

Učni pripomoček 5 :

Uporaba digitalnih &
multimedijskih orodij za
pripovedovanje zgodb



Co-funded by
the European Union



1. Cilj / Učni Cilji

Ta učni pripomoček udeležence seznanja z digitalnimi in multimedijskimi orodji za pripovedovanje zgodb, s poudarkom na uporabi videa, zvoka in interaktivnih medijev za ustvarjanje privlačnih digitalnih pripovednih izkušenj.

Ključni učni cilji:

Udeleženci se bodo naučili učinkovito uporabljati tehnologijo za povečanje angažiranosti občinstva in ustvarjanje dostopnih, vključujočih digitalnih pripovedi, ki dosežejo raznolike učne skupnosti.

2. Uvod

Definicija digitalnih in multimedijskih orodij

Digitalno pripovedovanje zgodb izhaja iz presečišča tradicionalnih pripovednih praks s sodobnimi tehnološkimi zmožnostmi. Evropska platforma za šolsko izobraževanje opredeljuje digitalno pripovedovanje zgodb kot »prakso uporabe računalniških orodij za pripovedovanje zgodb. To se izvaja s pomočjo različnih multimedijskih sredstev, vključno s fotografijami, grafiko, stripi, zvokom (zvok, govor, glasba), videoposnetki in orodji za spletno objavljanje« (Evropska platforma za šolsko izobraževanje, 2024). Ta metodologija preoblikuje konvencionalno pripovedovanje zgodb v dinamične, multimedijske izkušnje, ki lahko ustrezajo različnim učnim preferencam in ravnem angažiranosti.

Izobraževalne raziskave kažejo, da digitalno pripovedovanje zgodb deluje tako kot učna metoda kot učni vir, z aplikacijami, ki segajo na vse izobraževalne ravni. Ta pristop omogoča ustvarjalcem, da prepletajo več medijskih elementov, vključno z digitalnimi slikami, grafiko, glasbo in zvokom, da ustvarijo povezane pripovedne izkušnje, ki podpirajo izobraževalne cilje.

3. Vodnik po korakih

a) Definicija potreb

Učinkovito digitalno pripovedovanje zgodb zahteva sistematično načrtovanje, ki pred izbiro tehnologije določi jasne izobraževalne cilje. Proces načrtovanja vključuje določitev pripovednega formata, opredelitev ciljnih skupin, določitev zahtev glede dostopnosti in opredelitev učnih izidov, ki bodo usmerjali nadaljnjo izbiro orodij in razvoj vsebin.

Ustvarjalci morajo ugotoviti, ali bo njihov projekt potekal v obliki video pripovedi, zvočne produkcije, interaktivne spletne izkušnje ali multimedijske predstavitve, ki združuje več formatov. Ta odločitev vpliva na vse nadaljnje elemente načrtovanja, vključno z zahtevami po virih, potrebnimi tehničnimi zmogljivostmi in strategijami distribucije, primernimi za ciljno občinstvo.

Ključni načrtovalni vidiki vključujejo razvoj narativne strukture, oceno tehničnih virov, oceno združljivosti platforme, določitev časovnice za produkcijske faze, načrtovanje dostopnosti vsebine in oblikovanje strategije distribucije. Vsak element zahteva skrbno preučitev, da se zagotovi, da končni izdelek učinkovito služi izobraževalnim ciljem, hkrati pa ostane tehnično izvedljiv v okviru razpoložljivih virov in ravni strokovnega znanja.

b) Izbira orodij in zbiranje medijev

Teoretični okvir za izbiro orodij

Evropske izobraževalne raziskave poudarjajo, da bi morala integracija multimedije slediti izobraževalno usmerjenemu pristopu, ki najprej določa izobraževalne cilje in preučuje, kako lahko tehnologija te cilje uresniči, namesto da bi se lotevala tehnološko usmerjenega pristopa, ki spremlja razvoj in ustrezno prilagaja izobraževalno prakso. Izobraževalno usmerjen pristop se izkaže za boljšega, ker so tehnološko usmerjeni pristopi v preteklosti vodili do nekakovostnih izobraževalnih sistemov.

Ta okvir daje prednost izobraževalni viziji pred tehnološkimi novostmi, začenši z izobraževalnimi cilji in končajoč z ustrežno izbiro tehnologije. Postopek evalvacije bi moral upoštevati, kako se multimedijski artefakti vključujejo v izobraževalno izvajanje, hkrati pa ohraniti poudarek na učnih izidih in ne na tehnični dovršenosti.

Razumevanje komponent multimedijske produkcije

Digitalno pripovedovanje zgodb združuje tri glavne multimedijske komponente, od katerih vsaka služi specifičnim pripovednim in izobraževalnim funkcijam, ki jih morajo ustvarjalci razumeti, da se lahko informirano odločajo o izbiri.

Principi video produkcije: Video komponente prikazujejo kompleksne procese, zagotavljajo vizualni kontekst za abstraktne koncepte, ohranjajo pozornost gledalcev z dinamično vsebino in podpirajo raznolike učne preference z vizualno predstavitvijo. Raziskave kažejo, da je treba video elemente izbrati glede na njihov prispevek k učnim rezultatom in ne glede na njihovo tehnološko dovršenost. Produkcija izobraževalnih videoposnetkov poudarja jasnost sporočil, primeren tempo za učne cilje in vizualno oblikovanje, ki podpira razumevanje vsebine in ga ne odvrča od njega.

Aplikacije v audio produkciji : Avdio elementi zagotavljajo pripovedni glas in osebnost, vzpostavljajo čustveni ton in vzdušje, podpirajo dostopnost z avdio opisi in krepijo ključna sporočila s strateškim poudarkom. Evropske raziskave na področju izobraževalne tehnologije poudarjajo, da morajo avdio komponente dopolnjevati vizualne elemente in ne tekrovati z njimi, s čimer ustvarjajo povezane multimedijske izkušnje, ki učence izboljšujejo in ne preobremenjujejo. Avdio produkcija zahteva dosledne ravni glasnosti, jasno artikulacijo, ustrezen tempo in strateško uporabo tišine za poudarjanje pomembnih informacij.

Interaktivna medijska integracija : Interaktivne komponente povečujejo angažiranost z aktivnim sodelovanjem, zagotavljajo takojšnje povratne informacije o razumevanju, omogočajo prilagojene učne poti in spodbujajo sodelovalno učenje z deljenimi izkušnjami. Evropska platforma za šolsko izobraževanje priznava, da bi morali interaktivni elementi služiti pedagoškemu namenom in ne zgolj tehnološkim demonstracijam. Interaktivna zasnova mora poudarjati intuitivno navigacijo, smiselne interakcije, ki prispevajo k izobraževalnim rezultatom, ustrezne stopnje kompleksnosti in jasne sisteme povratnih informacij.

Specifična uporaba orodij

Orodja za video produkcijo: Canva Video ponuja uporabniku prijazne vmesnike, primerne za začetnike, hkrati pa ponuja profesionalne zmogljivosti izhoda. Platforma podpira sodelovalno urejanje in vključuje knjižnice predlog, ki pospešijo časovne okvire produkcije, hkrati pa ohranjajo standarde izobraževalnega oblikovanja.

Orodja za audio produkcijo: Audacity in Ocenaudio ponujata rešitve za urejanje in izboljšanje zvoka. Ta orodja z odprto kodo podpirajo več zvočnih formatov in vključujejo napredne funkcije urejanja, ki so bistvene za profesionalno kakovostno izobraževalno zvočno produkcijo.

Interaktivna medijska orodja: Genially omogoča ustvarjanje interaktivnih predstavitev brez potrebe po obsežnem programerskem znanju. Platforma podpira vdelane večpredstavnostne vsebine in zagotavlja analitiko za sledenje angažiranosti uporabnikov, kar ustvarjalcem omogoča oceno učinkovitosti interaktivnih elementov.

Raziskave kažejo, da vzgojitelji uspešno uporabljajo preproste digitalne tehnologije za ustvarjanje učinkovitih pripovednih izkušenj, vključno z iskalniki za zbiranje slik in osnovno programsko opremo za predstavitve za integracijo multimedije. Med zbiranjem medijev bi morali ustvarjalci izvesti celovito raziskavo, da bi prepoznali ustrezno vsebino, ki je skladna s pripovednimi cilji, hkrati pa upoštevati zahteve glede avtorskih pravic, dostopnosti in kulturne občutljivosti.

c) Vstavljanje orodij v zgodbo in zadnji koraki

Faza sestavljanja integrira multimedijske elemente v skladu z vnaprej določenimi narativnimi načrti, kar zahteva tehnično znanje z izbranimi orodji in pozornost do načel pripovedovanja zgodb, ki ohranjajo angažiranost občinstva skozi celotno izkušnjo.

Produksijski koraki vključujejo organizacijo medijskih sredstev znotraj izbranih platform, razporeditev vsebine v skladu s specifikacijami narativne strukture, integracijo prehodov in učinkov, ki izboljša in ne odvrča od osrednjih sporočil, vključevanje interaktivnih elementov, ki spodbuja sodelovanje občinstva, snemanje ali vstavljanje glasovne podlage in glasbe ter dosledno vzdrževanje ravni zvoka in vizualne kakovosti skozi celotno produkcijo.

Izobraževalne raziskave kažejo, da digitalno pripovedovanje zgodb zahteva dodatno načrtovanje v primerjavi s tradicionalnim pripovedovanjem zgodb, vendar se ta priprava izkaže za ključno za uspeh predstavitve. Testiranje zagotavljanja kakovosti predstavlja ključni zadnji korak, ki vključuje testiranje na več napravah in več platformah, da se zagotovi skladnost z dostopnostjo in optimalna uporabniška izkušnja v različnih tehničnih okoljih.

Postopki izvoza in objave se razlikujejo glede na izbrane platforme in ciljno občinstvo. Ustvarjalci bi morali pri pripravi vsebine za distribucijo upoštevati optimizacijo velikosti datotek, zahteve glede časa nalaganja in omejitve pasovne širine ter zagotoviti, da so platforme za objavljanje skladne s standardi dostopnosti in podpirajo tehnične zmogljivosti ciljnega občinstva.

4. Primer praktične aktivnosti

Članek »Snežne padavine: plaz v Tunnel Creeku« v časopisu New York Times je primer prefinjenih multimedijskih tehnik pripovedovanja zgodb, ki združujejo besedilo, video, zvok in interaktivno grafiko v povezane pripovedne izkušnje (The New York Times, 2012). Ta članek, nagrajen s Pulitzerjevo nagrado, prikazuje, kako lahko digitalna orodja izboljšajo tradicionalno novinarstvo z zagotavljanjem poglobljenega, veččutnega pripovedovanja zgodb, ki hkrati pritegne občinstvo prek več komunikacijskih kanalov.

5. Upoštevanje vključenosti

- **Formati več zgodb:** Zagotovite digitalne zgodbe v različnih formatih (zvok, besedilo, podnapisi), tako da lahko udeleženci z različnimi učnimi preferencami in sposobnostmi dostopajo do vsebine na želeni način.
- **Samostojno upravljanje učenja:** Študentom omogočite, da digitalno vsebino začasno ustavijo, ponovno predvajajo ali si jo ogledajo v svojem tempu, pri čemer se prilagodijo različnim časom obdelave in razponu pozornosti
- **Jasni standardi audio produkcije:** Ustvarite počasne, dobro artikulirane pripovedi brez hrupa v ozadju z doslednimi ravnmi glasnosti za podporo udeležencem s težavami pri slušni obdelavi.
- **Možnost različnih izhodnih formatov:** Udeležencem omogočite ustvarjanje digitalnih zgodb v različnih formatih (preproste diaproyekcije, osnovni videoposnetki, zvočni posnetki) glede na njihovo tehnično raven udobja, hkrati pa dosežite enake učne cilje.
- **Ustvarjanje vsebin z zagotovljeno dostopnostjo:** Udeležence naučite dodajati napise videoposnetkom, nadomestno besedilo slikam in prepise zvočni vsebini, tako da so njihove digitalne zgodbe dostopne vrstnikom z različnimi sposobnostmi.

6. Pričakovani rezultati / Zaključek

Do konca te vadnice bodo udeleženci znali načrtovati, ustvarjati in deliti digitalne zgodbe, ki združujejo ustvarjalnost z dostopnostjo. Pridobili bodo samozavest pri uporabi multimedijskih orodij za izboljšanje pripovednega učinka, hkrati pa bodo uporabljali načela vključujočega oblikovanja, ki zagotavljajo, da zgodbe pritegnejo širok krog občinstva.

Vadnica poudarja, da učinkovito pripovedovanje zgodb zahteva premišljeno pripravo, pravilno izbiro orodij in močno zavezanost dostopnosti. Udeleženci bodo odšli s trdnimi temelji za raziskovanje novih tehnologij, prilagajanje razvijajočim se platformam in nadaljnji razvoj smiselnih, vključujočih digitalnih pripovedi.

7. Priporočena orodja / Viri

Glavna orodja za produkcijo:

- [Canva Video](#): Uporabniku prijazna platforma za ustvarjanje in urejanje videoposnetkov
- [Audacity](#): Odprtokodna programska oprema za urejanje zvoka
- [Ocenaudio](#): Medplatformski urejevalnik zvoka
- [Genially](#): Platforma za ustvarjanje interaktivnih vsebin

Dodatni viri :

- European School Education Platform -tečaj digitalnega pripovedovanja zgodb
- Vodniki za raziskave in najboljše prakse digitalnega pripovedovanja zgodb
- Orodja in smernice za testiranje dostopnosti
- Predloge za snemalne knjige in viri za načrtovanje pripovedi

8. Bibliografija

European School Education Platform. (2024). Digital storytelling. *European Commission*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/learn/courses/digital-storytelling-0>

Research in Learning Technology. (1998). Principles for the selection and integration of educational multimedia materials. *ALT*. <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1003>

Shaik, N., Ramakrishnan, N., & Dawson, A. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), Article 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), Article 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

The New York Times. (2012). Snow fall: The avalanche at tunnel creek. <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>



**Co-funded by
the European Union**

Financirano s strani Evropske Unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorjev in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske Unije ali Agencije za mladinske zadeve. Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti organ, ki podeljuje sredstva.



Projektna številka : 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Vsa vsebina pod licenco CC BY-NC-SA 4.0

