

OPOWIADANIE HISTORII POPRZEZ FOTOGRAFIĘ CYFROWĄ



Metodologia WP3
**Podstawy cyfrowego
storytellingu**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

SPIS TREŚCI

Webinar 1: Podstawy cyfrowego storytellingu

Po co opowiadać historie? Czym jest cyfrowy storytelling?

Struktura opowieści w narracji wizualnej, część 1

Struktura opowieści w narracji wizualnej, część 2

Rezonans emocjonalny poprzez obrazy

Najlepsze praktyki w zakresie storytellingu z wykorzystaniem fotografii

Ćwiczenie 1

Ćwiczenie 2

Refleksja i pytania i odpowiedzi

Referencje i bibliografia



METODYKA OPOWIADANIA HISTORII POPURZEZ ZDJĘCIA

Metodologia ta wprowadza innowacyjne podejście do nauczania poprzez integrację cyfrowego storytellingu z fotografią.

Oparte na neuronauce storytelling sprzyja tworzeniu więzi emocjonalnych, dzięki czemu informacje stają się bardziej przystępne i łatwiejsze do zapamiętania.

Metoda ta stanowi odpowiedź na wyzwania, przed jakimi stają uczniowie pozbawieni motywacji i mający trudności w nauce, wykorzystując współczesne technologie do stworzenia angażującego, integracyjnego środowiska nauki.

Storytelling zwiększa zaangażowanie, kreatywność i zrozumienie wszystkich przedmiotów objętych programem nauczania, jednocześnie uwzględniając różnorodne potrzeby edukacyjne, w tym uczniów mających trudności w nauce.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



METODYKA OPOWIADANIA HISTORII POPURZEZ ZDJĘCIA KOMPLETNE RAMY

Metodologia ta obejmuje serię trzech webinarów oraz wytyczne dla prowadzących szkolenia. Jest ona przeznaczona do stosowania wraz z zestawem najlepszych praktyk dotyczących cyfrowego opowiadania historii, które również stanowią część WP3.

Opiera się ona na wiedzy zdobytej dzięki podręcznikom dla uczniów i nauczycieli „Nauczanie poprzez cyfrową fotografię immersyjną” opracowanym w ramach WP2.

Webinaria dotyczące metodologii są częścią kompleksowego ekosystemu edukacyjnego, w którym uczniowie aktywnie tworzą wiedzę, głęboko angażując się w różne tematy programowe, co prowadzi do opracowanych przez uczniów immersyjnych lekcji w ramach WP4.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Webinar 1: Podstawy cyfrowego storytellingu

Dzisiaj zajmiemy się:

- wprowadzeniem do cyfrowego opowiadania historii,
- kluczowymi elementami struktury opowieści, - przykładami opowiadania historii z wykorzystaniem mediów cyfrowych i fotografii.



Po co opowiadać historie?

3 główne powody

1. Wzmocnienie pozycji

- Dzielenie się opiniami i punktami widzenia
- Przestrzeń dla osób, które czują się niedostatecznie reprezentowane w piśmie
- Alternatywa dla komunikacji tekstowej
- Inne podejście do złożonych pojęć



Po co opowiadać historie? (ciąg dalszy)

2. Refleksja

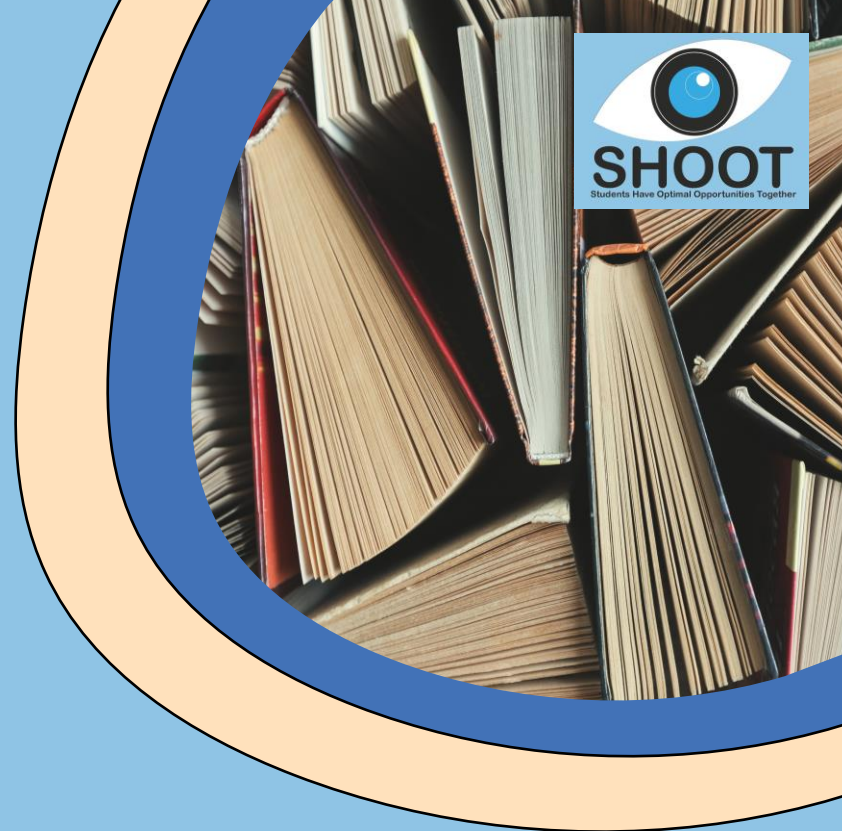
Zrozumienie siebie i innych

Badanie naszego sposobu myślenia,
tożsamości i idei

3. Głębokie uczenie się

Wykraczanie poza zapamiętywanie

Osiągnięcie głębokiego zrozumienia



Po co opowiadać historie?

Czy potrafisz znaleźć inne powody?

Dlaczego opowiadać historie?

Dlaczego opowiadać historie teraz?

Dlaczego ludzie opowiadali historie w przeszłości?

Osobiste wspomnienie: jaka historia zmieniła
Twoje spojrzenie na coś?





Czym jest cyfrowe opowiadanie historii?

*Opowiadanie historii za pomocą **zdjęć** + **dźwięku** + **słów** + **wyobraźni**.*

Fotografia (Twoje zdjęcia opowiadają historię)

Głos / tekst (kierujesz znaczeniem)

Muzyka lub efekty dźwiękowe (nadają nastrój)

Dlaczego ma to znaczenie:

Pamiętamy historie, które wywołują w nas **emocje**.

Zdjęcia pomagają nam spojrzeć na świat z **perspektywy innych osób**.

Siła historii nie wynika z użycia drogich narzędzi — chodzi o **emocje i przekaz**.



Tradycyjne vs cyfrowe opowiadanie historii



Tradycyjne opowieści

Tylko w formie pisemnej lub ustnej

Ograniczone do słów

Publiczność słucha/czyta

Niektórym trudniej nadażyć

Komunikacja jednokierunkowa



Cyfrowe opowieści

→ Zdjęcia, głos, wideo, tekst w jednym

→ Więcej sposobów na wyrażenie pomysłów

→ Publiczność **widzi, słyszy, czuje**

→ Wspiera **różne style uczenia się**

→ **Interaktywne**, społecznościowe, łatwe do udostępniania



Historia i ewolucja

Od ustnego przekazywania opowieści do
nieustannie zmieniających się mediów

Ustne

Pisemne

Drukowane

Wizualne/audiowizualne

Cyfrowe

Online



Każde nowe rozwiązanie technologiczne poszerzało nasze możliwości
opowiadania historii.

Narzędzia cyfrowe to tylko najnowszy rozdział w tej historii.

Rezonans emocjonalny: Jak obrazy wywołują empatię

Fotografia **uchwyc**a chwilę, uczucia i kontekst.

Obrazy przekazują **więcej** niż słowa.

Twoje **unikalne spojrzenie** staje się głównym bohaterem.

Zaangażowanie emocjonalne pomaga odbiorcom nawiązać głęboką więź.



Dofinansowane przez
Unię Europejską





Struktura opowieści w narracjach wizualnych

część 1

Piramida Freytaga:

1. Ekspozycja
2. Rozwój akcji
3. Punkt kulminacyjny
4. Upadek akcji
5. Rozwiązanie





O jaką znaną historię chodzi?

1. Przedstawienie dwóch rodzin
2. Chłopak i dziewczyna spotykają się, zakochują w sobie i pobierają się, pomimo sprzeciwu rodzin
3. Dwa morderstwa komplikują sytuację chłopaka, co prowadzi do jego wygnania
4. Dziewczyna udaje swoją śmierć, aby uniknąć małżeństwa z kimś innym
5. Chłopak i dziewczyna popełniają samobójstwo





Struktura opowieści w narracjach wizualnych

część 2:

Aby łamać zasady, trzeba je najpierw poznać.

Modele takie jak piramida są niezbędne do uzyskania solidnych podstaw, **ale**

1. Odchodzenie od modeli jest również mile widziane, o ile się je zna.
2. Nowe media za każdym razem tworzą nowe warunki i środowiska narracyjne.
3. Media cyfrowe słyną z przerywania ciągłości narracji.



Ćwiczenie praktyczne: „Klasyczna” struktura

1. Obejrzyj film zatytułowany „The Underdogs” (Słabsi).
2. Określ elementy struktury fabuły. Ile czasu zajmuje rozwinięcie poszczególnych części historii?
3. Jakie emocje wywołuje w Tobie ta historia?



Jak historie tworzą emocjonalną więź

- ✓ **Osobista perspektywa:** Każda historia wykorzystuje indywidualny głos lub rozpoznawalną postać.
- ✓ **Czynniki wywołujące emocje:** Muzyka, ton głosu, obrazy i tempo wywołują empatię.
- ✓ **Tematy, z którymi można się utożsamić:** Wolność (Ściany), godność ludzka (Renia Spiegel).
- ✓ **Autentyczność:** Prawdziwe lub częściowo prawdziwe doświadczenia sprawiają, że widzowie nie tylko rozumieją, ale także odczuwają.
- ✓ **Wspólna refleksja:** Historie zachęcają widzów do porównania własnych emocji i wartości.



Praktyczne przykłady cyfrowego storytellingu

Pamiętnik Renii Spiegel

Krótkie filmy z Muzeum Żydowskiego w Galicji, które przekształcają prawdziwy pamiętnik w narzędzie edukacyjne dotyczące praw człowieka.

Pokazują, jak osobiste historie budują empatię i ożywiają historię.



Praktyczne przykłady cyfrowego storytellingu

Equipo Planeta

Program telewizyjny dla dzieci łączący prawdziwych ludzi, lalki i animację.

Pokazuje, jak opowiadanie historii może uprościć złożone tematy, takie jak zrównoważony rozwój, poprzez zabawę i wyobraźnię..



Praktyczne przykłady cyfrowego storytellingu

Walls

Animowana opowieść cyfrowa autorstwa greckich licealistów, zainspirowana wierszem C.P. Cavafy'ego.

Ilustruje, w jaki sposób sztuka i poezja mogą być wykorzystane do dyskusji na temat integracji, granic i przynależności.



Ćwiczenie praktyczne: Burza mózgów dotycząca waszych historii

Zadanie: Zaprojektuj cyfrową opowieść dla swojej klasy.

1. Pomyśl o przedmiocie szkolnym (np. naukach ścisłych, literaturze, historii, geografii, sztuce).
2. Przeprowadź burzę mózgów na temat, który mógłby stać się cyfrową opowieścią — czymś, co uczniowie mogliby sfotografować, opowiedzieć lub kreatywnie zwizualizować.
3. W małych grupach omówcie:
 - Jakie przesłanie miałyby przekazać ta opowieść?
 - Jakie emocje powinna wywoływać?
 - Jakie obrazy lub głosy mogłyby ją wyrazić?
4. Każda grupa dzieli się jednym zdaniem zaczynającym się od: „Nasza opowieść pokazałaby uczniom, że...”.





Dziękuję!

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Creative Commons licence (either free or 4.0 share alike)



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Referencje i bibliografia

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)



ZESPÓŁ SHOOT

FORIUM.
FORMAZIONE DELLE RISORSE UMANE

LICEO MARCONI
M
SAN MINIATO

 **Inno Hub**
Valencia

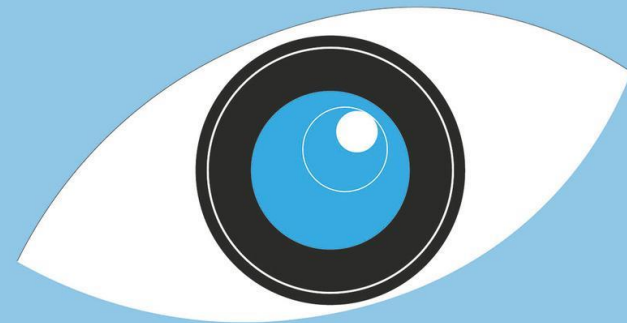


 **idec**

3.
Γυμνάσιο Νέικατος


DANMAR
COMPUTER


NÜH
Noored Ühiskonna Heaks



SHOOT

Students Have Optimal Opportunities Together

Dofinansowane przez
Unię Europejską

