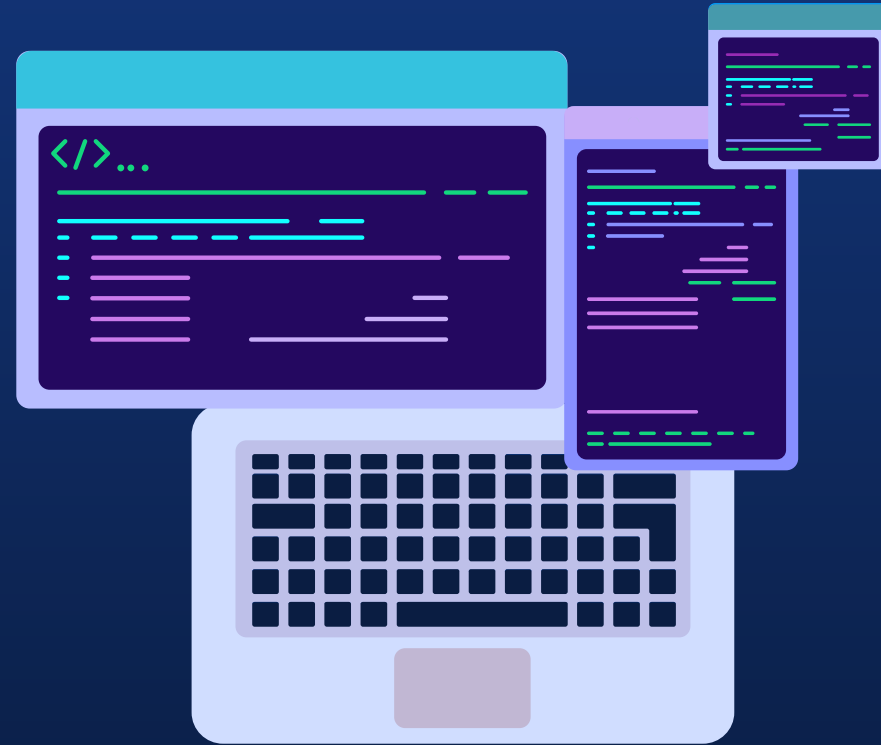


Innowacyjne narzędzia i
podejścia, które
zwiększą motywację
ucznia w ramach
pedagogiki
cyfrowej.

MODUŁ 5





Witamy w module 5

Innowacyjne narzędzia
i podejścia, które
zwiększą motywację
ucznia w ramach
pedagogiki
cyfrowej.

; X]Q QSHYPI HS[MIW^ WM@ [M@GIN
QSX][EGNM HPE TSQ]xPRIKS JYROGNS
TV][EXR]Q M ^E[SHS[]Q TS^REWA
TVSJIWNSREPMWX [OX V^] OSV^]W
G]JVS[]GL (S[MIW^ WM@ NEO TS
STS[MEHERMI LMWXSVM PIogni QS
W^OSPRI

SPIS TREŚCI

U.1

Motywacja w edukacji

U.2

Motywacja a działanie w świecie cyfrowym

U.3

Archetypy postaci w teorii Carla Junga a cyfrowe opowiadanie historii

U.4

7 elementów cyfrowego opowiadania historii


U.5

Podstawowe darmowe narzędzia dla nauczycieli

U.6

Stwórz opowieść cyfrową






“Przyszłość należy do artystów, wynalazców, powieściopisarzy, do myślicieli, których sposób myślenia kreśli linię między tym kto idzie do przodu a kto zostaje w tyle”

Daniel H. Pink





U.1

Motywacja w edukacji





Motywacja w edukacji

Znany na całym świecie mówca motywacyjny Zig Ziglar powiedział „Ludzie często mówią, że motywacja nie trwa długo. Kąpiel też nie, dlatego zachęcamy do tego, by myć się codziennie”.

Literatura przedmiotu oferuje wiele definicji dla słowa „motywacja”. Po podsumowaniu różnych perspektyw możemy opisać motywację jako proces psychologiczny, który stoi za pragnieniami, wyborami i działaniami jednostki. To proces specyficzny dla każdej jednostki, jest kombinacją czynników zewnętrznych oraz wewnętrznych i musi być pielęgnowany/odnawiany.



Motywacja uczniów ramach C_VET



Niezliczone badania i raporty poruszają kwestie motywacji uczniów do nabywania wiedzy, umiejętności i kompetencji, jak i chęci do poświęcania czasu i wkładania wysiłku w rozwój osobisty i zawodowy.

Młodzi ludzie są często opisywani przez ogólne charakterystyki generacji, do której należą. Uważa się, że osoby przynależące do generacji Z rozkwitają jeśli widzą natychmiastowy efekt swojej pracy, a jednocześnie łatwo się demotywują jeśli coś dzieje się sprawnie i szybko.



Motywacja uczniów w ramach C_VET



Obszar kształcenia zawodowego wymaga zidentyfikowania źródeł motywacji uczniów i związanych z nimi zachowań.

Simon Sinek, mówca motywacyjny, host podcastu przede wszystkim przyciąga młodych ludzi. Prowadzi też zajęcia zdalne, które mogą okazać się pomocne dla profesjonalistów w dziedzinie edukacji

Obejrzyj filmy Simona i skorzystaj z jego wiedzy.

Sugerujemy ten film jako dobry początek na zapoznanie się z jego pracą:
<https://www.youtube.com/watch?v=her0qp6qjnu>.



Motywacja uczniów w ramach C_VET

Ostatnio liczba osób rozważających C_VET jako ścieżkę kariery spadła na obszarze całej Europy. Ten trend przyczynia się do rosnącego niedostosowania na rynku pracy.

Politycy i osoby zaangażowane w VET starają się zaadresować problemy i wyzwania współczesnego rynku pracy oraz zachęcić do tego, by VET stał się pierwszym wyborem większej ilości uczniów.

Według Eurostatu bezrobocie młodzieży w Unii Europejskiej we wrześniu 2021 r. wynosi 15,90%, co stanowi 2 815 milionów młodych ludzi poniżej 25 lat. Liczby dla krajów, których organizacje zaangażowane są w projekt Leaders In Teach wyglądają następująco (z 3 krajami powyżej średniej UE):

Hiszpania - 30,60%

Włochy - 29,80%

Polska - 11,80%

Bułgaria - 17,10% (https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-exped/index.php?title=unemployment_statistics)



Motywacja uczniów w ramach C_VET

W dokumencie CEDEFOP o tytule „Umiejętności, kwalifikacje i praca w EU: perfekcyjne dopasowanie” możemy znaleźć sekcje „Jak pracować z uczniami o różnym poziomie umiejętności w kursach VET wysokiej jakości?”.

Sytuacja młodych ludzi zatrudnionych przez państwa członkowskie jest opisana w taki sposób: „Po wybuchu kryzysu finansowego, w państwach członkowskich (w tym Bułgarii, Włoszech, Hiszpanii) doświadczamy znacznie wyższych wskaźników bezrobocia wśród młodych ludzi, którzy nie przeszli szkoleń lub praktyk zawodowych”. Wśród rozwiązań sugerowanych w tym dokumencie i innych dokumentach VET jest uważany za “system o wysokim potencjale, aby przyczynić się do zmniejszenia bezrobocia młodzieży”.

<https://www.cedefop.europa.eu/en/publications/3072>.

Motywacja studentów związanych z C-VET

Motywacja uczniów w ramach C_VET

Jak motywować uczniów? Wskazówki dla trenerów.

- Przeprowadzane lekcje powinny mieć element interaktywny i zamiast przekazywać treści podane podczas lekcji lub w literaturze należy angażować uczniów w zajęcia poprzez zadawanie pytań, wspólną dyskusję i zapewniać warunki do proaktywności. To sprawi, że uczniowie bardziej skoncentrują się na procesie nauczania.
- Należy zachęcać do współpracy. Niech zadania wymagają interakcji między uczniami, to również sprawi, że będą bardziej zaangażowani w proces uczenia się.

Motywacja uczniów w ramach C_VET

Jak motywować uczniów? Wskazówki dla trenerów.

Spraw by opinia uczniów miała znaczenie. Program nauczania jest wstępnie proponowany rzecz jasna, ale pewne kroki należy podjąć, aby wspólnie z uczniami podjąć decyzje na temat aspektów procesu nauczania. Między innymi to, w jaki sposób zadania są zlecane, wykonywane i ewaluowane.

□

Rola uczniów w zakresie planowania zajęć jest często niedoceniana, ale ich zaangażowanie i chęć do nauki, rośnie kiedy wiedzą, że mają wpływ na to czego i jak się uczą.

Motywacja uczniów w ramach C_VET



Należy dokonać istotnych wysiłków, aby edukacja VET rzeczywiście poszerzała perspektywy zawodowe i zwiększała szanse na zatrudnienie lub awans.

CEDEFOP, zmierza do poprawy wizerunku i atrakcyjności szkoleń VET. „Szkolenia VET mają słabą reputację” ... „wkładanie środków w celu poprawy reputacji VET może przejawiać się poprzez rozpowszechnianie wiedzy o działaniach, nabywanych umiejętnościach i pozytywnych rezultatach treningów”.

Działania te mają na celu dotarcie do uczniów i ich rodzin, a także personelu szkolnego, pracodawców i szerszej opinii publicznej, aby spróbować stworzyć lepszą "reputację" i pokazać VET w pozytywnym świetle.



Motywacja uczniów w ramach C_VET



Motywuując uczniów do rozważenia C_VET jako atrakcyjnej i znaczącej ścieżki zawodowej, powinniśmy wziąć pod uwagę odpowiednią motywację nauczycieli i trenerów. Nauczyciele i trenerzy muszą być jednym z głównych ambasadorów zmiany sposobu myślenia na temat C_VET. W zmianie mentalności może pomóc zmiana samych kursów na takie, które są wysokiej jakości i rzeczywiście przynoszą oczekiwane rezultaty, a następnie promowanie ich dla szerszej publiczności.

Jak wspierać je w praktykach o wysokiej wydajności i WBL - 12 wskaźnikach polityki, proponowanych przez Grupę roboczą ET 2020 w sprawie VET (01/2016 - 06/2018): "Oprócz dostarczania wysokiej jakości kształcenia i szkoleń, oczekujemy od nauczycieli i trenerów wykonania wielu złożonych zadań. Między innymi oczekujemy, że zaprojektują innowacyjne treści nauczania, korzystając przy tym z dóbr zapewnionych przez digitalizację, wspierających uczniów w niekorzystnej sytuacji, a także utalentowanych studentów oraz zapewnienie wytycznych zawodowych."



Motywacja uczniów w ramach C_VET



Dążąc do motywowania studentów do rozważenia C-VET jako atrakcyjnej i znaczącej ścieżki kariery, powinniśmy wziąć pod uwagę odpowiednią motywację nauczycieli i trenerów. Nauczyciele i trenerzy muszą być jednym z głównych ambasadorów zmiany sposobu myślenia. Jednym z głównych kroków w kierunku przypisywania takiej roli i takiej odpowiedzialności jest to, iż nauczyciele i trenerzy muszą być w stanie zapewnić innowacyjny proces uczenia się wysokiej jakości oraz promować go w społeczeństwie.

Jak stwierdzono w „Nauczyciele i Trenerzy mają znaczenie. Jak ich wspierać, by utrzymywali wysoki poziom i WBL - polityka dwunastopunktowa” zaproponowana przez grupę pracującą ET 2020 (01/2016 – 06/2018): „Oprócz zapewnienia wysokiej jakości edukacji, nauczyciele i trenerzy muszą wypełnić wiele zadań włącznie z opracowywaniem zawartości zajęć, określaniem wyników zajęć, wspieraniem innowacyjności, cyfryzacji, uczniów o specjalnych potrzebach, zapewnieniem poradnictwa zawodowego”.



Motywacja uczniów w ramach C_VET



Umiejętności cyfrowe CEDEFOP, wyzwania i możliwości podczas pandemii zostały jasno zdefiniowane:

Szkolenie nauczycieli i trenerów w ramach kompetencjach cyfrowych, może rozwinąć umiejętności nauczycieli z zakresu skutecznego wspierania uczniów.

Innowacja technologiczna i digitalizacja mają potencjał do przekształcenia uczenia się w sposób fundamentalny- nie tylko poprzez wyposażenie populacji z umiejętnościami cyfrowymi w wiedzę potrzebną do aktywnego funkcjonowania w sieci, ale także poprzez poprawę dostępu do edukacji.

Jednak tego typu szkolenia są słabo rozwiniętą częścią krajowych systemów budowania kompetencji pedagogicznych.



U.2

Motywacja a
działanie w
świecie cyfrowym



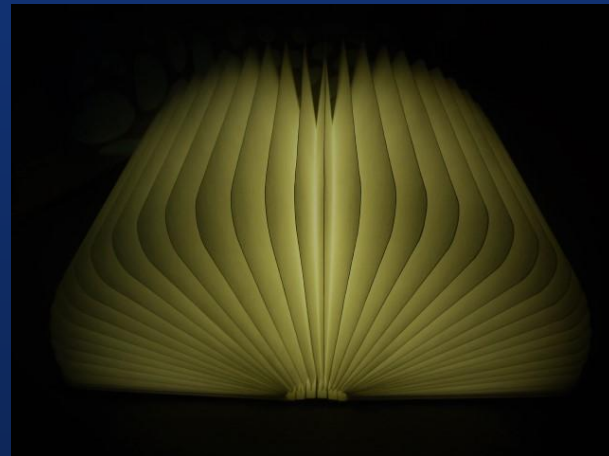


Opowiadanie historii

Ludzkość opowiada historie od zarania dziejów.

Opowieści inspirują do dzielenia się własnymi doświadczeniami, wiedzą, przemyśleniami. Można je zbierać i przechowywać tym samym wzbogacając wiedzę i poczucie sensu życia z pokolenia na pokolenie.

Ludzie opowiadali opowieści o ogniu, śpiewali i tańczyli historie. Rysowali, a później pisali słowa na kamieniach, papirusie, papierze. Niezliczoną ilość słów. Niektóre z nich są utracone na zawsze, niektóre zmieniły życie jednostek, inne całych społeczności.



Opowiadanie historii

Historie mogą odgrywać ważną rolę w naszym życiu.

Dr. Pamela Rutledg, MBA, dyrektor Centrum Badań Psychologii Mediów:

„Opowieści angażują prawą część naszego mózgu i pobudzają wyobraźnię. Angażując naszą wyobraźnię, stajemy się uczestnikami narracji. Możemy wczuć się w sytuację kogoś innego, zobaczyć inaczej i zwiększyć naszą empatię dla innych. Poprzez wyobraźnię sięgamy do kreatywności, która jest podstawą innowacji, samopoznania i zmian”.

Więcej informacji na temat powiązań między psychologią a opowiadaniem historii znajdziecie w artykule „Psychologiczna Siła Opowiadania Historii. Opowieści przy użyciu technologii zapewniają autentyczne doświadczenia” (<https://www.psychologytoday.com/us/blog/positively-media/201101/the-psychological-power-storytelling>)



Opowiadanie historii

Mając na uwadze, że opowieści pobudzają wyobraźnię, możemy uznać je także za narzędzia samopoznania i zmiany oraz wykorzystać je do promowania C-VET.

Czego potrzebujesz?

Dobrej historii i charyzmatycznego narratora.

Wiedzy i umiejętności, które sprawią, że będzie to historia, której uczniowie będą chcieli słuchać. “Opowieść powinna pokazać, dlaczego można chcieć coś robić, dlaczego dana praca jest ważna albo w jaki sposób stanowi część większej całości”. (Dan Pink, Zagadka motywacji)



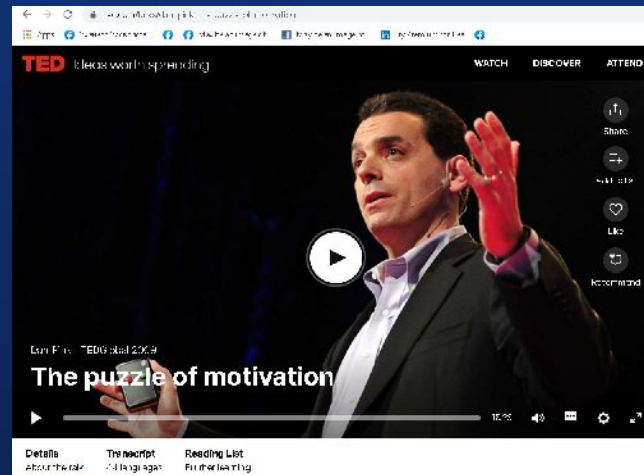


Opowiadanie historii

Zapraszamy do zapoznania się z wykładem Dana Pinka o tytule „Zagadka motywacji”. Zabierzemy Cię w podróż w kierunku naprawdę interesującej wiedzy opartej na eksperymentach związanych z wewnętrzną motywacją – tej, do której będziesz głównie odnosił się poprzez opowiadanie historii.

Polecane wideo ma transkrypcję w 44 językach. Po obejrzeniu zastanów się nad znaczeniem wewnętrznej motywacji:

https://www.ted.com/talks/dan_pink_the_puzzle_of_motivation





Cyfrowe opowiadanie historii

TED Talks (<https://www.ted.com/>) to skarbnica inspirujących i wpływowych filmów autorstwa genialnych profesjonalistów z różnych dziedzin, mówiących na różne tematy. TED Talks są przydatne jako materiały edukacyjne i często dostępne w wielu językach.

W naszym przypadku wykorzystujemy wykład, który łączy opowiadanie historii z cyfrowym opowiadaniem historii. Najwyższy czas, aby go zintegrować opowiadanie historii z życiem zawodowym.





Cyfrowe opowiadanie historii

Czym więc jest cyfrowe opowiadanie historii? Istnieje wiele definicji. Jedną z najbardziej zwięzłych i jasnych jest ta podana przez badaczy z Uniwersytetu Guelpha McLaughlina (<https://www.youtube.com/user/UoGLibrary/about>):

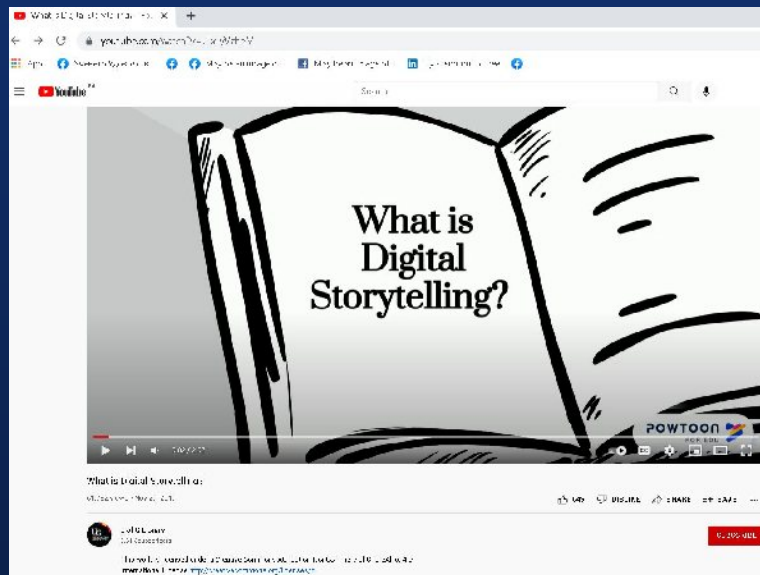
„Cyfrowe opowiadanie historii wykorzystuje narzędzia multimedialne do ożywiania narracji. Opowieści cyfrowe można wykorzystać do wyjaśnienia koncepcji, refleksji nad osobistym doświadczeniem, do powtórzenia wydarzenia historycznego lub argumentacji. Są to zazwyczaj filmy, które łączą dźwięk, obrazy i klipy wideo, aby opowiedzieć historię”.





Cyfrowe opowiadanie historii

Obejrzyj film biblioteki Uniwersytetu Guelph McLaughlin. W swoim opisie możesz znaleźć inne przydatne linki i zasoby:
<https://www.youtube.com/watch?v=Jlix-yVzheM>



U.3

Archetypy
postaci w teorii
Carla Junga a
cyfrowe
opowiadanie
historii





Carl Gustav Jung

Szwajcarski psycholog i psychiatra Carl Gustav Jung jest jednym z najbardziej wpływowych profesjonalistów w dziedzinie psychologii analitycznej. Jest jednym z tych wielkich umysłów, które spowodowały znaczne kontrowersje wśród swoich społeczności profesjonalistów - niektórzy uważają go za jednego z największych myślicieli swojego czasu, inne odrzucają jego pracę. Przez pewien okres swojego życia zawodowego współpracował z Freudem i chociaż Freud był pod wrażeniem jego pomysłów i pracy, a nawet rozpoznał go jako jego dziedzictwo w psychoanalizy, ich drogi się rozeszły. Carl Gustav Jung został uznany za założyciel psychologii analitycznej i pozostawił wybitne i bogate dziedzictwo pojęć w pracach wpływających na pola daleko poza dziedziną psychologii.





Carl Gustav Jung

Jung (1947) uważa, że symbole różnych kultur są często bardzo podobne, ponieważ wyłoniły się z archetypów dzielonych przez całą rasę ludzką, które są częścią naszej zbiorowej nieświadomości.

Jung twierdził, że nasza prymitywna przeszłość staje się podstawą ludzkiej psychiki i kieruje ludzkim zachowaniem. Jung twierdził, że identyfikuje dużą liczbę archetypów, ale zwrócił szczególną uwagę na cztery.

Jung nazwał te archetypy: jaźń, persona, cień i anima / animus.





Dr. Carol S. Pearson

Następnie współpracując z Hugh MAR, stworzyli narzędzie, które pomoże osobom korzystać z tej teorii w ich życiu - Archetype Pearson-MAR wskaźnik® (PMAI®).

Jeśli chcesz pogłębić swoją wiedzę na tym temacie, możesz skorzystać z informacji tutaj:
<https://www.carolspearson.com/about/archetypal-assessment-pearson-marr-archetype-indicator-r>
System 12-archetypów dr Carol S. Pearson





**System 12 Archetypów Dr.
Carola S. Pearsona**





The Pearson 12-Archetype System

carolspearson.com/about/the-pearson-12-archetype-system-human-development-and-evolution#12-Archetypes

App Store | Google Play | Facebook | YouTube | Instagram | LinkedIn | Twitter | Medium | RSS

Carol S Pearson
Author & Thought Leader on
Archetypes and the Inner Landscape

THE 12 ARCHETYPES

HOME | ABOUT | PUBLICATIONS | BLOG | NEWS & EVENTS | CONTACT

IDEALIST	REALIST	WARRIOR	CAREGIVER	SEEKER	LOVER
REVOLUTIONARY	CREATOR	SAGE	JESTER	MAGICIAN	RULER

STAY CONNECTED!

ENG US | 14:51 | 21.11.2021

<https://www.carolspearson.com/about/the-pearson-12-archetype-system-human-development-and-evolution#12-Archetypes>





Powiązanie między archetypami i cyfrowym opowiadaniem historii

Głębokie połączenie między archetypami a wpływem opowiadań cyfrowych zostało podkreślone przez Connector-uk.com LLP (<https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in--the-Of-Digital-opowiadanie/>):

"Opowieści nigdy dość. Od filmów, przez książki do gier ludzie są głodni opowiadań. Wycieczka do lokalnego kina wyraźnie zademonstruje, że opowieść opowieści nie równa". Co więc sprawia, że niektórzy czytają i całkiem zatracają się w dłuższej, wielostronicowej opowieści, a inni przeglądają Twittera?

„Zjawisko to zostało po raz pierwszy poważnie zbadane przez słynnego psychiatrę i psychoanalityka Carla Junga. Jung zauważył, że pewne historie pojawiają się wielokrotnie w historii – w sztuce, snach, mitach i religiach – co doprowadziło go do wniosku, że muszą one być przejawami nieodłącznych elementów zbiorowej nieświadomości”.





Powiązanie między archetypami i cyfrowym opowiadaniem historii

W oparciu o koncepcję Junga i system 12 archetypów dr Carol S. Pearson, ustalono, w jaki sposób odnoszący sukcesy gawędziarze wywołują reakcję emocjonalną i wpływ na słuchaczy.

Zidentyfikowano i zbadano pięć archetypów postaci.

“Niezależnie od tego czy mowa o zniszczeniu, czy ratowaniu świata w opowiadaniach często pojawiają się podobne postacie, których znajomość może być nieocenionym narzędziem umożliwiającym dotarcie do dużej grupy odbiorców” („5 powszechnych archetypów w erze cyfrowego opowiadania historii”).





Powiązanie między archetypami i cyfrowym opowiadaniem historii

W ramach potrzeb naszego kursu zapraszamy do skupienia się na dwóch pierwszych typach archetypów – Bohater i Mentor.

Pamiętanie o tych dwóch archetypach pomoże zidentyfikować najistotniejszych bohaterów cyfrowych opowieści oraz może pomóc uczniom w wyborze C-VET jako ścieżki kariery.

Więcej informacji o nich i pozostałych trzech - zwykły człowiek, niewinny, czarny charakter możesz przeczytać na: <https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in-the-of-digital-storytelling/>





Powiązanie między archetypami i cyfrowym opowiadaniem historii

1. Bohater

Bohater jest zdecydowanie najczęściej spotykanym archetypem. Wystarczy spojrzeć na największe filmy ostatnich kilkudziesięciu lat: Gwiezdne wojny, Władca Pierścieni, Harry Potter, Rocky, Podziemny krąg. Wszyscy podążają za moralnie dobrym bohaterem, który otrzymuje wezwanie do działania, pokonuje ogromne przeszkody i wraca do domu z nagrodą.

Kluczem do stworzenia podróży potężnego bohatera jest przekazanie fascynującej podróży bohatera, jak pokazują Harry Potter i Frodo Baggins, aby postać zachowała swoją moralną godność i pozostała wierna sobie pomimo prób i udręk, z którymi może się zmierzyć. Ta uczciwość sprawia, że są bohaterami.

<https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in-the-of-digital-storytelling/>





Powiązanie między archetypami i cyfrowym opowiadaniem historii

2. Mentor.


Żaden bohater nie jest kompletny bez mentora. I tak powszechnym archetypem w literaturze i filmie jest zwykle stary mądry mentor.

Mentor pomaga bohaterowi w trakcie podróży i pozwala na osiągnięcie wyników. Gandalf pomaga Frodo, wyruszyć w podróż. Hagrid prowadzi Harrego do świata magii.

Mentor jest zawsze gotowy do dawania rad. Bohater wie, że zawsze można na nich polegać.

<https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in-toage-of-digital-storyTelling/>





U.4

7 elementów
cyfrowego
opowiadania historii





7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Centrum Opowieści Cyfrowych (CDS) w Berkeley, Kalifornia (<https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>) znane jest z rozwijania i rozpowszechniania Siedmiu Elementów Opowieści Cyfrowych, które są często cytowane jako użyteczny punkt do rozpoczęcia pracy na temat historii cyfrowych.

Jej współzałożycielem Joe Lambert trener i powieściopisarz. Dzięki temu podejściu łatwiej jest stworzyć angażującą opowieść cyfrową.

1. Punkt Widzenia

Co jest głównym punktem tej historii i jaka jest perspektywa autora?

2. Dramatyczne pytanie

Kluczowy problem, który utrzymuje uwagę widza i zostanie rozwiązany na koniec historii.

3. Emocjonalne treści

Poważne problemy, które osobiście i z mocą dotykają odbiorcę.





7 elementów cyfrowego opowiadania historii

4. **Dar twojego głosu:** czyli sposób personalizacji historii, aby pomóc publiczności zrozumieć kontekst.
 5. **Moc soundtracku:** czyli muzyki lub innych dźwięków, które wspierają i upiększają historię.
 6. **Oszczędność:** treść nie powinna zbyt ciężko przeciążać poznawczo ilością informacji.
 7. **Tempo:** rytm historii może być szybki lub powolny. Należy zdecydować kiedy zwolnić, a kiedy przyspieszyć.
- <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=31>





Krok 1: Punkt widzenia





7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Punkt widzenia

”... celem opowieści cyfrowej jest umożliwienie autorowi doświadczenia potęgi osobistej ekspresji. Dlatego historie cyfrowe uczniów muszą być zbudowane z własnego doświadczenia i zrozumienia. Użycie zaimka pierwszej osoby «ja» zamiast Tym bardziej odległy punkt trzeciej osoby widzenia jest niezbędne”.

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Krok 2: Dramatyczne pytanie





7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Dramatyczne pytanie:

„Historia, która skupia uwagę publiczności, musi zawierać dramatyczne pytanie, które zostanie rozwiązane na koniec historii. Narracje, które są wciągające dla czytelnika. Zazwyczaj mają intrygujące pytanie, które wzbudza zainteresowanie i zaangażowanie w opowieść”.

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Krok 3: Emocjonalna treść





7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Emocjonalna treść

„Najskuteczniejszym opowieści cyfrowe wywołują emocje u publiczności. Obserwujemy śmiech, łzy, zadowolenie. To może być niezwykle satysfakcjonujące dla uczniów wcielających się w rolę powieściopisarzy, może nagradzać za wysiłek i inwestycje czasu w zadanie”.

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Krok 4: Dar twojego głosu



7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Dar twojego głosu

„Wysokość, infleksja, tembr głosu ma przekazać sens i zamiar w bardzo osobisty sposób. Okazuje się, że jest to jeden z najbardziej istotnych elementów udanej opowieści cyfrowej. Nic nie zastąpi korzystania z własnego głosu w celu opowiedzenia swojej historii”.

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Krok 5: Siła soundtracku



7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Siła Soundtracku:

„Prawidłowe zastosowanie ścieżki dźwiękowej może wzbogacić historię, dodając złożoność i głębię narracji”.

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Krok 6: Oszczędność





7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Oszczędność:

"Współczesne cyfrowe edytory oferują mnóstwo efektów specjalnych. Odkryliśmy, że efektywne opowieści cyfrowe używają tylko kilka obrazków, kilku słów, a nawet mniej efektów specjalnych, aby w jasny sposób przekazać pełne znaczenie wypowiedzi".

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm



Krok 7: Tempo






7 elementów cyfrowego opowiadania historii

Tempo:

Monotonne tempo odnosi się do rytmu i tego jak szybko historia postępuje. Słowo „monotonia” stało się synonimem nudy z racji nieróżnorodnego tempa. Przez ten stan rzeczy opowieść nie utrzymuje uwagi publiczności. Dla uczniów piszących ważne jest, by wyczuć kiedy należy zwolnić, a kiedy przyspieszyć tempo.

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





U.5



Podstawowe darmowe
narzędzia dla
nauczycieli



Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Przekazujemy listę ciekawych i przydatnych zasobów i oprogramowania:
<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/>

Podziękowania dla Georga Todorova z Themrivemyway.com za kompilacje tych zasobów.

„Współcześnie dysponujemy narzędziami, które mogą nam pomóc w pracy. Mamy też narzędzia, które dostarczają nam rozrywki. Technologia wciąż się rozwija i wraz z tym rozwojem przynosi nowe rezultaty”

„Istnieje tyle narzędzi, że łatwo przeoczyć te użyteczne i darmowe. Mamy do wyboru ponad sto aplikacji (darmowych lub dostępnych taniej dla NGO), które są warte wypróbowania”





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Hemingway (<https://hemingwayapp.com/>)

,IQMRK[E] NIWX MHIEPR] HS MHIRX]»OS[ERME H•YKMGL M ^•S›SR]GL ^HEe
[]V ›RMSRI V ›R]QM OSPSVEQM H^M@OM G^IQY QS›IW^ W^]FOS TSTVE[M
REN PITW^I []RMOM 4S TVSWXY [OPIN W[SN. TVEG@ RE WXVSRMI PYF ^EG^

Prawo użytkowania: Free use online Download the app for \$19.99

Przeczytaj więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyY EoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

CANVA (<https://www.canva.com/>)

Canva może zostać użyta do tworzenia wizytówek, logo i prezentacji można utworzyć za pomocą narzędzia przeciągnij i upuść. Warunki użytkowania: Canva Pro jest bezpłatna dla organizacji non-profit. Dzięki bezpłatnej wersji możesz projektować, współpracować z członkami zespołu nad projektami i uzyskać dostęp do bazy mieszczącej 5 GB materiałów. Dla innych użytkowników płatne plany zaczynają się od 30,00 USD

Przeczytaj więcej na

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Visme (<https://www.visme.co/>)

Twórz i współpracuj przy tworzeniu treści wizualnych. Od prezentacji po filmy i nie tylko, Visme pomaga urzeczywistniać Twoje pomysły i scentralizować zasoby Twojej firmy.

Warunki korzystania: Specjalne plany dla organizacji non-profit i użytkowników edukacyjnych, po prostu skontaktuj się z nimi i uzyskaj ofertę. Bezpłatni użytkownicy mają ograniczony dostęp, ale mogą tworzyć do 5 projektów i pobierać zasoby jako JPG. Dla innych użytkowników płatne plany zaczynają się od 15 USD/miesiąc

Przeczytaj więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Pixlr (<https://pixlr.com/>)

Pixlr to darmowy, internetowy edytor zdjęć z konfiguracją podobną do Photoshopa. Edytuj zdjęcia i grafikę bezpośrednio w przeglądarce internetowej. Nie jest wymagane pobieranie programu.

Warunki użytkowania: Darmowy w użyciu Pixlr for Education oferuje BEZPŁATNY Pixlr dla szkół, nauczycieli, studentów i organizacji non-profit. Użytkownicy premium mogą korzystać z tysięcy nakładek, opcji tekstowych i ekskluzywnych samouczków wideo za 4,90 USD miesięcznie.

Przeczytaj więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Gimp (<https://krita.org/en/>)

Dzięki Gimp fotografowie, ilustratorzy lub naukowcy mogą tworzyć treści lub manipulować nimi. Wolne oprogramowanie typu open source jest dostępne dla każdego i oferuje zaawansowane narzędzia, które pomogą Ci wykonać swoją pracę. Warunki użytkowania:

Wymaga pobrania

Bezpłatne do użytku

Przeczytaj więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Krita (<https://krita.org/en/>)

Wykonane przez artystów, dla artystów. To oprogramowanie o otwartym kodzie źródłowym umożliwia profesjonalistom i początkującym dostęp do świata malarstwa cyfrowego.

Wymaga pobrania

Bezpłatne do użytku

Przeczytaj więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Podstawowe narzędzia dla nauczycieli i organizacji pozarządowych

DaVinci (<https://www.blackmagicdesign.com/ua/products/davinciresolve/fusion>)

Łącząc efekty wizualne, edycję zdjęć, animowaną grafikę i produkcję dźwięku, DaVinci jest uniwersalnym narzędziem dla twórców.

Wymaga pobrania

Bezpłatne do użytku

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Shortcut (<https://shotcut.org/download/>)

Shotcut to kolejne wszechstronne oprogramowanie do edycji obrazu, wideo i dźwięku. Jest to bezpłatne narzędzie, ale jest otwarte na darowizny.

Wymaga pobrania

Bezpłatne do użytku

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Blender (<https://www.blender.org/>)

Darmowe oprogramowanie do tworzenia 3D. Wszystko, od modelowania, animacji i symulacji po renderowanie, śledzenie ruchu i edycję wideo, można wykonać za pomocą Blendera.

Wymaga pobrania

Bezpłatne do użytku

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Photoshop Express

Od samego Adobe Photoshop Express to prostsza wersja pełnego pakietu Adobe do przycinania, zmiany rozmiaru i prostych poprawek. Warunki użytkowania: Dostępne bezpłatnie w Twojej przeglądarce Firma Adobe oferuje zniżki cenowe dla organizacji non-profit w programach VIP (Value Incentive Plan) i TLP (Transactional Licensing Program) na całym świecie. Pełny photoshop jest dostępny za 20,99 USD miesięcznie z 7-dniowym bezpłatnym okresem próbnym.

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Niezbędne bezpłatne narzędzia dla organizacji non-profit i nauczycieli

Be Funky (<https://www.befunky.com/>)

Edytor zdjęć BeFunky umożliwia edycję zdjęć za pomocą prostych narzędzi, takich jak przycinanie, zmiana rozmiaru i ekspozycja, a także unikalnych efektów, takich jak Cartoonizer, grafika cyfrowa i wzmacniacz DLX.

Bezpłatne do użytku online

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

HitFilm Express (<https://fxhome.com/product/hitfilm-express>)

Darmowe narzędzie do edycji wideo z profesjonalnymi narzędziami VFX. Jeśli lubisz tworzyć filmy lub filmy z grami, jest to idealne oprogramowanie dla Ciebie.

Bezpłatne do użytku

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Krisp.Ai (<https://krisp.ai/>)

Krisp.Ai jest idealny zarówno dla początkujących, jak i profesjonalnych użytkowników audio. Narzędzie umożliwia edytorom usuwanie szumów tła zarówno z nagrałego, jak i na żywo dźwięku.

Bezpłatne do użytku

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Ważne darmowe narzędzia dla organizacji non-profit oraz nauczycieli

Pexels (<https://www.pexels.com/>)


Pexels twierdzi, że ma „najlepsze darmowe zdjęcia stockowe w jednym miejscu”. Idealny dla osób, które chcą tworzyć materiały marketingowe bez własnej fotografii.

Bezpłatne do użytku

Dowiedz się więcej na:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





U.6

Stwórz opowieść
cyfrową





Stwórz swoją opowieść cyfrową

Zadanie: stwórz motywującą cyfrową opowieść o osobistych doświadczeniach na temat korzyści płynących z kształcenia i szkolenia zawodowego.

Twoim zadaniem jest opracowanie cyfrowej historii. Historia musi być inspirująca i motywująca dla uczniów. Musi skłonić ich do rozważenia C-VET jako opcji kariery lub utrzymania motywacji po zapisaniu się do dowolnego formatu uczenia się.

Istnieją różne podejścia. Twoim zadaniem jest wykorzystanie historii sukcesu osoby z doświadczeniem w zakresie kształcenia zawodowego, która wykorzystywała to, czego się nauczyła.

Pamiętaj, co mówiliśmy o motywacji uczestników i trenerów, o psychologii motywacji i archetypach, o narzędziach dostępnych dla edukatorów itp.





Stwórz swoją opowieść cyfrową

Przeczytaj dodatkowe wskazówki, zaplanuj własne cyfrowe doświadczenie opowiadania historii i spraw, aby była to historia, która będzie inspiracją! Określ główne cele historii i jej głównych beneficjentów.

Zidentyfikuj cele i grupę docelową dla swojej historii, oraz najważniejsze postacie dla twojej historii.

Możesz znaleźć aktorów zaangażowanych w cyfrową opowieść szukać wśród absolwentów twojego treningu, swoich kolegów z pracy, ogłosić, że przeszukujesz takie osoby za pośrednictwem mediów społecznościowych itp.





Stwórz swoją opowieść cyfrową

- Wymień główne kamienie milowe swojej historii i przygotuj listę pytań, nad którymi będziesz pracować podczas jej opracowywania.
- Pamiętaj, aby skupić się na swoim głównym celu, a scenariusz i historia powinny być jasne i konkretne. Zapisz swój skrypt tak szczegółowo, jak to możliwe i zaplanuj również szczegóły, takie jak główna wiadomość, czas trwania, wizualizacja, rozkład zadań, harmonogram itp.
- Obejrzyj/zbadaj przykłady cyfrowych historii i spróbuj opracować ich scenariusz. W razie potrzeby zaktualizuj swoje.





Stwórz swoją opowieść cyfrową

- Zaplanuj, jak zamierzasz zwizualizować swój pomysł – wideo, zdjęcia, obrazy itp. W module 5 i w module 4 sugerowane są narzędzia promujące otwartą edukację.
-
- Wiele z tych narzędzi może zostać wykorzystane do stworzenia świetnych opowieści cyfrowych. Zaplanuj też, na jakich platformach masz zamiar reklamować swoją opowieść.



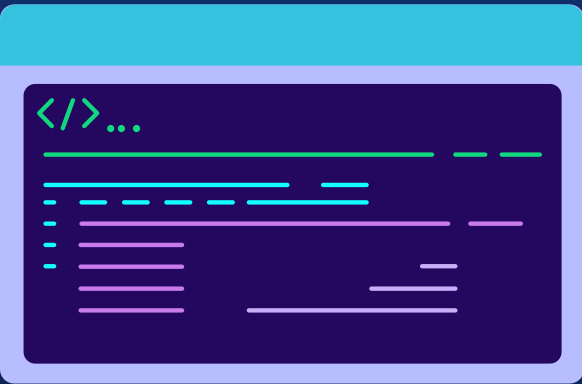


Stwórz swoją opowieść cyfrową

- Zwróć uwagę na wszystkie opinie, które otrzymasz za pośrednictwem kanałów promocyjnych. Dodatkowo porozmawiaj o tym z kolegami i uczestnikami szkolenia i poproś ich o konstruktywną informację zwrotną.
- Ciesz się chwilą i zaplanuj, jak ulepszysz kolejną opowieść w oparciu o opinie.
- Teraz zacznij realizować swój plan i spraw, aby Twoja pierwsza cyfrowa historia stała się prawdziwą inspiracją!



DZIĘKUJEMY



CREDITS 8LMW TVIWIRXEXMSR XIC [EW GVIEXIH F]
MRGPYHMR **Flatlogic** S MW JS]KVETLMG **Slidesgo** **FreePik** MQEKIW F]