

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.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Oznacz zdania jako prawdziwe lub fałszywe:

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

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.