

# Twoja cyfrowa opowieść

## WIEDZA W PIGUŁCE

Dla nauczyciela

Nowe media dostarczają wielu możliwości tworzenia treści, kreowania nowatorskich form wypowiedzi. Urządzenia mobilne, dzięki którym można szybko zrobić zdjęcie i nagrać film lub dźwięk oraz łatwe w obsłudze programy komputerowe do obróbki zdjęć i montowania krótkich filmów dają szansę na niestandardowe działania edukacyjne. Lekcja ma na celu pokazanie możliwości wykorzystania codziennych aktywności młodzieży w celach innych niż tylko rozrywkowe, co uatrakcyjni proces uczenia się. Kształtowane są także kompetencje pracy w grupie oraz umiejętności organizacyjne. Proces tworzenia materiałów do większej wypowiedzi pobudza kreatywność oraz umiejętności negocjacyjne.

Efektywna praca w grupie opiera się na następujących warunkach i działaniach:

- Dokładnie przemyślenie tematu pracy oraz zaplanowanie objętości. Każdy członek zespołu powinien wiedzieć, jak dużo materiałów ma przygotować i na jaki temat.
- Ustalenie planu działań oraz terminów zakończenia poszczególnych etapów pracy.
- Podział zadań. Jeśli któremukolwiek elementowi pracy nie zostanie przyporządkowany wykonawca, prawdopodobnie nikt się nim nie zajmie.
- Pozostawanie w kontakcie i wymiana uwag w grupie oraz z opiekunem.

Dla ucznia

Przypomnij sobie swój ulubiony film. Żebyś mógł go obejrzeć i podyskutować o nim ze znajomymi, cały zespół ludzi pracował na efekt, jaki widzisz na ekranie. Ich praca ma poszczególne etapy. Kiedy zaczynasz pracę nad zadaniem domowym, zrób to samo.

1. Zaplanowanie pracy — wymyślenie tematu, ustalenie, jak najciekawiej o nim opowiedzieć.

2. Wybranie i zgromadzenie wszystkiego, co potrzebne do zaprezentowania tematu. Filmowcy np. wybierają aktorów, reżysera, szyją kostiumy. Jeśli nauczyciel nie powiedział dokładnie, co zrobić, możesz napisać wypracowanie, zrobić zdjęcia, nakręcić film, nagrać dźwięki. Możesz także połączyć te elementy. Wybieraj najciekawsze z nich oraz te, które najlepiej pokazują to, co chcesz powiedzieć.

3. Ustalenie, w jaki sposób pokazać efekt pracy. Film można obejrzeć w telewizji, w kinie lub internecie. Ty możesz pokazać swoją pracę w zeszycie, w internecie — na blogu lub na YouTube albo stworzyć prezentację.

Nad filmem pracuje wielki zespół ludzi. Każdy wykonuje swoje zadanie. Jeśli pracujesz w grupie, nie zapomnij ustalić, kto czym się zajmuje. Jeśli obowiązki będą podzielone, praca będzie szybsza i przyjemniejsza.

Dla nauczyciela

Fotografia jest dziś jednym z języków, jakim na co dzień mówią do nas media.

W dzisiejszych czasach niemal każdy ma dostęp do aparatów fotograficznych, zazwyczaj cyfrowych. Nie wszyscy jednak znają podstawowe zasady kompozycji zdjęcia, które pomagają w dobrym uchwyceniu tematu.

1. Zwykle intuicyjnie ustawiamy kadr tak, aby najważniejszy obiekt był na środku. Jednak dużo lepsze okazują się zdjęcia, których autorzy stosują regułę trójkątną. Wyobraź sobie dwie symetryczne linie poziome i dwie linie pionowe, dzielące kadr na dziewięć identycznych pól. W czterech punktach przecięcia się tych linii znajdują się punkty nazywane mocnymi punktami obrazu. To właśnie w nich powinny pojawić się istotne dla zdjęcia elementy.
2. Zadbaj o dobre oświetlenie. Uważaj na to, gdzie znajduje się źródło światła.
3. Zwracaj uwagę na to, co dzieje się wokół fotografowanego obiektu. Bardzo często uwagę od niego odciągają niepotrzebne, zakłócające odbiór elementy. Czasem mogą nimi być nawet przypadkowe przedmioty w zbyt kontrastowych kolorach lub za jasno oświetlone. Staraj się je wyeliminować. Na wielu zdjęciach zdarza się również, że za dużo miejsca w kadrze zajmuje np. niebo lub chodnik.
4. Używaj zooma i poruszaj się wokół modela. Staraj się tak skomponować kadr, aby przestrzeni wokół obiektu nie było ani za dużo, ani za mało.
5. Sylwetki ludzkie wychodzą na zdjęciach korzystniej, gdy są fotografowane z poziomu wzroku lub lekko z góry.
6. Nie bój się przycinać zdjęcie po jego zgraniu na komputer.

Wykonanie dobrego zdjęcia to większa część sukcesu. Nieudane zdjęcia możesz poprawić przy użyciu programów do obróbki zdjęć, spośród których wiele jest dostępnych bezpłatnie. Przycinanie czy poprawa kontrastu, jasności i bilansu kolorów to funkcje dostępne nawet w bardzo prostych programach graficznych, np. IrfanView czy Microsoft Office Picture Manager.

W sferze mediów obróbka zdjęć jest zjawiskiem powszechnym. Często przez to ulegamy pewnym wizualnym manipulacjom: np. retusz może zarówno złagodzić, jak i wyostrzyć wymowę zdjęcia polityków uchwyconych w niekorzystnym dla nich (z różnych względów) momencie. Warto pamiętać o tym, że retuszowane są również zdjęcia w reklamach kosmetyków — idealne włosy modelek zwykle są zaśluga grafików.

Dla ucznia:

Aby zrobić dobre zdjęcie, zastosuj następujące zasady:

1. Pomyśl, gdzie umiejscowić główny obiekt — osobę lub przedmiot — któremu robisz zdjęcie. Zwykle ustawiamy kadr tak, aby najważniejszy obiekt był na środku. Często lepsze byłoby zdjęcie zrobione przy zastosowaniu reguły trójkątną. Wyobraź sobie dwie symetryczne linie poziome i dwie linie pionowe, dzielące klatkę na dziewięć identycznych pól. W czterech punktach przecięcia się tych linii znajdują się punkty nazywane mocnymi punktami obrazu. To właśnie w nich powinny pojawić się istotne dla zdjęcia elementy.
2. Zadbaj o dobre oświetlenie, uważaj na to, gdzie znajduje się źródło światła. Zdjęcia robione pod światło rzadko kiedy są udane.
3. Zwracaj uwagę na to, co dzieje się wokół fotografowanego obiektu. Bardzo często uwagę od niego odciągają niepotrzebne elementy. Postaraj się, aby ich nie było. Na wielu zdjęciach zdarza się również, że za dużo miejsca w kadrze zajmuje np. niebo lub chodnik. Unikaj tego.
4. Używaj zooma i poruszaj się wokół modela. Staraj się, aby miejsca wokół obiektu nie było ani za dużo, ani za mało.
5. Sprawdź, czy nie ładniejsze byłoby zdjęcie zrobione w pionie. Zmieniaj ułożenie aparatu.
6. Nie bój się przycinać zdjęcie po jego zgraniu na komputer.

## POMYSŁ NA LEKCJĘ

W jaki sposób możemy wykorzystać narzędzia cyfrowe na potrzeby własnej ekspresji twórczej? Uczestnicy i uczestniczki będą mieli okazję się o tym przekonać, budując opowieść za pomocą cyklicznych, powiązanych ze sobą obrazów oraz przekładając ją na język fotografii, dzięki wykorzystaniu aparatów cyfrowych.

### Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, jak posługiwać się prostym aparatem cyfrowym lub innym urządzeniem z możliwością wykonywania zdjęć;
- potrafią zaplanować i stworzyć własną obrazkową opowieść.

### Przebieg zajęć

1.

Czas: 15 min  
Forma: praca w grupach  
Pomoce: kartki A4, kolorowe flamastry, **instrukcja dla osoby prowadzącej "Obrazkowy plan"**

Zapowiedz, że podczas zajęć stworzycie cyfrowe opowieści, czyli historyjki opowiedziane za pomocą zdjęć zrobionych aparatem cyfrowym. Podziel uczestników na dwie grupy. Wręcz im flamastry i puste kartki, które będą potrzebne do stworzenia obrazkowego planu dwóch krótkich opowieści – o czarodzieju oraz o ucieczce z piórnika (**Instrukcja dla osoby prowadzącej "Obrazkowy plan"**). Rozdaj też teksty obu historii i przeczytaj je każdej z grup, jeśli będzie to konieczne. Powiedz, że ostatnim krokiem będzie wykonanie aparatem cyfrowym serii zdjęć. Podstawę do wykonania tego zadania będą oczywiście stanowiły obrazkowe opowieści. Dlatego warto od razu wyobrazić sobie, jak mogłyby wyglądać gotowe zdjęcia i to właśnie przedstawić na poszczególnych obrazkach. Poleć uczestnikom i uczestniczkom, by gotowe prace ułożyli w odpowiedniej kolejności, tak żeby od razu było wiadomo, gdzie jest początek, rozwinięcie i zakończenie historii.

2.

Czas: 10 min  
Forma: prezentacja, rozmowa  
Pomoce: tablica, kreda lub marker, magnesy lub taśma klejąca

Poproś uczestników i uczestniczki o zawieszenie obrazkowych opowieści na tablicy. Zapisz powyżej tytuły każdej z nich. Zaproś do próby opisanie, co przedstawiają poszczególne obrazki, nie ich autorów, ale reprezentantów drugiej grupy. Ważne jest, by postarali się oni odczytać, jakie są kolejne zdarzenia w opowieści. Na koniec zapytaj, czy obrazki zostały poprawnie odczytane, a opowieść dobrze zrozumiana? Czy jest czytelna?

3.

Czas: 20 min  
Forma: praca w grupach  
Pomoce: dwa aparaty cyfrowe lub inne urządzenia z możliwością wykonywania zdjęć, obrazkowe plany obydwu grup, ew. komputer i rzutnik

Daj każdej z grup aparat lub inne urządzenie z możliwością robienia zdjęć (tablet, smartfon), aby uczestniczki i uczestnicy mogli teraz zamienić swoją obrazkową opowieść w opowieść cyfrową, robiąc serię zdjęć na podstawie obrazkowego planu. Gdy opowieści będą gotowe, zaproś uczestników i uczestniczki do ich obejrzenia. Jeśli masz do dyspozycji tylko dwa urządzenia, najlepiej zrobić to w czterech mniejszych grupach, w których znajdują się twórcy obydwu dzieł. Będą oni mogli podczas oglądania przedstawić krótko, o czym dokładnie mówi ich cyfrowa opowieść. Gdy skończą, powinni przekazać aparat kolejnej grupie – w ten sposób (podczas kilku rotacji) oba aparaty powinny trafić do każdej z grup. Inną opcją jest przeniesienie zdjęć do komputera i odtworzenie za pomocą rzutnika jako pokaz slajdów lub obejrzenie ich bezpośrednio na komputerze.

## Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- potrafią zaplanować i stworzyć opowieść za pomocą obrazków i zdjęć?
- potrafią korzystać z prostego aparatu cyfrowego lub innego urządzenia z możliwością wykonywania zdjęć?

## Opcje dodatkowe

Jeśli masz więcej czasu, możesz zmodyfikować ćwiczenie 2. Poproś, by obydwie grupy zamieniły się stworzonymi przez siebie nieułożonymi obrazkami i spróbowały je intuicyjnie zestawić w odpowiedniej kolejności w gotową opowieść. Poproś, by eksperci wyznaczeni z każdej z grup sprawdzili poprawność ułożonych obrazków.

## MATERIAŁY

- Instrukcja dla osoby prowadzącej "Obrazkowy plan"

## ZADANIE DLA UCZNIA

### Zadanie 1.

Uzupełnij luki:

- połączone
- obrazkami
- zakończenie

Bez problemu części opowieści wymienię – to: początek, rozwinięcie i \_\_\_\_\_ [rozwiązanie: zakończenie]. Wiedz, że można opowiadać nie tylko słowami, ale też gestem czy \_\_\_\_\_ [rozwiązanie: obrazkami], które muszą być kolejno, pięknie ułożone i ciekawie tematem ze sobą \_\_\_\_\_ [rozwiązanie: połączone].

## SŁOWNICZEK

- narracja cyfrowa:
- fotografia cyfrowa:
- scenorys:

## CZYTELNIA

- Scenorys [online], Wikipedia [dostęp: 18.01.2016], Dostępny w Internecie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Scenorys>
- Opowieści cyfrowe [online], Wikipedia [dostęp: 18.01.2016], Dostępny w Internecie: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Opowie%C5%9Bci\\_cyfrowe](https://pl.wikipedia.org/wiki/Opowie%C5%9Bci_cyfrowe)
- Stunża Grzegorz D., Storytelling – wyjaśnienie terminu [online], Akademia Nowych Mediów, Instytut Kultury Miejskiej [dostęp: 18.01.2016], Dostępny w Internecie: [http://szkolenia.ikm.gda.pl/course/storytelling/?course\\_type=content&course\\_page=1](http://szkolenia.ikm.gda.pl/course/storytelling/?course_type=content&course_page=1)

---

Tekst: , scenariusz: Anna Walczak, konsultacja merytoryczna: . Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://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/twoja-cyfrowa-opowieść/>.

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

Podstawa programowa:

2014/1/edukacja-plastyczna/t2

2014/1/edukacja-wczesnoszkolna/c1

2014/1/edukacja-wczesnoszkolna/c2

Podstawa programowa 2017:

Edukacja polonistyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie.

Uczeń wykonuje zadanie według usłyszanego instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Edukacja plastyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem.

Uczeń maluje farbami, tuszami przy użyciu pędzli (płaskich, okrągłych), palców, stempli.

Edukacja informatyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności.

Uczeń tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

Uczeń posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania.

Uczeń współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.