

Dokumentacja i narracje cyfrowe

WIEDZA W PIGUŁCE

Chcesz coś powiedzieć, zabrać głos w jakiejś sprawie. Żeby zostać wysłuchanym, musisz wiedzieć dokładnie co i jak powiedzieć. Dzięki nowym mediom możesz osiągnąć zamierzony efekt.

Jedną z klasycznych form wypowiedzi na dany temat jest reportaż. Najczęściej kojarzy się on z subiektywną opowieścią opisującą nieznaną bądź trudny temat, złożoną ze słowa pisanego i fotografii lub przedstawioną jako audycja radiowa. Dzięki nowym mediom możesz łączyć różne środki ekspresji i formy artystyczne po to, by stworzyć cyfrowe narracje. Opisz na swój własny autorski sposób to, o czym chcesz opowiedzieć, co jest dla ciebie ważne.

Warto zacząć od stworzenia scenariusza. Określ i zawrzyj w nim:

- temat i jego rozwinięcie
- liczbę osób zaangażowanych w projekt
- rodzaje wykorzystywanych elementów — film, zdjęcie, nagranie dźwiękowe, napisy, grafiki, mapowanie GPS, prezentacje, osie czasu z portali społecznościowych
- czas trwania wypowiedzi

Poszukaj zdjęć i filmów w archiwum (analogowe możesz zdigitalizować) lub stwórz je specjalnie do projektu. Jeśli robisz zdjęcia smartfonem, możesz wykorzystywać znaczniki GPS i umieszczać je w Google Maps — w ten sposób stworzysz własną mapę opisującą nie tylko miejsca, ale również ważne wydarzenia i emocje z nimi związane.

Przy montażu zdjęć i filmów można używać dodatkowych efektów i przejść. Dźwięk to nie tylko głos lektora w tle, lecz także naturalne odgłosy przestrzeni związanej z narracją, rozmowy np. przeprowadzone na skajpie i utwory muzyczne. Swobodnie możesz korzystać z utworów na wolnych licencjach.

Kreatywne połączenie tych elementów stworzy narrację cyfrową — film lub podcast.

Cyfrowe narracje to także prezentacje. Prezentacja nie musi polegać na wyświetlaniu slajdów po kolei. Możesz stworzyć narrację, która ma punkty zwrotne lub pętle. Dzięki temu możesz ciekawie zaprezentować złożony temat.

Korzystaj z programów do montażu wideo: Windows Movie Maker, sieciowy edytor YouTube; do montażu audio: Audacity. Edytuj zdjęcia online na Pxlr lub Flickr. Gromadź pliki multimedialne i zarządzaj nimi w zespole na Dropboksie albo Dysku Google.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Dopasuj do narracji cyfrowych elementy i narzędzia, które były wykorzystane przy ich tworzeniu.

narzędzia

Elementy do przyporządkowania:

- program do montowania filmów
- kamera cyfrowa
- nagrania video
- internet
- urządzenie GPS
- aparat cyfrowy
- program do obróbki grafiki
- dyktafon
- nagranie audio
- program do montowania dźwięku i obrazu
- skaner
- program do montowania dźwięku
- archiwalne zdjęcia
- program do tworzenia prezentacji

narracje

Kategorie:

- kanał video na youtube
- mapa google z znacznikami GPS ciekawych miejsc
- panoramiczne zdjęcie skweru z dźwiękami w tle
- prezentacja archiwalnych zdjęć z wywiadami

SŁOWNICZEK

- **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.
- **narracja linearna:** opowieść zbudowana w porządku ciągłym, przyczynowo-skutkowym, chronologicznym.
- **digitalizacja:** działanie polegające na przeniesieniu materiałów zapisanych w postaci analogowej do formatu cyfrowego.
- **podcast:** internetowe audycje audio lub wideo, najczęściej tworzące serie.
- **wolne licencje:** licencje, które odpowiadają definicji Wolnych Dóbr Kultury i respektują prawa użytkowników, czyli zezwalają na korzystanie, rozpowszechnianie, modyfikowanie oraz rozpowszechnianie modyfikacji utworu.

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Grzegorz D. 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-sa/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/dokumentacja-i-narracje-cyfrowe/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Stowarzyszenia Autorów ZAIKS, Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe, Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Język polski, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Analiza i interpretacja tekstów kultury.

Wiedza o społeczeństwie, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Wykorzystanie i tworzenie informacji.

Treści nauczania

Środki masowego przekazu. (zakres rozszerzony)

Informatyka, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

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

Treści nauczania

Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów.

Wiedza o kulturze, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Tworzenie wypowiedzi.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

przygotowuje opracowania rozwiązań problemów, posługując się wybranymi aplikacjami.

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

zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania.

objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości.

dokonuje kompresji informacji, objaśnia różnice między kompresją stratną i bezstratną tekstów, obrazów, dźwięków, filmów. (zakres rozszerzony)

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.