

Twórczość ery cyfrowej

WIEDZA W PIGUŁCE

Dostępność nowoczesnych rozwiązań technologicznych sprawia, że możemy łatwo tworzyć i przetwarzać różnorodne materiały: teksty, zdjęcia, obrazy, filmy czy muzykę. Czasem robimy to, aby spełniać się artystycznie, kiedy indziej — żeby przygotować szkolny projekt, albo żeby przekazać jakąś ważną treść innym. W zależności od naszych celów, możemy wykorzystywać różne łatwo dostępne narzędzia.

Niektóre z nich służą pracy zespołowej. Są one przydatne np. gdy mamy wspólnie wykonać projekt do szkoły. To m.in. Google Drive i strony wiki umożliwiają wielu osobom jednocześnie tworzenie i edytowanie tekstu, arkusza kalkulacyjnego czy prezentacji. Sieciowa współpraca będzie owocna, jeśli wcześniej dobrze zaplanujemy i podzielimy nasze działania. Podczas pracy on-line możemy porozumiewać się na bieżąco za pomocą czatów lub maili.

Wiele innych narzędzi służy do obróbki, przetwarzania i łączenia zgromadzonych materiałów. Można w ten sposób wykorzystywać własne utwory (np. samodzielnie zrobione zdjęcia i filmy, nagrany dźwięk) lub też te znalezione w sieci czy zdigitalizowane. Gdy korzystasz z czyjejś pracy, koniecznie przywołuj autora źródłowych materiałów. Łącząc pochodzące z różnych źródeł elementy i w ten sposób zmieniając ich pierwotną treść, możesz stworzyć własny remiks.

Za pomocą łatwo dostępnych programów możesz również wykonać narrację cyfrową. Współcześnie opowiadać możemy nie tylko za pomocą słów, ale też filmu, dźwięku i obrazów. Opowieści wykorzystujące i łączące różne techniki multimedialne to właśnie narracje cyfrowe. Mogą one być np. prezentacjami, zwykle jednak nadaje się im formę video. Skarbnicą takich multimedialnych opowieści jest YouTube.

Internet jest też bardzo pomocny po stworzeniu cyfrowego dzieła — w dotarciu z nim do odbiorcy. Jeśli chcesz, aby obejrzały go tylko wybrane osoby, możesz zamieścić go na Dysku Google lub innym dysku internetowym (np. Dropbox) i zabezpieczyć folder hasłem. A jeśli, przeciwnie, chcesz zdobyć wielu odbiorców, możesz założyć bloga i promować swoją twórczość na portalach społecznościowych (np. artystycznych, jak Digart). Dzięki wbudowanym licznikom wizyt i narzędziom statystycznym, dowiesz się, czy i w jakim tempie zyskujesz popularność.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Oznacz zdania jako prawdziwe lub fałszywe:

- Pracując grupowo można szybciej osiągnąć cel. [Prawda/Fałsz]
- Aby relacja z wydarzenia była jak najlepsza, trzeba w niej zawrzeć wszystkie dostępne materiały. [Prawda/Fałsz]
- Teksty, fotografie i nagrania filmowe powinny zawierać tytuły i dane autora. [Prawda/Fałsz]
- Działania promocyjne dotyczą tylko sfery komercyjnej i są nastawione na wypracowanie większego zysku. [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **digitalizacja:** działanie polegające na przeniesieniu materiałów zapisanych w postaci analogowej do formatu cyfrowego.
- **Google Drive:** (Dysk Google), internetowa usługa formy Google, polegająca na udostępnieniu przestrzeni dyskowej. W jej obrębie można przechowywać i tworzyć pliki (m. in. tekstowe, arkusze kalkulacyjne, prezentacje). Usługa ta jest przydatna, gdy współpracujemy w grupie za pośrednictwem sieci. Umożliwia wspólne tworzenie jednego dokumentu.
- **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.
- **strony wiki:** typ serwisu internetowego, w którym treść można tworzyć i zmieniać za pomocą przeglądarki internetowej. Strony wiki są przede wszystkim wykorzystywane do pracy nad projektami grupowymi.

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/tworzosc-ery-cyfrowej/>.

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

Podstawa programowa:

Język polski, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

III. Tworzenie wypowiedzi.

Plastyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Wiedza o społeczeństwie, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

III. Współdziałanie w sprawach publicznych.

Informatyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.