

Projektas APRICOT:

Mokomės būti ir (su)gyventi besikeičiančiame
laike: dėmesingos tėvystės ugdymo programa

Medijų raštingumo programa ir medžiaga suaugusiųjų švietėjams

7 skyrius. @ APRICOT istorijos



Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereikia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.

Šį intelektualinį produktą sumanė ir parengė strateginių partnerysčių projekto APRICOT komanda.

Projekto koordinatorius – VšĮ *Šiuolaikinių didaktikų centras* (Lietuva)

Projekto partneriai:

Apricot Training Management Ltd. (Jungtinė Karalystė)

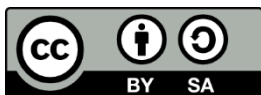
ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (Vokietija)

Planeta Ciencias (Ispanija)

Redakcijos koordinatorė: Daiva Penkauskienė

Rengėjai: Hilary Hale, Beate Hedrich, Betül Sahin, Alejandra Goded, Anca Dudau, Daiva Penkauskienė

Redakcinė kolegija: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



Šis darbas yra licencijuotas Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 tarptautine licencija. Norėdami peržiūrėti šios licencijos sąlygas, apsilankykite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> arba siųskite laišką Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, JAV.

Metai, mėnuo: 2021 lapkritis

Turinys

7 skyrius. @ APRICOT istorijos.....	3
7.1 Įvadas.....	3
7.2 Kaip naudoti platformą „Miro“	7
7.3 Kaip naudoti platformą „Padlet“	8
7.4 Istorijų kūrimas	10

7 skyrius. @ APRICOT istorijos

nuotoliniam mokymui(si)



Pasakyk man faktą ir aš išmoksiu. Pasakyk tiesą ir aš patikėsiu. Papasakok man istoriją ir ji gyvens mano širdyje amžinai / Tell me a fact and I'll learn. Tell me the truth and I'll believe. But tell me a story and it will live in my heart forever

Indų išmintis

Mokydamiesi internetu, galbūt norėsite sukurti savo grupės / komandos / šeimos istoriją (-as) apie tai, ką sužinojote ir patyrėte. Todėl programos rengėjai čia pateikia informaciją, rekomendacijas, patarimus ir platformas, kurios padeda kurti geras istorijas.

7.1 Įvadas

Šios mokymosi veiklos tikslas – išbandyti ir apmąstyti istorijų pasakojimo naudą įtraukiant, motyvuojant ir įkvepiant besimokančiuosius.

Suaugusiųjų švietėjai (tėvai / seneliai) sužinos / išmoks:

- kodėl istorijos yra svarbi mokymo(si) priemonė;
- kas yra gera istorija mokymosi kontekste;
- kas sieja istorijos kūrimą ir kritinį mąstymą;
- naudoti Vizualiojo mąstymo ir Bendradarbiaujančio požiūrio metodus;
- istorijų kūrimui pritaikyti patrauklias ir įgalinančias dizaino struktūras bei atlikimo metodus;
- rasti skaitmeninių istorijų kūrimo programinę įrangą.

Kaip tai vyksta:

- mokymas remiasi kritiniu tyrinėjimu grįstu mokymo(si) metodu ir ŽPR schema;
- mokymasis apima teorinius temas pristatymus, patirtinį ir bendradarbiaujantį mokymąsi, vizualųjį mąstymą naudojant „MIRO“ platformą, pavyzdžius, vaizdo įrašus, individualią ir grupės veiklą bei praktinius atvejo tyrimus;
- Šios temos pristatymo trukmė yra 1,5 valandos (+ individualus tyrimas ir mokymosi laikas).

I dalis. Veiklos pavyzdžio pristatymas

„Sužadinimas“

Pristatymas ir diskusija: kodėl istorijos?

Pasakoti istorijas yra labai tinkamas mokymo(si) būdas, padedantis mokymąsi suasmeninti, o besimokančiuosius įkvėpti. Kodėl jis toks efektyvus mokantis? Pasakojimas kuria ryšius tarp žmonių, tarp žmonių ir idėjų. Istorijos perteikia žmones vienijančią kultūrą, istoriją ir vertybes. Mes – mūsų šalys, bendruomenės ir šeimos, intuityviai suprantame, kad mūsų bendros istorijos yra svarbi mus siejančių ryšių dalis.

Ryšio, sąsajos kūrimas

Geros istorijos ne tik kuria sąsajos jausmą. Jos kelia „kažko pažįstamo“ jausmą ir pasitikėjimą, leidžia klausytojui „įžengti“ į kito istoriją, taip tampant atviresniu mokymui(si). Geros istorijos gali turėti daug reikšmių, todėl jos yra stebėtinai veiksmingos perteikiant sudėtingas idėjas suprantamais būdais. Be to, istorijos yra patrauklesnės nei sausas informacijos punktų citavimas ar abstrakčių idėjų perteikimas.

Diskusija grupėse (iki 10 minučių). Po to – bendra sesija, apibendrinant:

„Kodėl istorijos“:

- jos mus moko apie gyvenimą, apie save ir apie kitus;
- leidžia mums įsijausti į nepažįstamas situacijas;
- padeda mums apsvarstyti naujas idėjas;
- padidina mūsų norą dalintis panašia gyvenimo patirtimi;
- susieja mokymąsi su ankstesne besimokančiojo patirtimi.

Istorijos pertvarko žinias į kažką prasmingo!

Gera istorija turėtų:

- patraukti auditoriją;
- padėti rezonuoti turinį;
- padėti įsiminti sužinotus / išmokus dalykus;
- suaktyvinti mūsų vaizduotę.

Prasmės suvokimas

A. Trumpas pristatymas „Geros istorijos yra...“

Užduotis 1. Peržiūrėkite filmuką „Mano išradimas, atnešęs taiką su liūtais“ (*TED talk* – Richardas Turere: https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions).

Aptarkite, kuo ši istorija tokia stipri, ir apibendrinkite pagrindinius bruožus, kurie jus „įtraukia“ ir daro istoriją įsimintiną (15 minučių).

B. Įvadas/ pristatymas tema „Pasakojimas ir kritinis mąstymas“. Medžiaga šiam ir sekantiems pristatymams toliau skaidrėse.

C. Įvadas / pristatymas: Įvadas į „Design Thinking“ ir jo taikymą, pasakojant bei įgyvendinant žadinimo, prasmės suvokimo ir refleksijos procesus per patirtinį mokymąsi.

2 užduotis (užduotis darbai grupėse, maks. – 10 žm.). Naudodami „MIRO“ platformą (žr. žemiau *Kaip naudotis „MIRO“*) kartu su „Design Thinking“ procesu, palengvinančiu patirtinį mokymąsi ir bendradarbiavimą internete, sukurkite istorijos „prototipą“ (30 minučių).

D. Įvadas / pristatymas: „Istorijos struktūra“:

- istorijos koncepcija;
- siužeto apibrėžimas;
- scenarijaus kūrimas;
- turinio kūrimas;
- pristatymo parengimas, pateikiant istorijos siužetą multimedijos elementų pagalba.

E. Įvadas / pristatymas: „Atlikimo / įgyvendinimo technikos“

F. Įvadas / pristatymas: „Programos skaitmeninių istorijų kūrimui“

Santrauka, apžvalga ir refleksija

Galima pasinaudoti „Padlet“ platforma, visos mokymo(si) medžiagos ir rezultatų surinkimui vienoje vietoje. Daugiau žr. žemiau *„Padlet“ naudojimas*.

II dalis. Proceso analizė

1. Veiklos / užsiėmimo, naudojant istorijų pasakojimą ir modeliavimą (*Design Thinking*), žingsnių atkūrimas.
2. Veiklos / užsiėmimo analizė iš besimokančiojo perspektyvos.
3. Veiklos / užsiėmimo analizė suaugusiųjų švietėjo požiūriu.
4. Diskusijos: kaip mokėmės? ko išmokome?

III dalis. Įgyvendinimo planavimas

1. Diskusijos, kaip ir kam ši veikla / užsiėmimas gali būti pritaikyta konkrečiame kontekste.
2. Diskusijos apie mokymąsi bendradarbiaujant internete.
3. Įgyvendinimo plano projekto rengimas.

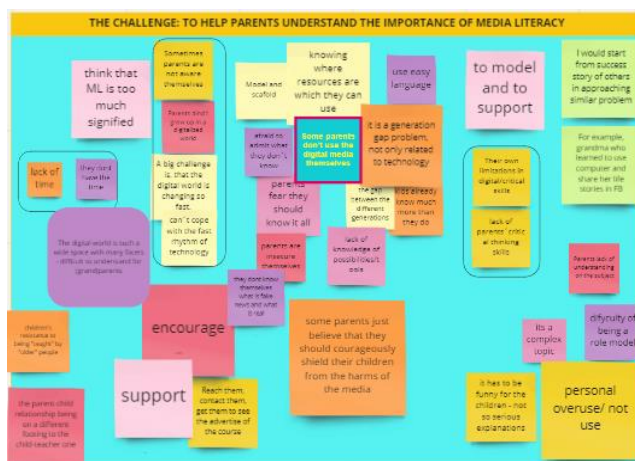
Šaltiniai

- Britų taryba ir BBC / British Council and the BBC:
<https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>
- „Mano išradimas, atnešęs taiką su liūtais“ / “My invention that made peace with lions” (TED talk – Richard Turere)
https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions
- [Animaker Class](#) – „Nuvilk ir įdėk“ (*drag and drop*) įrankis, siūlantis tokias funkcijas kaip grupės valdymas, pranešimų siuntimas programoje ir užduočių stebėjimas / A drag-and-drop tool that offers features such as group management, an in-app messenger, and task tracking.
- [Book Creator](#) – Mobilioji (iOS / Chrome) programa, skirta nuostabioms el. knygoms ir skaitmeninėms istorijoms su tekstu, garsu, vaizdais ir vaizdo įrašais sukurti / A mobile (iOS / Chrome) app for putting together stunning eBooks and digital stories with text, audio, images, and video.
- [BoomWriter](#) – Saugi svetainė skaitmeninėms istorijoms kurti. Kai istorija paskelbta internete, galima užsisakyti tikrą knygą / A safe site to create digital stories (Once a story is published online, an actual book can be ordered.)
- [Buncee](#) – Skaitmeninė drobė, kurioje yra ir edukacinis portalas, leidžiantis pedagogams sekti ir stebėti mokinių pažangą, kurti užduotis, bendrinti „Idėjų laboratoriją“ ir dar daugiau / A digital canvas that includes an educational portal that allows educators to track and monitor student progress, create assignments, share an "Ideas Lab," and more.
- [Cloud Stop Motion](#) – Skaitmeninių istorijų ar projekcinio mokymosi vaizdo įrašų kūrimas stop kadro (*stop-motion*) technika, iš bet kurios naršyklės ar įrenginio / Create stop-motion video projects from any browser or device that can be used for digital storytelling or project-based learning.
- [Comic Life](#) – Smagi ir paprasta naudoti iOS programa, skirta komiksų stiliaus istorijų kūrimui / A fun and easy-to-use iOS app for telling a story by creating a customized digital comic.
- [Elementari](#) – Galima skaityti, rašyti, koduoti, bendrinti ir permaišyti interaktyvias skaitmenines istorijas, aplankus, nuotykius ir dar daugiau, naudojant profesionalias iliustracijas ir garsus / Read, write, code, share, and remix interactive digital stories, portfolios, choose-your-own adventures, and more using professional illustrations and sounds.
- [HeadUP](#) – Leidžia mokiniams sukurti gražiai atrodančias įvairių dalykų / temų istorijas per kelias sekundes / Allows students to create beautiful-looking stories in various subject areas in only a matter of seconds.

7.2 Kaip naudoti platformą „Miro“

Patarimai suaugusiųjų švietėjams: internetinės „lentos“ naudojimas nuotoliniams užsiėmimams ir mokymams.

„MIRO“ – tai internetinė bendradarbiavimo lenta, kuria gali naudotis suaugusiųjų švietėjai arba visi, norintys „švarios drobės“ savo mintims ir idėjoms organizuoti.



Platforma „Miro“:

- leidžia žmonių grupei generuoti idėjas ir jomis dalintis, naudojant vaizdines sąsajas;
- suteikia galimybę, vienu „apžvelgimu“ pamatyti išsamų problemos vaizdą ir galimus sprendimo būdus;
- apima tokius metodus, kaip: minčių žemėlapiai (*Mind Maps*), istorijų žemėlapiai (*Story Maps*), laiko juostos (*Timelines*), problemos priežasties diagramos (*Fishbone Diagrams*) ir kt.

„MIRO“ naudojimas nuotoliniam mokymui(si) ir bendradarbiavimui

Pradiniai žingsniai:

1. Prisiregistravimas, naudojant švietimo įstaigos el. paštą / paskyrą

Platforma siūlo ypatingas naudas, naudojantiems ją švietimo tikslais. Galima gauti [nemokamą švietėjo/ pedagogo \(Educator\) paskyrą visam gyvenimui](#), kuri suteiks švietėjui / pedagogui ir jo klasei prieigą prie naudingiausių ir populiariausių funkcijų.

2. Atskiros „lentos“ skirtingoms klasėms

Turint švietėjo / pedagogo planą, vienu metu galite turėti daugiau nei tris aktyvias lentas. Taip pat galima turėti įvairius „projektus“, kurie yra kaip aplankai jūsų lentoms.

3. Tėvų skatinimas registruotis

Besimokantieji, turintys švietimo el. pašto paskyrą, gali du metus nemokamai naudotis *Miro*. Tačiau švietėjai / pedagogai gali bendradarbiauti savo paskyroje su bet kuo, net jei dalyviai neturi edukacinės paskyros. Tėvai prisijungimui gali naudoti savo įprastą el. pašto adresą.

4. Platformos išbandymas neatidėliojant

Pradėjus naudotis platforma, lengviau suprasti visas jos funkcijas. Pradėti galima nuo populiaraus [internetinio seminaro „Pradėti naudotis Miro“](#) peržiūros, tai padės suprasti pagrindus.

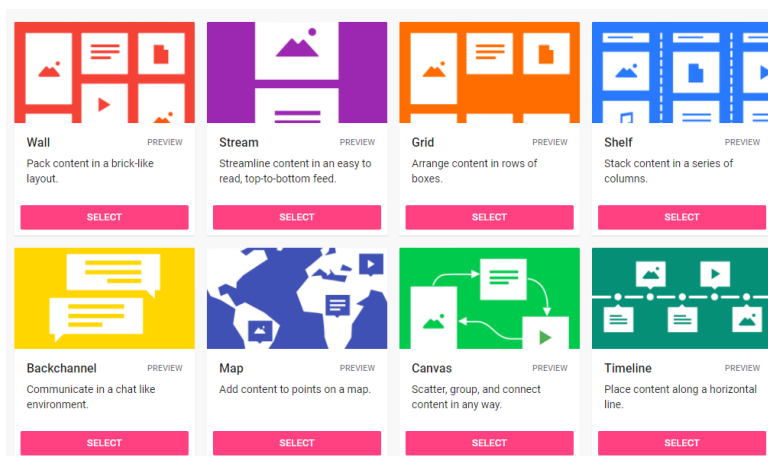
5. Programėlių integravimas

Yra daug patogių priedų, kurie gali padaryti „MIRO“ patirtį turtingesnę. Galima apsilankyti [programėlių kataloge](#) ir pasirinkti tuos, kurie atitinka konkrečius poreikius. Kai kurie priedai, kuriuos versta apsvarstyti: balsavimas (Voting), pokalbiai (Chat), „Google“ vaizdai (Google Images), piktogramų ieškiklis (Icon Finder).

7.3 Kaip naudoti platformą „Padlet“

Kas yra „Padlet“?

Tai internetinė skelbimų lenta – įrankis padedantis skaitmeninti klasę ir palaikyti mokymąsi bendradarbiaujant internete.



Skaitmeninė skelbimų lenta, kurioje gali būti vaizdai, nuorodos, vaizdo įrašai ir dokumentai, surinkti ant „sienos“, kurią galima skelbti viešai ar privačiai. Tai reiškia, kad įrašus ant sienos gali skelbti ne tik mokytojai, bet ir vaikai bei tėvai.

Interaktyvi erdvė yra paprasta naudoti ir lengvai pasiekama iš beveik bet kurio naršyklę palaikančio įrenginio, įskaitant išmaniuosius telefonus ir planšetinius kompiuterius. Tai puikus šaltinis, padedantis mokytis bendradarbiaujant internete.

„Padlet“ gali naudoti tėvai, vaikai ir mokytojai. Naudojant „Padlet“, galima sukurti internetinę skelbimų / užrašų (post-it) lentą, kuria galima pasidalinti su kuo norite, tiesiog pateikiant unikalią „Padlet“ nuorodą arba naudojant QR kodą. „Padlet“ leidžia įterpti idėjas anonimiškai arba savo vardu.

Kiekvienas, išmaniajame telefone ar kompiuteryje atidaręs „Padlet“ lentą, gali pamatyti, kas joje yra ir ką kiekvienas rašo. Dalyvaujantieji gali tiesiog paimti savo įrenginį ir pridėti savo įrašą / tekstą. Visi dalyvaujantieji gali iškart pamatyti visas mokytojo lentoje pateiktas idėjas.

Kaip naudotis „Padlet“?

Naudoti „Padlet“ klasėje yra paprasta. Galima įsidiegti programėlę, skirtą [Apple](#) arba [Android](#), arba eiti tiesiai į [Padlet svetainę](#) ir susikurti paskyrą.

Tuomet mokiniams tereikia nukopijuoti gautą nuorodą į naršyklę arba į „Padlet“ programėlę. Kiekvienas prisijungęs, gali „Tęsti, kaip svečias“, todėl jiems tereikia nuskaityti QR kodą „Padlet“ programėlėje arba įvesti URL, nekuriant paskyros. Jie bus nukreipti į mokytojo „Padlet“ lentą.

Norint paskelbti įrašą, tereikia dukart spustelėti bet kurioje lentos vietoje. Tada galima atvilkti failus, juos įklijuoti ar net „Išsaugoti kaip..“ skirtuką (*Save As bookmark*) naudojant „Padlet“ mini. Arba tiesiog spustelėti pliuso piktogramą apatiniame dešiniajame kampe ir išsaugoti tokiu būdu. Taip galima pridėti vaizdus, vaizdo įrašus, garso failus, nuorodas ar dokumentus.

„Padlet“ naudojimas bendravimui su mokiniais

Naudojant „Padlet“ „srautą“ (*Stream*), galima pateikti mokiniams užduotis bei svarbią pamokų medžiagą, pridėdant įrašus prie bendravimo srauto. Prie srauto galima pridėti netgi įdomių [BookWidgets](#) pratimų.

„Padlet“ naudojimas bendravimui su tėvais

Bendraujant su tėvais, galima naudoti tą patį „srautą“. Galima aktyvuoti savo el. pašto pranešimus, kad gautumėte el. laišką kiekvieną kartą, kai tėvai paskelbs įrašą „Padlet“ „sienoje“. „Srautą“ galim naudoti ir įdomių naujienų įvairiomis temomis skelbimui.

Interneto saugumo, melagienų, moralinių dilemų ir kt. pavyzdžių skelbimas

Siekiant kalbėti apie aktualius įvykius, galima skatinti tėvus „Padlet“ lentoje dalintis straipsniais ar istorijomis. Smagus būdas nuolat atnaujinti aktualią informaciją apie analizuojamas problemas.

Naudojant „[Padlet mini](#)“, galima pažymėti įdomius straipsnius internete.

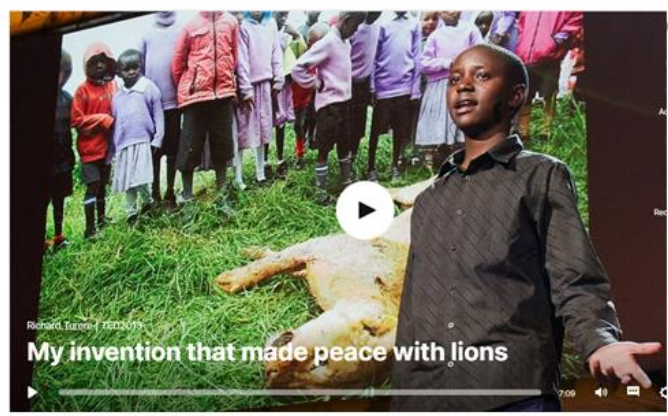
Atsiliepimų surinkimas

Retkarčiais reiktų paprašyti tėvų atsiliepimų. Tam galima sukurti atskirą „Padlet“ sieną ir užtikrinti, kad tėvai galėtų komentuoti anonimiškai.

7.4 Istorijų kūrimas

Skaidrės

   APRICOT: Mokomės būti ir (su)gyventi besikeičiančiame laike: dėmesingos tėvystės ugdymo programa 2019-1-LT01-KA204-060481 Įvadas į IO3: APRICOT istorijų rinkinys    	1 SKAIDRĖ
   Mūsų tikslai ▫ Skaitmeniniai liudijimai. ▫ Tikros situacijos: asmeninė mokytojų, tėvų ir senelių patirtis. ▫ Realus pasaulio ir teroro apjungimas. ▫ Įtraukimas ir įgalinimas testimonies.     Project Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481	2 SKAIDRĖ
   Kodėl istorijos? ▫ Jos mus moko apie gyvenimą, apie mus pačius ir apie kitus. ▫ Leidžia mums pajauti ir įsijausti į nepažįstamas situacijas. ▫ Padeda mums apsvastyti naujas idėjas. ▫ Padidina mūsų norą dalintis panašia gyvenimo patirtimi. ▫ Susieja mokymą(si) su ankstesne besimokančiojo patirtimi ▫ Suteikia žinioms prasmę! ▫ Gera istorija turėtų: ▫ sužavėti auditoriją ▫ suteikti turiniui prasmę ▫ padėti mokytis     Project Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481	3 SKAIDRĖ

4 Geros istorijos yra: ↳ Įtraukiančios ↳ Susiejančios ↳ Gyvenimiškos ↳ Asmeniškos ↳ Įsimintinos ↳ Paprastos! ↳ Smagios  apricot for parents ↳ ŽADINANČIOS VAIZDUOTĘ  Project Nr.: 2019-1-0701-KA204-060481	4 SKAIDRĖ
5  apricot for parents 	5 SKAIDRĖ
6 Istorijų pasakojimas ir kritinis mąstymas (Critical Thinking) apricot for parents ↳ Istorijos „moko“ pasakodamos tiesas. ↳ Skatina žmones mąstyti patiems ir kurti savo tiesas. ↳ Skatina interpretuoti ir pagrįsti tai – tai kritinis mąstymas! ↳ Istorijos gali: ↳ kelti klausimus ↳ kalbėti apie moralines dilemas, kurias skatina tyrinėti ↳ įtraukite žmones į sudėtingų problemų sprendimą  Project Nr.: 2019-1-0701-KA204-060481	6 SKAIDRĖ

 Modeliavimas (<i>Design Thinking</i>) ir istorijų pasakojimas  ŽPR Žadinimas Prasmės suvokimas Refleksija Mokymosi bendradarbiaujant metodus, suteikiantis struktūrizuotą sistemą: ➤ nustatant iššūkius ➤ renkant informaciją ➤ kuriant potencialius sprendimus ➤ tobulinant idėjas ➤ išbandant sprendimus Modeliavimas lavina mūsų kūrybiškumą! Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Project Nr: 2019-1-0701-KA204-060481	7 SKAIDRĖ
  <i>Per istorijas mes paliečiame žmones, įtikiname juos paremti mūsų idėjas, skatiname juos skleisti mūsų žinią.</i> <i>Istorijos pakelia projektą į „kažko savo“ lygmenį, kur gali būti įtrauktas kiekvienas.</i> Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Project Nr: 2019-1-0701-KA204-060481	8 SKAIDRĖ
 Istorijos struktūra  ➤ Konceptija ➤ Siužetas ➤ Scenarijus ➤ Turinio kūrimas ➤ Pristatymo parašymas, realizuojant istorijos siužetą multimedijos elementų pagalba Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Project Nr: 2019-1-0701-KA204-060481	9 SKAIDRĖ

10 Įgyvendinimo technikos  Siekiant sukurti įsimintiną istoriją, naudinga: ▫ sudėlioti siužeto žemėlapi, ▫ naudoti aiškų rėmą, kuris padėtų įsiminti pagrindinius istorijos įvykius, ▫ pateikti siužetą kaip filmą ar susijusias serijas, ▫ pasakoti istoriją sau, savais žodžiais, ▫ sukurti savo istorijos versiją (pritaikyti ir improvizuoti), ▫ pakartoti siužetą daug kartų, kol pajausite, kad jis skamba kaip istorija.       Project Nr: 2019-1-IT01-KA204-060481	10 SKAIDRĖ
11 Software programmes for Digital Stories  ▫ Animaker Class - „Nuvilk ir įdėk“ (a drag and drop) įrankis, siūlantis tokias funkcijas kaip grupės valdymas, pranešimų siuntimas programoje ir užduočių stebėjimas. ▫ Book Creator - Mobilioji (iOS/Chrome) programa, skirta nuostabioms el. knygoms ir skaitmeninėms istorijoms su tekstu, garsu, vaizdais ir vaizdo įrašais sukurti. ▫ BoomWriter - Saugi svetainė skaitmeninėms istorijoms kurti. Kai istorija paskelbta internete, galima užsisakyti tikrą knygą. ▫ Bunce - Skaitmeninė drožė, kurioje yra ir edukacinis portalas, leidžiantis pedagogams sekti ir stebėti mokinių pažangą, kurti užduotis, bendrinti „Idėjų laboratoriją“ ir dar daugiau. ▫ Cloud Stop Motion - Skaitmeninių istorijų ar projekto mokymosi vaizdo įrašų kūrimas stop kadro (stop-motion) technika, iš bet kurios naršyklės ar įrenginio. ▫ Comic Life - Smagi ir paprasta naudoti iOS programa, skirta komiksų stiliaus istorijų kūrimui. ▫ Elementari - Galima skaityti, rašyti, koduoti, bendrinti ir permaišyti interaktyvias skaitmenines istorijas, aplankus, nuotykius ir dar daugiau, naudojant profesionalias iliustracijas ir garsus. ▫ HeadUP - Leidžia mokiniams sukurti gražiai atrodančias įvairių dalykų/temų istorijas per kelias sekundes.       Project Nr: 2019-1-IT01-KA204-060481	11 SKAIDRĖ

Papildoma informacija internetiniams mokymams / sesijoms

Kodėl istorijos (3 skaidrė)

Geros istorijos įtraukia

Scenarijus ir animacija yra du geriausi istorijos panaudojimo būdai suaugusiųjų mokyme.

Geros istorijos padeda kurti santykį

Galima susieti savo istoriją su auditorija, sukuriant panašius personažus. Kai besimokantysis pajaučia bendrumą su personažu, jis geriau supranta personažo patirtį.

Geros istorijos yra „iš gyvenimo“

Gera, kai dialogai yra „šnekamieji“, o jų kalba tokia, kokią besimokantieji iš tikrųjų vartotų, kalbėdami vieni su kitais ar su savo vaikais. Svarstyta ir galimybė naudoti „žargoną“, kad dialogas taptų autentiškesnis. Rekomenduojama vengti akronimų. Naudinga garsiai perskaityti parengtus dialogus, kad būtų galima įsitikinti, jog jie skamba, kaip natūralus pokalbis.

Geros istorijos yra asmeniškos

Svarbu dalintis asmeninėmis istorijomis, apimančiomis nesėkmes ir išmoktas pamokas. Iš širdies sklindančios asmeninės istorijos randa atgarsį besimokančiuose ir sukuria jiems saugią erdvę mokytis to, ką daryti (ar nedaryti). Galų gale, juk saugiau ir daug smagiau mokytis iš kitų klaidų, nei patirti nesėkmę pačiam.

Geros istorijos yra įsimintinos

Svarbu pradėti nuo stipraus „kabliuko“ ir baigti stipriu akcentu, tada sutelkti dėmesį į siužetą, susidedantį iš įvairių elementų, padedančių sukurti įsimintiną istoriją. Konfliktas prideda personažams „žmogiškumo“. Svarbu apgalvoti, koks bus vizualinis istorijos pateikimas. Reikia nuspręsti, ar istorija bus sukurta vienu kartu, ar kuriama palaipsniui viso mokymo(si) metu.

Geros istorijos yra paprastos

Rekomenduojama perskaityti ir dar kartą perskaityti istoriją, ir ją paredaguoti. Paprašyti kitų peržiūrėti istoriją ir padėti ją tobulinti, kad ji taptų paprasta, bet tuo pačiu patrauklia, artima, tikroviška, asmenine ir įsimintina.

Geros istorijos yra smagios

Pavyzdžiui, jei naudojama animacija, savo istorijai galima parinkti atitinkamą temą, pvz., „superherojai“. Svarbu, kad dalyvaujantiems mokymo(si) veikloje ir kuriantiems jos istoriją patiems būtų smagu. Pavyzdžiui, galima pavaizduoti „blogiečius“ netinkamam elgesiui iliustruoti. Smagiai pasakojama istorija padeda besimokantiems išmokti daug daugiau.

Modeliavimas (*Design Thinking*) ir istorijų pasakojimas (7 skaidrė)

- 1. Įsijautimas:** Empatija yra į žmogų orientuoto modeliavimo esmė. Norint sukurti novatorišką problemos sprendimą, būtina stebėti žmones – ką jie daro, kaip gyvena, kokios jų istorijos. Stebėdami žmones, suprantame, kaip jie galvoja ir jaučiasi, ką jie vertina ir kaip mato pasaulį. Empatija beveik visada apima tam tikrą ryšį su žmonėmis. Įsitraukimas gali būti pokalbis arba žingsnis po žingsnio paaiškinimas, kaip daromi dalykai.
- 2. Apibrėžimas:** apibrėžiant klausimą ar iššūkį, kuris paremtas įsijautimu, dažnai keičiasi ir pradinė problema, kurią manėte, kad žinote, kaip išspręsti. Problemos ar iššūkio apibrėžimas, pagrįstas vartotojų poreikiais, sutelkia dėmesį, įrėmina problemą, įkvepia ir įgalina, nurodo konkuruojančių idėjų vertinimo kriterijus ir išlaiko klausimą „įgyvendinamo“ rėmuose.
- 3. Idėjų generavimas:** Tai etapas, kuriame švenčiama galimybių galia! Idėjų generavimas yra erdvė, kurioje be jokio vertinimo galima kurti įvairiausias „laukines, mielas ir praktiškas“ idėjas.

Laisvas idėjų generavimas stabdo „linijinį“ mąstymą ir padeda žmonėms išeiti už akivaizdžių sprendimų ribų.

4. Prototipo kūrimas: kai sukuriamos idėjos, ateina laikas eksperimentuoti su prototipais. Prototipas yra galimas sprendimas, suteikiantis galimybę gauti atsiliepimus. Prototipai yra paprasti – scenarijai, rankų darbo modeliai, plakatai ar vaidmenų žaidimai. Svarbu labai greitai ką nors sukurti, kad pamatytume, ar yra atsakyta į pirminį klausimą. Galbūt pats klausimas buvo neteisingas ir atėjo laikas grįžti prie eskizų lentos. Geriau patirti nesėkmę greitai ir pigiai, nei daug investavus ir kažką sukūrus.

5. Testavimas: Testavimas yra modeliavimo erdvių – įsijautimo-apibrėžimo-idėjų generavimo-prototipo kūrimo – kulminacija. Problemos suformuluotos ir performuluotos. Dabar ateina laikas testavimui realiame gyvenime realiuoju laiku, į kurį įtraukiami vartotojai. Tai yra etapas, kai leidžiame sau, savo komandoms, savo mokiniams patirti modeliavimo erdves tam, kad galėtume įgyvendinti autentiškus vertinimus.

Modeliavimas yra aktyvus ir įtraukus. Ir vaikai su malonumu jį priima. Mokyklos visame pasaulyje naudoja modeliavimą kaip naują mokymo(si) būdą ir priemonę, mokinių įsitraukimui didinti.

Kaip sukurti paveiklą istoriją (9, 10 skaidrės)

Sutelkite dėmesį į vieną pagrindinę mintį

Darykite paprastai! Pradėjus kurti siužetą, svarbu sutelkti dėmesį tik į vieną pagrindinę mintį. Jums nereikia perteikti visos informacijos, kurią pateiktumėte klasėje ar tekste, tačiau turite išskirti pagrindinius dalykus, kuriuos norite, kad besimokantieji prisimintų. Koks yra svarbiausias dalykas, kurį mokymų dalyviai turėtų išsinešti? Tarkime, jūs bandote padėti suprasti teigiamų korelacijų sampratą. Jūsų pasakojimas turi būti sutelktas tik į teigiamas koreliacijas, į nieką kitą. Pagalvokite, ką reikia perteikti kaip žinutę. Parašykite žinutę ir laikykitės paprastumo principo.

Parašykite scenarijų

Rekomenduojama parašyti scenarijų, jei ne žodis į žodį, tai bent jau išsamią ir aiškią siužetinę liniją.

Prieš „neriant“ į tai, reikia prisiminti keletą pagrindinių dalykų:

Tikslumas – patikrinkite savo faktus. Net jei gerai išmanote savo turinį, dar kartą patikrinkite datas, vietas ir apskritai faktus. Ar jūsų duomenys yra atnaujinti? Ir jei naudojate duomenis, atminkite, kad jie neturėtų būti pernelyg jautrūs laikui, jei norite, kad jūsų vaizdo įrašas tarnautų ilgai.

Trukmė – tyrimai ir mūsų istorijų klausymo patirtis rodo, kad dėmesys sutelkiamas trumpam. Reiktų, kad mūsų vaizdo įrašai ir (arba) animacijos būtų trumpesni nei 7 minutės, o dar geriau – iki 4 minučių. Nereikia į vaizdo įrašą „sugrūsti“ visos informacijos. Tai viena istorija. Kitas jūsų turinys gali būti pateiktas kaip skaitiniai, kitokio tipo vaizdo įrašai, tekstas su grafika, į besimokančiuosius orientuota veikla.

Auditorija – ar jūsų istorija skirta mokiniams? Absolventams? Profesijų mokiniams? Ar jie žino istorijos kontekstą, ar terminologiją / žargoną jiems pažįstamas? Ar jie turi reikiamų globalių žinių?

Jei minite geografinę vietą JAV, ar tai miestelis / miestas, kurį žino gyvenantys Abu Dabyje? Įsitikinkite, kad kalbate suprantamai – tiek geografinę, tiek kultūrinę prasme.

Analizuokite turinį ir apsibrėžkite uždavinius

Pradėdami, peržiūrėkite savo turimą turinį, koks jis yra šiuo metu. Jūsų „gyvi“ mokymai gali trukti pusantros valandos ir tikriausiai apima keletą skirtingų mokymo(si) būdų. Daugelis pradeda nuo minties, kad įrašys savo mokymus taip, kaip jie vyksta realiame gyvenime, tačiau vaizdo įrašai ar animacija negali pakeisti mokymų. Vaizdo įrašai turi apribojimus, į kuriuos reikia atsižvelgti:

- jie yra linijiniai;
- je „juda“ savo, o ne besimokančiųjų tempu;
- jie nėra interaktyvūs;
- jie nėra tinkami sudėtingiems grafikams, diagramoms ar gausiam tekstui.

Pagalvokite apie visą mokymų struktūrą ir visą turimų technologinių įrankių rinkinį. Svarbiausia, kas nulemia, ar vaizdo įrašas / animacija bus gera ar ne, įvyksta prieš įrašant ar parengiant scenarijų - kai pasirenkame, kokį turinį įrašysime.

Pasakoti geras istorijas reiškia turėti gerų istorijų, ir dauguma mūsų turi gerų istorijų, kurios nutinka mokymų metu. Ieškokite šių dalykų: įvykiai, istoriniai pasakojimai, atvejų tyrimai, alegorijos, mokomieji eksperimentai – visa tai yra puiki vieta pradėti. Nenuvertinkite asmeninio susiejimo su pasakojama istorija svarbos. Jei jūsų darbe ar tyrimuose yra kažkas, kas jus jaudina, tuo labiau tikėtina, kad tai sujaudins ir jūsų besimokančiuosius.

Pradėkite nuo „kabliuko“

Svarbu pradėti nuo „kabliuko“, kuris iš karto patrauktų jūsų auditorijos dėmesį. Tai gali būti įdomus įvykis, klausimas ar problema, skatinanti besimokantįjį toliau klausytis. Pavyzdžiui, jei mokote teigiamų korelacijų sąvokos, pradėkite savo istoriją nuo atsitikimo, paslapties ar problemos, kurią istorija galiausiai išspręs.

Kurkite simpatiškus ir artimus personažus

Jūsų pagrindinis personažas (-ai) turi būti susijęs su jūsų besimokančiaisiais, kad jiems pasakojimas rūpėtų. Kai kuriais atvejais, jei rašote pasaką ar alegoriją, personažai gali nebūti tikri žmonės ar gali būti net ne žmonės, pvz., gyvūnai, ateiviai ar negyvi objektai. Tačiau jie turi būti tikri ta prasme, kad nebus tobuli, turės stipriąsias ir silpnąsias puses, kaip ir visi žmonės.

Sukurkite temą, aplinką ir aiškų personažą (-us)

Kokia jūsų istorijos tema? Kur tai vyksta? Kas yra pagrindinis istorijos personažas ir kas antraeiliai?

Pradėkite nuo pabaigos ir judėkite į pradžią

Nuo pat pradžių sugalvokite, kuo baigsite istoriją, kad nepamestumėte pagrindinės temos ar neprarastumėte žinutės aiškumo ir nesupainiotumėte žiūrovo. Sukurkite laiko liniją nuo pabaigos į

pradžią. Tada pagalvokite, kas bus prieš pat pabaigą, dar žingsniu atgal ir taip, kol pasieksite savo istorijos pradžią.

Perėjimas į vidurį

Nuo „kabliuko“ pereikite prie jame „užkabinto“ klausimo ar problemos. Sukurkite pagrindinę temą, personažus ir aplinką, kurie nukreips klausytoją / žiūrovą keliu link sprendimo.

Suteikite žinutei „a-ha“ efektą

Suteikite istorijos pabaigai „a-ha“ efektą, kuris vainikuotų jūsų pagrindinę istorijos temą. Pabaiga turėtų būti apie tiesą, problemos išsprendimą ar didesnę prasmę.

Kurkite juodraščius ir kadruotes

Pradėkite nuo istorijos juodraščio, kad pamatytumėte visus momentus, kuriuos reikia atskleisti. Tada padėkite istoriją, padrykite trumpą pertrauką ir vėl grįžkite prie jos po dienos ar dviejų. Kai vėl grįšite – perskaitykite ją, kad įvertintumėte jos aiškumą bei nuoseklumą. Dirbkite su istorija toliau, kad išplėtotumėte temą, detales ir eigą. Įsitinkinkite, kad istorija turi pradžią, vidurį ir pabaigą, ir šios dalys tarpusavyje dera.

Apsvarstykite vaizdų ir judesio naudojimą

Kartais galima pateikti savo istoriją be jokių vaizdų ir visiškai pasikliauti auditorijos vaizduote. Tačiau kartais vaizdai yra būtini norint suprasti ir priimti žinutę. Vaizdai gali būti nuotraukų, piešinių ar animacijos pavidalu. Vaizdai, ypač animaciniai, gali padėti pagyvinti istoriją. Galite naudoti savo kūno kalbą, judesius, kad pavaizduotumėte istoriją arba sukurti vaizdus. Tai padės sutelkti žiūrovų dėmesį į jūsų žinutę.

Jei naudojate vaizdus, jums nereikia paaiškinti kiekvieno vaizdo, nes tinkamai parinkti vaizdai gali pakeisti žodžius. Tiesą sakant, kai kurie efektyvūs vaizdai yra gaunami ne studijoje ar auditorijoje. Mes raginame išeiti į lauką, į miestą ir parodyti besimokantiejiems istorijos pavyzdžių iš ten, arba paimti ekspertų interviu.

Jūs neturite būti menininkas, kad sukurtumėte vaizdus, iliustruojančius jūsų istoriją. Tačiau jei nesijaučiate galintys kurti vaizdus, galite rasti judesio grafikos ar grafikos specialistą, kuris padėtų jums sukurti scenarijų ir istoriją. Vaizduojamojo meno studentai gali būti labai naudingi šioje srityje ir jie paprastai nori papildyti savo profesinį portfolio realiais darbais. Sudėkite savo istoriją į 3 stulpelių scenarijų (žr. pavyzdį) ir sukurkite vaizdus arba dirbkite su specialistu. Scenarijus padės toliau tobulinti istoriją.

Jei patys ruošite scenarijų, atminkite, kad tekstas ekranui turi būti glaustas, vengiant mokslinės kalbos.

Jeigu patys kuriate istoriją

Susiekite ir suderinkite ją su savo mokymosi tikslais

Štai keletas patarimų:

- pabaigę istoriją, užduokite klausimus ir paraginkite diskutuoti;
- paprašykite besimokančiuosius perpasakoti istoriją vienos minutės rašymo užduotimi;
- paprašykite besimokančiųjų sukurti savo istorijas apie mokymo programos sąvokas;
- taikykite geruosius medijų dizaino principus;
- nepridėkite per daug vaizdinių detalių, kurios klaidina besimokančiuosius;
- išlaikykite tinkamą garso ir vaizdo tempą, kad mokinys spėtų apdoroti žinutę;
- nenaudokite muzikos ir pasakojimo vienu metu;
- nenaudokite teksto ir pasakojimo vienu metu;
- tinkamai naudokite priartinimo ir bendro vaizdo technikas;
- redaguokite, redaguokite ir dar kartą redaguokite.

Atsiliepimai ir patarimai

Kai baigsite scenarijaus juodraštį ir būsite juo patenkinti parodykite jį kolegai – žmogui, kuris yra susipažinęs su turiniu, arba, dar geriau – naujokui, kuris skaitys jį taip, kaip jūsų besimokantieji. Išsiaiškinkite, ar yra painių vietų ir ar istorija perteikia tai, ką ketinate perduoti. Taip pat atkreipkite dėmesį į stilių, kuriuo rašote – ekranui, labiau nei rašytiniam tekstui, tinka pokalbio stilius. Ir nepamirškite, kad visa terminologija yra aiški jūsų auditorijai.

