

Prezentowanie naszych dzieł

WIEDZA W PIGUŁCE

Po stworzeniu materiału w formie cyfrowej często chcemy się nim podzielić z innymi. Dzięki narzędziom internetowym nasz utwór może dotrzeć do dużej liczby odbiorców. Często ich komentarze i uwagi są dla nas cennym źródłem satysfakcji i inspiracji do nowych twórczych działań.

Wybór sposobu prezentowania treści w sieci zależy od kilku czynników:

- Formy materiału. W sieci znajduje się wiele portali wyspecjalizowanych w prezentacji jednego typu utworów. Jednak np. w przypadku piosenek wystarczy dodać obraz, by można je było udostępnić na YouTube i dotrzeć do większej liczby odbiorców.
- Tego, czy utwór jest już skończony, czy to wersja robocza. Przedstawianie wersji roboczych często stosują blogerzy, aby pokazać czytelnikom, nad czym obecnie pracują.
- Tego, do kogo chcemy dotrzeć z naszym przekazem. Często zależy nam na przyłączeniu określonych odbiorców, np. specjalistów dzielących się swoim doświadczeniem. Czasem udostępniamy treści bardziej osobiste i nie chcemy, aby dostęp do utworu mieli wszyscy internauci. Wówczas musimy zadbać o ograniczenie dostępności, np. zabezpieczenie hasłem.

Jeśli twoje wypowiedzi mają formę tekstów, można je zamieścić na blogu. Decyzja o jego założeniu wiąże się jednak z koniecznością częstego zamieszczania nowych postów i dbania o czytelników (np. odpowiadania na komentarze). Tylko wtedy blog ma szansę zyskać w sieci popularność.

Czasem nasza praca jest częścią większej całości, tworzonej przez wiele osób. Wówczas dobrym pomysłem jest publikacja na stronach wiki, umożliwiających wspólne edytowanie treści. Strony wiki to również dobry sposób na tworzenie bazy materiałów.

Jeśli zaś chcesz spopularyzować swoją twórczość artystyczną, z pomocą przyjdą ci społeczności takie jak digart.pl czy reverbNation.com. Dzięki nim możesz otrzymać wsparcie i rady od innych kreatywnych osób. Za pośrednictwem takich portali artyści mogą także szukać współpracowników do nowych projektów.

Wiele narzędzi udostępniania utworów jednocześnie ułatwia śledzenie losów ich odbioru. Do najprostszych metod stworzonych w tym celu należą liczniki wejść na blogach i statystyki stron fanowskich na Facebooku. Bardziej skomplikowane narzędzie to np. Google Analytics. Wyniki statystyk pomagają twórcom m.in. w decyzjach o promowaniu swoich utworów. Najprostszym bezpłatnym sposobem promocji jest skorzystanie z możliwości mediów społecznościowych.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Uczestnicy i uczestniczki tworzą w internecie relację z wydarzenia, w którym brali udział. Wykorzystują multimedialne materiały (teksty, fotografie, nagrania wideo). Podgrupy opracowują poszczególne elementy, celem jest jednak stworzenie spójnego dzieła.

Przed zajęciami:

Uczestnicy i uczestniczki przygotowują multimedialne materiały relacjonujące wydarzenie, w którym wspólnie brali udział (w szkole, na wycieczce itp.) — teksty opisujące cel,

przebieg i efekt wydarzenia (zarówno poważne, np. w formie dziennikarstwa obywatelskiego, jak i lżejsze), dokumentację fotograficzną, nagrania filmowe z najciekawszymi momentami i opiniami osób uczestniczących w wydarzeniu. Materiały mają zostać opublikowane w internecie w zwartej formie (blog, strona w serwisie społecznościowym, multimedialna gazeta).

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- potrafią ciekawie zaprezentować swoje treści w internecie;
- znają kilka sposobów prezentacji treści w internecie;
- wiedzą, że warto dbać o promocję prezentowanych treści, aby dotrzeć do odbiorców.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 30 min

Forma: praca w grupach

Pomoce: instrukcje dla grup „**Multimedialna relacja z wydarzenia**”, komputery (przynajmniej pięć, ale im więcej na dział, tym lepiej) z dostępem do internetu (dział STUDIO powinien mieć też podłączenie do głośników)

Podziel uczestników i uczestniczki na 5 działów zajmujących się:

- tekstami — Dział REDAKCJA
- fotografiami — Dział FOTOEDYCJA
- nagraniami filmowymi — Dział STUDIO
- administracją internetowej platformy dla relacji z opisywanych wydarzeń — Dział INTERNET
- strategią promocyjną — Dział PROMOCJA

Każdej grupie rozdaj instrukcję z materiału „**Multimedialna relacja z wydarzenia**”.

Dobrze, aby osoby tworzące poszczególne rodzaje dokumentacji (tekstowych, fotograficznych czy filmowych) działały w odpowiadających im działach, a administracją i promocją zajmowały się osoby mające z tym wcześniej do czynienia (osoby z grupy administratorów same mają bloga albo przynajmniej „lubią się” z komputerem, a osoby promujące są aktywne w sieciach społecznościowych i internecie) lub mające talent do tego typu działań. Każdy dział na początku swojej pracy wybierze swojego reprezentanta do konsultacji z reprezentantami innych działów. Chodzi o to, aby osoby z poszczególnych działów wiedziały, co dzieje się w innych działach, aby ich praca była spójna i skoordynowana. Przekaż każdemu zespołowi odpowiednią instrukcję.

2.

Czas: 15 min
Forma: prezentacja, dyskusja
Pomoce: komputer z dostępem do internetu, podłączony do rzutnika i głośników

Dział PROMOCJA prezentuje miejsce, gdzie znalazły się wszystkie przygotowane materiały, po nim pozostałe działy omawiają swoje materiały. Następnie uczestnicy i uczestniczki na forum opowiadają o pracy w działach, dobrych pomysłach, trudnościach i udanych działaniach.

Poprowadź dyskusję, pytając:

- Jak presja czasu wpłynęła na pracę zespołów?
- Czy koordynacja działań całej grupy pomagała?
- Czemu służy promocja w tego typu działaniach?
- Do czego może przydać się badanie danych statystycznych odbioru tego typu działań?

Podsumuj ze swojej strony stworzoną prezentację, a na koniec zapytaj, jakiego typu wydarzenia warto prezentować w ten sposób, a jakie w inny (jaki?).

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- uważają współpracę grupową za efektywną metodę pracy?
- umieją spośród dostępnych materiałów wybierać odpowiednie albo je dopasowywać do swoich celów?
- znają różne sposoby prezentacji stworzonych przez siebie treści w internecie?
- widzą sens w badaniu odbioru efektów swojej pracy i potrzeb odbiorców?

Opcje dodatkowe

Dział PROMOCJA inicjuje:

- akcję promocyjną w internecie;
- projektowanie i produkcję plakatów i ulotek zachęcających do zobaczenia prezentowanych treści.

Grupa dzieli się rolami i rozpoczyna promocję.

MATERIAŁY

instrukcje dla grup „Multimedialna relacja z wydarzenia”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Oznacz zdania jako prawdziwe lub fałszywe:

1. Pracując grupowo można szybciej osiągnąć cel. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
2. Aby relacja z wydarzenia była jak najlepsza, trzeba w niej zawrzeć wszystkie dostępne materiały. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]

3. Teksty, fotografie i nagrania filmowe powinny zawierać tytuły i dane autora. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
4. Działania promocyjne dotyczą tylko sfery komercyjnej i są nastawione na wypracowanie większego zysku. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **strony wiki:** typ serwisu internetowego, w którym treść można tworzyć i zmieniać za pomocą przeglądarki internetowej. Strony wiki są przede wszystkim wykorzystywane do pracy nad projektami grupowymi.
- **media społecznościowe:** różnorodne narzędzia umożliwiające użytkownikom internetu rozbudowaną interakcję. W zależności od charakteru tej interakcji wyróżniamy wśród nich fora, czaty, blogi, portale społecznościowe, społeczności gier sieciowych, serwisy crowdfundingowe i wiele innych.

CZYTELNIA

- **Narzędzia TIK (samouczki, przykłady, instrukcje)**, Centrum Edukacji Obywatelskiej, [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.ceo.org.pl/szkola2zero/news/narzedzia-tik-samouczki-przyklady-instrukcje>.
- **Blogi**, Centrum Edukacji Obywatelskiej, [online], [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.ceo.org.pl/szkola2zero/news/blogi>.
- Kowalczyk Małgorzata, **Wiki w edukacji**, [data: 22.03.2011], [online], [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edykacyjne/1448>.
- Polak Marcin, **Blogujmy po wiedzę i umiejętności**, [data: 20.12.2012], [online], [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edykacyjne/2112-blogujmy-po-wiedze-i-umiejtnosci>.
- Wikipedia, **Projekty szkolne i akademickie**, [online], [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie, http://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Projekty_szkolne_i_akademickie.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Jan Dąbkowski, konsultacja merytoryczna: Grzegorz Stunża. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/prezentowanie-naszzych-dziel/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cyfrowa Przyszłość, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Plastyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Informatyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, VII–VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się, projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy. Uczeń ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich.

Uczeń rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji.

Uczeń poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

do realizacji rozwiązań problemów prawidłowo dobiera środowiska informatyczne, aplikacje oraz zasoby, wykorzystuje również elementy robotyki.

przygotowuje opracowania rozwiązań problemów, posługując się wybranymi aplikacjami.

aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy.

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

przy realizacji zespołowego projektu programistycznego posługuje się środowiskiem przeznaczonym do współpracy i realizacji projektów zespołowych, w tym środowiskiem w chmurze; współtworzy zasoby udostępniane na platformach do e-nauczania. (zakres rozszerzony)

postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad.