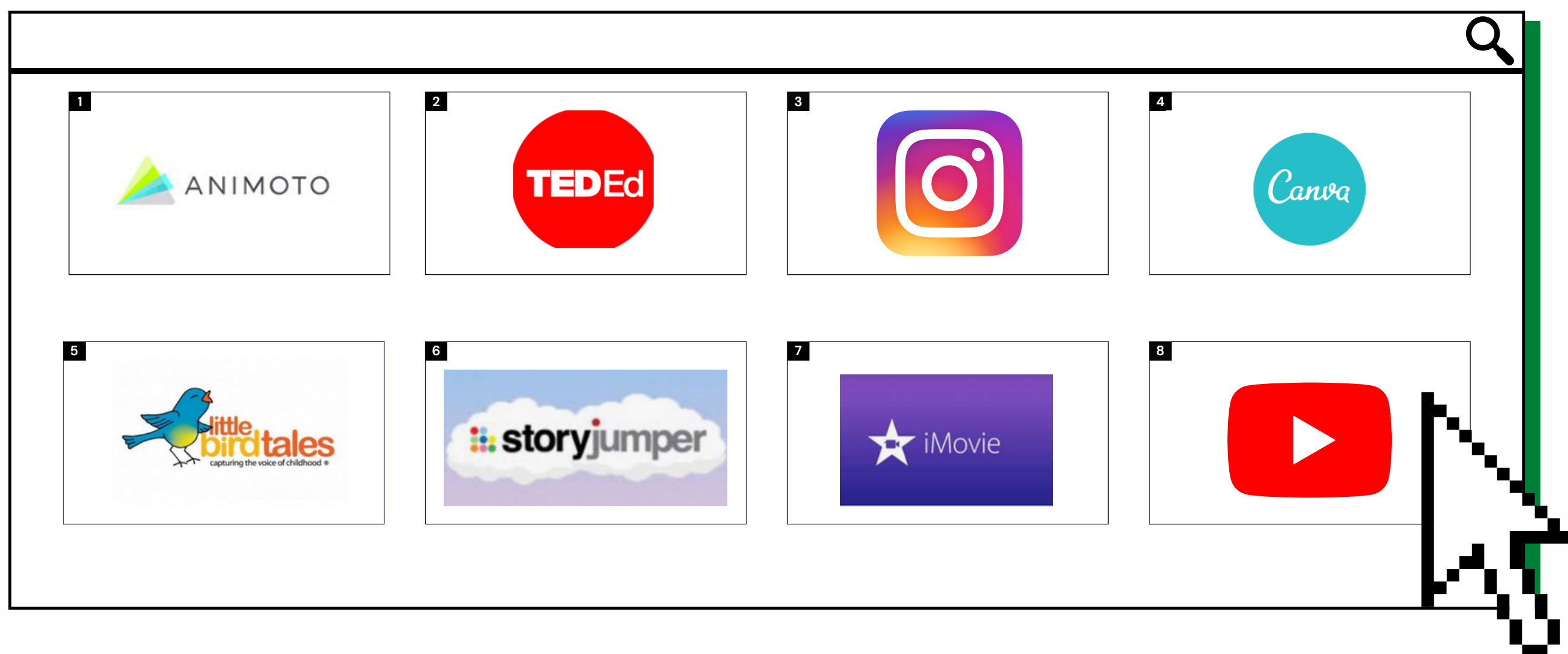




Skaitmeninio istorijų pasakojimo metodų taikymas suaugusiųjų švietime „CHAT2020“



Turinys

SKAITMENINIS PASAKOJIMAS.....	4
PRATARMĖ.....	4
ĮVADAS.....	4
KAIP SUKURTI GERĄ SIUŽETĄ?.....	5
Iš ko susidaro gera istorija ir kas skaitytojams įdomu?.....	5
PIRMIAUSIA SAUGUMAS.....	7
Autorių teisės.....	7
SKAITMENINIO PASAKOJIMO METODAS ĮVAIRIUOSE KONTEKSTUOSE.....	8
Šeimos kontekstas.....	8
Savanorystės kontekstas.....	8
Klasės kontekstas.....	9
Trečiojo amžiaus universiteto kontekstas.....	9
Neformaliojo mokymosi kontekstas.....	9
Kalėjimo kontekstas.....	10
„SLIDE“ METODAS.....	12
Kodėl skaitmeninis pasakojimas, kodėl pasakojimas šiandieniniame pasaulyje?.....	12
INTERNETINIAI ĮRANKIAI SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ PRISTATYMO KURTI.....	13
INTERNETINIAI ĮRANKIAI KURIANT DAUGIALYPĖS TERPĖS PRISTATYMĄ.....	15
INTERNETINIAI ŽODŽIŲ DEBESŲ ĮRANKIAI.....	15
VAIZDO ĮRAŠŲ ĮRANKIAI ISTORIJOMS KURTI.....	16
SUSIPAŽINIMAS SU ANIMOTO KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	16
ANIMOTO APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESU.....	16
Kas yra Animoto?.....	16
Kodėl Animoto?.....	16
Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Animoto?.....	16
Naudingos nuorodos.....	16
SUSIPAŽINIMAS SU IMOVIE KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	17
IMOVIE APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESU.....	17
Kas yra iMovie?.....	17
Kodėl iMovie?.....	17
Ką galima padaryti su iMovie?.....	17
Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant iMovie?.....	17
Naudingos nuorodos.....	17
SUSIPAŽINIMAS SU YOUTUBE EDITOR KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	18
YOUTUBE EDITOR APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESU.....	18
Kas yra YouTube Editor?.....	18
Kodėl YouTube Editor?.....	18
Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant YouTube Editor?.....	19
Naudingos nuorodos.....	19
SUSIPAŽINIMAS SU CANVA KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	19
CANVA APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESU.....	19
Kas yra Canva?.....	19
Kodėl Canva?.....	19
Ką galima padaryti su Canva?.....	20
Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Canva?.....	20
Naudingos nuorodos.....	20
SUSIPAŽINIMAS SU STORY JUMPER KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	21
STORY JUMPER APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESU.....	21
Kas yra Story Jumper?.....	21
Kodėl Story Jumper?.....	21
Ką galima padaryti su Story Jumper?.....	21

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Story Jumper?.....	21
Naudingos nuorodos.....	21
SUSIPAŽINIMAS SU EDMODO KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	22
Edmodo.....	22
Kas yra Edmodo?.....	22
Kodėl Edmodo?.....	22
Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Edmodo?.....	23
Naudingos nuorodos.....	23
SUSIPAŽINIMAS SU TED-ED KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	24
TED-ED.....	24
Kas yra TED?.....	24
Kodėl TED-Ed?.....	24
Kas yra TED-Ed Animations?.....	24
Kas yra TED-Ed Lessons Worth Sharing?.....	25
SUSIPAŽINIMAS SU LITTLEBIRDS.COM KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	25
Littlebirdtales.com.....	25
Kas yra Littlebirdtales.com?.....	25
Kodėl Littlebirdtales.com?.....	26
Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Little Bird Tales?.....	26
Naudingos nuorodos.....	27
SUSIPAŽINIMAS SU INSTAGRAM KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ.....	27
Instagram.....	27
Kas yra Instagram?.....	27
Kodėl Instagram?.....	27
Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Instagram?.....	28
Naudingos nuorodos.....	30

Skaitmeninis pasakojimas

PRATARMĖ

Ši el. knygelė skirta suaugusiųjų švietėjams, kurie aktyviai dalyvauja neformaliojo suaugusiųjų švietimo srityje ir siekia įgalinti besimokančius suaugusiuosius įgyjant pagrindinių ar papildomų skaitmeninių įgūdžių. Šie įgūdžiai gali labai paveikti besimokančiųjų kasdienį gyvenimą.

Yra žinoma, kad nuotolinio bendravimo reikia ne tik švietime, bet ir įvairiausiose profesinėse bei asmeninėse srityse, taip pat ir besimokantiems suaugusiesiems.

Išmokus naudotis skaitmeniniais įrankiais, bendravimas tampa prieinamesnis, dinamiškesnis, įdomesnis ir lankstesnis. Tai gali pagerinti tarpkultūrinius ir socialinius santykius, priversti besimokančius suaugusiuosius aktyviai dalyvauti mokymosi procese.

Knygelė parašyta atsižvelgiant į šiuos poreikius.

Įvadas

Istorijų pasakojimas arba menas pasakoti žodžiu ir raštu yra senovės civilizacijų metodas perduoti istorijas. Graikų, etruskų ir romėnų civilizacijos perdavė istorijas, skirtas įvairiai auditorijai, pasitelkusios vaidilas arba pasakotojus, kartais naudodamos paminklus (ir net antkapius!).

Po to pasakojimai, naudojami įvairiais būdais ir žanrais tapo priemone, kuri paskatino gilius individualius, kultūrinius ir politinius pokyčius. Arba konkrečiau, pasakojimai ir jų gilus grožis įskiepijo kai kuriems graikams, kad reikia tvirtai tikėti savimi, o tai galiausiai paskatino pereiti nuo monarchinio prie demokratinio valdymo, jau nekalbant apie klestinčią visuomenę, kuri ir toliau puoselėjo humanistinius menus ir tobulėjimą.

Šiais laikais pasakojimas gali būti suskaitmenintas ir tokiu būdu informacija gali greitai ir lengvai pasklisti visame pasaulyje. Kiekvienas gali tapti turinio kūrėju.

„Skaitmeninis pasakojimas“ yra palyginti naujas terminas, apibūdinantis naują praktiką, kurią taiko žmonės, naudodami skaitmenines priemones istorijos pasakojimui. Kitaip tariant, skaitmeninės istorijos yra daugialypės terpės pristatymai, kurie pasakojimo struktūroje sujungia įvairius komunikacinius elementus.

Skaitmeninis pasakojimas apibūdina paprastą, kūrybišką procesą, kurio metu žmonės, nedaug turintys ar visai neturintys filmų kūrimo kompiuteriu patirties, gali įgyti įgūdžių, kurie padėtų sukurti dviejų minučių filmuką, daugiausia naudojant nejudančius vaizdus ir įgarsinimą. Tada šiuos filmukus galima rodyti internete arba transliuoti per televiziją.

Nors tai yra puikus būdas mokytis ir dalintis idėjomis, tačiau jis yra rizikingas, nes neišsilavinusiam asmeniui sunku atskirti tikrąją informaciją nuo melagingos ir visada išlieka galimybė būti manipuliuojamam, apgautam ar klaidingai informuotam. Štai kodėl švietimas ir kritinio mąstymo ugdymas vaidina pagrindinį vaidmenį kovojant už teisingesnį ir gražesnį pasaulį.

Kodėl skaitmeninis pasakojimas?

Tradicinis pasakojimas yra galinga švietimo priemonė. Integruojant skirtingas žiniasklaidos priemones, galima paskatinti suaugusiuosius pasakoti dar įdomesnes istorijas. Dar svarbiau, kad tai darydami, jie išmoksta elgtis su informacija iš įvairių el. šaltinių ir ugdo savo IKT kompetencijas ir komunikacinius gebėjimus. Be to, skaitmeninius pasakojimus besimokantieji atlieka poromis ar mažomis grupėmis, kur jie mokosi komandiškumo ir bendradarbiavimo bei kitų tarpasmeninių įgūdžių, kurie „XXI amžiaus raštingumo aukščiausiojo lygio susitikime“ laikomi pagrindiniais elementais ugdant esminius raštingumo įgūdžius. Kai istorija yra „baigta“, ji paprastai pateikiama arba intranete arba internete, kad kiti galėtų pamatyti ir dalytis komentarais, kurie yra naudojami kaip idėjų šaltiniai, padedantys formuoti galutinį produktą. Žinoma, yra labai smagu paskelbti tai, ką potencialiai gali perskaityti kiti. Nors šių funkcijų yra neįmanoma atkartoti popieriuje, jas tikrai lengviau įgyvendinti internete. Paprašydami besimokančiųjų kurti ir rinkti istorijas iš įvairių šaltinių, turite galimybę paskatinti juos apmąstyti ir paaiškinti savo pasirinkimus ir paskatinti kritiškiau žiūrėti į mokymosi procesą bei savo pasirinkimus.

Kaip sukurti gerą siužetą?

Iš ko susidaro gera istorija ir kas skaitytojams įdomu?

Tai tikriausiai klausimai, kuriuos sau turėtų užduoti kiekvienas pasakotojas. (Lisa C. Miller: Make Me a Story: Teaching Writing Through Digital Storytelling. Portland, Maine Seite 14.)

Apskritai kiekvieną istoriją sudaro trys dalys: pradžia, vidurys, pabaiga arba aiškiau pradinė situacija, komplikacija ir jos sprendimas. (Thomas Pyczak: Strategisches Storytelling. Prieiga per internetą:

<https://www.strategisches-storytelling.de/was-ist-storytelling/>)

Kalifornijoje skaitmeninių pasakojimų centras (CDS) (www.storycenter.org) iš pradžių manė, kad žemiau pateiktas turinys yra esminis geros istorijos komponentas:

- Požiūris
- Dramatiškas klausimas
- Emocinis turinys
- Tavo balso dovana
- Garso takelio galia
- Ekonomiškumas
- Tempas (informacija imta iš: https://de.wikipedia.org/wiki/The_Seven_Basic_Plots)

Vėliau turinys buvo šiek tiek patobulintas ir pavadintas septyniais skaitmeninio pasakojimo žingsniais:

- Jūsų įžvalgos
- Jūsų emocijos
- Akimirkos radimas
- Savo istorijos matymas
- Savo istorijos girdėjimas
- Savo istorijos modeliavimas
- Pasidalinimas savo istorija (informacija imta iš: https://de.wikipedia.org/wiki/The_Seven_Basic_Plots.)

Lisa C. Miller tyrinėdama skaitmeninį pasakojimą šį turinį įtraukė į šiuos punktus:

Įdomus klausimas, į kurį reikia atsakyti: istorijos visada turėtų būti sustruktūruotos taip, kad jos būtų pakankamai įdomios ir skaitytojas liktų susidomėjęs iki galo. Dėl šios priežasties reikėtų pasirinkti tokius klausimus, kad beskaitydamas istoriją žmogus norėtų sužinoti, kas įvyks toliau. Klausimai, į kuriuos atsakoma tik taip arba ne, skaitytojui yra nuobodūs. Jie nesukelia susidomėjimo ir nesukuria įtampos.

Poveikis: istorijos veikia tik tuo atveju, jei jos emociškai paveikia auditoriją. Štai kodėl pasakojimai turėtų būti struktūrizuoti taip, kad jie priverstų žiūrovus susimąstyti, šypsotis ar net juoktis. Taip pat yra gerai, jei skaitytojas kažko išmoksta iš istorijos.

Aiškus požiūris: visada svarbu istorijose bent kartą pakeisti perspektyvą. Todėl skaitmeninių istorijų rašytojai taip pat turėtų pakeisti savo perspektyvą ir pažvelgti į savo istorijas iš skaitytojo pusės. Tai vienintelis būdas sužinoti, ar istorija perteikia tai, ką rašytojas nori pasakyti.

Ekonomiškumas: prisiminkite, kad skaitmeninės istorijos nėra romanai! Jie neturėtų būti ilgesni nei penkios minutės. Taip yra ne tik dėl to, kad skaitytojo dėmesys neturėtų būti per didelis, bet ir dėl to, kad vaizdo ar garso failai kompiuterio serveryje užima daug vietos. Trumpumas yra vienas iš gyvenimo prieskonių! Šis požiūris taip pat turėtų atsispindėti sakinių formuluotėse. Didžiausias dėmesys turėtų būti skiriamas temos perteikimui.

Balso galia: visos retorinės figūros yra tinkamos kurti geras istorijas!

Menas, padedantis pasakoti istoriją: pagrindinis skaitmeninio pasakojimo skirtumas nuo paprasto pasakojimo yra meninių priemonių naudojimas, pavyzdžiui, nuotraukų, iliustracijų ir pan.

Garso takelis: muzika taip pat yra komponentas, kaip ir filme, kuris gali sukelti įtampą ir išlaikyti skaitytojo dėmesį. (Lisa C. Miller: Make Me a Story: Teaching Writing Through Digital Storytelling. Portland, Maine Seite 15ff)

Daugelis autorių, kurie dalijasi gero skaitmeninio pasakojimo patarimais, visuomet duoda vieną ir tą patį patarimą: visada istorija privalo turėti pagrindinį veikėją. Jis/ji suteikia klausytojui / skaitytojui tapatybę ir įveikia visus sunkumus, kuriuos jam kelia rašytojo dramaturgija. Pasak Booker, pasakojimų galia slypi ir dramaturgijoje. 2004 m. Christopher Booker išleido knygą pavadinimu: „Septyni pagrindiniai siužetai: kodėl mes pasakojame istorijas“. Joje jis tai aiškiai parodo:

„Kad ir kiek istorijoje gali būti veikėjų, visada veiksmas sukasi aplink herojų ar heroję. Būtent tie, kurių likimą tapatiname, kai jie palaipsniui vystosi į savirealizacijos būseną, žymi istorijos pabaigą. Galiausiai visi kiti istorijos veikėjai yra susiję su šia centrine figūra. Tai, ką reprezentuoja kiti veikėjai, iš tikrųjų yra tik dalis vidinės herojaus ar herojės būsenos“

(informacija imta iš: https://de.wikipedia.org/wiki/The_Seven_Basic_Plots.)

Taigi Brooker daro prielaidą, kad kiekviena pasakojimo kryptis kyla iš vadinamųjų „septynių pagrindinių siužetų“, tokių kaip: komedija, tragedija, atgimimas, pabaisos įveikimas, ieškojimas, kelionė ir sugrįžimas bei nuo skudurų iki turtų. (Was is Storytelling? Strategisches Storytelling. Die Kunst, Storys für Ihren Erfolg zu nutzen. Prieiga per internetą: <https://www.strategisches-storytelling.de/sieben-plots-die-sie-kennen-sollten/>)

Atitinkamai herojus nepasiekia tikslo be kliūčių, todėl susidaro tam tikra įtampa. Kartu rašytojas privalo paisyti, kodėl jis kuria šią istoriją ir ko nori ja pasiekti, ką skaitytojas / klausytojas turėtų iš jos suprasti.

Naudingos nuorodos:

What is digital Storytelling? Prieiga per internetą: <https://youtu.be/Jlix-yVzheM> [žiūrėta 12.03.2021.]

Create a digital story. Prieiga per internetą: https://youtu.be/LVKeO5IIR_A [žiūrėta 12.03.2021.]

Basic Steps to Digital Storytelling. Prieiga per internetą: https://youtu.be/gVFJVBCG_7Y žiūrėta 12.03.2021.

Kadangi skaitmeniniame pasakojime naudojamos nuotraukos, iliustracijos ir muzika, šiame kontekste taip pat kyla klausimas, kaip elgtis su autorių teisėmis.

Ne viskas, ką galima rasti internete, gali būti panaudota skaitmeniniam pasakojimui!

Pirmiausia saugumas

AUTORIŲ TEISĖS

Autorių teisės apibrėžia intelektualinės nuosavybės apsaugą savo kūrinyje. Pats kūrinys gali būti tekstas, nuotrauka, vaizdo įrašas ar net muzikos kūrinys.

Daugiau apie autorių teises galite paskaityti: <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyright> arba [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU\(2018\)625126_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_EN.pdf).

Tačiau tarptautiniu mastu nėra vienodo autorių teisių įstatymo. Net jei autorių teisių pažeidimai nėra baudžiami kitose šalyse, tam tikro turinio (pvz.: kino filmo) atsisiuntimas yra baudžiamas interneto vartotojui iš ES, nes jam taikomas atitinkamos šalies autorių teisių įstatymas.

Taigi autorių teisių įstatymas reglamentuoja citatų, programinės įrangos ir panašių dalykų naudojimą. Pirkdami programinę įrangą, jūs gaunate tik nemokamo naudojimo licenciją, o ne intelektualinę nuosavybę. Tas pats pasakytina ir apie muzikos kūrinius: įsigytos muzikos galima klausytis kiek tik norime, tačiau mums neleidžiama naudoti muzikos, pavyzdžiui, savo vaizdo įrašuose.

Todėl kiekvienas, ieškantis vaizdo ir garso medžiagos savo projektams, visada turi iš anksto patikrinti, ar atitinkama medžiaga taip pat gali būti naudojama. Tačiau yra platformų, kuriose galite ieškoti tam tikros medžiagos ir kartu įsigyti atitinkamą licenciją.

Renkantis vaizdus, reikia atsižvelgti į įvairias teises. Iš esmės nuotraukos visada yra saugomos. Visų pirma, yra kūrinio teisė, t. y. realios nuotraukos, kuri priklauso fotografui. Jei nuotraukoje yra žmonių, reikia atsižvelgti į teisę į atvaizdą. Taip pat, jei nuotraukoje yra užfiksuotas, pavyzdžiui, tam tikras prekės ženklas ar pastatas, tuomet reikia atsižvelgti ir į trečiųjų šalių teises. Galiausiai gali tekti net patikrinti platinimo teises, pavyzdžiui, jei nuotrauką paskelbė leidėjas. Objektams taip pat gali būti taikomos autorių teisės ar kitos nuostatos. Pastato architektūra gali būti saugoma autorių teisių. Priešingu atveju yra taikoma vadinamoji „panoramos laisvė“, kuri galioja Vokietijoje, Austrijoje ir Ispanijoje. Viešųjų pastatų ir meno kūrinių nuotraukas leidžiama naudoti ir komerciniais tikslais, jei tik tie pastatai ir meno kūriniai yra viešojoje erdvėje. Kita vertus, Prancūzijoje, Italijoje, Belgijoje, Liuksemburge ir Graikijoje nėra panoramos laisvės. Tačiau net jei fotografuoti tikrai leidžiama, tai automatiškai neapima teisės į publikavimą. Pavyzdžiui, meno kūriniams yra taikomos menininko autorių teisės ir jie negali būti skelbiami internete be leidimo.

Tas pats taikoma vaizdo ir garso įrašams. Visai žiniasklaidai iš pradžių taikomos kūrėjo autorių teisės ir jos gali būti naudojamos ar apdorojamos tik su atitinkama naudojimo teise. Tačiau yra interneto portalų, kuriuose galima įsigyti vaizdo, muzikos ir garso failų licencijas.

Nepaisant to, visada turėtumėte iš anksto atidžiai perskaityti atskirų portalų sąlygas. „Royalty free“ ne visada automatiškai reiškia nemokamą ir neribotą naudojimą.

Skaitmeninio pasakojimo metodas įvairiuose mokymosi kontekstuose

Laikui bėgant, vienas istorijų pasakojimo būdas, kaip ir jų kūrimas, pasikeitė. Tobulėjant technologijoms, daugialypė terpė gali būti naudojama istorijų sklaidai palengvinti. Kompiuteriai yra vis dažniau naudojami istorijų pasakojimui, kas palengvina istorijų pateikimą ir suradimą (Van Gils, 2005). Todėl pasakojimo metodai gali būti naudojami skirtinguose kontekstuose. Toliau mes pateiksime jums keletą kontekstų, kuriuose šis metodas gali būti panaudotas.

Šeimos kontekstas

Skaitmeninis pasakojimas šeimos kontekste gali būti naudojamas kaip laisvalaikio priemonė. Tai įrankis, leidžiantis perduoti žinias ir pagerinti pažįstamą mokymo ir mokymosi aplinką. Šeimoje vyresnio amžiaus žmonės mėgsta pasakoti tradicines istorijas, todėl skaitmeninis pasakojimas gali būti būdas sulieti tradicinį pasakojimą su technologijų naudojimu (Normann, 2001). Skaitmeninių pasakojimų naudojimas yra būdas išreikšti kūrybiškumą, išsaugoti bendruomenės / šeimos identitetą, be to, ugdyti raštingumo įgūdžius ir išmokti naudotis technologijomis. Šio metodo atlikimas šeimoje, skatina pasitikėjimą savimi, didina šeimos narių savivertę ir įgalinimą, motyvuoja būti aktyviais piliečiais.

Skaitmeninis pasakojimas gali sukurti tiltą tarp praeities ir dabarties, pavyzdžiui, tai gali būti gera mokymo ir mokymosi priemonė. Ši patirtis praturtina tiek besiklausančius, tiek pasakojančius, nes dalijimasis gali sukelti teigiamų pokyčių, tokių kaip mentaliteto pasikeitimas. Tiesą sakant, kai kurios šeimos naudoja šį metodą kaip būdą stiprinti draugystę, šeimos ryšius ir santykius. Tai gali padėti šeimos nariams ir draugams pamatyti žmogų kitomis akimis. Mes dažnai matome ir patiriame čia ir dabar, o norint sukurti dabartinę tikrovę gali būti sunku žinant tai, kas nutiko anksčiau. Kadangi žmonės pasaulį suvokia skirtingai, yra naudinga pasakoti istoriją iš skirtingų perspektyvų.

Taigi skaitmeninių istorijų pasakojimas yra metodas, kuris skatina perduoti informaciją iš kartos į kartą, nes jaunesnieji moko vyresnius ir atvirkščiai - kiekviena grupė įgalina save, duoda ir gauna. Nuo tradicinių (žodinių ar rašytinių) pasakojimo metodų jis skiriasi tuo, kad atsiranda papildomi pasakojimų perdavimo būdai ar formos. Multimodalumas reiškia dviejų ar daugiau būdų naudojimą. Tai apima žodinį (sakytinę ar rašytinę kalbą), vaizdinį (pvz., nuotraukos, vaizdo įrašai, simboliai, spalva, dydis), garsinį (pvz., garso efektai, muzika, tylą), erdvinį (pvz., organizavimas, išdėstymas, artumas), ir gestinį (pvz., veido išraiška, kūno kalba) būdus. Kiekvienas būdas perteikia skirtingas prasmes.

Skaitmeninis pasakojimas yra galinga mokymo ir mokymosi priemonė (Robin, 2008), kuri turėtų būti naudojama šeimų mokymosi ir tėvų įtraukimo programose. Tai padeda iškelti istorijas, kurios privalo būti papasakotos ir išgirstos. Švietėjai gali autentišku būdu mokyti kalbos, raštingumo ir technologijų įgūdžių visus programos dalyvius. Tuo pat metu tėvai ir vaikai gali pasakoti savo istorijas ir išreikšti savo įsitikinimus, vertybes ir nuomones kūrybiškais būdais, ko nepavyksta padaryti darant tradicines užduotis. Be to, SIP (skaitmeninis istorijos pasakojimas) prisideda prie gilesnių ryšių tarp šeimos narių ir tarp šeimų bendruomenėse.

Savanorystės kontekstas

Skaitmeninis pasakojimas savanoriškos veiklos kontekste yra stipri komunikacijos priemonė, galinti paveikti savanorystę. Tai leidžia mums kurti ir pritaikyti žinias ir įgūdžius, kurie yra įgyjami šiame kontekste. Skaitmeninis pasakojimas rengia savanorius ir leidžia jiems motyvuoti save, taip pat stiprinti organizacinę kultūrą.

Tai metodas, kuris buvo naudojamas kaip priemonė perduoti ir dalytis žiniomis ir vertybėmis, nes tai yra natūrali, bet galinga komunikacijos, keitimosi žiniomis ir patirtimi technika. Savanoriai mokosi ir kaupia žinias iš pasakojimų, kuriuos jie išgirsta ir patys pasakoja.

Skaitmeninis pasakojimas šiame kontekste gali būti svarbus siekiant įkvėpti žmones savanoriauti, taip pat sutelkti savanorius imtis kolektyvinių veiksmų. Priduriame, kad dalijimasis socialinių organizacijų istorijomis gali suteikti daugiau dėmesio jose atliekamam vidaus darbui ir padidinti paramą.

Šiame kontekste šis metodas sujungia savanorio talentą su naujais įgytais skaitmeniniais įgūdžiais ir istorijomis (jūsų ir kitų), leidžiančiomis visiškai integruoti savanorį, kuris atsiranda kartu kuriant istorijas.

Geros istorijos ne tik sukuria ryšį. Jos suartina ir suteikia pasitikėjimo bei leidžia klausytojui patekti į istoriją ten, kur jis yra, todėl jis tampa atviresnis mokymuisi.

Klasės kontekstas

Skaitmeninis pasakojimas klasėje padeda suaugusiems ugdyti kūrybiškumą, didina jų motyvaciją ir suteikia novatorišką mokymąsi (Dakich, 2008).

Todėl skaitmeninis pasakojimas gali palengvinti konstruktyvistinį požiūrį į mokymą ir mokymąsi. Tai gali būti naudinga švietimo priemonė, nes ji siūlo derinti skaitmeninę laikmeną su naujoviškais mokymo ir mokymosi priemonėmis. Skaitmeninis pasakojimas ne tik lavina mokinių technologinius įgūdžius, bet ir suteikia papildomų žinių (Dakich, 2008).

Skaitmeninis pasakojimas yra pedagoginis metodas, kuris gali būti naudojamas gerinant bendrojo, mokslinio ir techninio švietimo mokymosi rezultatus (Sharda, 2007). Pitler (2006) pabrėžia, kad „efektyviai pritaikytos technologijos ne tik paskatina mokinių tobulėjimą, supratimą ir geresnius rezultatus, bet ir padidina jų motyvaciją mokytis, skatina mokytis bendradarbiaujant, kritiškai bei problemiškai mąstyti“.

Šis metodas iš tikrųjų skatina mąstymo įgūdžius ir ugdo skaitmeninį raštingumą (Ribeiro, 2012). Be to, Royer ir Richards (2007) pabrėžia, kad skaitmeninis pasakojimas pagerina skaitymo įgūdžius ir mokymąsi apie konkrečias problemas. Bull ir Kajder (2004) teigia, kad skaitmeninis pasakojimas gali pagerinti rašymo įgūdžius. Skaitmeninis pasakojimas turi potencialo švietime ir mokyme. Jis gali būti įtrauktas į suaugusiųjų kursų pedagoginę programą, atsižvelgiant į konkrečius švietimo tikslus.

Trečiojo amžiaus universiteto kontekstas

Skaitmeninis pasakojimas trečiojo amžiaus universiteto kontekste koncentruojasi į kolektyvinę sąmonę. Gyvenimo istorijos ar pasakojimai atlieka pagrindinį vaidmenį, nes pagyvenę žmonės per juos parodo savo žinias. Prisimindami ir apmąstydami savo gyvenimą, pagyvenę žmonės gauna daugybę privalumų, kuriuos sustiprina jų dalijimasis pasakojant. Skaitmeninių pasakojimų naudojimas trečiojo amžiaus universiteto kontekste skatina pažinimą, gerą savijautą ir sveikatą, taip stiprindamas asmeninius, socialinius ir kultūrinius santykius. Tai taip pat įtraukia pagyvenusius žmones į skaitmeninį pasaulį, nes veikla apima techninį mokymąsi ir istorijų kūrimą. Todėl tai yra novatoriška priemonė, padedanti skatinti aktyvų ir sveiką senėjimą, gerina atmintį ir užtikrina geresnę gyvenimo kokybę. Tai taip pat skatina prieigą prie technologijų.

Skaitmeninis pasakojimas yra naudojamas šiame kontekste kaip būdas skatinti ir palaikyti bendravimą ir socializaciją, ugdyti pažinimo, komunikacijos, žiniasklaidos ir technologijų įgūdžius bei suteikti socialinę ir emocinę naudą pagyvenusiems žmonėms.

Neformaliojo mokymosi kontekstas

Skaitmeninis pasakojimas neformaliojo mokymosi kontekste įtraukia asmenis į įvairiausias mokymosi veiklas. Jie galės mokytis iš pateiktos medžiagos ir aktyviai dalyvauti mokymosi procese. Šis procesas palaiko socialinę-kognityvinę raidą, socialinę dinamiką ir bendradarbiavimą.

McLellan (2008) mini, kad skaitmeninis pasakojimas paskatina dalyvavimo visuomenėje jausmą, nes jis gali sujungti žmones skirtingose vietose ir situacijose.

Kalėjimo kontekstas

Skaitmeninio pasakojimo taikymas kalėjimo kontekste yra nepaprastai aktualus ir naudingas. Jis turi naudą, kurią galima pagrįsti nustatant poreikius ir kuriant gyvenimo istoriją, kurioje vertinama išgyventa patirtis, arba mokymą, kaip mokymosi sustiprinimą arba sąvokų ir principų pavyzdį.

Be to, institucionalizavimas gali sukelti tapatybės pokyčius bandant prisitaikyti kalėjime, kur yra prarandama autonomija, savarankiškumas, savigarba, privatumas, intymumas, o tai gali sukelti nedarbingumą, vienišumo jausmą ir dėl to gali sumažėti gyvenimo kokybė, nes trūksta bendravimo ir kontakto su išoriniu pasauliu.

Kai asmuo yra institucionalizuojamas, jis susiduria su kolektyvine taisyklių ir primetimų aplinka, neturinčia nieko bendra su jo/jos asmenybe, todėl įstaigos nariai neatsižvelgia į kalinių norus ir apsiriboja fiziologinių poreikių tenkinimu.

Vis dėlto socialinis ir emocinis lygiai yra labai svarbūs, o skaitmeninis pasakojimas padeda perteikti žmogaus jausmus, taip pat skatina jų integraciją ir įtraukimą į aplinką.

Siekiant didesnio stabilumo, skaitmeninis pasakojimas skatina savirefleksiją (Leon, 2008), kuri leidžia kritiškai apmąstyti aplinką.

ŠALTINIŲ SĄRAŠAS

Behmer S: Revisão da literatura Contação digital de histórias: examinando o processo com alunos do ensino médio. 2005.

Bull, G., & Kajder, S. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning and Leading in Technology*, 32(4), 46-49.

Dakich, E., Rumo à prática social das pedagogias digitais, em *Repensando a educação com as TIC: Novos rumos para práticas eficazes*, ed. por GNED Yelland (Sense Publishers, 2008), pp. 13–30 E Dakich, Rumo à prática social das pedagogias digitais, em *Repensando a educação com TIC: Novos rumos para práticas eficazes*, ed. por GNED Yelland (Sense Publishers, 2008), pp. 13–30

Leon, S. M. (2008). Slowing down, talking back, and moving forward: Some reflections on digital storytelling in the humanities curriculum. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7, 220-223.

Mclellan, H. (2008). Digital storytelling: Expanding media possibilities for learning. *Educational Technology*, 48(5), 18-21.

Normann, A., Digital Storytelling in Second Language Learning, in *Faculty of Social Sciences and Technology Management (Norwegian University of Science and Technology, 2011)*, p. 125 A Normann, Digital Storytelling in Second Language Learning, na *Faculdade de Ciências Sociais e Gestão de Tecnologia (Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia, 2011)*, p. 125



Pitler H: Tecnologia de visualização por meio de três lentes. *Principal-Arlington* 2006, 85(5): 38–42.

Robin, B., & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2005* (pp. 708-716). Chesapeake, VA: AACE.

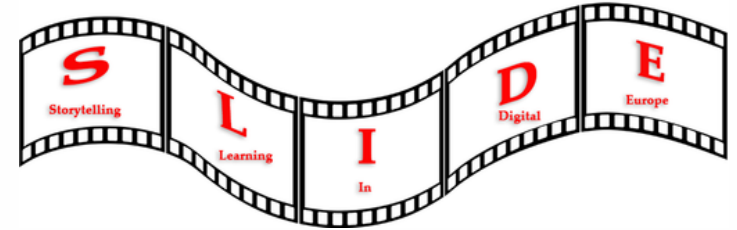
Royer, R., & Richards, P. (2007). Increasing reading comprehension with digital storytelling. In C. Montgomerie & J. Seale (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia, and Telecommunications 2007* (pp. 2301-2306). Chesapeake, VA: AACE; <http://www.editlib.org/p/25691>.

Sharda N: Aplicando design orientado ao movimento para criar histórias educacionais. *Int J Learn* 2007, 13(12): 177–184.

Van Gils F: Potenciais aplicações da narrativa digital na educação. nos anais da 3ª Conferência de Estudantes de Twente sobre TI, Enschede junho. 2005.

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228

„SLIDE“ METODAS



„Pasakojimų mokymasis skaitmeninėje Europoje“ partnerystė buvo sutelkta į naują praktiką, kuria siekiama supaprastinti mokymą ir (arba) mokymąsi, išmokant suaugusiuosius naudotis IKT, kuriant ir tiriant naują metodologinį metodą, pagrįstą skaitmeninio istorijos pasakojimo (SIP) metodu.

Norėdami išmokyti/išmokyti IKT įgūdžių, kiekvienos partnerės institucijos švietėjai išbandys SIP metodą su skirtingais besimokančiais. Tokiu būdu mes suprasime kokia mokymosi forma tinka mišrioms grupėms, kurias sudaro suaugusieji, senjorai ir jaunimas. Taip pat tai padės kolektyviškai mokytis ir palengvinti mokymąsi tiek švietėjams, tiek besimokantiejiems.

Be to, partnerių pasirinkta mokymosi aplinkos konteksto įvairovė (šeimos mokymasis, mokymasis savanoriaujant, mokymasis valstybinėse suaugusiųjų mokyklose, mokymasis trečiojo amžiaus universitetuose, mokymasis dalyvaujant grupiniuose renginiuose) suteiks galimybę taikyti metodą, kuris praplės auditoriją ir leis mokytojams, švietėjams, būsiesiems šio metodo vadovams ir mentoriams įsitraukti į jo įgyvendinimą.

Projektas „Chat2020“ yra sutelktas į „Slide“ metodo taikymą kitose Europos šalyse ir asociacijose, naudojant SIP metodą, mokant / mokantis IKT, išbandant naujas skaitmenines priemones, padedančias mokytojams nuotoliniame mokyme.

Kodėl skaitmeninis pasakojimas, kodėl pasakojimas šiandieniniame pasaulyje?

Istorijos pasakojimas yra menas pasakoti, bet ką iškomunikuoti žmonėms, siekiant įtraukti juos į tikrą istoriją, kurią sudaro įvairūs žmonės, jausmai, klaidos, nuopuoliai ir pergalės.

Skaitmeninės eros metu buvo įmanoma sujungti šį senovinį meną su naujomis technologijomis. Iš tikrųjų dabar turime daug skaitmeninių įrankių, leidžiančių žmonėms kurti įtraukiančias ir patrauklias istorijas, apjungiančias vaizdus, muziką, vaizdo įrašus, tekstą ir balsą, kurie nereikalauja jokių ypatingų IKT įgūdžių.

Yra daugybė novatoriškų pasakojimo formatų, tokių kaip:

- Skaitmeninis pasakojimas: tai trumpas pasakojimas, kuriame yra įgarsinta kas nors asmeniškai, o ekrane rodomos nuotraukos ir (arba) vaizdo įrašai.
- Vaizdinis pasakojimas: pasakojimas vaizdais. Pastaraisiais metais žmonės dažnai naudojo šį būdą, kai per grafines reklamas pasakojo apie save socialiniuose tinkluose, pavyzdžiui, Pinterest ar Instagram.
- Socialinių tinklų pasakojimas: šis terminas reiškia istorijos sukūrimą ir pasakojimą per socialinį tinklą, pvz., Facebook. Buvo sukurta laiko juosta, kurią vartotojai galėjo naudoti kasdien, norėdami diena iš dienos pasakoti apie savo gyvenimą.
- Žurnalistikos pasakojimas: šiuo konkrečiu atveju tai yra interaktyvus dokumentinis filmas, kurį skaitytojai gali naudoti netiesiniu būdu, nusprendę pagilinti nustatytą istorijos pusę ar ne.
- Interaktyvus pasakojimas: tai pasakojimas, kuriame skaitytojas gali pats nuspręsti, kokia bus istorijos eiga, pasirinkdamas įvairius variantus ir, žinoma, su skirtingomis baigtimis. Tai yra vienas iš sunkiausiai analizuojamų pasakojimų, nes apima daug ir skirtingų programų bei laikmenų (vaizdo žaidimai taip pat priskiriami šiai kategorijai).

Dėl šios priežasties, įgyvendindami „Chat2020“ projektą, nusprendėme naudoti skaitmeninius įrankius, kad praplėstume suaugusiųjų ir vyresnio amžiaus žmonių skaitmenines kompetencijas.

Buvo pasirinktas skaitmeninis pasakojimas, naudojamas kaip priemonė pagerinti suaugusiųjų švietėjų kompetencijas. Kalbant apie tradicinį pasakojimą, dauguma skaitmeninių istorijų yra sutelktos konkrečiai temai ir apima tam tikrą požiūrį.

Jų ilgis gali skirtis, tačiau dauguma pasakojimų, kurių tikslas yra didaktinis, trunka nuo dviejų iki dešimties minučių. Kalbant apie temas, dauguma jų yra asmeniniai epizodai, istoriniai faktai ir (arba) pranešimai, arba gyvenimo savo bendruomenėje ar visuomenėje tyrinėjimas. Skirtingų didžiųjų Europos suaugusiųjų švietėjų keitimasis patirtimi, gali pagerinti jų profesines kompetencijas naudojant pasakojimo metodą su daugialypės terpės požiūriu.

Internetiniai įrankiai skaitmeninių istorijų pristatymui kurti

Fodey

Fodey yra žiniatinklio įrankis, leidžiantis vartotojams sukurti savo laikraščio iškarpas. Vartotojai įveda savo laikraščio pavadinimą, datą, antraštę ir istoriją, o Fodey sugeneruoja iškarpą. Šis įrankis nereikalauja prisijungimo ar registracijos ir palaiko tik lotynų rašmenis. Prieinamumas: Žiniatinklis. 100% nemokama.

MadMagz

Madmagz leidžia vartotojams sukurti pilną skaitmeninį žurnalą rašant straipsnius, kuriant interaktyvią turinio lentelę, įterpiant nuotraukas, vaizdo įrašus ir nuorodas bei pritaikant maketą. Vartotojai gali pakviesti kitus žmones bendradarbiauti savo žurnale ir dalytis žurnalu socialiniuose tinkluose arba naudodami unikalų URL. Prieinamumas: Žiniatinklis. Nemokama pagrindinė sąskaita.

Storybird

Storybird yra rašymo ir skaitymo platforma, leidžianti vartotojams kurti paveikslėlių knygas, paprastas knygas ar eilėraščius su ilgais skyriais ir iliustruoti juos, parenkant vaizdus ir fonus iš meno kūrinų bibliotekos. Istorijas ir eilėraščius galima bendrinti svetainėje, juos gali skaityti kiti vartotojai arba galima palikti privačiais. Švietėjo paskyra leidžia jiems pateikti ir valdyti užduotis, įvertinti besimokančiųjų darbą, sujungti juos arba grupes komandiniam darbui. Prieinamumas: žiniatinklis ir iOS (poezijos programėlė). 100% nemokama.

Glogster

Glogster yra internetinė platforma, kuria galima kurti interaktyvius daugialypės terpės plakatus. Vartotojai gali lengvai kurti plakatus ar pristatymus, sujungdami vaizdus, grafiką, garsą, vaizdo įrašą ir tekstą vienoje skaitmeninėje programėlėje, o Glogpedia turinio bibliotekoje rasti informacijos ir įkvėpimo skirtingomis temomis. Prieinamumas: žiniatinklis ir iOS (iPad). Mokamas abonementas arba vienkartinis mokestis asmeniniam naudojimui.

Pixton

Pixton yra svetainė, leidžianti vartotojams susikurti savo komiksus. Svetainėje yra didelė fonų, simbolių, rekvizitų ir šablonų biblioteka, kurią galima pritaikyti, kad atitiktų vartotojų siužetą. Be nemokamų individualių paskyrų, Pixton siūlo švietėjams skirtą paslaugą, leidžiančią jiems sukurti privačius kambarius, kuriuose besimokantieji galėtų bendradarbiauti ir dalytis savo komiksais. Ši paslauga taip pat apima švietėjų išteklius, tokius kaip laiko juostos, minčių žemėlapiai ir daugiau pritaikymo parinkčių. Prieinamumas: žiniatinklis. Nemokama asmeninė sąskaita. Nemokamas 15 dienų bandymas mokyklos paskyroje.

Tellagami

Tellagami yra mobili programa, leidžianti vartotojams sukurti 30 sekundžių balso pranešimą naudojant animuotą personažą. Vartotojai gali pritaikyti personažą ir foną, įrašyti savo balsą ir dalytis savo Gami socialiniuose tinkluose arba naudodami unikalų URL. Mokama Edu versija leidžia labiau pritaikyti, daryti ilgesnius pranešimus ir apima teksto į kalbą variantą. Prieinamumas: iOS. Nemokamas pagrindinis naudojimas perkant programoje. Mokama Edu versija.

Internetinės priemonės kuriant daugialypės terpės pristatymą

Adobe Spark

Adobe Spark yra nemokama internetinė ir mobili programa, leidžianti vartotojams greitai ir patogiai kurti gražią socialinę grafiką, animuotus vaizdo įrašus ir interneto istorijas. Vartotojai gali rinktis iš įvairių temų, maketų, šriftų ir importuoti daugialypės terpės turinį tiesiai iš programos. Be daugybės įdomių funkcijų, Adobe Spark apima iš anksto nustatytus pranešimų dizainus kiekvienai didesnei socialinės žiniasklaidos platformai, interaktyvias žiniatinklio istorijų turinio parinktis ir pasakojimo suflerius vaizdo įrašų kūrimo pradedantiesiems. Projektai gali būti bendrinami socialiniuose tinkluose arba su unikaliu URL. Prieinamumas: žiniatinklis ir iOS. Būtina registracija. 100% nemokama.

Sway

Microsoft Sway yra pristatymo įrankis, leidžiantis vartotojams kaupti vaizdus, tekstą, vaizdo įrašus ir kitas laikmenas bei juos formatuoti interaktyvioje internetinėje drobėje. Vartotojai gali importuoti turinį iš savo įrenginio arba „nutempti“ turinį tiesiai iš žiniatinklio neišeidami iš Sway. Vartotojai gali leisti Sway automatiškai sugeneruoti dizainą ir lengvai pritaikyti savo pristatymą, pasirinkdami iš skirtingų maketų ir spalvų šablonų bei pridėdami interaktyvų turinį (diaporamą, vaizdų palyginimą ir kt.). Sway galima bendrinti su visais, naudojant unikalų URL. Prieinamumas: žiniatinklio ir Windows programa. Reikalinga Microsoft paskyra. 100% nemokama.

Canva

Canva yra grafinio dizaino įrankis, leidžiantis vartotojams kurti pristatymus, svetainių reklamjuostes, socialinės žiniasklaidos grafiką, skrajutes, plakatus, meniu, kvietimus ir daug daugiau. Vartotojai gali nutempti turinį iš didelės vaizdų ir grafikos bibliotekos arba įkelti savo medžiagą. Jie taip pat gali redaguoti vaizdus, naudodami filtrus ar pažangius redagavimo įrankius ir pasiekti daug profesionalių šriftų. Projektus galima atsisiųsti arba bendrinti socialiniuose tinkluose arba naudojant unikalų URL. Canva savo tinklalapyje taip pat siūlo pamokų planus ir mokymo medžiagą mokytojams. Prieinamumas: žiniatinklis ir iOS. Nemokama su keliomis mokamomis aukščiausios kokybės funkcijomis.

Thinglink

Thinglink yra žiniatinklio komentavimo įrankis, leidžiantis vartotojams pridėti turinio sluoksnius virš vaizdų (įskaitant 360° vaizdus iš anksto įkeltų mokymo programų sulygintų nuotraukų) ir vaizdo įrašų. Švietėjai gali naudoti Thinglink, kad sukurtų vaizdinę ir įtraukiančią mokymosi patirtį, pvz., interaktyvias ekskursijas, žemėlapius, programas, studijų vadovus ir dar daugiau, pridėdami garso, vaizdo įrašų, Google formų, viktorinų ar rašydami veiklą prie savo failo. Prieinamumas: žiniatinklis, iOS ir Android. Nemokama pagrindinė sąskaita.

Educreations

Educreations yra programa, naudojama ant interaktyvios lentos, kuri leidžia vartotojams kurti vaizdo įrašų pamokas ir pristatymus anotuojant, animuojant ar pasakojant turinį. Vartotojai gali rašyti tiesiai ant lentos (jutikliniu ekranu), pridėti teksto ir importuoti dokumentus bei vaizdus. Vaizdo įrašai automatiškai išsaugomi vartotojo Educreations paskyroje ir paruošiami bendrinimui ar peržiūrai. Švietėjai gali sukurti privačią grupės aplinką užsiėmimams ir išteklių dalinimuisi. Prieinamumas: žiniatinklis ir iOS (iPad). Nemokama pagrindinė sąskaita.

Internetiniai žodžių debesų įrankiai

WordClouds

Naudodami WordClouds, vartotojai gali pritaikyti debesies (HD) dydį ir rezoliuciją, formą, temą, spalvas ir šriftą. Žodžius galima rinkti arba importuoti iš tekstinių failų, MS Office, PDF dokumentų ar iš interneto. Žodžių kiekį galima apibrėžti kartojant žodį, o žodžio dydį - pagal svorį (didesnis skaičius). Nuorodas galima pridėti prie žodžių ir išsaugoti kaip HTML vaizdų žemėlapij. Žodžių debesies galima atsisiųsti keliais formatais ir dalytis jais. Prieinamumas: žiniatinklis. 100% nemokama.

Word Art

Naudodami Word Art, vartotojai gali sukurti unikalų žodžių meną, lengvai pritaikydami žodžius, debesies formą, spalvas, išdėstymą ir šriftą arba pridėdami animaciją. Žodžius galima rinkti arba importuoti iš teksto (paprasto teksto, CVS ar Excel) arba iš interneto. Žodžių skaičių galima automatiškai sugeneruoti arba apibrėžti skaičiumi, o žodžių dydį galima padidinti arba apibrėžti juos išdėstant skaičiais. Žodžių debesies galima atsisiųsti standartinės kokybės PNG formatu ir dalytis jais. Prieinamumas: žiniatinklis. Nemokami standartinės kokybės atsisiuntimai.

Vaizdo įrašų įrankiai istorijoms kurti

- Animoto
- iMovie
- YouTubeEditoraS

Susipažinimas su Animoto kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

ANIMOTO APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESĖ

Kas yra Animoto?

Animoto yra nemokama mokymo priemonė, skirta mokytojams, mokiniams ir administratoriams. Su ja lengva kurti ir bendrinti vaizdo įrašus, skirtus klasei, tėvams ir ne tik. Šiam įrankiui nereikia atsisiųsti programinės įrangos. Animoto naudoti yra saugu. Nors kai kurie gali pagalvoti, kad ši programa yra nesaugi, nes tai yra internetinė programa, o ne atsisiųsta programa, tačiau svetainė yra apsaugota naudojantis HTTPS protokolu, o tai reiškia, kad informacija yra saugoma jų serveriuose.

Kodėl Animoto?

Animoto turi keletą privalumų. Tai yra lengvai naudojamas, ekonomišką pristatymo įrankis, kuris gali sutaupyti daug laiko, kai bandote sukurti pristatymą su vaizdais. Jame taip pat yra didelis šablonų ir muzikos pasirinkimas. Jūs netgi galite įkelti vaizdo medžiagą į savo pristatymą. Naujovė ta, kad galite įkelti ilgesnius, iki 20 minučių, vaizdo įrašus ir juos sutrumpinti kiek tik norite. Šiuo metu galima įkelti ilgus vaizdo įrašus visais stiliais, kai naudojate Animoto žiniatinklyje. Animoto užima penktą vietą geriausių internetinių vaizdo įrašų kūrėjų sąrašė.

Ką galima padaryti su Animoto?

Animoto sukurtas taip, kad jį būtų lengva naudoti. Animoto sukurtus vaizdo įrašus galima bendrinti socialiniuose tinkluose, jie gali būti naudojami jūsų verslui, svetainei, rodyti draugams ir šeimos nariams ar tiesiog pramogai. Jis taip pat pritaikytas visiškai pradedantiesiems. Šis internetinis įrankis sukurtas daugeliui kūrybinių skyrių, kad vartotojas galėtų išmokti ir naudoti daugybę formų: šablonai, dizaino nustatymai, muzikos biblioteka, formato santykis, anuliuojimas ir perdarymas, medijos biblioteka, laiko juosta ir tinkamo vaizdas, vaizdo įrašų talpinimas ir atsisiuntimas, vaizdo įrašų kopijavimas ir redagavimas bei vaizdo įrašų perpardavimas. Taigi jis paprastai gali būti naudojamas kaip rinkodaros įrankis, verslo rinkliava, skirtas mokslininkams ir profesoriams, taip pat kaip kūrybiškas būdas animuoti vaikus ar išsaugoti šeimos prisiminimus.

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Animoto?

Užsiėmimas vaizdo įrašo forma

Galite paprašyti besimokančiųjų perpasakoti užsiėmimą per vaizdo įrašą, kuriame būtų panaudotos įvairios nuotraukos, su medžiaga susiję įrašai ir garso formos. Sudėję visus vaizdo įrašus, besimokantieji išmoks užsiėmimo metu išnagrinėtą temą ir jie liks kaip pavyzdys ateinančioms kartoms.

Darbo procesas

Šis pratimas gali būti įdomus skirtingiems asmenims. Pirma, reikia užfiksuoti vieną darbo procesą, pavyzdžiui, blynų kepimą, kavos gaminimą, augalo persodinimą, suvenyrų gamybą ir pan. Po to būtina sutrumpinti tikrąjį proceso trukmę ir redaguoti vaizdo medžiagą taip, kad vaizdo įrašas būtų trumpas, žiūrimas ir įdomus, bet ir suprantamas žiūrovams.

Naudingos nuorodos

- <https://animoto.com/blog/guides/getting-started-animoto>
- <https://animoto.com/resources/tutorials/how-to-create-a-video-in-animoto>
- <https://animoto.com/blog/personal/lifetime-memories-ideas-video-project>

Susipažinimas su iMovie kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

IMOVIE APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESĖ

Kas yra iMovie?

iMovie, skirta iPhone, yra oficiali Apple programa, leidžianti iPhone vartotojams įrašyti ir redaguoti didelės raiškos vaizdo įrašus, kad juos būtų galima tiesiogiai publikuoti YouTube arba siųsti MMS ir el. paštu. Programa yra mokama. Ją paprasta naudoti ir ji turi stebėtinai daug funkcijų, kaip mobiliajame įrenginyje naudojama programa.

Kodėl iMovie?

Naudodamiesi iMovie, besimokantieji naudoja nuotraukas ir vaizdo įrašus, kad sudarytų projekto laiko juostą ir pritaikytų ją perėjimais, garso ir specialiaisiais efektais. Programoje yra daugybė filmų ir anonsų šablonų ir temų, taip pat projektų filurai, valdantys bendrą spalvą.

iMovie turi daug mokomųjų privalumų. Nesvarbu, ar norite pereiti į apverstą klasę, ar sukurti pamokų biblioteką savo klasei, iMovie siūlo pakankamai lanksčią galimybę greitai sukurti profesionalius vaizdo įrašus. Galbūt jame nėra pažangių redagavimo funkcijų, tačiau tiems, kurie tik pradeda kurti vaizdo įrašus klasėje ir nori paprastumo, iMovie yra gera vieta pradėti.

Ką galima padaryti su iMovie?

iMovie yra idealus įvadinis redagavimo įrankis internetiniams užsiėmimams. Tai gali padėti paremti projektinį mokymąsi ir ugdyti besimokančiųjų skaitmeninio pasakojimo įgūdžius. Prieš pasinerdami į iMovie, besimokantieji turi būti supažindinti su siužetiniu scenarijumi, kaip organizuoti savo idėjas ir kurti vaizdo įrašą. Iš pradžių besimokantieji gali naudoti rašiklį ir popierių, tada surinkti reikiamą medžiagą ir vaizdus, kad sukurtų savo viziją. Po fotografavimo leiskite jiems pereiti į integruotą iMovie siužetinės linijos įrankį. Tai leidžia jiems greitai parengti baigto projekto planą, ir jie gali tai naudoti, norėdami pasirinkti klipus, kurie pateks į jų laiko juostą.

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant iMovie?

Vaidinkime aktorius ir režisierius

Ši užduotis gali būti įdomi įvairiems asmenims - nuo vaikų iki pagyvenusių žmonių, kurie vaidindami gali užfiksuoti svarbų savo gyvenimo įvykį. Temų pavyzdžiai: kaip aš įsidarbinau, kaip išmokau savo pamoką, kaip praturtėjo mano kaimynas, kaip praleidau 2020-ųjų vasarą ir t.t. Pirmiausia reikia įrašyti vaizdo įrašą ir tada jį redaguoti taip, kad jis būtų logiškas ir veiksmai būtų nuoseklūs, jie kiltų dėl tikimybės ar būtinybės.

Patarimas: istoriją galite papasakoti kuo trumpiau, vienu kadru ar scena, išsakydami svarbius jos raidos etapus (įvykius).

- <https://support.apple.com/imovie>
- <https://filmora.wondershare.com/imovie/imovie-problems-and-solutions.html>
- <https://apple.stackexchange.com/questions/294162/why-does-a-video-file-get-bigger-after-editing-it-with-imovie>
- <http://www.colby.edu/old-lrc/tutorials/iMovie%20tutorial.pdf>

Susipažinimas su YouTube Editor kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

YOUTUBE EDITOR APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESĖ

Kas yra YouTube Editor?

YouTube siūlo internetinį vaizdo įrašų redaktorių, kuris yra visiškai nemokamas ir prieinamas toje pačioje platformoje. YouTube Video Editor vaizdo įrašų redagavimo priemonė yra labai paprastas redagavimo įrankis, kuris leidžia iškirpti bet kurios vaizdo įrašo dalies klipus. Su YouTube Video Editor galite apkarpyti vaizdo įrašą arba tiesiog pašalinti nereikalingą turinį nuo pradžios ir pabaigos.

Kaip naudotis YouTube Editor?

- Atidarykite vaizdo įrašų rengyklę, jei norite apkarpyti arba pašalinti vaizdo įrašo dalį.
- Prisijunkite prie YouTube Studio.
- Kairiajame meniu pasirinkite „Turinys“.
- Spustelėkite norimo redaguoti vaizdo įrašo pavadinimą arba miniatiūrą.
- Kairiajame meniu pasirinkite „Slide“.

Kodėl YouTube Editor?

Beveik 98% vaizdo įrašų, rodomų Google paieškoje pirmoje vietoje, yra iš YouTube.

Apibendrinant galima pasakyti, kad tai yra geriausia platforma, kuria galima pasinaudoti kuriant vaizdo įrašus Google.

Ką galima padaryti su YouTube Editor?

YouTube's YouTube Studio (Beta) vaizdo įrašų redagavimo priemonė leidžia redaguoti YouTube vaizdo įrašus labai paprastais būdais, pvz., apkarpyti vaizdo įrašo pradžią ir pabaigą arba iškerpant dalį iš vidurio. Taip pat galite naudoti YouTube Editor, kad sulietumėte veidus ar kitus vaizdo įrašo objektus, kad juos anonimizuotumėte.

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant YouTube Editor?

Sukurkite muzikinį vaizdo įrašą

Besimokantiejiems galima duoti užduotį padainuoti ir sugroti dainą, kurią jie nufilmuos. Jie gali pradėti savo vaizdo įrašą su paveikslėliu, gali parašyti atlikėjo vardą ir dainos pavadinimą, o pabaigoje taip pat paskelbti sveikinimo žinutę.

Mokyklos šventė

Mokyklos šventę ar kitą renginį galima nufilmuoti ir tada išmesti neįdomias ar nesvarbias dalis. Taip pat galima pridėti įvadinį vaizdą ir antraštes. Galima pridėti subtitrų.

Naudingos nuorodos

- <https://edu.gcfglobal.org/en/youtube/editing-your-videos-on-youtube/1/>
- <https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-edit-youtube-videos>
- <https://turbofuture.com/graphic-design-video/How-to-Use-YouTube-Video-Editor>

Susipažinimas su Canva kaip naudinga įrankiu taikant SIP metodą

CANVA APRAŠYMAS IR KAIP JĮ NAUDOTI MOKYMO PROCESU

Kas yra Canva?

Canva (www.canva.com) 2012 m. Australijoje įkūrė Melanie Perkins, Cliff Obrecht ir Cameron Adams. Ši grafinio dizaino platforma geriausiai tinka kurti vaizdinį turinį. Ji naudojama nutempimo principu. Taip pat yra suteikiama prieiga prie daugiau nei milijono nuotraukų, grafikos ir šriftų. Canva yra nemokama pagrindinėje programoje ir ją galima atnaujinti bet kuriuo metu. Pro versiją taip pat galima nemokamai gauti ne pelno siekiančioms organizacijoms. Canva naudoja ne tik dizaineriai, bet ir profesionalai. Įrankiai gali būti naudojami tiek internetinių, tiek spausdintų laikmenų dizainui ir grafikai kurti. Projekto „Chat2020“ metu, eksperimentuojame su suaugusiaisiais, kad tobulintume skaitmeninio rašymo įgūdžius kurdami trumpas istorijas.

Šios programos pagalba galima sukurti profesionalius maketus be grafikos įgūdžių. Nereikia atsidėti laiko ilgam mokymuisi, nes programėlę lengva naudoti dėl tam tikrų šablonų. Tada sukurtus maketus galima atsisiųsti kaip atvaizdą arba PDF. Pradedant gyvenimo aprašymais, baigiant skrajutėmis, plakatais ir socialinės žiniasklaidos pranešimais, beveik bet kokį maketą galima sukurti profesionaliu lygiu be didelių išankstinių žinių. Todėl programa tinka ir nepatyrusiems vartotojams. Tačiau, norint naudotis šia programa reikia prisiregistruoti.

Kodėl Canva?

Su Canva galite kurti istorijas naudodami įvairius šablonus. Ją labai lengva naudoti. Canva taip pat galima naudoti su išmaniuoju telefonu ar planšetiniu kompiuteriu. Jos nereikia atsisiųsti, nes galite su ja dirbti tiesiogiai internete.



Ką galima padaryti su Canva?

Canva taip pat galima įsigyti kaip „Canva for Education“ pradiniam ir viduriniam ugdymui. Tačiau Canva teikia daug naudos bet kokio amžiaus besimokantiesiems. Ji yra naudinga kuriant vaizdines istorijas. Besimokantieji gali naudoti Canva kurdami skaitmenines istorijas, ypač socialinei žiniasklaidai. Pasakojimus galima kurti naudojant savo nuotraukas ar vaizdo įrašus arba tuos, kurie yra programoje. Nesvarbu, ar Facebook, ar Instagram. Kiekvienas, norintis pasakoti/pristatyti istoriją, gali tai padaryti.

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Canva?

Istorijų redagavimas

Nesvarbu, ar jaunimas, ar suaugusieji, žmonės nori išmokti to, kas yra tam tikra prasme susiję su realybe, ir jie gali suprasti, kodėl jiems reikia to, ko išmoko. Štai kodėl svarbu Canva naudoti taip, kad būtų galima suprasti šią idėją. Dėl šios priežasties besimokančioji bendruomenė galėtų sugalvoti, kokią istoriją profesinėje ar privačioje aplinkoje būtų gerai realizuoti kartu su Canva. Po minčių lietaus kiekvienas besimokantysis gali pasirinkti temą, kurią įgyvendins.

Perspektyvos pakeitimas

Kai besimokantieji pasirinks temą, kaip švietėjas, pasakykite jiems, kad keičiate užduotį ir jie turi susiporuoti. Nauja užduotis skamba šitaip: kiekvienas turi sukurti ir realizuoti savo partnerio istoriją. Žinoma, tam reikia daugiau laiko ir pakartotinio grįžtamojo ryšio.

Naudingos nuorodos

- Canva for Digital Storytelling. Prieiga per internetą: <https://youtu.be/7mbmuPDugZUzulezt> [žiūrėta 12.03.21].
- Storytelling with Photos, an Introduction to Canva. Prieiga per internetą: <https://youtu.be/UaH6zi8Yhsgzulezt> [žiūrėta 12.03.21].
- How to create a stand out Instagram story with video in Canva. Prieiga per internetą: https://youtu.be/lOIDY_cHQY0zulezt [žiūrėta 12.03.2021].

Susipažinimas su Story Jumper kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

SUSIPAŽINIMAS SU STORY JUMPER KAIP NAUDINGU ĮRANKIU TAIKANT SIP METODĄ

Kas yra Story Jumper?

Story Jumper yra skaitmeninis įrankis, skirtas istorijoms rašyti. Jos taip pat gali būti paskelbtos. Iš esmės su Story Jumper galima sukurti visą knygą. Nors Story Jumper buvo sukurtas vaikams, šį įrankį gali naudoti ir suaugusieji.

Story Jumper yra platforma, kur kiekvienas gali kurti skaitmenines istorijas. Platforma tinka tiek švietėjams, tiek besimokantiesiems.

Su Story Jumper galima:

- Pridėti savo balsą, muziką ir garso efektus, kurie pagyvintų istoriją.
- Skaityti ir klausyti: džiaukitės knygomis, kuriomis dalijasi pasaulio nariai. Užmegzkite ryšį.
- Susisiekti su autoriais, kad parodytumėte savo dėkingumą.
- Ugdyti: paskatinkite skaityti ir rašyti.

www.storyjumper.com

Kodėl Story Jumper?

Story Jumper gali būti naudojamas suaugusiųjų švietimo įvairiose srityse. Pavyzdžiui, gerinant raštingumą, t. y. pagrindiniuose kursuose, kuriuose dalyvauja migrantai, arba mokantis užsienio kalbų. Taip pat jis gali būti naudojamas, kaip kūrybinė priemonė generuojant naujas idėjas.

Ką galima padaryti naudojant Story Jumper?

Story Jumper leidžia besimokantiesiems vizualiai išplėsti savo žinias ir praktikuotis plečiant savo kūrybinius įgūdžius. Derindami tekstą, vaizdus ir kalbą besimokantieji gali realizuoti įvairiausias komunikacijos formas. Story Jumper puikiai tinka naudoti IKT, nes reikia nustatyti būtinus technologinius įgūdžius. Besimokantieji naudojami šia svetaine, kad su technologijomis galėtų sukurti savo istorijas ir iškomunikuoti norimą žinutę. Story Jumper leidžia besimokantiesiems generuoti pasakojimų idėjas, planuoti šias istorijas ir naudoti skirtingus vaizdinio ir rašytinio bendravimo procesus.

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Story Jumper?

Istorijų redagavimas

Turite išmokti įdomiai pasakoti istorijas. Duokite besimokantiesiems laikraščių tekstus, kuriuose pateikiami pranešimai apie poliarizuojančius veiksmus, pvz., demonstracija dėl „Corona measures“ arba „Friday for future“. Taip pat duokite besimokantiesiems kortelę su asmens, kurį jie turėtų atstovauti, aprašymu. Pavyzdžiui, jis gali būti „Corona Measures“ šalininkas arba „Corona Measures“ oponentas, vyras ar moteris, 30 metų ar 80 metų ir kt. Remdamasis šiuo kontekstu, besimokantysis turi parašyti istoriją, apibūdinamas, kodėl, pavyzdžiui, demonstracijoje dalyvaujantys žmonės palaikė jį.

Perspektyvos pakeitimas

Norint geriau suvokti ir suprasti kitų jausmus, svarbu atsižvelgti į kitas perspektyvas. Pasirinkite besimokančiųjų įvykius, kuriuos norite pavaizduoti paveikslėlių knygos pavidalu. Po to besimokantieji keičiasi šiomis paveikslėlių knygomis ir turi parašyti apie tai istoriją, arba atvaizduoti paveikslėlius garsu.

Naudingos nuorodos

- Story Jumper Tutorial – Create Digital Books Prieiga per internetą: https://youtu.be/1bUPqVsH_Xszulezt [žiūrėta 13.03.2021].
- How to Create a Story Jumper Book. Prieiga per internetą: <https://youtu.be/QLqrpmFL55Ezulezt> [žiūrėta 13.03.2021].

Susipažinimas su Edmodo kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

Edmodo

Edmodo yra socialinis tinklas, sukurtas specialiai mokymuisi ir yra plačiai naudojamas mokymui. „Chat2020“ projekto metu eksperimentuojame su suaugusiais, kad tobulintume skaitmeninio rašymo įgūdžius kurdami trumpas istorijas.

Kas yra Edmodo?

Edmodo yra edukacinė svetainė, kurioje yra paimamos idėjos iš socialinių tinklų, patobulinamos ir pritaikomos užsiėmimui. Naudodamiesi Edmodo, švietėjai ir besimokantieji gali susisiekti vieni su kitais ir dalintis idėjomis, problemomis ir naudingais patarimais. Švietėjas gali paskirti ir įvertinti darbus, o besimokantieji gali gauti pagalbos iš visos grupės.

Kodėl Edmodo?

Jums nereikia kompiuterių laboratorijos ar nešiojamų kompiuterių, kad galėtumėte ja naudotis. Ši programa papildys jūsų užsiėmimus ir leis patobulinti švietėjų ir besimokančiųjų bendravimą už užsiėmimo ribų.

Edmodo yra naudinga rašant istorijas. Suaugusieji rašo poromis: iš pradžių jie gali rašyti rašikliu ant popieriaus, nes tai paprastai sukelia diskusiją, po to gali užrašyti įvairias mintis, o ne visą istoriją. Norėdami iš tikrųjų pasinaudoti Edmodo pranašumais ir įtraukti į komunikaciją, besimokantieji gali skaityti vienas kito darbus ir juos komentuoti (iš tikrųjų Edmodo juos vadina „atsakymais“, o ne „komentarais“). Tada visi gali paskelbti savo (galbūt neužbaigtas) istorijas, o tada skaityti ir komentuoti kitų žmonių istorijas. Tai puikiai tinka praktikuoti klausiamąsias formas, pvz. „Kodėl jis...?“, „Kas nutiko prieš tai, kai ji...?“.

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Edmodo?

Istorijų redagavimas: pasibaigus penkių minučių komentavimui, paprašykite besimokančiųjų grįžti prie savo pasakojimų (akivaizdu, kad jie gali redaguoti tai, ką jau paskelbė), atsakyti į visus komentarus ir toliau redaguoti savo istoriją.

Daugiau istorijų! Jei likus 20 minučių iki užsiėmimo pabaigos besimokantieji sako, kad pabaigė, paprašykite parašyti dar vieną istoriją. Tai sunkiai įsivaizduojama rašant tradiciniu būdu, bet su Edmodo pastebėsite, kad kas nors visada jus klausia: „Ar galiu parašyti dar vieną?“

Apdovanojimai prizais: dar vienas puikus būdas gauti daug komentarų (taigi ir daugiau kalbos) - ir užtikrinti, kad besimokantieji perskaitytų vienas kito darbą - yra tai, kad jie apdovanotų savo grupės kolegas.

Kitos galimybės

- Parašyti istoriją vienu sakiniu, kurią sudarytų įžanga, dėstymas ir pabaiga.
- Parašyti istoriją, kurią sudaro lygiai 50 (arba 100) žodžių.
- Parašyti istoriją, naudojant daugybę būtojo kartinio laiko formų, tačiau įtraukiant (teisingai!) bet kurią kitą kalbą, kurią norite, kad besimokantieji išmoktų (4 ar 5 frazinių veiksmažodžių sąrašas visada yra įdomus!)
- Parašyti istoriją, pagrįstą tais vaizdo klipais, kuriuose reklamuojamos dainos, kurios tarsi pasakoja istoriją: leiskite besimokantiems aptarti ir tada papasakoti tą istoriją.
- Parašyti istoriją, kurią sudaro lygiai 100 žodžių ir nė vienas žodis nesikartoja (taip!).
- Daugiau rašymo paskatinių rasite čia: writingprompts.tumblr.com.

Naudingos nuorodos

- Edmodo Help section <https://support.edmodo.com/home#teacher>
- Edmodo Privacy section <https://www.edmodo.com/privacy>
- Top ten tips for starting with Edmodo <http://blogs.ihes.com/tech-elt/?p=3625>
- Edmodo: some of the features well worth exploring <http://blogs.ihes.com/tech-elt/?p=3640>
- More ideas on how you could use Edmodo <http://blogs.ihes.com/tech-elt/?cat=72>
- Tech Tools for Teachers: Digital Narrative <http://www.onestopenglish.com/methodology/tech-tools-for-teachers/digital-narrative/>

Susipažinimas su Ted-Ed kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

TED-ED

Interaktyvus mokymasis bei komunikacija: kaip vaizdo įrašų istorijos gali tapti įrankiais, pritaikant skaitmeninio pasakojimo metodą naudojant TED-ED platformos išteklius.

Kas yra TED?

TED tvirtai tiki, kad idėjos gali pakeisti požiūrį, gyvenimą ir galiausiai pasaulį. Ši pagrindinė filosofija yra visų TED pastangų varomoji jėga, įskaitant TED konferencijas, TEDx, TED knygas, TED stipendijų programą ir TED atviro vertimo projektą. Atsižvelgiant į šią filosofiją ir siekiant paremti mokytojus bei sužadinti besimokančiųjų smalsumą visame pasaulyje, TED-Ed buvo paleista 2012 m.

Kodėl TED-Ed?

TED-Ed yra ne pelno siekianti organizacija, kurios tikslas yra prisidėti prie idėjų sklaidos visose srityse pasitelkiant diskusijas ir konferencijas. TED iš tikrųjų yra technologijų, pramogų ir dizaino akronimas ir yra siūloma kaip pasaulinė bendruomenė, skirta keistis ir skleisti žinias visose srityse, įskaitant švietimą. TED-Ed yra iniciatyva, skirta jauniems žmonėms ir švietimo pasauliui, kurios misija yra skatinti ir skleisti novatoriškas mokytojų ir mokinių iš viso pasaulio idėjas. TED-Ed teikia paslaugas ir išteklius, remiančius mokymus ir mokymąsi milijonams mokytojų ir mokinių iš viso pasaulio. Šios paslaugos apima:

- vaizdo pamokų ir edukacinių animacijų biblioteką;
- platformą, leidžiančią švietimo atstovams kurti interaktyvias vaizdo pamokas;
- gebėjimą pristatyti TED idėjas ir paskaitas mokyklose;
- paramą skaitmeniniam švietimui ir skaitmeninio raštingumo sklaidai;
- TED-Ed siūlomas paslaugas ir turinį, skirtą ne profesionaliems vartotojams, o aukštosios mokykloms ir universitetams.

Kas yra TED-Ed Animations?

TED-Ed Animations yra trumpi, apdovanojimus pelnę animaciniai vaizdo įrašai apie idėjas, kurios sužadina besimokančiųjų smalsumą visame pasaulyje. Kiekviena TED-Ed animacija reiškia kūrybinį ekspertų bendradarbiavimą. Tarp tokių ekspertų gali būti TED pranešėjai ir TED „bičiuliai“, taip pat švietėjai, dizaineriai, animatoriai, scenaristai, režisieriai, mokslo rašytojai, istorikai, žurnalistai ir redaktoriai. Šie originalūs animaciniai vaizdo įrašai kartu su klausimais ir ištekliais sudaro tai, ką mes vadiname TED-Ed pamokomis.

Kas yra TED-Ed Lessons Worth Sharing?

TED-Ed yra TED bendruomenė, skirta švietimo pasauliui ir teikia „pamokų“ kūrimo ir dalijimosi paslaugą. Galite kurti pamokas naudodami YouTube paskelbtus vaizdo įrašus, suasmenindami juos pagal savo poreikius ir praturtindami jų viziją TED-Ed teikiamais sąveikos ir valdymo įrankiais. Įdomu tai, kad TED-Ed pamokos neapsiriboja vien tik vaizdo įrašų peržiūra, bet suteikia mokytojui ar mokiniams informatyvų kontekstą apie vaizdo įrašą, pritaikytą mokytojo ir mokinių poreikiams. Taip pat mokiniams yra prieinami šie įrankiai:

- Watch (Watch): yra sąsaja, per kurią galima peržiūrėti vaizdo pamokas, mokytojas gali įvesti pavadinimą ir tekstą, kuriame gali būti nurodytos su vaizdo įrašu susijusios instrukcijos (tikslai, užduotys, tema ir kt.)

- Think: mokinys, baigęs žiūrėti pamoką, yra pakviečiamas atsakyti į klausimus. Klausimai yra su atsakymų variantais arba atviri klausimai. Atsakymai yra išsaugomi ir mokytojas gali patikrinti:

- ar mokinys atsakė į visus klausimus

- klausimus, į kuriuos buvo teisingai atsakyta pirmu bandymu

- kiek kartų iš viso mokinys bandė atsakyti

- iki galo atsakytus atvirus klausimus.

- Dig Deeper (Go deeper): tai papildomi ištekliai, kuriuos mokytojas gali pridėti, kad pagilintų vaizdo įrašų temas. Galite įterpti tekstą, nuorodas į įvairius išteklius, patarimus, papildomos informacijos ir kt.

- Diskusija. Kiekviename vaizdo įraše galite pradėti keletą diskusijų, panašių į forumo diskusijas, kuriose galite keistis nuomonėmis, paprašyti paaiškinimų, atsakyti į klausimus, išsiaiškinti abejones ir kt.

Kita naudinga funkcija yra tai, kad galite pradėti nuo esamos pamokos ir pritaikyti ją naudoti su savo mokiniais.

Susipažinimas su Littlebirdtales.com kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

Littlebirdtales.com

Littlebirdtales.com yra paprasta pasakojimų svetainė, skirta vaikams, mokytojams, mokykloms ir šeimoms. „Chat2020“ projekte partneriai jį naudoja su nepalankioje padėtyje esančiais suaugusiais, kad kurdami trumpas istorijas pagerintų skaitmeninio rašymo įgūdžius.

Kas yra Littlebirdtales.com?

Little Bird Tales yra skaitmeninė pasakojimų ir pamokų kūrimo svetainė, skirta pirmiausia vaikams, tačiau daugelis paauglių ir suaugusiųjų svetainę naudoja reguliariai, nes ji yra labai lanksti ir lengvai naudojama. Naudodamiesi savo nuotraukomis, piešiniais, JPG vaizdais, tekstu ir balsu, vartotojai gali kurti istorijas, reportažus, apklausas, tinklalaides, interaktyvias pamokas ir pan. Sukurtas istorijas ir užbaigtas pamokas galima atkurti skaidrių formatu su garsu (jei pasirinkote jį naudoti). Little Bird Tales stiprybė yra galimybė besimokantiems papasakoti istorijas, kurios gali būti autobiografinės (mano gyvenimas, mano bendruomenė, mano mokykla, mano šeima), biografinės (prezidentai, pasaulio istorijos veikėjai) arba susijusios su kitais aspektais, pvz., aplinka, socialiniu ir privačiu gyvenimu, ekonomika, profesija, užsiėmimais, prisiminimais ir kt.

Kodėl Littlebirdtales.com?

Jis gali būti naudojamas įvairiais būdais:

1. Piešimo planšetė (internete galima piešti savo nuotraukas ir įrašyti balsą).
2. Pasakos kūrimas (norint papasakoti apie atostogas, pristatyti ypatingą renginį, išsiųsti el. atviruką, parašyti istoriją, metinę veiklą, sukurti receptų knygą).
3. Pamokos (yra daug jau sukurtų pamokų, tačiau taip pat galima ir pačiam sukurti kūrybiškas ir interaktyvias pamokas).
4. Nuotraukos (norint sukurti istoriją galima naudoti savo nuotraukas. Jas galima naudoti kaip foną, e-kortelę ir kt.).
5. Balso įrašas (svetainėje yra diktofonas, kuris pagyvina sukurtas istorijas).
6. Pristatymai (galima kurti pristatymus grupei žmonių su jūsų įrašytu balsu, kuriuos vėliau galima siųsti el. paštu).

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Little Bird Tales?

Mokytojai, švietėjai gali paprašyti besimokančiųjų sukurti istorijas, pristatyti tyrimus, dokumentuoti mokslo projektus ar pažintines išvykas, kurti pristatymus su nuotraukomis ir dar daugiau. Visi besimokantieji turi individualią paskyrą, kurioje gali kurti asmenines istorijų knygas, arba mokytojai gali palengvinti klasės darbą ir sukurti bendrą visos klasės istorijų knygelę.

Yra ir kita galimybė, kai švietėjai, turintys mokytojo paskyrą, skiria pamokas besimokantiems, o jie atsisiunčia jas į savo programėlę naudodami mokytojo ar švietėjo priskirtą vartotojo vardą ir slaptažodį. Užbaigus pamoką, ją galima iš naujo peržiūrėti ir pateikti atsiliepimų.

Darbas svetainėje (kai užsiregistruosite naudodami savo el. pašto adresą, kad gautumėte nemokamą paskyrą) yra labai paprastas:

1. Pieškite arba įkelkite savo paveikslėlius / meno kūrinius / nuotraukas ir pan.;
2. Įrašykite savo balsą pasakojimui / knygai;
3. Pasidalinkite ja su platesne visuomene per el. pašta.


O darbo temas riboja tik jūsų vaizduotė. Yra daugybė prieinamų viešų pasakų, iš kurių galite pasisemti įkvėpimo.

- <https://littlebirdtales.com/tales/default/>

Kitos galimybės

Yra keli būdai, kaip naudoti svetainę mokymosi ir mokymo procese (kuriuos jau bandė kai kurie besimokantieji):

- Įrašyti istorijas, kurias pirma besimokantieji parašė ant popieriaus.
- Parašyti laišką jo / jos skaitomos knygos autoriui.
- Paskelbti pranešimą.
- Kai mokiniai turi vaizdo projektą, kuriam reikalinga siužetinė linija, tai yra ir tam reikalingas įrankis.
- Daugelis mokinių taip pat naudojo svetainę ir kitų pamokų projektams (matematikos, socialinių studijų, ispanų kalbos, dailės), pavyzdžiui kuriant plakatus ir pristatymus.
- Naudokitės svetaine, kad sukurtumėte pasakojamus studijų / mokymų įrankius, pvz., iliustruotas korteles su žodžiais, kad galėtumėte pasidalinti vieni su kitais.
- Galite naudoti kaip idėjų lentą.



Naudingos nuorodos

- LittleBirdTales.com Demo Video. <https://www.youtube.com/watch?v=P3CcWUtOiBk&t=1s>
- Steps of creating the story using Little Bird Tales in more detail: <https://teachinghistory.org/digital-classroom/tech-for-teachers/24602>
- Review about little bird tale - <https://thehackelhub.wordpress.com/2019/02/01/little-bird-tales-the-good-the-bad-and-the-ugly-jk-its-pretty-great/>
- Some tutorials of using LittleBirdTales.com site: <https://www.blendspace.com/lessons/A-tzyW8HICDGkg/little-bird-tales>

Susipažinimas su Instagram kaip naudingu įrankiu taikant SIP metodą

Instagram

Instagram yra nemokama socialinės žiniasklaidos platforma, kurioje vietoje žodžių žmonės dalijasi nuotraukomis ir vaizdo įrašais. Instagram turi daug įvairių funkcijų: nuo trumpų vaizdo įrašų iki tiesioginių transliacijų.

Kas yra Instagram?

Instagram yra socialinis tinklas. Savo profilyje vartotojas gali skelbti nuotraukas, vaizdo įrašus, istorijas (prieinamas 24 valandas) ir sekti kitus profilius. Taip pat yra galimybė rašinėti su vartotojais. Šiai platformai reikalingas interneto ryšys.

Kodėl Instagram?

Instagram pirmą kartą buvo paleista 2010 m. (McNely, 2012 m.). Ji buvo dalijimosi nuotraukomis platforma, kurioje vartotojai savo nuotraukomis ir vaizdo įrašais dalijosi laiko juostoje. Šioje programėlėje galite pridėti antraštes, pažymėti savo draugus ir, pavyzdžiui, savo vietą. Programėlė yra viena iš populiariausių socialinės žiniasklaidos platformų, kuria kasdien naudojasi daugiau nei 400 milijonų vartotojų (Smith, 2017). Po to, kai Facebook 2012 m. įsigijo Instagram, ji tapo dar populiareesnė (Csathy, 2017). Instagram taip pat yra programėlė, tačiau ją galima pasiekti per svetainę, kurioje vartotojai gali matyti savo įkeltą turinį, profilius ir komentarus, bet negali paskelbti. Septyni būdai, kuriuos naudodami besimokantieji gali papasakoti savo istoriją Instagram:

- Paveikslėliai/nuotraukos
- Tekstas
- Vaizdo įrašai
- Emociukai
- „Doodles“
- Momentinė informacija
- Filtrai

Kaip įtraukti besimokančiuosius naudojant Instagram?

Siūlomas užsiėmimas su besimokančiaisiais.

Diskusija apie Instagram.

Mokytojas, švietėjas prašo besimokančiųjų paaiškinti, kas yra Instagram ir ką galima padaryti naudojant šį socialinį tinklą.

Klausimų pavyzdžiai, skirti struktūrizuoti diskusiją:

- Kas yra socialinis tinklas?
- Kaip tai veikia?
- Ar jau naudojate ir jei taip, kokių tikslų? Reguliariai? Retkarčiais?
- Kodėl jūs ją naudojate?
- Ar jūsų paskyra yra privati ar vieša?
- Kokių tipų profilius sekate?
- Kaip skelbiate įrašus Instagram?
- Kaip kuriate istorijas?
- Kuo tai skiriasi?
- Kas yra grotažymė?
- Kaip jūs ją naudojate? Kokia jos prasmė?

Vėliau švietėjas pakviečia grupę kurti istoriją ir perrašyti ją naudojant pasakojimo struktūrą ir Instagram teikiamas priemones. Prieš pradėdamas praktinę veiklą, švietėjas gali parodyti besimokantiems kelis pasirinktus Instagram vartotojų profilius, kurie rašo apie tą veiklą istorijas. Naudodamasis planšete, prijungta prie vaizdo projektoriaus, švietėjas kartu su besimokančiaisiais peržiūri pasirinktus profilius. Jei leidžia interneto ryšys, paskyras galima parodyti prisijungus tiesiai prie Instagram. Jei ne, švietėjas iš anksto padaro ekrano kopijas. Švietėjas paklausia, ar besimokantieji žino daugiau panašių profilių.

Profilių pavyzdžiai:

@eva.stories: Naudojant istorijas, ši Instagram paskyra vaizduoja žydų merginos kelionę per holokaustą, jei ji būtų turėjusi Instagram.

@theo.grosjean: Šis prancūzų komiksų autorius savo Instagram paskyroje dalijasi „L'homme le plus flippé du monde“ (Labiausiai išsigandęs žmogus pasaulyje) serijomis, kuriose vaizduojamas nuolatos kenčiančio žmogaus kasdienis gyvenimas.

@lorynbrantz: Ši amerikiečių autorė ir iliustratorė savo Instagram dalijasi ištraukomis iš kasdienio gyvenimo arba nagrinėja su feminizmu ir moterimis susijusias temas.

@le_grand_palais: Ši paskyra yra trumpas 9 epizodų Instagram komiksas pavadinimu „La Relève?“ (Paveldėjimas), kurioje Grand Palais savo 2018 m. parodos „Artists & Robots“ proga, kelia klausimą dėl meno ateities.

@lemondebrule: Ši Instagram paskyra taip pat yra komiksas. Veiksmas vyksta futuristiniame pasaulyje, kur priimtina gyvenimo būdą turi tik keli privilegijuoti asmenys. Sekėjai gali stebėti dviejų kūrėjų, kuriančių pažinčių programėlę nepasiturintiems, kelionę.

@sarahandersencomics: Ši amerikiečių iliustratorė, keldama į Instagram ištraukas iš savo gyvenimo, pusiau autobiografiškai vaizduoja arba šaržuoja tam tikrą Y kartos elgesį.

@franceinter: 2019 m. kovo mėn. France Inter savo Instagram paskyroje pasidalijo Verdi Traviata komiksų knygos ekranizacija. Tai soprano, iliustratoriaus ir dokumentinių filmų apie operą režisieriaus bendro darbo rezultatas.

Veikla: O jei mes perrašytume istoriją su Instagram?

Švietėjas ir besimokantieji sukuria bendrą grupės Instagram paskyrą. Tačiau jei nėra interneto ryšio, švietėjas privalo iš anksto susikurti Digital Atelier paskyrą ir atsiųsti programėlę į visus planšetinius kompiuterius, kurie bus išdalinti penkioms grupėms. Šį kartą kiekvienas iš jų perrašys visą istoriją. Prieš pradėdamas, švietėjas pagal pasakojimo struktūrą penkiais sakiniais apibendrina istoriją grupei. Jis / ji užrašys sakinius ant lentos, kad besimokantieji juos matytų ir galėtų naudotis kūrimo metu. Taip pat visi kartu sugalvoja penkias grotažymes, kurios turi būti rodomos po kiekvieno besimokančiojo pranešimu, susijusiu su projektu.

Nustačius visus šiuos elementus, kiekviena grupė sukuria savo istorijos versijos „vaizdinę“ siužetinę liniją (ne daugiau kaip 5 vaizdai). Šioje siužetinėje linijoje jie nusprendžia, kaip bus iliustruota kiekviena iš penkių istorijos dalių ir kuriuos Instagram žankius naudos kiekvienai daliai (paveikslėlis, vaizdo įrašas, garsas, filtrai ir kt.). Visos penkios istorijos dalys bus skelbiamos kaip įrašas ar istorija (kurią vėliau galima prisegti, kad liktų prieinama). Pageidautina, kad grupės pasirinktų vieną formatą, įrašą ar istoriją ir naudotų tik tą formatą, nes taip bus lengviau skaityti istoriją Instagram profilyje. Kai siužetinė linija bus baigta, kiekviena grupė patikrins ją su švietėju.

Yra dvi publikavimo galimybės. Jei besimokantieji turi tik vieną planšetę, grupės viena po kitos rengia ir skelbia savo siužetinės linijos rezultatus. Kadangi šis variantas palieka mažiau laiko grupėms naudotis planšetiniu kompiuteriu, pirmenybė turėtų būti teikiama „post“ formatui, kurį sudaro piešiniai, o ne paveikslėliai. Jei yra daugiau planšetinių kompiuterių, kiekviena grupė galės atskirai sudaryti savo siužetinę liniją ir iš planšetinio kompiuterio paskelbti ją grupės Instagram paskyroje. Net ir neturint interneto ryšio, taip pat galima paruošti įrašus Instagram: jie bus automatiškai bendrinami internete, kai planšetinis kompiuteris bus prijungtas prie interneto tinklo.

Diskusija apie veiklą.

Užbaigus visas istorijas, švietėjas pakviečia kiekvieną grupę pristatyti savo darbą grupės Instagram paskyroje, naudojant planšetinį kompiuterį, prijungtą prie vaizdo projektoriaus.

Klausimų pavyzdžiai, skirti struktūrizuoti diskusiją.

Ar buvo sunku pritaikyti istoriją Instagram? Į ką reikėjo atkreipti dėmesį? Kaip konvertuoti tekstą į atvaizdus? Ar jums labiau patiko įrašai ar istorijos? Paveikslėliai ar vaizdo įrašai? Kurį asmeninį įvardį naudojote antraštėse? Ar pridėjote kitų grotažymių? Kodėl? Jei turėtumėte aprašyti, kaip veikia Instagram, tai kokius jo bruožus išskirtumėte, lygindami su kitais socialiniais tinklais?

Kitos galimybės

Švietėjai taip pat gali naudoti Instagram ir užduotis kurdami grupės bendruomenę. Paprašykite besimokančiųjų pabendrauti su kitais ir, pavyzdžiui, pažvelgti į jų Instagram įrašus. Padiskutuokite, kodėl kažkieno įrašai yra geresni ir populiaresni nei kitų.

Tuomet švietėjai sukuria bendruomenę, kurioje besimokantieji gali dalintis grupės turiniu ne užsiėmimo metu.[1]

[1]<https://medium.com/@aiaddysonzhang/using-instagram-as-a-teaching-research-tool-tips-resources-best-practices-8f1e2ae7bc20>

Instagram taip pat yra puiki vieta parodyti besimokančiųjų darbus ir suteikti jiems papildomo palaikymo. Pamenate, kaip mokytojai pakabindavo ant sienos apdovanojimus pelniusius projektus? Dabar tiesiog nufotografuokite atliktus projektus ir paskelbkite juos grupės paskyroje.

Užfiksuokite prisiminimus. Grupėje, kurią jūs mokote niekada nėra nuobodu, todėl priminkite besimokantiesiems, kad pasidalydami nuotraukomis, savo paskyros stebėtojams jie parodo kasdienes linksmybes. Jei besimokantieji baigia įdomią veiklą ar išvyksta į kelionę, galite naudoti Instagram, kad užfiksuotumėte šiuos prisiminimus.

Kurkite unikalius projektus. Socialinė žiniasklaida yra šios kartos kalba, todėl priimkite ją, kai ji ateina į pamokų planavimą. Pavyzdžiui, padėkite savo mokiniams įsijausti į literatūros veikėjus bandydami palyginti juos su tam tikru Instagram paskyros vartotoju. Kas būtų jo sekėjas? Kokias nuotraukas jis paskelbtų? Kokias grotažymes jis naudotų?

Padėkite besimokantiesiems. Švietėjai taip pat gali naudoti Instagram, kad padėtų besimokantiesiems. Galite paskelbti namų darbus ir projekto priminimus. Instagram komentarų skiltis yra puikus būdas paskatinti diskusijas grupėje ir besimokantiesiems paprašyti reikalingos pagalbos.

Galiausiai, švietėjai gali mokyti skaitmeninio pilietiškumo, tačiau daug lengviau išmokti, kai tam yra pritaikomas užsiėmimas. Paaiškindami, kaip turėtų ir neturėtų būti naudojamas Instagram, mokote įgūdžių, kurių reikia norint būti atsakingais skaitmeniniais piliečiais. [2]

Naudingos nuorodos

- Beautiful Examples of Visual Storytelling on Instagram. <https://visme.co/blog/visual-storytelling-examples-instagram/>
- 3 ways to use Instagram Stories for digital storytelling. <https://www.godaddy.com/garage/3-ways-to-use-instagram-stories-for-digital-storytelling/>
- Using Instagram as a Teaching & Research Tool: Tips, Resources, & Best Practices. <https://medium.com/@aiaddysonzhang/using-instagram-as-a-teaching-research-tool-tips-resources-best-practices-8f1e2ae7bc20>

[2]<https://www.thetechadvocate.org/use-instagram-classroom/>

Skaitmeniniai pasakojimų įrankiai suaugusiųjų švietėjams (SIP) - Erasmus
+ Programme strateginės partnerystės keitimąsi geraja patirtimi
organizavo:

Akademie für Politische
Bildung und
demokratiefördernde
Maßnahmen

Austrija



EDUKACINIAI PROJEKTAI

Lietuva



Klara i Rosa
Serbija



L.U.E.T.E.C
Italija



Associação Recreativa Cultural
e Social de Silveirinhos
Portugalija

