

5 pamoka:

Skaitmeninių ir multimedijos
priemonių naudojimas
pasakojimams



Co-funded by
the European Union



1. Tikslas / Mokymosi uždaviniai

Ši pamoka supažindina dalyvius su skaitmeniniais ir daugialypės terpės/multimedijos įrankiais pasakojimams kurti, daugiausia dėmesio skiriant vaizdo, garso ir interaktyviųjų žiniasklaidos įrankių naudojimui, siekiant sukurti įdomius skaitmeninius pasakojimus.

Pagrindiniai mokymosi uždaviniai:

Dalyviai išmoks veiksmingai naudoti technologijas, kad padidintų auditorijos įsitraukimą ir sukurtų prieinamas, įtraukias skaitmenines pasakojimo formas, kurios pasiektų įvairias mokymosi bendruomenes.

2. Įvadas

Skaitmeninių ir multimedijos priemonių apibrėžimas

Skaitmeninis pasakojimas atsirado tradicinių pasakojimo praktikų ir šiuolaikinių technologinių galimybių sankirtoje. Europos mokyklų švietimo platforma apibrėžia skaitmeninį pasakojimą kaip „istorijų pasakojimo praktiką, naudojant kompiuterinius įrankius. Tai daroma naudojant įvairias daugialypės terpės/multimedijos priemones, įskaitant nuotraukas, grafiką, komiksus, garso įrašus (garsą, kalbą, muziką), vaizdo įrašus ir publikavimo internete įrankius“ (Europos mokyklų švietimo platforma, 2024 m.). Ši metodika paverčia tradicinį pasakojimą dinamiška daugialypės terpės patirtimi, kuri gali prisitaikyti prie įvairių mokymosi preferencijų ir įsitraukimo lygių.

Švietimo tyrimai rodo, kad skaitmeninis pasakojimas veikia kaip mokymo metodas ir mokymosi išteklius, kurio taikymas apima visus švietimo lygius. Šis metodas leidžia kūrėjams sujungti įvairius žiniasklaidos elementus, įskaitant skaitmeninius vaizdus, grafiką, muziką ir garsą, kad būtų sukurta nuosekli pasakojimo patirtis, kuri remia švietimo tikslus.



Skaitmeninių ir multimedijos priemonių naudojimo privalumai

Skaitmeninių pasakojimo priemonių integravimas į švietimo aplinką suteikia akivaizdžių privalumų tiek pedagogams, tiek besimokantiems. Tyrimai rodo, kad pedagogai naudoja skaitmenines pasakojimo priemones, nes jos padaro pasakojimą įdomesnį, patrauklesnį, įtraukiantį, komunikatyvesnį ir teatrališkesnį. Šis didesnis įsitraukimas kyla iš daugialypės terpės metodo gebėjimo atsižvelgti į įvairius mokymosi stilius per kelis jutimo kanalus.

Švietimo tyrimai rodo, kad skaitmeninis pasakojimas padeda jaunimui mokytis, o pedagogams leidžia taikyti novatoriškus mokymo metodus. Ši metodika pasirodo esanti ypač veiksminga kaip priemonė mokymo žinioms integruoti į mokymosi veiklą, sukuriant įtraukiančią mokymosi aplinką. Besimokantieji gauna naudos iš galimybių organizuoti ir išreikšti savo idėjas per išskirtinius daugialypės terpės formatus, o pedagogai gali geriau suprasti besimokančiųjų mokymosi procesą per kūrybinius darbus.

Europos švietimo kontekste skaitmeninis pasakojimas pripažįstamas kaip metodas, kuris derina pasakojimą su vaizdais ar vaizdo įrašais, siekiant perteikti emocijas, organizuoti informaciją ir skatinti ryšį. Šis pripažinimas atspindi metodo gebėjimą tobulinti tradicinius pedagoginius metodus integruojant technologijas, išlaikant dėmesį švietimo rezultatams, o ne grynai techninėms savybėms.

3. Žingsnis po žingsnio vadovas

a) Poreikių apibrėžimas

Veiksmingas skaitmeninis pasakojimas reikalauja sistemingo planavimo, kuriuo prieš pasirenkant technologiją nustatomi aiškūs švietimo tikslai. Planavimo procesas apima pasakojimo formato nustatymą, tikslinės auditorijos identifikavimą, prieinamumo reikalavimų nustatymą ir mokymosi rezultatų apibrėžimą, kurie bus gairės tolesniam įrankių pasirinkimui ir turinio kūrimui.

Kūrėjai turi nuspręsti, ar jų projektas bus vaizdo pasakojimų, garso kūrinių, interaktyvių interneto patirčių ar kelių formatų daugialypės terpės pristatymų forma. Šis sprendimas turi įtakos visiems tolesniems planavimo elementams, įskaitant išteklių poreikius, reikalingas technines galimybes ir tikslinei auditorijai tinkamas platinimo strategijas.

Pagrindiniai planavimo aspektai apima pasakojimo struktūros kūrimą, techninių išteklių vertinimą, platformos suderinamumo vertinimą, gamybos etapų tvarkaraščio nustatymą, turinio prieinamumo planavimą ir platinimo strategijos formulavimą. Kiekvienas elementas reikalauja atidaus apsvaistymo, siekiant užtikrinti, kad galutinis produktas veiksmingai tarnautų švietimo tikslams, tuo pačiu išlikdamas techniškai įgyvendinamas atsižvelgiant į turimus išteklius ir kompetencijos lygį.

b) Įrankių atranka ir žiniasklaidos priemonių pasirinkimas

Teorinis įrankių pasirinkimo pagrindas

Europos švietimo tyrimai pabrėžia, kad daugialypės terpės integravimas turėtų būti grindžiamas švietimo principais, pagal kuriuos pirmiausia nustatomi švietimo tikslai ir nagrinėjama, kaip technologijos gali padėti šiuos tikslus įgyvendinti, o ne technologijų principais, pagal kuriuos tiriamos technologijų naujovės ir atitinkamai pritaikoma švietimo praktika. Švietimo principais grindžiamas požiūris yra pranašesnis, nes technologijų principais grindžiamas požiūris istorijoje lėmė prastos kokybės švietimo sistemas.

Šis pagrindas teikia pirmenybę švietimo vizijai, o ne technologinėms naujovėms, pradedant švietimo tikslais ir baigiant tinkamų technologijų pasirinkimu. Vertinimo procese turėtų būti atsižvelgiama į tai, kaip daugialypės terpės produktai integruojami į švietimo procesą, tuo pačiu išlaikant dėmesį mokymosi rezultatams, o ne techniniam sudėtingumui.

Daugialypės terpės komponentai

Skaitmeninis pasakojimas apima tris pagrindinius daugialypės terpės komponentus, kurių kiekvienas atlieka konkrečias naratyvines ir edukacines funkcijas, kurias kūrėjai turi suprasti, kad galėtų priimti pagrįstus sprendimus.

Vaizdo kūrimo principai: Vaizdo komponentai demonstruoja sudėtingus procesus, suteikia vizualų kontekstą abstrakčioms sąvokoms, išlaiko žiūrovo dėmesį per dinamišką turinį ir remia įvairius mokymosi pageidavimus per vizualų pateikimą. Tyrimai rodo, kad vaizdo elementai turėtų būti atrenkami pagal jų indėlį į mokymosi rezultatus, o ne pagal jų techninį sudėtingumą. Edukacinių vaizdo įrašų kūrime akcentuojamas pranešimo aiškumas, tinkamas mokymosi tikslų tempas ir vizualinis dizainas, kuris padeda suprasti turinį, o ne atitraukia dėmesį.

Garso gamybos programos: Garso elementai suteikia pasakojimui balsą ir asmenybę, sukuria emocinį toną ir atmosferą, padeda užtikrinti prieinamumą per garso aprašymus ir sustiprina pagrindines žinutes per strateginį akcentavimą. Europos švietimo technologijų tyrimai pabrėžia, kad garso komponentai turi papildyti, o ne konkuruoti su vaizdiniais elementais, kurdami nuoseklią daugialypės terpės patirtį, kuri padeda besimokantiejiems, o ne juos apsunkina. Garso gamybai reikalingas nuoseklus garsumo lygis, aiški artikuliacija, tinkamas tempas ir strateginis tylos naudojimas, siekiant pabrėžti svarbią informaciją.


Interaktyviųjų žiniasklaidos priemonių integravimas: Interaktyvūs komponentai didina įsitraukimą per aktyvų dalyvavimą, teikia greitą grįžtamąjį ryšį apie supratimą, sudaro sąlygas individualizuoti mokymosi kelią ir palengvina bendradarbiavimu grindžiamą mokymąsi per bendras patirtis. Europos mokyklų švietimo platforma pripažįsta, kad interaktyvūs elementai turėtų tarnauti pedagoginiams tikslams, o ne būti vien technologijų demonstravimu. Interaktyvus dizainas turi pabrėžti intuityvią navigaciją, prasmingas sąveikas, kurios prisideda prie mokymosi rezultatų, tinkamo sudėtingumo lygio ir aiškių grįžtamojo ryšio sistemų.

Konkrečios įrankių taikymo sritys

Vaizdo kūrimo įrankiai: „Canva Video“ teikia vartotojui patogias sąsajas, tinkamas pradedantiesiems, tuo pačiu siūlo profesionalios kokybės išvesties galimybes. Platforma palaiko bendradarbiavimu pagrįstą redagavimą ir apima šablonų bibliotekas, kurios pagreitina kūrimo procesą, tuo pačiu išlaikydamos švietimo dizaino standartus.

Garso gamybos įrankiai: „Audacity“ ir „Ocenaudio“ siūlo garso redagavimo ir tobulinimo sprendimus. Šie atvirojo kodo įrankiai palaiko kelis garso formatus ir turi pažangias redagavimo funkcijas, būtinas profesionalios kokybės švietimo garso gamybai.

Interaktyviosios medijos įrankiai: „Genially“ leidžia kurti interaktyvias prezentacijas be išsamių programavimo žinių. Platforma palaiko įterptą daugialypės terpės turinį ir



teikia analitinius duomenis, leidžiančius stebėti vartotojų aktyvumą, todėl kūrėjai gali įvertinti interaktyvių elementų veiksmingumą.

Tyrimai rodo, kad pedagogai sėkmingai naudoja paprastas skaitmenines technologijas, kad sukurtų veiksmingas pasakojimo patirtis, įskaitant paieškos sistemas vaizdų rinkimui ir pagrindinę pristatymų programinę įrangą daugialypės terpės integravimui. Renkant žiniasklaidos medžiagą, kūrėjai turėtų atlikti išsamų tyrimą, kad nustatytų tinkamą turinį, atitinkantį pasakojimo tikslus, atsižvelgdami į autorių teisių, prieinamumo ir kultūrinio jautrumo reikalavimus.

c) Įrankių įterpimas į pasakojimą ir galutiniai žingsniai

Surinkimo etape daugialypės terpės elementai integruojami pagal iš anksto nustatytus pasakojimo planus, todėl reikalingos techninės žinios apie pasirinktus įrankius ir dėmesys pasakojimo principams, kurie išlaiko auditorijos įsitraukimą per visą patirtį.

Gamybos etapai apima žiniasklaidos išteklių organizavimą pasirinktose platformose, turinio išdėstymą pagal pasakojimo struktūros specifikacijas, perėjimų ir efektų integravimą, kuris sustiprina, o ne atitraukia dėmesį nuo pagrindinių pranešimų, interaktyvių elementų įtraukimą, skatinantį auditorijos dalyvavimą, balso įrašymą ir muzikos įrašymą ar įterpimą, bei nuoseklų garso lygio ir vaizdo kokybės palaikymą viso gamybos proceso metu.

Švietimo tyrimai rodo, kad skaitmeninis pasakojimas reikalauja papildomo planavimo, palyginti su tradiciniu pasakojimu, tačiau šis pasiruošimas yra labai svarbus sėkmingam pristatymui. Kokybės užtikrinimo testavimas yra kritinis galutinis etapas, apimantis testavimą įvairiuose įrenginiuose ir platformose, siekiant užtikrinti prieinamumo atitiktį ir optimalų naudotojo patyrimą skirtingose techninėse aplinkose.

Eksporto ir publikavimo procesai skiriasi priklausomai nuo pasirinktų platformų ir tikslinės auditorijos. Kūrėjai, ruošdami turinį platinimui, turėtų atsižvelgti į failų dydžio optimizavimą, įkėlimo laiko reikalavimus ir pralaidumo apribojimus, užtikrindami, kad publikavimo platformos atitiktų prieinamumo standartus ir palaikytų numatytos auditorijos technines galimybes.

4. Praktinės veiklos pavyzdys

„The New York Times“ straipsnis „Sniego kritimas: Lavina Tunelio upėje“ („Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek“) iliustruoja sudėtingas daugialypės terpės pasakojimo technikas, kurios integruoja tekstą, vaizdo įrašą, garso įrašą ir interaktyvią grafiką į nuoseklią pasakojimo patirtį (The New York Times, 2012). Šis Pulitzerio premija apdovanotas straipsnis parodo, kaip skaitmeniniai įrankiai gali pagerinti tradicinę žurnalistiką, suteikdami patrauklų, daugialypį pasakojimą, kuris vienu metu įtraukia auditoriją per kelis komunikacijos kanalus.


5. Įtraukties aspektai

- **Įvairūs pasakojimo formatai:** teikite skaitmeninius pasakojimus įvairiais formatais (garso, teksto, subtitrų), kad dalyviai, turintys skirtingus mokymosi įpročius ir gebėjimus, galėtų pasiekti turinį jiems priimtinausiu būdu.
- **Savarankiškas mokymosi tempas:** leiskite dalyviams sustabdyti, pakartoti ar peržiūrėti skaitmeninį turinį savo tempu, prisitaikdami prie skirtingo informacijos apdorojimo greičio ir dėmesio trukmės.
- **Aiškios garso įrašų gamybos standartai:** kurkite lėto tempo, aiškiai artikuliuotus pasakojimus be foninio triukšmo ir su pastoviu garsumo lygiu, kad padėtumėte dalyviams, turintiems girdimosios informacijos apdorojimo sunkumų.
- **Įvairūs išvesties formato variantai:** leiskite dalyviams kurti skaitmenines istorijas įvairiais formatais (paprastos skaidrių peržiūros, paprasti vaizdo įrašai, garso įrašai) pagal jų techninį patogumo lygį, bet kartu pasiekiant tuos pačius mokymosi tikslus.
- **Prieinamumo reikalavimus atitinkantis turinio kūrimas:** mokykite dalyvius pridėti vaizdo įrašams antraštes, vaizdams alternatyvų tekstą ir garso turiniui transkripcijas, kad jų skaitmeniniai pasakojimai būtų prieinami skirtingų gebėjimų bendraamžiams.

6. Tikėtini rezultatai / išvados

Baigę šią mokymosi sesiją, dalyviai gebės planuoti, kurti ir dalytis skaitmeniniais pasakojimais, kurie derina kūrybiškumą ir prieinamumą. Jie įgys pasitikėjimo naudojant daugialypės terpės įrankius, kad padidintų pasakojimo poveikį, taikydami įtraukius dizaino principus, kurie užtikrina, kad pasakojimai sudomintų įvairią auditoriją.

Mokymuose pabrėžiama, kad veiksmingam pasakojimui reikia kruopštaus pasiruošimo, tinkamų įrankių pasirinkimo ir tvirto įsipareigojimo užtikrinti prieinamumą. Dalyviai įgis tvirtą pagrindą naujoms technologijoms tyrinėti, prisitaikyti



prie besikeičiančių platformų ir toliau kurti prasmingus, įtraukius skaitmeninius pasakojimus.



7. Rekomenduojami įrankiai / ištekliai

Pagrindiniai gamybos įrankiai:

- [Canva Video](#): patogi vaizdo įrašų kūrimo ir redagavimo platforma
- [Audacity](#): atviro kodo garso redagavimo programinė įranga
- [Ocenaudio](#): kelioms platformoms skirta garso redagavimo programa
- [Genially](#): interaktyvi turinio kūrimo platforma

Papildomi ištekliai:

- Europos mokyklų švietimo platformos skaitmeniniai pasakojimų kūrimo kursai
- Skaitmeninio pasakojimo tyrimai ir geriausios praktikos gairės
- Prieinamumo testavimo įrankiai ir gairės
- Scenarijų šablonai ir pasakojimo planavimo ištekliai

8. Bibliografija

Europos mokyklų švietimo platforma. (2024). Skaitmeninis pasakojimas. *Europos Komisija*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/learn/courses/digital-storytelling-0>

Mokymosi technologijų tyrimai. (1998). Švietimo multimedijos medžiagos atrankos ir integravimo principai. *ALT*. <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1003>

Shaik, N., Ramakrishnan, N., & Dawson, A. (2021). Pasakojimai ankstyvojo ugdymo įstaigose: laikas pereiti prie skaitmeninių technologijų. *Tarptautinis vaikų priežiūros ir švietimo politikos žurnalas*, 15(1), 4 straipsnis.

<https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). Skaitmeninio pasakojimo veiksmingumas klasėse: išsamus tyrimas. *Pažangios mokymosi aplinkos*, 1(1), 6 straipsnis. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

The New York Times. (2012). Sniego kritimas: lavina Tunelio upelyje.

<https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>



**Co-funded by
the European Union**

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ar požiūriai yra tik autorių nuomonės ir požiūriai, kurie nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros nuomonę ar požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos atsakingomis už juos.



Projekto kodas: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Visas turinys yra pagal CC BY-NC-SA 4.0

