toch e-readers hebt, kun je die natuurlijk wel gebruiken).

Met creatieve en digitale methodieken ga je dieper in op de inhoud. De deelnemers interpreteren het verhaal en vertalen het naar hun eigen leefwereld. Digitale activiteiten zijn voor jongeren leuk en effectief. Ze werken aan hun taalvaardigheid en hun digitale capaciteiten zonder het zelf te beseffen. Voor de digitale methodieken kun je werken met laptops, tablets of smartphones. Een overzicht van de verschillende digitale tools vind je in de publicatie.

http://www.lidk.be/_pdf/Publicatie_Digitale_Leesclub_2017.pdf

Voor jongeren in (kans)armoede

- Jongeren in (kans)armoede (10-14 jaar)
- Etnisch-culturele minderheden (10-14 jaar)

Praktische omkadering

Nodig

- E-readers als je die hebt
- Tablets of smartphones of computers
- Geschikte verhalen of verhaalfragmenten

Tijdsbesteding

- Vijf sessies van telkens 1 tot 1,5 uur.
- Voor 6 tot 8 deelnemers per sessie.

Vorbereiden en opvolgen

- Plan voor elke groep twee begeleiders die mee zijn en goed op de hoogte van leesbevordering en van hoe je digitale media inzet bij jongeren. Organiseer voor de begeleiders vooraf eventueel een korte vorming of een infomoment.
- Werk met een activiteitenfiche als houvast om je activiteit vlot te laten verlopen. Dit is een voorbeeld van zo'n fiche:
<https://drive.google.com/file/d/0B4RTx7oY8dhiX0ZBVVhlcTBNckU/view>
- Neem genoeg tijd om verhaalfragmenten of hoofdstukken te vinden die niet te kinderachtig zijn en passen bij de leeftijd van de doelgroep.
- Bedenk voor elke sessie een leuke digitale opdracht waarin jongeren creatief kunnen zijn. Voorbeelden vind je verder onder 'Inspiratie'.
- Las in elke bijeenkomst een moment in om samen te lezen (bijvoorbeeld als startactiviteit). Gebruik een buzzer app of kloпкаart zodat jongeren kunnen aangeven wanneer ze iets niet begrijpen.
- Laat jongeren zowel een schriftelijke als een mondelinge reflectie maken op het gelezen boek of verhaal.

Inspirerende digitale tools

Smartphone

- Splice (gratis): app om zelf foto's of filmpjes te maken over een thema (leuke manier om de deelnemers foto's of een filmpje te laten maken over hoe ze de activiteit ervaren)
- Kahoot (gratis): website om eenvoudig een onlinequiz te maken: <https://kahoot.it/>

Computer

- Onlinewoordzoeker (gratis): laat deelnemers alleen, per twee of in groep een woordzoeker oplossen of zelf creëren (bijvoorbeeld bij woorden uit een verhaal): <https://woordzoekerfabriek.nl/>
- Sketchnation (gratis): geschikt platform om je eigen game te tekenen en spelen. Laat jongeren bijvoorbeeld een game tekenen of spelen in het thema van het boek en laat ze elkaars game daarna uittesten: <http://www.sketchnation.com/>

Tablet

- WallaMe app (gratis, wifi nodig): met virtual reality kun je op bepaalde plaatsen letters, tekens of woorden verstoppen. Inloggen via Facebook of Google en als ingelogd bent, kun je geheime boodschappen verspreiden door foto's te maken en er iets bij te schrijven.
- Comic Life app (5,49 euro): al wat je nodig hebt om je eigen stripverhaal te maken. Niet gratis, maar zeker de moeite om te gebruiken.
- Gratis foto-apps met filters, bijvoorbeeld Monster Photo Booth.

Aandachtspunten

- Zorg voor begeleiders die digitaal wat onderlegd zijn. Die kunnen de jongeren het best bijstaan en de activiteit met succes organiseren.
- Je kunt als begeleider wel iets voordoen, maar laat de deelnemers zoveel mogelijk zelf uitproberen: daar leren ze het meest van. Geef uitleg als het echt niet lukt. Laat zeker genoeg ruimte voor vragen.
- Hou rekening met de verschillende leeftijden in je doelpubliek en pas je verhalen aan: jongeren van 10 tot 12 jaar lezen graag iets anders dan die van 12 tot 14 jaar. Je kunt de doelgroep opsplitsen in de verschillende sessies: een groep van 10- tot 12-jarigen en een van 12- tot 14- jarigen. Ga na wat hun leesniveau is en hou daar rekening mee als je verhalen selecteert.
- In plaats van hele boeken kun je beter kiezen voor de interessantste fragmenten of hoofdstukken. Om zoveel mogelijk aandacht te vangen.

Succesfactoren

- Jongeren worden aangezet om verhalen te lezen. Dat verbetert leescompetenties en wakkert leesplezier aan.
- Dat ze digitale activiteiten of opdrachten uitvoeren, komt hun digitale vaardigheden ten goede.
- Deze activiteit combineert lezen mooi met digitaal.
- De activiteit bevordert sociaal contact en sociale vaardigheid, doordat de deelnemers nieuwe mensen leren kennen.
- Als de jongeren het een leuke en geslaagde activiteit vinden, kan zo'n activiteit de drempel verlagen om naar de bibliotheek te gaan.
- Het is een goede manier om aan je taal te werken (bijvoorbeeld voor wie het Nederlands nog niet goed beheerst).

Interessant extra materiaal

- Blog Digitale Leesclub Link in de Kabel: <http://blog.digitaleleesclub.be/#home>
- Publicatie Digitale Leesclub: http://www.lidk.be/_pdf/Publicatie_Digitale_Leesclub_2017.pdf

4 - Vertel je eigen verhaal met digital storytelling

Moeilijkheidsgraad ●●●

Elke mens heeft een verhaal

Met digital storytelling kunnen mensen op een eenvoudige en laagdrempelige manier hun eigen verhaal vertellen met digitale tools en zonder uitgebreide technische kennis en vaardigheden. Je laat mensen in een zelfgemaakte video (2 tot 3 minuten) een persoonlijk verhaal vertellen waarin ze ruimte krijgen om over hun leven te reflecteren en hun stem te laten horen in de maatschappij.

Het is een bijzonder proces waarin de deelnemers zich vrij kunnen uitdrukken over een thema aan de hand van beeldmateriaal, stem, tekst en muziek. Ze krijgen de ruimte om creatief te zijn en tegelijk met de computer en editingsoftware voor video te werken.

Digital storytelling is geschikt om personen in kansarmoede aan het woord te laten. Maar ook voor laaggeschoolde volwassenen die een nieuwe taal leren of mensen die niet goed kunnen schrijven of met de computer kunnen werken.

Een digital story is goed bruikbaar als je werkt met kansengroepen:

- Het bevordert de interactie in de groep.
- Het 'empowert' de deelnemers.
- Het stimuleert participatie.
- Ze leren leren.
- Ze ontwikkelen hun digitale, creatieve en sociale vaardigheden.
- Ze verbeteren hun zelfbeeld en hun zelfvertrouwen.

Getuigenissen:

'Het is de eerste keer dat ik in groep over mijn problemen spreek. In het begin was dat stresserend. Ik beefde, maar beetje bij beetje ging het beter, kon ik relaxen en deed het me deugd.'

'Ik heb zoveel meegemaakt in mijn leven. En ik heb me daarvan hersteld. Ik heb zoveel zin om mijn belevenissen met anderen te delen die hetzelfde meemaken.'

Voor mensen in (kans)armoede van alle leeftijden

- Laaggeletterden
- Etnisch-culturele minderheden
- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- Senioren (65-plussers)

Praktische omkadering

Nodig

- 1 computer (per persoon of duo) met programma voor videomontage en internetverbinding
- Gratis software
 - Windows: Windows Live Movie Maker
 - MAC OS: iMovie
 - UBUNTU/Linux: Kino, Cinelerra
- Digitaal fototoestel
- USB-kabel of kaartlezer
- Externe microfoon om geluid op te nemen
- Koptelefoon

Tijdsbesteding

15 uur in totaal (vijf halve dagen van 3 uur), 10 tot 12 deelnemers (of meer deelnemers in groepjes van twee).

Acht stappen

Voor een proces van digital storytelling doorloop je acht stappen, het liefst verspreid over vijf dagen:

Stap 1. Leg het concept uit en geef voorbeelden.

Stap 2. Brainstorm over ideeën en over het thema. Denk samen na over wat je wilt vertellen.

Stap 3. Zoek en verzamel bronmateriaal.

Stap 4. Werk je scenario en je draaiboek uit.

Stap 5. Maak opnames van beeld en geluid. Scan foto's en archiefmateriaal.

Stap 6. Monteer alles op de computer: beeld en geluid, effecten, mixen.

Stap 7. Werk je film af. Maak de aftiteling en exporteer je film.

Stap 8. Organiseer een filmvertoning of zet je film online.

https://maksvzw.org/v2/wp-content/uploads/2017/05/vertel_je_eigen_verhaal_met_digital_stories.pdf

Digitale dialoogverhalen ter inspiratie (van Vormingplus Antwerpen)

Digitale dialoogverhalen is een project dat zich in twee trajecten afspeelde bij vrouwelijke gedetineerden. Samen met Antwerpse buurtbewoners maakten ze digitale verhalen, door de muren heen en zonder internetverbinding.

Reeks 1

Twee groepen waarvan één binnen en één buiten de muren aan elkaars verhalen werkten volgens het estafetteprincipe.

Reeks 2

Gedetineerde vrouwen maken digitale promovoverhalen voor cursussen van De Rode Antraciet. Omdat internet en foto's verboden zijn in de gevangenis, deden ze daarvoor een beroep op de buurtbewoners die ze foto-opdrachten gaven.

<http://www.via-dia.be/projecten>

Aandachtspunten

- Maken deelnemers een heel persoonlijk verhaal? Vraag dan eerst toestemming om het te publiceren.
- Als deelnemers een persoonlijk verhaal vertellen, ervaren ze dat soms als heel emotioneel. Creëer een veilige omgeving waarin mensen over hun gevoelens kunnen praten. Maak ook ruimte voor debat en vragen.
- Zorg voor genoeg begeleiding en test alles vooraf. Technische problemen en andere vormen van tegenslag kunnen onervaren filmmakers demotiveren die niet vertrouwd zijn met het materiaal en de software. Laat de deelnemers zoveel mogelijk zelf proberen, maar help ook als dat nodig is en wees geduldig.
- Hou rekening met het auteursrecht. Foto's en liedjes op het internet zijn auteursrechtelijk beschermd en mag je dus niet zomaar gebruiken: <http://www.via-dia.be/aan-de-slag/tips-tricks> en affiche auteursrecht en portretrecht: <https://mediawijs.be/tools/auteursrecht-help-affiche>.

Succesfactoren

- De deelnemers kunnen op een laagdrempelige manier hun verhaal kwijt aan anderen en laten hun stem horen.
- Het heeft een positieve invloed op enkele aspecten van het leven van de deelnemers:
 - Het bevordert hun creativiteit.
 - Ze ontmoeten nieuwe mensen.
 - Ze ontwikkelen sociale en digitale vaardigheden.
 - Ze krijgen meer zelfvertrouwen.

Interessant extra materiaal

- <https://vimeo.com/maksvzw>
- <http://www.via-dia.be/>
- <http://www.cultuurconnect.be/iedereen-storyteller-10-tools-voor-digitale-verhalen>