



Tytuł:	Cyfrowe narracje - zróbmy coś razem!		
Grupa docelowa:	Rodzice uczniów klas 4-6		
Autor:	dr Grzegorz D. Stunża		
Cele:	Pokazanie rodzicom możliwości kreatywnej pracy z dziećmi z wykorzystaniem nowych technologii komunikowania. Zachęcenie rodziców do aktywnego używania technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu wspólnego uczenia się z dziećmi, poznawania sposobów wykorzystywania technologii przez dzieci oraz umacniania świadomości, że wsparcie rodziców dzieci, wykorzystujących technologie (np. media i narzędzia mobilne) jest potrzebne i wartościowe.		
Przebieg zajęć:			
Kolejne kroki	forma/metody pracy	czas	potrzebne/sugerowane materiały
1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy	Indywidualne wypowiedzi i dyskusja. Każdy z rodziców przyklepa do ubrania kartkę z imieniem. Na tablicy lub ścianie przykleja karteczkę post it z wypisanym urządzeniem cyfrowym, z którego najczęściej korzysta i urządzeniem wykorzystywanym przez jego dzieci. Prowadzący warsztat omawia krótko, jakie urządzenia pojawiły się najczęściej wśród rodziców, jakie wśród dzieci.	10 min.	Kartki post it.
2. Podział na grupy. Tworzenie opowieści i określenie warunków	Rodzice dzielą się na czteroosobowe grupy. Każda drużyna losuje sześć haseł. Zadanie polega na przygotowaniu krótkiej historii z udziałem rodziców i dzieci, z wykorzystaniem wylosowanych	15 min. (5 min.: przygot	Kartki z opisanymi przestrzeniami, gdzie toczy się akcja opowieści. Jedna

<p>współpracy podczas podobnej pracy z dziećmi.</p>	<p>haseł. Dodatkowym warunkiem jest konieczność odbywania się opowieści w określonej przestrzeni (informacje o niej grupa otrzymuje od prowadzącego).</p> <p>Dodatkowo, rodzice zastanawiają się w grupach podczas pracy, jakich narzędzi mogliby użyć, chcą przygotować opowieść o wspólnym spędzaniu czasu w określonym miejscu? Jak wyglądałby podział obowiązków wśród osób przygotowujących historie? Jakie byłyby kolejne kroki podczas przygotowywania opowieści?</p> <p>Grupy prezentują przygotowane historie i swoje pomysły na pracę z dziećmi przy przygotowywaniu opowieści.</p>	<p>owanie historii, 5 min.: omówienie narzędzi, 5 min.: prezentacja grup i szybkie omówienie).</p>	<p>kartka z inną przestrzenią dla każdej grupy. Mogą to być: park, las, nad jeziorem, na wsi, pod namiotem, w górach, ale również urodziny, rocznica ślubu, dzień babci itp.</p> <p>Kości do gry „Story Cubes” lub kartki z wypisanymi zestawami haseł dla każdej grupy. Ewentualnie każda grupa losuje zestaw, podając sześć kolejnych numerów z dwudziestu, którym prowadzący przypisuje wcześniej określone hasła.</p>
<p>3. Omówienie, czym są cyfrowe narracje i narzędzi pomocnych przy ich wytwarzaniu.</p>	<p>Prowadzący omawia, czym są cyfrowe narracje. Prezentuje przykłady narzędzi, pozwalających na ich przygotowanie (np. smartfony, tablety, podstawowe aplikacje do robienia zdjęć i nagrywania wideo za pomocą urządzeń mobilnych oraz oprogramowanie do łączenia mediów i tworzenia cyfrowej narracji - np. YouTube Editor, Windows Movie Maker, iMovie). Prowadzący przedstawia narzędzia do prezentowania przygotowanych narracji filmowych, np. YouTube, Vimeo lub narracji innego typu, np. z linią czasu, np. MyHistro (nie pozwala na prezentację filmów, ale opowieści z linią czasu, wskazaniem miejsc na mapie i omówieniem tekstowym ze zdjęciami).</p>	<p>10 min.</p>	<p>Slajdy ze zrzutami ekranów z aplikacji i oprogramowania biurkowego: aparat w smartfonie/tablecie, YouTube Editor, Windows Movie Maker, iMovie).</p> <p>Slajdy z usługi MyHistro.</p>
<p>4. Omówienie kolejnych kroków tworzenia cyfrowych</p>	<p>Prowadzący dyskutuje z grupą warsztatową i zapisuje pomysły na tablicy. Docelowo, w dobranej przez grupę kolejności, mogą</p>	<p>5 min.</p>	<p>Flipchart/dokument tekstowy wyświetlany na ekranie.</p>

narracji.	pojawić się następujące kroki (lista do utworzenia podczas warsztatu, tu tylko przykłady): zbieranie materiałów, podział zadań, ustalanie scenariusza, dobór materiałów do scen, praca w edytorze wideo (ewentualnie dodawanie treści do narzędzi innego typu, jak MyHistro).		
5. Prezentacja materiałów do samodzielnego studiowania.	Warto polecić uczestnikom dodatkowe materiały, np.: 1. scenariusz warsztatu na temat cyfrowych narracji z zasobów edukacjamedialna.edu.pl https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/narracje-cyfrowe/ , - kurs na temat cyfrowych narracji - „Storytelling” z zasobów szkoleń Instytutu Kultury Miejskiej http://szkolenia.ikm.gda.pl/course/storytelling/	5 minut	Dokument tekstowy/slajd wyświetlany na ekranie.
6. Podsumowanie i ewaluacja:	Uczestnicy zapisują na kartkach, czego im zabrakło w szkoleniu, co im się podobało, czego się dowiedzieli i w jakim stopniu szkolenie zachęciło ich do wspólnej pracy z dziećmi z wykorzystaniem podręcznych urządzeń cyfrowych.	Zebranie wypowiedzi po szkoleniu.	Przygotowane wcześniej kartki, rozdane na początku szkolenia.
Uwagi/alternatywy:	Być może warto zlecić uczestnikom zadanie domowe polegające na przygotowaniu cyfrowej narracji wideo lub innego typu i poprosić o przesłanie linków na adres prowadzącego oraz oznaczenie opublikowanej narracji hashtagem/tagiem #cybernaucinarracje. Warto także przygotować listę narzędzi, dostępną pod określonym adresem lub przesyłaną mailem/na grupie w serwisie społecznościowym, fanpejdzu itp. Mogłyby się tam znaleźć informacje na temat: - przygotowywania ciekawych wytworów wspólnie z dziećmi za pomocą mediów (przykłady cyfrowych narracji w formie filmowej - typowy digital storytelling, w formie prezentacji - np. z użyciem Storybird https://storybird.com lub oprogramowania do tworzenia slajdów, nanoszenie zdjęć na mapę przez znaczniki GPS lub ręcznie, narracje z linią czasu i mapą - MyHistro), - współpracy za pomocą sieciowych narzędzi - np. robią zdjęcia podczas wycieczki, spaceru, wrzucają razem		

ze smartfonów np. na Google Dysk, Dropbox itp. (od razu wątek do dyskusji o bezpieczeństwie danych, dostępie),

- narzędzi do wspólnego tworzenia scenariuszy - np. pady, Google Dokumenty, programy/aplikacje do tworzenia notatek (Google Keep, MS OneNote czy Notatki Mac albo Evernote) - również wątek do dyskusji o bezpiecznym udostępnianiu,
- oprogramowaniu, które umożliwia tworzenie narracji wideo (np. YouTube editor, Windows Movie Maker),
- gdzie mogą szukać zdjęć (wątek Creative Commons, np. wyszukiwarka Flickr, zaawansowane wyszukiwanie Google),
- jak opublikować później narracje - na YouTube lub Vimeo, na blogu, w serwisie społecznościowym,
- jak można aktywizować dzieci, korzystając ze smartfonów (czyli zrobienie zdjęć np. na Instagram i wykorzystanie później w narracji, stworzenie memu itp.).

Projekt prowadzi:



Partner Projektu:



Patronat honorowy:



Dofinansowano ze środków:

