

Lugude jutustamine digifotograafia kaudu

WP3 metoodika

Digitaalse lugude jutustamise
alused



Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud arvamused kuuluvad autor(ite)le ja ei pruugi kajastada Euroopa Liidu ega Euroopa Hariduse ja Kultuuri Täidesaatva Agentuuri (EACEA) seisukohti. Ei Euroopa Liit ega EACEA ei vastuta nende eest.

Veebiseminar 1: Digitaalse lugude jutustamise alused

Miks lugusid jutustada? Mis on digitaalne lugude jutustamine

Loo struktuur visuaalsete narratiivide jaoks, osa 1

Loo struktuur visuaalsete narratiivide jaoks, osa 2

Emotsionaalne mõju läbi piltide

Parimad tavad fotograafia abil lugude jutustamiseks

Tegevus 1

Tegevus 2

Mõtisklus ja küsimused-vastused

Viited ja bibliograafia



Shoot-lugude jutustamise metoodika

See metoodika tutvustab uuenduslikku õpetamislähenemist, ühendades digitaalse lugude jutustamise fotograafia kaudu. Neuroteadusest lähtudes soodustab lugude jutustamine emotsionaalseid seoseid, muutes info kergemini mõistetavaks ja meeldejäävaks.

See käsitleb väljakutseid, millega puutuvad kokku motiveerimata õpilased ja õppimiskustega õpilased, kasutades kaasaegseid tehnoloogiaid kaasava ja kaasahaarava õpikeskkonna loomiseks.

Lugude jutustamine suurendab huvi, loovust ja arusaamist erinevates õppeainetes ning arvestab mitmesuguste õppimisvajadustega, sealhulgas õpilastega, kellel on õppimiskursi.



Shoot-lugude jutustamise metoodika

Täielik raamistik

See metoodika sisaldab kolme veebiseminari seeriat ja juhiseid koolitajatele. Seda on mõeldud kasutamiseks koos digitaalse lugude jutustamise parimate tavade kogumikuga, mis on samuti osa WP3-st.

See tugineb teadmistele, mis on omandatud WP2 raames välja töötatud „Õpetamine digitaalse immerstiivse fotograafia kaudu“ õpilaste ja õpetajate käsiraamatute kaudu.

Metoodika veebiseminarid on osa terviklikust hariduse ökosüsteemist, kus õpilased loovad aktiivselt teadmisi ja süvenevad erinevatesse õppeainetesse, mis viib WP4 raames õpilaste poolt välja töötatud immerstiivsete tundideni.



Veebiseminar 1: Digitaalse lugude jutustamise alused

Täna uurime:

- sissejuhatust digitaalsesse lugude jutustamisse,
- peamisi elemente loo struktuuri kujundamisel,
- näiteid lugude jutustamisest digimeedia ja fotograafia abil.



Miks lugusid jutustada?

3 peamist põhjust

1.Võimestamine

- Hääle ja vaatenurkade jagamine
- Ruumi loomine neile, kes tunnevad end kirjutades alahinnatuna
- Alternatiiv tekstipõhisele suhtlemisele
- Komplekssete kontseptsioonide käsitlemine teistsugusel viisil



Miks lugusid jutustada? (jätk)

2.Refleksioon

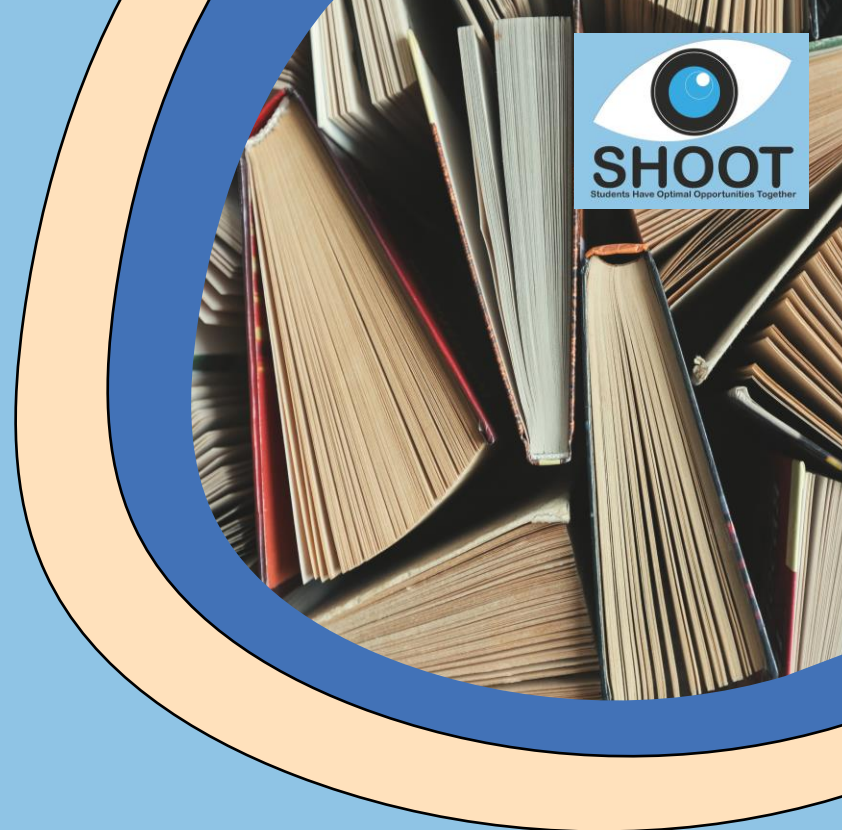
Enda ja teiste mõistmine

Meie mõtlemise, identiteedi ja ideede uurimine

3.Sügav õppimine

Liikumine mälu põhjal õppimisest kaugemale

Tõelise ja põhjaliku arusaamise saavutamine



Miks lugusid jutustada?

Kas sa oskad leida muid põhjuseid?

Miks jutustada lugusid?

Miks jutustada lugusid just praegu?

Miks inimesed minevikus lugusid jutustasid?

Isiklik mälestus: milline lugu muutis seda, kuidas
sa midagi näed?





Mis on digilugude jutustamine?

Loo rääkimine fotode, heli, sõnade ja kujutusvõime abil.

Fotograafia (sinu pildid jutustavad loo)

Hääl / tekst (sa juhid tähendust)

Muusika või heliefektid (loovad meeleolu)

Miks see on oluline:

Me mäletame lugusid, mis panevad meid midagi **tundma**.

Fotod aitavad näha maailma **kellegi teise perspektiivist**.

Mõjukas lugu ei sõltu kallistest vahenditest — oluline on **emotsioon ja sõnum**.

Traditsiooniline vs digitaalne lugude jutustamine

Traditsioonilised lood

Ainult kirjutatud või räägitud →

Piirdub ainult sõnadega →

Publik kuulab/loeb →

Mõne jaoks raskem jälgida →

Ühesuunaline suhtlus →

Digitaalsed lood

Fotod, hääl, video ja tekst kombineeritult

Rohkem viise ideede väljendamiseks

Publik **näeb, kuuleb, tunneb**

Toetab **erinevaid õppisstiile**

Interaktiivne, sotsiaalne, jagatav

Ajalugu ja areng

Suulisest lugude jutustamisest pidevalt arenevatesse meediumitesse

Suuline

Kirjalik

Trükitud

Visuaalne / audiovisuaalne

Digitaalne

Veebipõhine

Iga tehnoloogia on laiendanud meie lugude jutustamise viise.
Digitaalsed tööriistad on lihtsalt viimane peatükk.



Emotsionaalne mõju: Kuidas pildid tekitavad empaatiat

Fotograafia **tabab hetki, tundeid ja konteksti**

Pildid suhtlevad sõnadest **kaugemale**

Sinu **ainulaadne vaatenurk muutub** peamiseks tegelaseks

Emotsionaalne kaasatus aitab publikul sügavalt **suhetuda**





Loo struktuur visuaalsetes narratiivides osa 1

Freytagi püramiid:

1. Sissejuhatus
2. Käivitus/tegevuse kasv
3. Kliimaks
4. Langus/tegevuse langus
5. Lahendus





Milline kuulus lugu see on?

1. Kaks perekonda tutvustatakse
2. Poiss ja tüdruk kohtuvad, armunud ja abielluvad, hoolimata perede lahkarvamustest
3. Kaks mõrvajuhtumit muudavad poisi olukorra keeruliseks, mis viib tema väljaheitmiseni
4. Tüdruk lavastab oma surma, et vältida abiellumist kellegi teisega
5. Poiss ja tüdruk panevad ise endale lõpuks käe peale



Visuaalsete narratiivide loo struktuur

osa 2:

*Reegleid rikkuma hakates pead need
kõigepealt tundma.*

Mudelite, nagu püramiidi, tundmine annab tugeva aluse,

1. Kuid mudelitest kõrvale kaldumine on samuti teretulnud, kui sa neid tead.
2. Uued meediumid loovad iga kord uusi narratiivseid tingimusi ja keskkondi.
3. Digitaalsed meediumid on kuulsad narratiivide järjepidevuse murdmise poolest.

Praktiline tegevus: „klassikaline“ struktuur

1. Vaadake videot pealkirjaga „The Underdogs“.
2. Tuvastage loo struktuuri elemendid. Kui kaua kulub loo eri osade arenguks?
3. Kuidas see lugu teid tunnete paneb?



Kuidas lood loovad emotsionaalse sideme

- ✓ **Isiklik perspektiiv:** iga lugu kasutab individuaalset häält või äratuntavat tegelast.
- ✓ **Emotsionaalsed vallandajad:** muusika, hääletoon, visuaalid ja tempo tekitavad empaatiat.
- ✓ **Seostatavad teemad:** vabadus (Walls), inimväärikus (Renia Spiegel).
- ✓ **Autentsus:** tõelised või pooltõelised kogemused panevad publiku tundma, mitte ainult mõistma.
- ✓ **Jagatud refleksioon:** lood kutsuvad vaatajaid võrrelda oma emotsioone ja väärtusi.



Reaalse maailma digitaalse jutustamise näited

Renia Spiegeli päevik

Lühifilmid Galicia juudi muuseumist, mis muudavad päris päeviku inimõiguste õppimise vahendiks.

Need näitavad, kuidas isiklikud lood loovad empaatiat ja toovad ajaloo ellu.



Reaalse maailma digitaalse jutustamise näited

Equipo Planeta

Lastesaade, mis ühendab päris inimesi, nukke ja animatsiooni.

See näitab, kuidas jutustamine võib mängu ja kujutlusvõime abil lihtsustada keerukaid teemasid, nagu jätkusuutlikkus.



Realse maailma digitaalse jutustamise näited

Walls

.Kreeka gümnaasiumiõpilaste loodud animeeritud digitaalne lugu, mis on inspireeritud C. P. Cavafy luuletusest.

See näitab, kuidas kunsti ja luulet saab kasutada kaasatuse, piiride ja kuuluvuse teemade arutlemiseks.



Praktiline tegevus: mõtle välja oma lugu

Ülesanne: loo digitaalne lugu oma klassiruumi jaoks

1. Mõtle välja kooliaine (nt loodusteadus, kirjandus, ajalugu, geograafia, kunst).
2. Mõtle välja teema, mis võiks saada digitaalseks looseks – midagi, mida õpilased saaksid fotografeerida, jutustada või loovalt visualiseerida.
3. Väikestes rühmades arutage:
 - Millise sõnumi lugu edastaks?
 - Milliseid emotsioone see peaks tekitama?
 - Millised pildid või hääled võiksid seda väljendada?
4. Iga rühm jagab ühe lause, alustades: “Meie lugu näitaks õpilastele, et...”





Aitäh!

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Creative Commons licence (either free or 4.0 share alike)



Co-funded by
the European Union

Viited ja bibliograafia

Sontag, S. (1977). On Photography. Farrar, Straus and Giroux.

Barthes, R. (1981). Camera Lucida: Reflections on Photography. Hill and Wang.

Project Zero Harvard (n.d) Pzs thinking routines toolbox. Available at: <https://pz.harvard.edu/thinking-routines>

Lambert, J., & Hessler, B. (2008). Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. Routledge.

McCurry, S. (1984) Sharbat Gula (Afghan Girl) [online photograph]. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Afghan_Girl#/media/File:Sharbat_Gula.jpg (Accessed: 30 June 2025).

Wegman, W. (1970), Falling Glass. [online photograph]. Available at: <https://bpb-us-e1.wpmucdn.com/you.stonybrook.edu/dist/0/2212/files/2017/09/%EC%8A%A4%ED%81%AC%EB%A6%B0%EC%83%92beh3rw.png> (Accessed: 30 June 2025)

The Shoot meeskond

