



Digital Stories to Promote
Environmental Sustainability
Education in Schools



Dofinansowane przez
Unię Europejską

PROGRAM SZKOLENIA I TRWAŁOŚĆ HISTORIE DOTYCZĄCE ROZWOJU ZRÓWNOWAŻONEGO

MODUŁ 5. Cyfrowe historie dla zrównoważonego rozwoju



© 2022 Digital Stories to promote Environmental Sustainability Education in Schools Sfinansowane ze środków UE.

Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności. Project Number: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000027755



CELE

W module 5 "**Digital Stories for Sustainability**" zajmiesz się zagadnieniami związanymi ze środowiskiem, przeciwdziałaniem zmianom klimatu, zarządzaniem kluczowymi kompetencjami w kontekście zasobów i gospodarki cyrkularnej.

Będziesz mógł również poruszać tematy związane z komunikacją w ogóle i komunikacją konkretnie związaną z cyfrową transformacją zachodzącą na naszej planecie, w tym z gospodarką współdzielenia.

Wreszcie, zestaw umiejętności cyfrowych związanych z metodologią DST Digital Storytelling oraz z koncepcją, produkcją, postprodukcją i rozpowszechnianiem cyfrowych historii wideo związanych z powyższymi zagadnieniami zostanie udostępniony.

Słowa kluczowe i definicje

- **Opowiadanie** to czynność społeczna i kulturowa polegająca na dzieleniu się historiami, czasem z improwizacją, teatrem lub upiększaniem. Każda kultura ma swoje własne historie lub narracje, które są dzielone jako środek rozrywki, edukacji, zachowania kultury lub wpajania wartości moralnych. [Wikipedia](#)
- **Zrównoważony rozwój** to cel społeczny, który szeroko odnosi się do zdolności ludzi do bezpiecznego współistnienia na Ziemi przez długi czas. [Wikipedia](#)



EFEKTY UCZENIA SIĘ

- Środowisko i walka ze zmianami klimatu
- Rozwój kompetencji kluczowych
- Uwzględnienie transformacji cyfrowej
- Nauka umiejętności cyfrowych
- Nauka strategii komunikacyjnych





TEMAT

- Metodologia DST
- DST Edukacja i szkolenia w klasie
- Transformacja cyfrowa i umiejętności cyfrowe
- Środowisko i zmiany klimatu
- Rozwój kompetencji kluczowych
- Strategie komunikacyjne



Podjednostka
5.1
Jakie są
cyfrowe
opowiadania?



5.1 Czym są historie cyfrowe

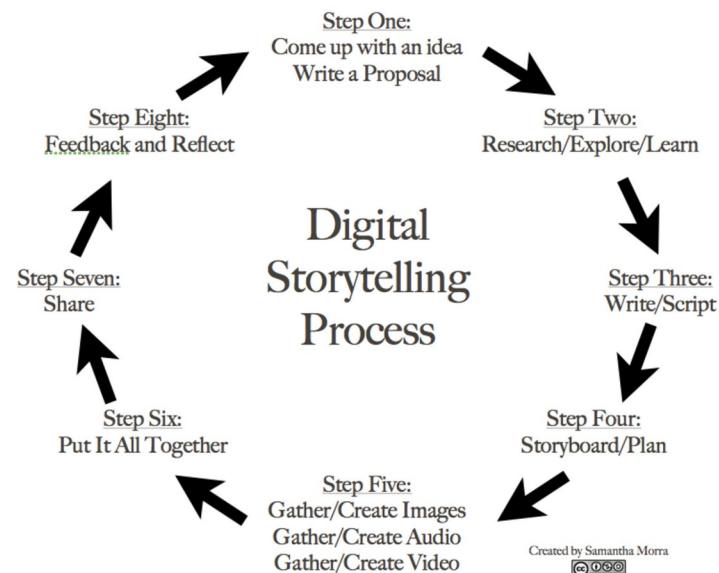
Metodologia DST



Czym jest Digital Storytelling?

Formalnie, cyfrowe historie to krótkie 2-3 minutowe (lub dłuższe w razie potrzeby) klipy wideo. Ścieżka dźwiękowa składa się zwykle z tekstu mówionego przez samego autora i, jeśli to konieczne, muzyki itp. Ilustracja może składać się z różnych nośników obrazu: np. zdjęć, rysunków, slajdów PowerPoint, filmów. Układanie i edycja tych mediów odbywa się za pomocą odpowiedniego oprogramowania do edycji wideo.

Treść cyfrowych opowieści odzwierciedla osobisty punkt widzenia narratora na dany temat.





5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST



Rdzeń opowieści cyfrowej odnosi się w miarę możliwości do "incydentu krytycznego", czyli ważnego, nadzwyczajnego wydarzenia, które stanowi szczególną sytuację dla narratora.

Powinno to być widoczne i zrozumiałe dla uczniów w filmach wideo. Prezentacja tych filmów przed klasą, na przykład na wieczorze rodziców, otwiera możliwość osobistej i twórczej formy wymiany wiedzy.

Nie ma dobrych i złych historii, wszystkie historie są wartościowe. Szczególnie ważne jest, aby nauczyciel zinternalizował to podstawowe założenie, kiedy uczniowie zaczynają rozwijać swoje historie i kiedy są one prezentowane na końcu.



5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST



Wpływ opowiadania cyfrowego na pamięć wzrokową i umiejętność pisania

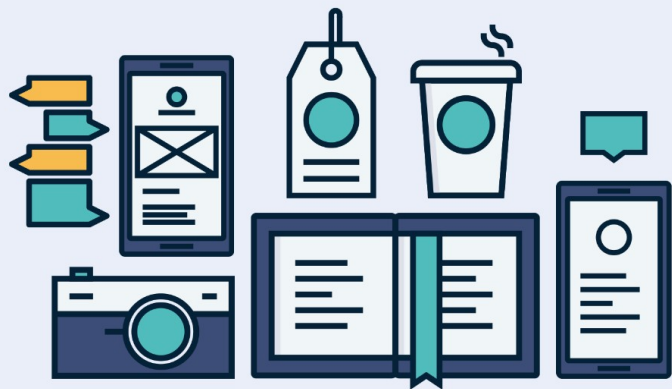


Proces tworzenia cyfrowych opowieści, w którym uczniowie zastanawiają się nad swoimi doświadczeniami i wiedzą związaną z pewnym tematem i kompresują je w opowieść, jest szczególnie wartościowy dydaktycznie. Zgodnie z podstawowymi formami uczenia się "cyfrowe opowiadanie" nie jest niczym nowym: chodzi o uświadomienie i skompresowanie pewnych treści istotnych dla uczenia się poprzez transformację pomiędzy różnymi mediami, począwszy od własnej (epizodycznej) pamięci, a skończywszy na tekście pisanim i mówionym, obrazach, sekwencjach i muzyce.



5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST



Jednak dzisiejsze możliwości techniczne znacznie poszerzają możliwości opowiadania historii w porównaniu z wcześniejszym "analogowym" opowiadaniem: np. nagrywanie własnych głosów,





5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST



Czym jest Digital Storytelling i jak mogę go wykorzystać, aby pomóc moim uczniom?

Do czego możemy dotrzeć dzięki Digital Storytelling?

Cele dydaktyczne i społeczne Digital Storytelling można dalej różnicować:

Dla ucznia

Dla nauczycieli

Dla szkoły





5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST

Dla ucznia

- Upodmiotowienie poprzez opowiadanie historii
- Zmiana perspektywy i empatia poprzez słuchanie
- Wspierana jest wymiana między sobą (społeczność klasowa) oraz z nauczycielami
- Nauka produktywnego i sensownego posługiwania się technologią informacyjną i komunikacyjną (edukacja medialna)





5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST

Dla nauczycieli

- Profesjonalne zdobycie doświadczenia w zakresie procesów komunikacji społecznej i wykorzystania mediów
- Promowana jest wymiana między nauczycielami i uczniami
- Nauczanie zorientowane na działanie z nowymi formatami zadań





5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST



Jak mogę
wykorzystać
Digital Storytelling
w klasie?

Dla szkoły

- Rozwój kultury szkoły opartej na uczestnictwie i współpracy
- Integracja społeczna w środowisku szkolnym, lepsza atmosfera w klasach
- Stworzony zostanie zestaw koncepcji i materiałów, aby zająć się tematyką różnorodności i integracji społecznej oraz odtworzyć zewnętrzny wizerunek szkoły



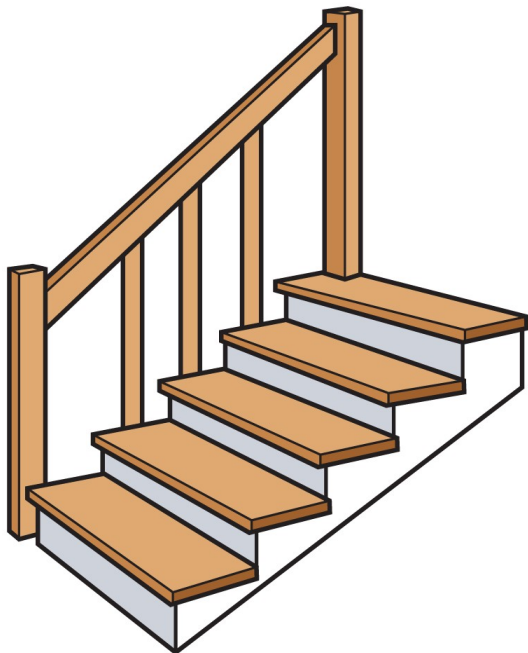


5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST



Cyfrowe opowiadanie
w klasie



Jak działa Digital Storytelling?

5 Kroków

Na podstawie naszych doświadczeń, sensowne jest ustrukturyzowanie procesu nauczania Digital Storytelling na pięć kroków. Jednakże, w zależności od warunków i składu grupy uczniów, użyteczne może być zmodyfikowanie opisaney tu procedury. Nie chodzi tu o ścisłe wytyczne, ale raczej o wskazówki dla nauczycieli. Z naszego własnego doświadczenia wynika, że zanim zaczniemy tworzyć cyfrowe historie, warto spróbować stworzyć z uczniami historię cyfrową i przynajmniej częściowo przejść przez pięć kroków metody.



5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST

1. Przygotowanie
2. Opowiadanie i pisanie
 - a) Koło opowieści
 - b) Storyboard
 - c) Skrypt
3. Skomponuj dźwięk i media
4. Produkcja wideo
5. Prezentacja filmów





5.1 Czym są historie cyfrowe

Metodologia DST



"Najpotężniejszą osobą na świecie jest opowiadacz. Gawędziarz wyznacza wizję, wartości i program całego pokolenia, które ma nadejść."

- Steve Jobs



NAJWAŻNIEJSZE WNIOSKI

- Treść cyfrowych opowieści odzwierciedla osobisty punkt widzenia narratora na dany temat.
- Rdzeń opowieści nawiązuje w miarę możliwości do "incydentu krytycznego", ważnego wydarzenia o charakterze nadzwyczajnym
- Prezentacja tych filmów przed klasą otwiera możliwość osobistej i twórczej formy wymiany wiedzy.



Podjednostka 5.2 Tworzenie opowiadania

1. Wide shot of Sarah and Callum in the park they are and
Props: Magnifying glass

4. Close up of Sarah holding photograph

Sarah
ly to camera
ot remember!...

5. Camera zooms out to a wide shot showing Sarah speaking about using photographs to plan

3. Low angle camera pointing up at Callum
Props: Moustache, Paintbrush
Script: Callum.
'Oops! Sarah is right...'

6. Over shoulder shot of Callum pointing to drawings of different shots that



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Jak wykorzystać
cyfrowe opowiadanie
w swojej klasie

Przygotowanie

Na początku uczniowie powinni zostać zapoznani z metodą i tym, czym jest digital storytelling.

Należy wyjaśnić następujące aspekty:

- Definicja opowieści cyfrowej
- Uwagi dotyczące długości
- Uwagi dotyczące stylu narracji (lub stylu objaśniania)
- Uwagi dotyczące tematu i charakteru opowiadania
- Uwagi dotyczące wykorzystania technologii, sprzętu, mediów, a być może także w sprawie ochrony danych





5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Ponadto przydatne okazało się pokazywanie gotowych rezultatów, czyli odpowiednich filmów, w miarę możliwości z różnymi podejściami estetycznymi, tak aby rozwijało się również wspólne zrozumienie dla różnorodności możliwości twórczych. Dlatego zalecamy, aby już na bardzo wczesnym etapie rozmawiać o przykładowych filmikach. Za pomocą tych filmów można wyjaśnić, że historie mogą być zupełnie inne i bardzo osobiste. Następnie można kontynuować wskazówki dotyczące stylu narracji, długości itp. i stworzyć wspólne rozumienie cyfrowej opowieści. Na koniec tego pierwszego kroku ważne jest, aby wyjaśnić dalszy przebieg projektu lub dać odpowiedni przegląd.

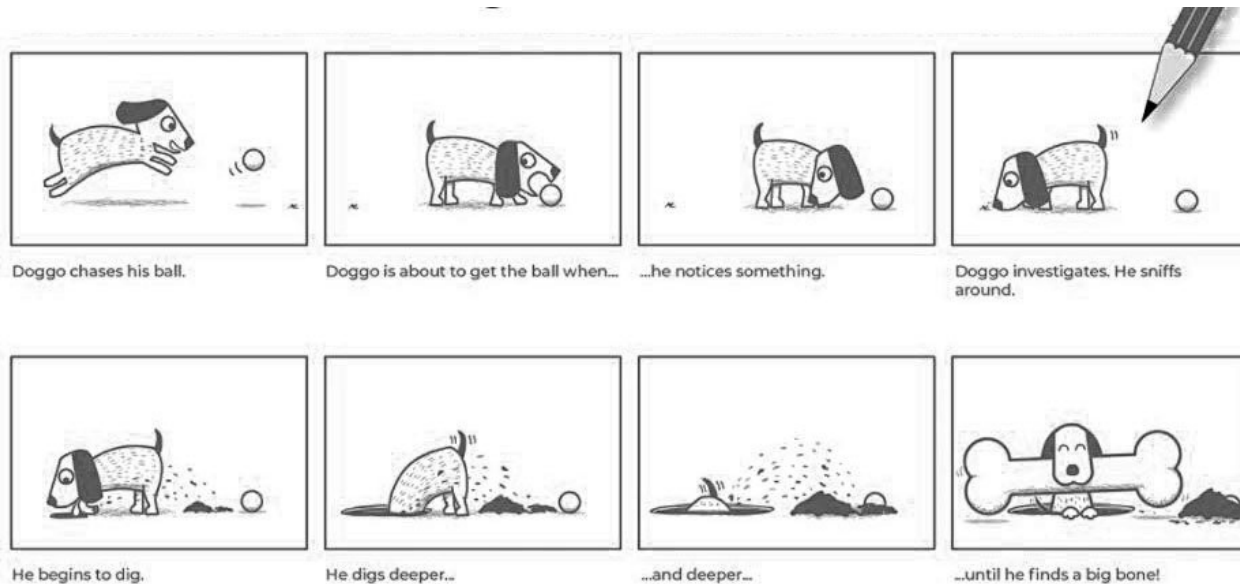


5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



[Jak stworzyć Storyboard dla swojej cyfrowej opowieści](#)



Zanim zaczniemy ładować dane do programu do edycji wideo i tam eksperymentować, "podstawa danych", czyli oprócz prostego storyboardu w większości przypadków: zwłaszcza tekst mówiony, musi być opracowany w tradycyjny sposób na papierze



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Digital Storytelling:
Korzyści, przykłady,
narzędzia i
wskazówki

Opowiadanie i pisanie

Proces pisania jest zorganizowany w trzech etapach: Pisanie tekstu mówionego, **scenariusza**, poprzedzone jest (nie zawsze obowiązkowym) **kołem opowieści** i (w dużej mierze obowiązkowym) **storyboardem**. Kroki te polegają na niezbędnej kompresji opowieści. Dopiero potem powstaje scenariusz. Taka procedura upraszcza również radzenie sobie z barierami językowymi.





5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Jak Dan Harmon Story Circle może ulepszyć Twoją historię



- **Koło opowieści**

Do realizacji kręgu opowieści idealnie nadaje się krąg krzeselkowy. W tym kręgu powstają i są dzielone pomysły na osobiste opowieści o integracji. Zaufana i otwarta atmosfera podczas kręgu opowieści jest niezbędna dla całego procesu tworzenia opowieści, ponieważ po raz pierwszy uczestnicy otwierają się. Potrzebna jest do tego pełna szacunku wspólnota i chroniona przestrzeń.



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



20 wspaniałych lodołamaczy dla klasy



Kilka wskazówek na ten temat:

- W zależności od relacji z klasą, zacznij od "lodołamacza" (np. "Pakuję się i zabieram ze sobą").
- Zasada dobrowolności! Jeśli ktoś nie chce czegoś powiedzieć, nie należy go zmuszać.
- Konstrukttywne pytania i informacje zwrotne.
- Nie ma degradacji przez kolegów z klasy czy nauczycieli. Nie ma złych historii!



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Proces ten można przyspieszyć, prosząc uczniów z wyprzedzeniem o pierwsze myśli dotyczące osobistej historii na potrzeby koła opowieści. Nauczyciel może również zacząć otwierać się przed uczniami i dzielić się osobistym doświadczeniem. W tym kroku nie chodzi o prezentowanie gotowych, idealnych historii. Skupia się raczej na tym, by zmusić się nawzajem do myślenia, zaciekawic się doświadczeniami innych i zapytać uczniów o pomysł, jak mogliby przekształcić swoje doświadczenia w opowieść i konteksty.



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Bądź jak szczery Abe: Jak Content Marketerzy mogą budować zaufanie poprzez opowiadanie historii



Ważne jest, by odbywało się to w sposób pełen szacunku i empatii. Wcześniej grupa może wyraźnie uzgodnić taki sposób komunikacji. Kiedy dana osoba skończy swoją opowieść, uczniowie lub nauczyciel mogą zadawać pytania. Należy unikać przerywania. Ponadto należy zawsze pozostać przy osobie i jej historii, która jest przedstawiana i unikać dygresji lub odwoływania się do własnych historii i/lub ogólnych tematów i kontekstów.



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



W przypadku koła opowieści dobrze jest mieć elastyczne ramy czasowe. Każdy powinien - jeśli chce - mieć swoją szansę na wypowiedź

i podzielenie się pierwszymi myślami. Kolejność jest nieistotna, dlatego dla celów internalizacji dobrowolności narracji nie jest konieczne przestrzeganie kolejności krzeseł.

Co zrobić, gdy uczniowie mają tylko mgliste myśli na ten temat i obawiają się, że nie będą w stanie opowiedzieć historii?



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Opowiadanie w klasie
jako strategia
nauczania



Następnie zadaniem nauczyciela i w razie potrzeby pomocnika jest zachęcenie osoby/osób do dalszego myślenia lub zachęcenie ich poprzez zadawanie pytań. W zależności od tematu możliwe są takie pytania, jak pokazano poniżej:

- ✓ Jakie sytuacje były dla Ciebie szczególne w przeszłości?
- ✓ Czy jest coś, z czym w przeszłości miałeś trudności, a dziś już nie?

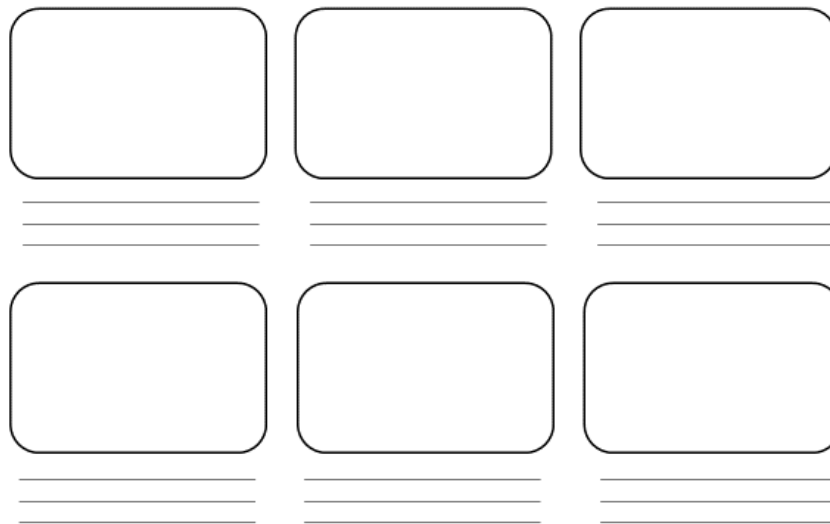


5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST

- **Storyboard**

Uczniowie otrzymują czystą kopię storyboardu (rys. 1) wydrukowaną na formacie A3. Za pomocą pól mogą ustrukturyzować swoją opowieść, czyli stworzyć wizualny plan swojej historii oraz wyjaśnić i rozszerzyć ją za pomocą słów kluczowych. Możliwa jest również praca tylko z obrazkami. Nie ma wymagań co do jakości obrazków (stick figures).



(Rys. 1)

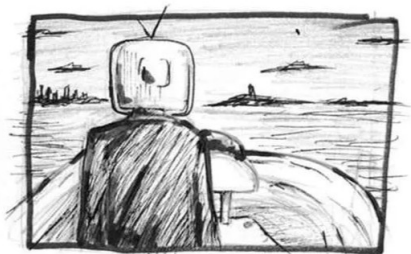
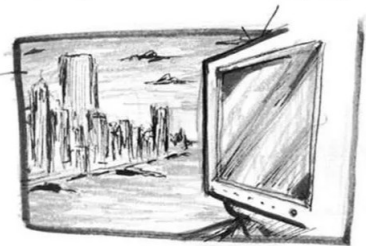
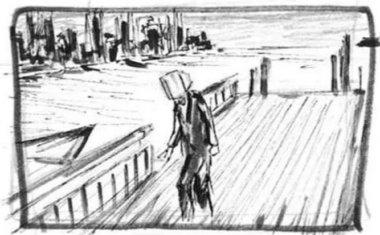


5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Darmowy kreator storyboardów online



Storyboard to wstępny plan indywidualnej realizacji opowieści, na który zdecydowano się po zainspirowaniu się innymi pomysłami podczas kręgu opowieści.

Po rozdaniu szablonów uczniowie mogą rozlokować się w dowolnym miejscu sali, aby pracować nad swoimi storyboardami. Niektórzy lubią dyskutować w małych grupach, inni wolą usiąść samotnie przy stole...

Ogólnie rzecz biorąc, możliwe jest, aby uczniowie pracowali w stałych zespołach przez cały proces.

Storyboard służy do znalezienia (kilku) pomysłów na obrazki oraz do pierwszego streszczenia historii.



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



W zależności od poziomu i wielkości klasy, ten etap zajmuje 30 minut lub więcej. Ważne jest, aby wszyscy ukończyli te etapy, ponieważ storyboard służy jako miarodajna podstawa dla późniejszego filmu. W razie potrzeby ukończenie storyboardu może być również zadane jako zadanie domowe.



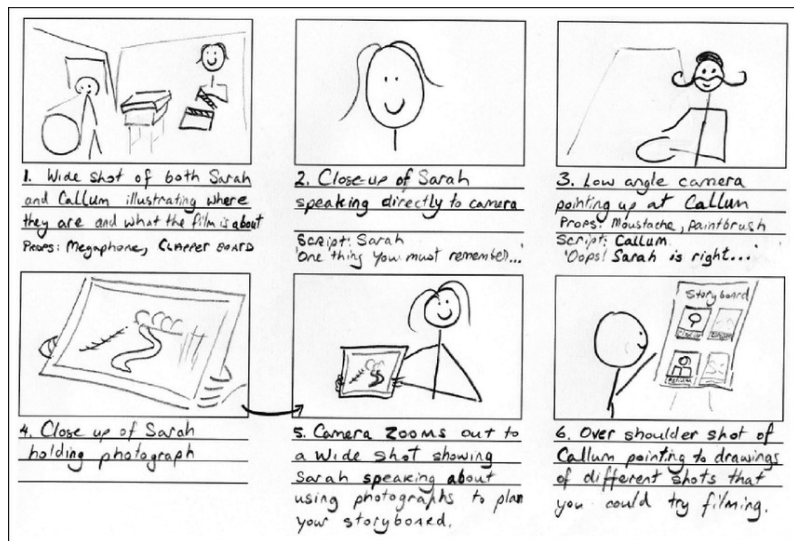


5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Tworzenie scenariusza
a opowiadania



● Skrypt

Pierwsza językowa kondensacja storyboardu ma teraz zostać przekształcona w adekwatną gramatycznie formę tekstową. Opowiadający piszą własną historię własnymi słowami - nauczyciele mogą w razie potrzeby wspierać klasę lub pojedynczego ucznia lub zachęcać do wzajemnego wsparcia lub niezbędnych korekt.

Ten tekst jest "strukturalną podstawą dla produkowanych później klipów".

Dlatego ważne jest, aby narrator zapisał historię tak, jak chce ją opowiedzieć - we własnym rytmie. W najlepszym wypadku nauczyciel powinien ostrożnie ingerować w treść.



5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST

Formalnie nauczyciel może zapewnić wsparcie poprzez zadawanie pytań i udzielanie pomocy w razie potrzeby. W ten sposób może zapewnić wstępną pomoc w zakresie strukturyzacji, np.: "Opowiadanie ma wstęp, część główną, zakończenie" -- "Najlepiej opowiadać je po kolei" -- "Aby było ekscytujące, wymaga (emocjonalnego) wzmocnienia".

Dobrym pomysłem jest podzielenie tekstu na moduły tekstowe, ponieważ większości osób łatwiej jest mówić lub czytać bezbłędnie mniejsze fragmenty, co ma później znaczenie w przypadku nagrań dźwiękowych.

Jeśli jest to pożądane, na końcu może nastąpić proces korekty, w którym studenci wzajemnie poprawiają swoje skrypty, lub nauczyciel koryguje zgubne błędy językowe lub gramatyczne.





5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Opowiadanie w klasie



Jeśli uczeń nie potrafi lub nie chce pisać i mówić w wystarczającym stopniu w języku lokalnym, należy wcześniej zorganizować pomocnika, który zna ten język, aby tłumaczył polecenia nauczyciela i jego komentarze w kręgu opowieści.

Mogą również wspierać ich w tworzeniu storyboardów i scenariuszy, a na koniec pomóc im w tworzeniu napisów, aby filmik mógł być udostępniony reszcie klasy.

Generalnie storyboardy i cyfrowe opowieści mogą być tworzone bez tekstu mówionego. Filmy wideo mogą być również tworzone przy użyciu znaczących obrazów, indywidualnych słów kluczowych/paneli tekstowych, napisów i muzyki. Jeśli uczniowie mają trudności z napisaniem swoich myśli niezależnie od ich umiejętności językowych, mogą również pracować wyłącznie z obrazami.





5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



Znaczenie
opowiadania i
tworzenia historii

Trudno nam jednak dodać do filmiku tekst własny bez jego wcześniejszego napisania.

Nie jest bowiem łatwo opowiedzieć historię surowo, swobodnie i bez błędów.

Jest to nawet problem, gdy tekst jest sformułowany.

Na zwykłe 2-3 minuty cyfrowej opowieści potrzebujesz około 250 słów.

W zależności od poziomu klasy i wielkości grupy, ten etap powinien być zaplanowany na 30 minut lub więcej (ewentualnie jako zadanie domowe).





5.2 Tworzenie opowieści

Metodologia DST



"To tak, jakby każdy opowiadał historię o sobie wewnątrz własnej głowy. Zawsze. Przez cały czas. Ta historia czyni cię tym, kim jesteś. Budujemy siebie z tej historii"

- Patrick Rothfuss



NAJWAŻNIEJSZE WNIOSKI

- Proces pisania jest zorganizowany w trzech etapach: Pisanie tekstu mówionego, scenariusza, poprzedzone jest (nie zawsze obowiązkowym) kołem opowieści i (w dużej mierze obowiązkowym) storyboardem.
- Na zwykle 2-3 minuty cyfrowej opowieści potrzebujesz około 250 słów.
- Historie cyfrowe mogą być tworzone bez tekstu mówionego. Filmy wideo mogą być również tworzone ze znaczącymi obrazami, indywidualnymi słowami kluczowymi/panelami tekstowymi, napisami i muzyką.



The background of the slide is a close-up photograph of a person's hands planting a small green seedling into a pot of dark soil. The hands are positioned to support the stem of the plant as it is being placed. The lighting is soft, highlighting the texture of the soil and the skin of the hands. The overall composition is centered and focused on the act of planting.

Podjednostka 5.3

Jak przenieść
DST z sal
lekcyjnych do
sieci



5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową

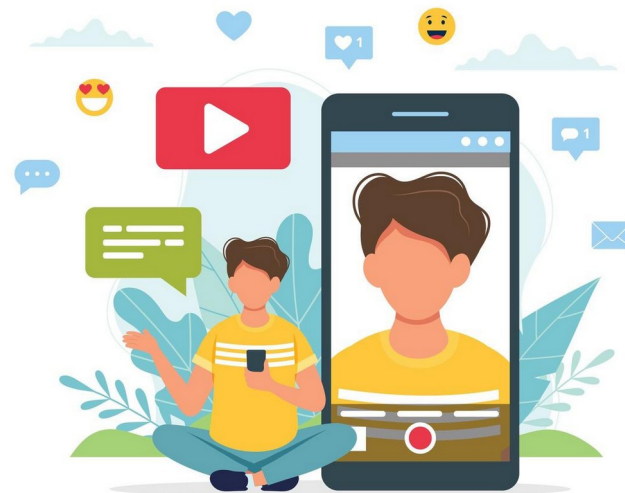


Jak smartfony zmieniły sposób tworzenia treści

Do cyfrowego (...)

Dla kolejnych etapów należy zorganizować sprzęt techniczny i logistyczny, tj.

- Uczniowie przynoszą swoje smartfony, laptopy, mikrofony i słuchawki w razie potrzeby;
 - Do nagrań audio (o ile uczniowie nie wykonają ich jako pracy domowej) jest wystarczająca ilość sal;
 - Sala komputerowa może być zarezerwowana dla grupy, lub
 - Uczniowie przynoszą własne laptopy/tablety;
- połączenie z internetem jest pomocne, ale nie jest absolutnie konieczne.





5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową



Mobile Storytelling

Do cyfrowego (...)



Tworzenie dźwięku/mediów

Tekst pisany może być teraz nagrany jako dźwięk za pomocą różnych urządzeń (telefon komórkowy, komputer, urządzenie rejestrujące, tablet ...).

Słowa mogą być odczytywane, rapowane, śpiewane lub....

Nagrania powinny być dokonywane w cichym miejscu.

W razie potrzeby należy wcześniej zarezerwować odpowiednie pomieszczenia. Uczniowie wycofują się indywidualnie lub w parach, aby nagrać swój tekst. Jeśli pracujecie w parach, osoba A przejmuje nagranie, a osoba B może skupić się na mówieniu.





5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową



Jak nagrać świetne a
udio na smartfonie

Do cyfrowego (...)



Współpraca więcej niż dwóch osób nie ma w tym momencie większego sensu, gdyż zwiększa to tylko prawdopodobieństwo wystąpienia zakłóceń.

W przypadku dzisiejszych smartfonów nagrywanie głosu jest bezproblemowe: można to zrobić bezpośrednio lub za pomocą mikrofonu zestawu słuchawkowego lub specjalnego mikrofonu, który można kupić za kilka euro w specjalistycznych sklepach. Oczywiście strumień audio mógłby być również rejestrowany za pomocą tabletów, kamer lub laptopów.





5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową



Jak profesjonalnie na
grać swój głos

Do cyfrowego (...)



To nie takie proste przeczytać tekst (w połowie) bez błędów, wyraźnie, nie za szybko i nie za łatwo. Dlatego nagranie będzie wymagało zapewne kilku prób. Tekst można podzielić na różne części w sposób opisany wcześniej.

Potrzebny czas zależy od liczby uczniów i cichych miejsc. 10-15 minut na jeden scenariusz powinno wystarczyć. Jeśli nagranie audio nie zostanie oddane jako zadanie domowe, uczniowie prawdopodobnie będą kończyć swój scenariusz w różnym tempie. Należy zatem zadbać o to, by ci, którzy skończą wcześniej, mogli kontynuować kolejne etapy.



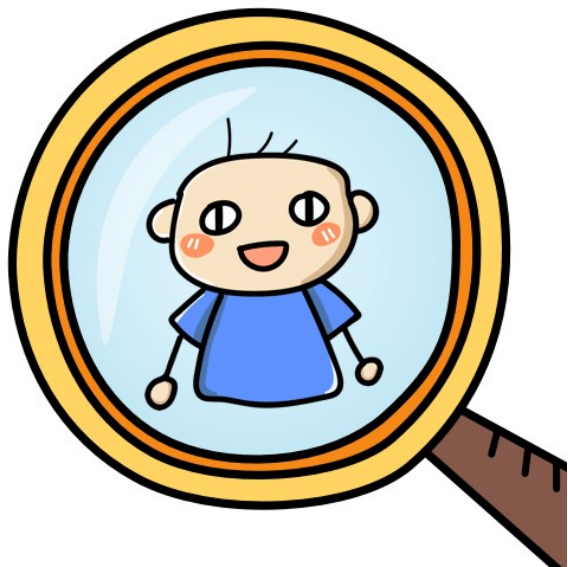


5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową



23+ Strony, na których można znaleźć darmowe zdjęcia

Do cyfrowego (...)



Produkcja wideo

Nie ma ograniczeń co do kreatywności w ilustrowaniu tego, co zostało powiedziane. Uczniowie mogą korzystać z różnych źródeł obrazu. Można robić zdjęcia lub wspólnie szukać, tworzyć małe filmiki, generować własne rysunki (analogowe, a następnie fotografowane lub cyfrowe za pomocą odpowiednich programów), dobierać odpowiednią muzykę.



5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową



Pobieranie muzyki Ro
yalty Free

Do cyfrowego (...)

W przypadku wykorzystania muzyki i zdjęć należy przestrzegać informacji o ochronie danych i praw autorskich. Z zebranych nagrań dźwiękowych, zdjęć, filmów i muzyki można przy pomocy odpowiedniego oprogramowania stworzyć film. Dzięki temu film może być edytowany, poprawiony pod kątem wad, a następnie zapisany.





5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową

Do cyfrowego (...)



Wyszukiwanie obrazów/produkcja + muzyka

Gdy tylko storyboard jest gotowy, można już przystąpić do poszukiwania obrazów lub produkcji i wyboru muzyki. Albo uczniowie przygotowują ten etap jako zadanie domowe i przynoszą własne wyniki analogowe i cyfrowe. Albo są wcześniej proszeni o przyniesienie ze sobą twardych dysków, albumów ze zdjęciami itp. i przeszukanie ich na miejscu.



5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową



Najlepsze wyszukiwar
ki obrazów dla treści
wizualnych

Do cyfrowego (...)

W wyszukiwarkach (takich jak Google) można ustawić filtry, tak aby np. znajdowane były tylko zdjęcia wolne od praw autorskich.

Niektóre programy do produkcji wideo oferują wolne od praw autorskich szablony graficzne, muzykę, dźwięki itp., które można znaleźć poprzez wyszukiwanie słów kluczowych.

W Internecie istnieją również różne bazy danych mediów wolnych od praw autorskich.





5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową



10 potężnych technik dla bogatego opowiadania wizualnego

Do cyfrowego (...)



Oczywiście można też wykonać własne rysunki, np. za pomocą programu Paint, lub za pomocą kartek i papieru, a następnie sfotografować. Możecie spróbować swoich umiejętności tutaj, nie ma żadnych ograniczeń dla waszej kreatywności.

Ważna uwaga dotycząca jakości zdjęć: zdjęcia powinny być w formacie .jpeg lub .tiff i nie powinny być niższe niż 300dpi lub 1280x720 pikseli.

Ramy czasowe wymagane na ten krok są indywidualne i zależą od konkretnego tematu i zadania.



5.3 Jak przenieść DST z sal lekcyjnych na stronę internetową

Do cyfrowego (...)



"Najbardziej niesamowite jest dla mnie to, że każda osoba, która ogląda film, niekoniecznie jeden z moich filmów, przynosi cały zestaw unikalnych doświadczeń, ale dzięki starannej manipulacji i dobremu opowiadaniu historii można sprawić, że wszyscy będą klaskać w tym samym czasie, mieć nadzieję, że będą się śmiać w tym samym czasie i bać w tym samym czasie."

- Steven Spielberg

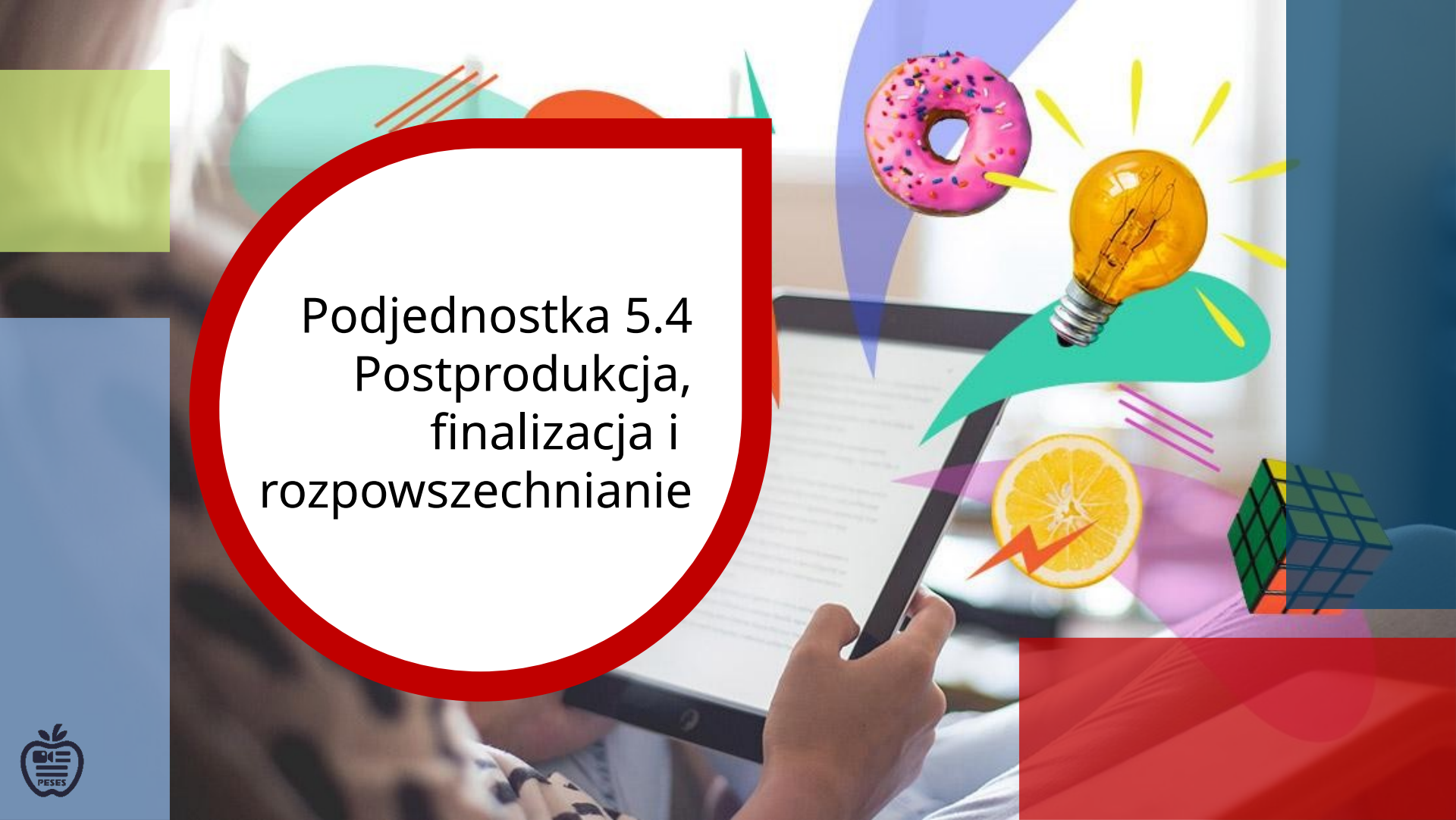




NAJWAŻNIEJSZE WNIOSKI

- W dzisiejszych smartfonach głos można nagrywać bezpośrednio lub za pomocą mikrofonu zestawu słuchawkowego lub specjalnego mikrofonu, który można kupić za kilka euro w specjalistycznych sklepach
- Nie jest tak łatwo przeczytać tekst bez błędów: nagranie będzie wymagało zapewne kilku prób.
- Uczniowie mogą korzystać z różnych źródeł obrazu: robić zdjęcia, tworzyć małe filmy, generować własne rysunki i dobrać odpowiednią muzykę.
- W przypadku wykorzystania muzyki i zdjęć należy przestrzegać informacji dotyczących ochrony danych i praw autorskich.





Podjednostka 5.4
Postprodukcja,
finalizacja i
rozpowszechnianie



5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



NARZĘDZIA DO CYFROWEGO OPOWIADANIA HISTORII



Edycja wideo

Przed przystąpieniem do produkcji filmu za pomocą odpowiedniego oprogramowania należy upewnić się, że dostępne jest niezbędne wyposażenie techniczne.

Czy poszczególni uczniowie lub każda grupa robocza są wyposażeni w odpowiedni i funkcjonalny sprzęt komputerowy (Smartphone/Tablet/Laptop/PC) oraz niezbędne kable?



5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



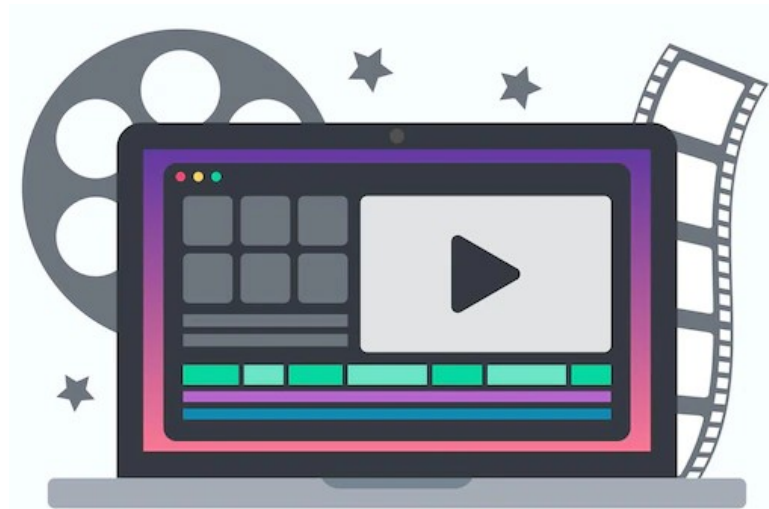
Digital Storytelling w
klasie | WeVideo

Czy wybrane oprogramowanie jest dostępne do produkcji wideo?

Czy to jest albo preinstalowane, czy też istnieją licencje na programy online?

Oto kilka przykładów:

- iMovie (Apple) / MOVIEMAKER (Windows) / KineMaster (Android) - standardowe aplikacje: darmowe i łatwe w użyciu WEVIDEO
- ADOBE - drogi i skomplikowany w obsłudze, ale oferuje więcej narzędzi





5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



Edytor wideo Shotcut
- poradnik dla początkujących



- SHOTCUT - dostępny w wielu językach, mniej nadaje się jako wprowadzenie do produkcji wideo
- Moviemaker (dla Microsoftu) oraz iMovie (dla Apple) to darmowe aplikacje do edycji. Oferują one szerokie możliwości edycji, zwłaszcza przenoszenia obrazów, a tytuły i napisy mogą być tworzone bezpośrednio.

Najlepszym sposobem na poznanie poszczególnych funkcji jest ich wypróbowanie - dotyczy to każdego oprogramowania.





5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



Jak dodać napisy do filmów w serwisie YouTube



Do filmów, których język nie jest zrozumiały dla większości widzów, można dodać napisy.

Czas potrzebny na to jest bardzo różny w zależności od osoby. My sami byliśmy mile zaskoczeni widząc, że zarówno uczniowie, jak i nauczyciele potrzebują czasem tylko kilku godzin, aby stworzyć imponujące filmy. Ponadto, mniej znaczy więcej. Nawet bardzo proste filmy, z niewielką ilością efektów specjalnych i multimediiów, mogą przekazać wspaniałe, głębokie przesłanie.

Również przy tym kroku należy zawsze pamiętać: Nie ma złych historii!





5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych

Niektórzy opowiadający mogą już czuć się swobodnie z niektórymi narzędziami, oprogramowaniem lub aplikacjami bardziej niż z innymi. Inni mogą być nowi w cyfrowym opowiadaniu historii i są zdenerwowani nauką czegoś nowego i pozornie skomplikowanego.

Istnieją jednak dostępne narzędzia do cyfrowego opowiadania historii, które oferują podstawowe funkcje, których początkujący użytkownik może się łatwo nauczyć w krótkim czasie.

Ponadto przydatna może być praca uczniów w małych grupach, aby lepiej dzielić się swoimi doświadczeniami z oprogramowaniem.



Najlepsze aplikacje d
o edycji wideo dla dzi
eci





5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



Projekcja - prezentacja filmów

Teraz każdy może podzielić się swoją pracą z innymi.

Filmy mogą być moderowane przez samych uczniów lub przez nauczyciela.

Podobnie jak w przypadku koła opowieści, uczniowie powinni słuchać z szacunkiem i udzielać odpowiednich informacji zwrotnych.

Ważne jest, aby unikać wszelkich negatywnych reakcji na osobiste historie.



5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

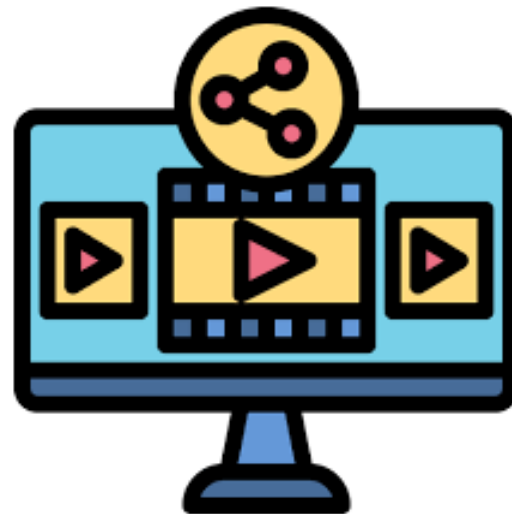
Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych

Gotowe filmy można udostępnić szerszej publiczności po zakończeniu i zebraniu deklaracji rodzica, a zwłaszcza ucznia o zrozumieniu tematu.

Również w tym przypadku istnieją różne możliwe formaty. Uczniowie mogą pokazać swoje cyfrowe historie online lub z żywą publicznością, np. na zakończenie dni projektowych, na wieczorze rodziców, w klasie na zakończenie roku szkolnego.



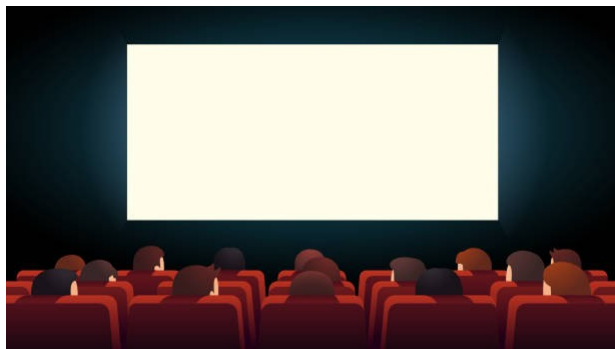
Wyświetlanie pracy uczniów





5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



Miłą atmosferę seansu można stworzyć udostępniając popcorn, jak w kinie, a wszyscy mogą zająć wygodne miejsce siedzące, np. na podłodze w półkolu...

Szczególnie w odniesieniu do efektu uczenia się, opowiadanie historii obejmuje liczenie i słuchanie siebie nawzajem.

Nauczyciel powinien uświadomić słuchaczom, jak wygląda pełna szacunku interakcja i konstruktywna informacja zwrotna. Można to omówić zarówno tematycznie, jak i metodycznie.



5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

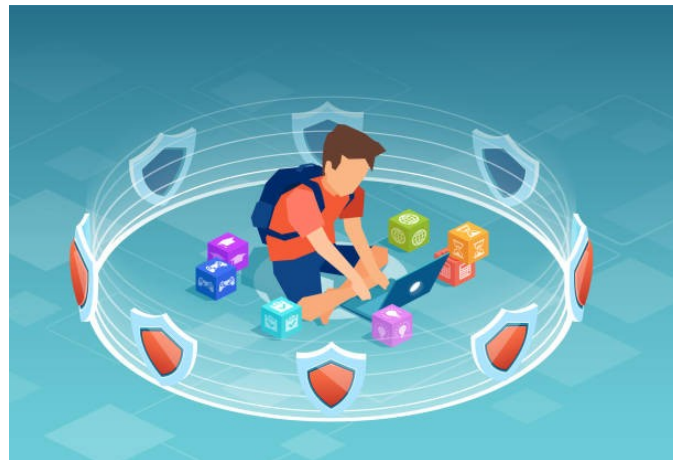
Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



Czy można gromadzić dane osobowe dzieci?

Ochrona danych

- Korzystanie z prywatnych urządzeń uczniów: z prywatnego sprzętu korzystają uczniowie, mogą robić zdjęcia tylko sobie.
- Wpuszczanie kolegów z klasy lub nauczycieli z własnym sprzętem jest prawnie problematyczne. Uczniowie mogą się wzajemnie filmować/fotografować tylko za pomocą sprzętu szkolnego i zgody nauczyciela.



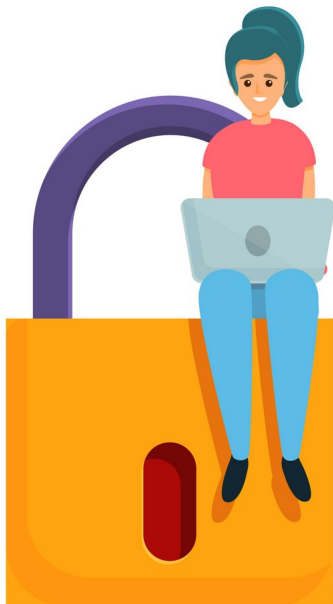


5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



Podstawowe rozporządzenie o ochronie danych



- Materiał zdjęciowy i filmowy:

Mając na uwadze publikację na większą skalę, należy zadbać o to, by uczniowie w swoich cyfrowych historiach wykorzystywali tylko wolne od praw autorskich zdjęcia i muzykę z Internetu.

W przypadku wykorzystania zdjęć przedstawiających np. członków rodziny, przyjaciół lub kolegów z klasy ważne jest, aby uczulić uczniów na odpowiedzialne korzystanie z mediów zgodnie z podstawowym rozporządzeniem o ochronie danych. Oznacza to, że osoby przedstawione muszą wyrazić zgodę na publikację tych zdjęć.



5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych

- Oświadczenia o wyrażeniu zgody przez małoletnich

Jeśli chodzi o zgodę uczniów poniżej 14 roku życia, zawsze muszą się za nich podpisać rodzice lub prawni opiekunowie.

Od 14 roku życia do 18 roku życia uczniowie oprócz opiekunów prawnych muszą podpisać się za siebie.





5.4 Postprodukcja, finalizacja i rozpowszechnianie

Edycja wideo, prezentacja i ochrona danych



*"Zdradzę ci sekret.
Starzy gawędziarze
nigdy nie umierają.
Znikają w swojej
własnej historii".*

- Vera Nazarian



NAJWAŻNIEJSZE WNIOSKI

- Nagranie głosowe jest podstawową sekwencją klipów wideo. Dlatego w pierwszej kolejności powinno być dodane do ścieżki audio. Dzieje się tak dlatego, że sekwencja obrazów i innych wybranych mediów jest oparta na szybkości słowa mówionego.
- Pliki dźwiękowe i graficzne powinny być dodane w jak najwyższej jakości.
- Przejścia między poszczególnymi obrazami lub sekwencjami wideo dodanymi za pomocą oprogramowania zapewniają płynny proces
- Opowiadanie historii obejmuje liczenie i słuchanie siebie nawzajem. Nauczyciel powinien uświadomić słuchaczom, że należy szanować interakcję i konstruktywną informację zwrotną. Można je omawiać zarówno tematycznie, jak i metodycznie.





Digital Stories to Promote
Environmental Sustainability
Education in Schools



Co-funded by
the European Union

AdM
ArchiviodellaMemoria

PROGRAM SZKOLENIA I TRWAŁOŚĆ HISTORIE DOTYCZĄCE ROZWOJU ZRÓWNOWAŻONEGO

MODUŁ 5. Cyfrowe historie dla zrównoważonego rozwoju