

Narracje cyfrowe

WIEDZA W PIGUŁCE

Za pomocą komputerów łatwo tworzy się i odbiera różne opowieści — zarówno te fikcyjne, jak i przedstawiające fakty. Mogą one przybierać formę narracji cyfrowych (ang.: **digital storytelling**). To krótkie, multimedialne materiały (zwykle filmiki) opowiadające pewną historię. Najczęściej tworzone są przez zwykłych ludzi, pragnących podzielić się swoimi doświadczeniami. Ich popularne formy to filmiki na YouTube'ie, prezentacje czy hiperteksty.

Aby narracja cyfrowa była ciekawsza i bardziej urozmaicona, jej twórcy chętnie łączą kilka dostępnych nośników treści:

1. Pismo. Jest ono wykorzystywane nie tylko do słownego snucia opowieści, lecz także m.in. do:
 - podpisywania obrazów czy filmików;
 - tworzenia tytułów, zarówno całości narracji, jak i poszczególnych podrozdziałów;
 - edycji linków;
 - wyróżniania elementów narracji za pomocą pogrubień, kursywy, zmian czcionek itp.
2. Dźwięki. Mogą przybierać formę podkładu muzycznego, ale też np. odtworzenia dźwięków otoczenia, nagrania czyjejś wypowiedzi.
3. Nieruchome obrazy: zdjęcia, ilustracje, reprodukcje obrazów i dzieł sztuki. Ważnym elementem wizualnym jest opracowanie układu graficznego strony www lub prezentacji.
4. Filmy i inne ruchome obrazy; m.in. w przypadku narracji cyfrowej w formie video możliwa jest animacja statycznych elementów wizualnych (przybliżanie, rozmazywanie itp.).

Nadrzędnym elementem każdej narracji cyfrowej jest jej scenariusz. To plan układu poszczególnych części składowych narracji oraz etapów przedstawiania opowieści. Aby narracja udała się, scenariusz musi być przemyślany i konsekwentnie zrealizowany.

Garść rad dla cyfrowego narratora:

- Przemyśl, co chcesz opowiedzieć.
- Dopasuj się do ograniczeń czasowych. Staraj się nie znużyć odbiorcy zbyt rozwlekłą narracją. Pamiętaj też o tym, ile czasu ty sam możesz poświęcić na jej stworzenie.
- Odpowiednio rozplanuj działania.
- Zawrzyj punkty zwrotne. Zróznicuj narrację wyróżnieniem niektórych jej momentów. Przyciągną one uwagę odbiorcy.
- Remiksuj. Zaskakująco zestawiaj znane odbiorcy elementy.
- Zadbaj o jakość materiałów. Spraw, aby narrację przyjemnie się oglądało.
- Staraj się być oryginalny. Zainspiruj się wieloma różnymi materiałami. Miej pomysł na swoją opowieść.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Uczestnicy i uczestniczki po skompletowaniu materiałów dotyczących wycieczki odtwarzają ją przez stworzenie scenariusza multimedialnej relacji. W podgrupach konfrontują się z dostępnymi materiałami, tworzą też nowe, uzupełniające elementy, montując oryginalne scenariusze narracji dotyczących tego samego wydarzenia.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, czym jest narracja zawierająca różne elementy — fotografie, filmy, nagrania dźwiękowe, teksty itp.;
- umieją stworzyć scenariusz multimedialnej narracji;
- wiedzą, że każde wydarzenie można pokazać na wiele sposobów.

Przebieg zajęć

Przed zajęciami:

Poproś wszystkich uczestników i uczestniczek o wybór najlepszych materiałów wszelkiego rodzaju, najlepiej dokumentujących wspólną wycieczkę (fotografie, nagrania audio, filmowe i inne rzeczy w jakiś sposób pokazujące cel i efekt wyprawy) i udostępnienie ich reszcie grupy (np. przy użyciu darmowego internetowego narzędzia dropbox). Udostępnij uczestnikom i uczestniczkom kilka różnych przykładów narracji cyfrowych i poproś o przemyślenie, jak może wyglądać podobna narracja dotycząca opisywanej wycieczki, zapowiedz tworzenie szkiców scenariuszy narracji w czasie zajęć.

1.

Czas: 15 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: papier dużego formatu,
markery

Podziel uczestników i uczestniczek na pięcioosobowe zespoły. Poleć każdemu z zespołów przygotowanie autorskiego szkicu scenariusza 1–2 minutowej narracji cyfrowej dotyczącej wycieczki przy użyciu istniejącej bazy materiałów. Możliwe jest też zaplanowanie stworzenia dowolnych dodatkowych materiałów fotograficznych, dźwiękowych, filmowych, tekstowych itd., które uzupełnią dokumentację np. o tytuł, podpis, komentarz, narrację czy ilustrację elementu, który nie został uwieczniony w czasie wyprawy.

2.

Czas: 20 min
Forma: prezentacja, dyskusja
Pomoce: komputer podłączony do
rzutnika i głośnika

Zespoły po kolei prezentują swoje szkice scenariuszy zapisane hasłowo na papierze dużego formatu, wyświetlają przez rzutnik wybrane materiały i opowiadają o materiałach, które planują stworzyć na potrzeby relacji. Mówią także o formie, w jakiej chcieliby zrealizować scenariusze.

Poprowadź dyskusję, pytając:

- Dlaczego szkice scenariuszy różnią się od siebie, skoro relacjonują to samo wydarzenie?

- Jak presja czasu i etap planowania wpłynęły na pracę zespołów?
- Czy brakowało materiałów do pokazania niektórych wątków wycieczki? Jeśli tak, to jak zespoły sobie z tym radziły?
- Które elementy poszczególnych szkiców podobały się najbardziej, a które mogłyby być ulepszone?
- Może któryś zespół chciałby dołączyć jeden z wątków zaproponowanych przez inny zespół albo sugeruje, aby z któregoś zrezygnować?
- W jaki sposób szkice scenariuszy różnią się od siebie i z czego to wynika? (Różne osoby widziały różne wydarzenia, w niektórych brały udział, różne rzeczy się podobały, zostały zapamiętane lepiej niż inne — to pokazuje różne punkty widzenia i daje pełniejszy obraz opisywanego wydarzenia).

Podsumuj ze swojej strony spójność, dynamikę i potencjał szkiców scenariuszy.

3.

Czas: 10 min

Forma: dyskusja

Pomoce: papier dużego formatu, marker

Zapytaj uczestników i uczestniczki i zapisz najciekawsze odpowiedzi:

- Jakie inne tematy mogą być pokazane przez narrację?
- Jakie inne materiały mogą się składać na narrację?
- Jaką formę i rolę mogą mieć np. tło dźwiękowe (muzyka, dźwięki otoczenia), narracja słowna, podpisy tekstowe, obraz (rysunki, zdjęcia, filmy)?
- W jaki inny sposób można ze scenariusza stworzyć narrację?
- Czy scenariusz musi być wiernie odtworzony w narracji czy jest jedynie punktem wyjścia do rozpoczęcia jej tworzenia?
- Co wpływa na atrakcyjność i dynamikę narracji?

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, jak można łączyć fotografie, filmy, nagrania dźwiękowe, teksty, aby powstała z nich narracja cyfrowa?
- potrafią przygotować scenariusz narracji cyfrowej?
- wiedzą, że każde wydarzenie można pokazać na wiele sposobów?

Opcje dodatkowe

W ramach ćwiczenia 1 szkice scenariuszy do prezentacji można przygotować np. w programie Open Office Impress (<http://www.openoffice.org/product/impress.html>) czy Google Drive (<https://drive.google.com/>).

Rozwinięcie i zrealizujcie scenariusze narracji cyfrowych.

Ćwiczenie 3 można rozszerzyć o wspólne oglądanie przykładów narracji cyfrowych. Zanalizujcie wykorzystanie poszczególnych elementów (tło dźwiękowe, narracja słowna, podpisy tekstowe, obraz). Zastanówcie się, jaką odgrywają rolę i jak wpływają na atrakcyjność i dynamikę narracji.

MATERIAŁY

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Oznacz zdania jako prawdziwe lub fałszywe:

- Jedno wydarzenie może być pokazane na wiele sposobów. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Z samych fotografii, nagrań dźwiękowych i tekstów można stworzyć film. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Przy tworzeniu narracji trzeba bardzo dokładnie realizować scenariusz, nie ma mowy o zmianach. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
- W narracji cyfrowej trzeba użyć wszystkie zgromadzone materiały — nic nie może się zmarnować. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **multimedia**: media łączące kilka różnych form przekazu (np. tekst, obraz statyczny, dźwięk, film). Często pojęcie łączy się z interaktywnością.
- **narracja cyfrowa**: opowieść w formie multimedialnej. Jej autor przekazuje treść za pomocą połączenia różnych form przekazu, np. tekstu, animacji, dźwięku, obrazu, wideo. Może przybierać formę hipertekstu, prezentacji, filmu.
- **remiks**: utwór, w którym wykorzystano i połączono elementy różnych innych dzieł. Dzięki nowemu kontekstowi zmieniają one swoje znaczenie. Pierwotnie termin "remiks" odnosił się tylko do utworów muzycznych i oznaczał zmianę aranżacji piosenki, połączenie jej pierwotnej wersji z innymi elementami dźwiękowymi.

CZYTELNIA

- Miller Marek, **Specyfika reportażu multimedialnego** [online], [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w internecie: <http://e-lekcje.org/pomoce-naukowe/specyfika-reportazu-multimedialnego.html>.
- **Jak zrobić (niezły) film?**, , Filmoteka Szkolna, [data:09.04.2011], [online], [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w internecie: <http://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edukacyjne/1467>.
- Radomski Andrzej, **Digital storytelling. Kilka słów o wizualizacji wiedzy w humanistyce**, [online], [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w internecie: <http://pl.scribd.com/doc/114650827/Dygitally-Telling-ost>.
- Stunża Grzegorz D., **Cyfrowe narracje, digital storytelling – warsztaty w gimnazjum w Lublinie**, [data: 02.10.2012], [online], [dostęp: 13.02.2013], Dostępny w internecie: <http://edukatormedialny.pl/2011/10/02/cyfrowe-narracje-digital-storytelling-warsztaty-w-gimnazjum-w-lublinie/>.

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/narracje-cyfrowe/>.

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

Podstawa programowa:

Plastyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Informatyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, VII-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń korzystając z aplikacji komputerowych, przygotowuje dokumenty i prezentacje, także w chmurze, na potrzeby rozwiązywania problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia.

Uczeń zapisuje efekty swojej pracy w różnych formatach i przygotowuje wydruki.

Uczeń wyszukuje w sieci informacje potrzebne do realizacji wykonywanego zadania, stosując złożone postaci zapytań i korzysta z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek.

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.

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.

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.

wyszukuje w sieci potrzebne informacje i zasoby, ocenia ich przydatność oraz wykorzystuje w rozwiązywanych problemach.

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.

respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych.