

4. Digitalni storytelling: dekodiranje medijskih jezikov (besedilo, slike, zvok)

Prvi del učnega načrta se ukvarja z znanjem o medijskih jezikih in dodani vrednosti medijske in informacijske pismenosti.

Drugi del učnega načrta, tako imenovani MILAB, pa vključuje konkretne primere kako poučevati o različnih medijskih jezikih.

Definicije (glej slovar)

- Predstavitve
- "Storytelling"
- Dolge pripovedne oblike
- Kratke pripovedne oblike
- Ustvarjalnost

Oris aktivnosti

DEL I Gradnja temeljnih znanj

1. Medijski jeziki včasih
2. Medijski jeziki v digitalnem svetu
3. Lastnosti slik in besedil
4. Priložnosti in tveganja
5. Učni cilji, kompetence in dodana vrednost medijske in informacijske pismenosti
6. Evalvacija
7. Materiali za vajo

DEL II MILAB

- Stopnja 1: aktivnosti
- Stopnja 2: aktivnosti
- Stopnja 3: aktivnosti

DEL I (4 x 45 MIN)

1. Predstavitev (20 MINS)

Pred digitalno dobo? Iz besedila v besedilo v vizualno... Iz besedila...

Srečanje 1: 45 MIN

- Pomen informacij v obliki besedila: razširjanje informacij, organizacija idej, arhiviranje informacij, označevanje informacij (na primer knjižnice in medijski centri)
- Elementi informacij v obliki besedil: besede, slovarji, odstavki, naslovi, stili...
- Tipi besedilnih medijev: besedila različnih formatov (knjige, revije, časopisi, plakati)

Namig učitelja:

Predstavite učencem iskanje po knjižničnem gradivu ter različne oblike klasifikacij, norma in citiranja (MLA, APA...).

... v besedilo kot vizualna oblika.

❖ Glavni elementi dizajna besedila:

- tipkovnica (fonti, velikost, stili...)
- abeceda in števila (posebni znaki...)
- poudarek (osvetlitev, poševno, naslovi/podnaslovi, ...)
- postavitev (odnos besedilo-slika, robovi, stolpci, poravnava...)
- linki in hiperlinki (bibliografija, opombe, kazalo vsebine...)

Namig učitelja:

Predlagajte učencem, da analizirajo postavitev članka v časopisu in primerjajo dizajn različnih vrst časopisov. Primerjajo lahko na primer naslove, font (Helvetica ali Times New Roman. To lahko med drugim počnejo tudi na spletu.

Veliko elementov dizajna besedila je formatiranih že vnaprej v programih, ki so namenjeni za procesiranje besed. Učence seznanimo s tem, da ti programi obstajajo in da se moramo zavedati, da jih uporablja ogromno ljudi.

➔ Nove kratke pripovedne oblike obstajajo poleg daljših pripovednih oblik

Te spremembe vplivajo na digitalni »storytelling«, način na katerega ustvarjamo novice in fiktivne informacije. Oblika, postavitev in format različnih medijev vpliva na način, kako mi beremo in pišemo. Pomembno je, da razumemo, kakšne so lastnosti različnih formatov (vizualno, avdio, tekst) in kakšen je njihov skupni potencial za »storytelling« (v video igrar, serijah, filmih...). Danes »storytelling« ustvarja dolge pripovedne formate (TV serije, zbirke knjig, članke v časopisih, grafične novele...) kot tudi kratke pripovedne formate (tweeti, objave, "zgodbe" ...).

2. Medijski jeziki v odnosu do digitalnega sveta (25 MIN)

Kaj je novega na področju medijskih jezikov?

Vizualna podoba prevlada nad tekstem

V digitalnem svetu vizualne podobe prevladajo nad tekstem, saj se tekst vizualizira na ekranih. Dodatno se mnoge vizualne podobe vključujejo v tekst bolj, kot se kdaj prej.

Tekst je uporabljen v kratkih pripovednih oblikah v blogih, na wikipedii, v spletni komunikaciji in je inkorporiran v družbena omrežja preko slik ali animiranih slik (filmi, videi).

Slike in vizualne predstave so dostopne brez konteksta, ustvarjajoč dokumente brez teksta (na primer, Google iskanje omogoča dostop do "slik" ali do samih vizualizacij).

❖ **Glavni elementi dizajna:**

- kompozicija (ravnotežje, fokus na centru, v okvirju/izven okvirja...)
- gibanje (smer, pretok vizuala, pozicioniranje, vzorci...)
- perspektiva (3D, 2D, rotacija, ...)
- ritem (dodana vrednost zvoka, glasbe, teksta...)

Multimedijska vsebina vključuje tekst, sliko in zvok

V digitalnem svetu je zvok pomemben del »storytelling-a«: podcasti, video posnetki, platforme za predvajanje glasbe (Deezer, Spotify), video igre ...

Obstajajo različne zvočne oblike in zapisi npr. MP3 za kompresijo in prenos zvočnih datotek ali pa WAV (Microsoft) za zvok računalniških iger. Platforme za glasbo omogočajo poslušanje kjerkoli in kadarkoli (Spotify, YouTube, ...)

❖ **Glavni elementi zvočnega dizajna:**

- Harmonija, tonaliteta
- Zvočni učinki (vse, kar ni dialog in glasba)
- Glasba
Miksanje: kombinacije zvočnih elementov (ravnotežje, ritem)
- Tempo in časovno urejanje (z ali brez slikovnega materiala)
- Prehodi (pojenjanje, tišina/zvok)

3. Značilnosti medijskih jezikov

❖ **Diskusija: Kaj so po vašem mnenju značilnosti medijskih jezikov? (25 MIN)**

- Grajenje digitalnih zgodb in urejanje teh
- Biti "ustvarjalec" (ustvarjanje, miksanje, remiksanje, ustvarjanje glasbenih seznamov... kot "amater" ali pa "profesionalec")
- Nalaganje vsebin (miksanje, remiksanje...)
- Deljeno soglasje + informirano soglasje (komentarji, sodelovanje z drugimi)
- Platforme za sofinanciranje (na primer Kickstarter, GoFundMe in Indiegogo)
- Zavedanje avtorskih pravic

Namig učitelja:

Lahko se osredotočite le na eno od teh tematik.

Učenci lahko raziskujejo platforme kot so Patron.com, Koffee.com in se naučijo, kako prispevati avtorjem, katerih glasbo poslušajo.

❖ **Formati in primeri medijskih jezikov in digitalnega storytelling-a (20 MIN)**

- ⇒ video igre
- ⇒ infografike in vizualna predstavitev podatkov
- ⇒ spletno oddajanje in »podcasting«

Namig učitelja:

Učencem povejte, da uporaba programske opreme lahko predstavlja nevarnost za njihov računalnik, saj se virusi pogosto širijo tako, da jih pripnejo v glasbene in slikovne datoteke.

- Uporaba multimedijskih vsebin se je spremenila s prihodom interneta. Ljudem ni potrebno več kupiti celotnih CD-jev, TV nadaljevanj ali knjig, lahko izberejo le posamezne elemente in plačajo za njih kot za ločen artikel (na primer, kupijo posamezno pesem in ne albuma iTunes).
- Poslovni modeli objavljavanja in glasbena industrija so se spremenili iz oblike, da nakupujemo, v obliko, da se naročimo za vsebino in uporabo na platformah.
- Dekodiranje kompleksnih multimedijskih dizajnov je pomembno za razumevanje ustvarjanja informacij in informacijskih motenj.
- Digitalni »storytelling« oziroma pripovedovanje je kapaciteta za ustvarjanje daljših in krajših pripovednih oblik z uporabo digitalnih medijskih jezikov za posredovanje sporočil ciljni skupini. Poleg literature in umetnosti so te pripovedne oblike postale pripomoček v različnih sektorjih kot je politika (manipulacija mnenj) ali pa socialno zagovorništvo (opozarjanje na določeno problematiko).
- Digitalno pripovedovanje je lahko skupek pričakovanih deljenega soglasja (čustva, avtentičnost, bližina) in zahtev informiranega soglasja (kvaliteta, zanesljivost vira, problemsko reševanje).

Srečanje 3: 45 MINS

4. Priložnosti in nevarnosti medijskih jezikov? (15 MIN)

❖ **Diskusija:** Kaj veste o avtorskih pravicah?

Leta 1996 je več kot 100 držav podpisalo dve pogodbi Svetovne organizacije za intelektualno lastnino (WIPO) glede intelektualne lastnine v digitalnih vsebinah.

➔ V EU je bila leta 2019 sprejeta direktiva o avtorskih pravicah v digitalni dobi. Ustvarjalec vsebine ima avtomatsko avtorske pravice, razen če se temu odpove (tudi na spletu).

➔ V ZDA, "poštena uporaba" v avtorskih pravicah dovoljuje citiranje daljših odstavkov za izobraževalne namene.

➔ »Creative Commons« je neprofitna alternativa polnim avtorskim pravicam (kot »share-alike«, kjer lahko vsebine uporabljamo zastonj). Sklicuje se na sklenitev pogodbe o skupni rabi na platformah družbenih medijev in na nekomercialno sfero (glej LP 1).

Porajajo se etična vprašanja glede avtorskih pravic, zlasti plagiatorstva (ravno zaradi preprostosti mešanja vsebin na platformah družbenih medijev).

Namig učitelja:

Začnete lahko z vsebinami, kjer učenci razmišljajo o tem, kako uporabljajo spletne vire in preverite, ali se zavedajo pomena avtorskih pravic. Opozoriti jih je potrebno na nevarnosti plagiatorstva, saj so programi za odkrivanje le tega vedno pogostejše na voljo v šolah in na univerzah.

Vir:

“The artist in you”, v priročniku *The Web We Want* (<http://www.webwewant.eu>) ponuja vrsto dejavnosti, v sklopu katerih mladi preiskujejo svojo ustvarjalnost in se naučijo več o plagiatstvu, avtorskih pravicah in drugem.

Vir:

Ko boste morali objaviti projekt na splet, lahko učence prosite, da izberejo skupno licenco po lastni izbiri: <https://creativecommons.org> Stran je prevedena v več jezikov.

❖ Priložnosti in tveganja (20 MIN)

Vsi bi morali biti previdni pri nezakonitih vsebinah. Te najdemo v različnih oblikah: otroška pornografija, obrekovanje in spodbujanje sovraštva do manjšin itd. V medijskih jezikih lahko v obliki spletnega sovražnega govora ali nekonsenzualnega »sektiranja«, ki je opredeljeno kot dejanje pošiljanja sugestivnih in eksplicitnih vsebin (pogosto slik in video sporočil preko telefona, računalnika, spletne kamere ali drugih naprav). Lahko ima pravne posledice, obenem pa vpliva tudi na e-ugled in e-prisotnost (zaradi možnosti hitre razširitve po družbenih medijih).

Nezakonita vsebina lahko preizkuša našo svobodo izražanja in mnenj: dotakne se meja tistega, kar je v družbi sprejemljivo ali nesprejemljivo, kaj je dopustno ali nedopustno (na primer nekatere oblike sovražnega govora).

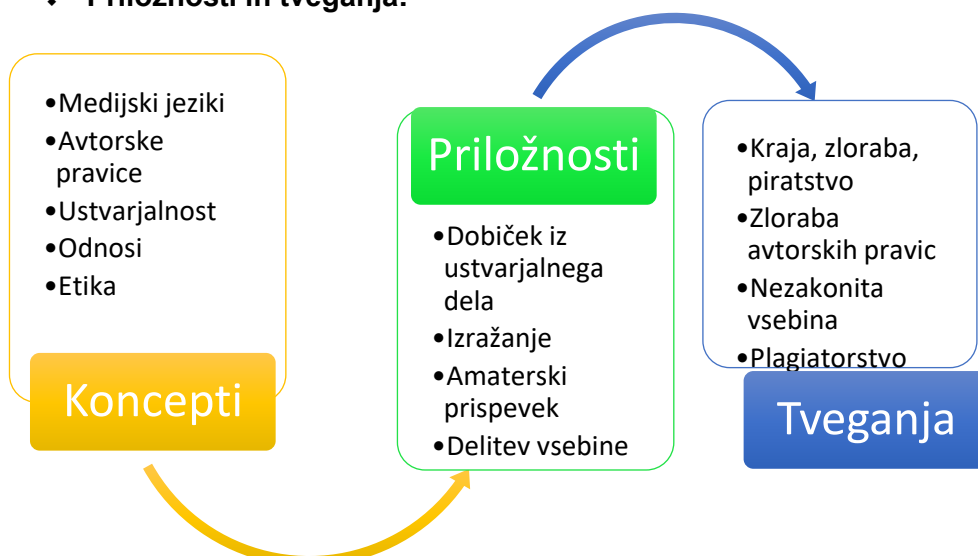
Namig učitelja:

Mnoge države imajo modro številko za prijavo nezakonitih vsebin.

Vir:

V EU obstaja INHOPE, ki je mreža nacionalnih telefonskih linij. Telefonske številke sodelujejo s ponudniki internetnih storitev (ISP) in policijo ter vam lahko pomagajo pri obravnavi nezakonitih vsebin

❖ Priložnosti in tveganja:



Grajenje spretnosti kritičnega mišljenja pri učencih: AIR

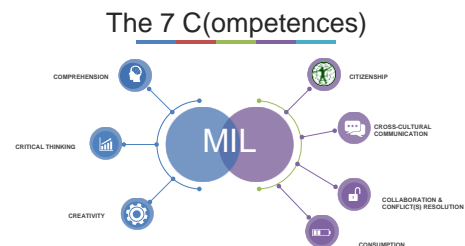


5. Osredotočimo se na **KOMPETENCE RAZUMEVANJA IN USTVARJALNOST (7C) (10 MIN)**

Ustvarjalnost uporabnikom omogoča krepitev in obvladovanje številnih višjih kognitivnih procesov in spretnosti (od analize virov, razvrščanja pomena besedila/slike/zvoka in interpretacije informacij).

Vse te višje kognitivne veščine razvijamo preko igr in samostojnih projektov.

Glej slovar in uvod.



❖ **MIL kompetence: kategorije le teh v luči KOMPETENC RAZUMEVANJA IN USTVARJALNOSTI**

Učenci bodo pridobili:



❖ **Dodana vrednost MIL-a za človekove pravice**

⇒ Svoboda izražanja

Srečanje 4: 45 MIN

6. Evalvacija (45 MIN)

Pojdite na spletno mesto za časopis/revijo in prosite učence, da ocenijo besedilo, slike in načela oblikovanja (vsaj 2), ki jih prepoznajo glede na spodnjo medijski vsebino in oblikovalsko mrežo (ponovna uporaba le te med MILAB-om).

Področja	Vprašanje	Ocena s strani učencev: Opišite in ocenite skladnost ter utemeljite svoje odgovore
NAČELA OBLIKOVANJA		
Slika	<i>Kompozicija?...</i>	
Zvok	<i>Ritem?...</i>	
Tekst	<i>Uporaba besed?</i>	
OBCINSTVO SPOROČILO	IN	
Producent	<i>Kdo je spisal besedilo?</i>	
Ciljna publika	<i>Kdo je ciljna publika?</i>	
Namen	<i>S kakšnim namenom je bila vsebina ustvarjena?</i>	
Ključno sporočilo	<i>Kaj je ključno sporočilo vsebine?</i>	
Medij	<i>Kateri medij je bil izbran? Katera platforma je bila uporabljena?</i>	

7. Podporna gradiva za usposabljanje (glejte dodatni razdelek k načrtom lekcije)

- ⇒ Sklicevanje na druge materiale in vire (UNESCO Media izobraževalni paket)
- ⇒ Uporabne povezave za pedagoško animacijo
- ⇒ Slovar
- ⇒ Uporabna programska oprema za integracijo MIL vsebin v učnih vsebinah (spletni viri po državah)
https://docs.google.com/spreadsheets/d/10wxqYEe9O8GiSKo8kTjv8uQqpkOeHJp5_k0ytBcZsdU/edit?usp=sharing

Gremo korak DLJE

PART II MILAB (4 x 45 MIN srečanj, glede na urnik MIL)

Aktivnosti MILAB so zasnovane v skladu s tremi fazami (1 – začetek, 2 – konsolidacija, 3 – poglobitev). Tri stopnje so okvirne: sledite jim lahko, kot je predlagano spodaj, ali pa se uporabljajo v modularnem (»plug in«) pristopu; odvisno od časa, ki je dodeljen MIL in/ali stopnje zaželenega rezultata.

Vključujejo več pedagoških dejavnosti, vključno z: delavnicami, igranjem vlog, pisanimi vajami in igrami. Raziskujejo različne medijske formate, kot so blogi, videoposnetki in spletni članki, da bi učenci lažje zgradili spretnosti kritičnega mišljenja (AIR).

RAZISKOVANJE MULTIMEDIJSKEGA DIZAJNA IN USTVARJALNOSTI:

Prispevek k predstavitvi multimedijskih predstav/digitalnih zgodb (besedilo, slike, zvoki) s pomočjo skripte, zgodbe, infografike.

STOPNJA 1 (15-16):

RAZUMEVANJE ZVOKA IN PRIPOVEDOVANJA

❖ Analiza zvoka in pripovedovanja (45 MIN)

Video posnetki na Youtube (MTV digitalne dobe, moto: »Oddajajte se«). Učence prosite, da se razvrstijo v manjše skupine. Naj si izberejo glasbeni video, ki jim je všeč. Naj zapolnijo ključne elemente zvočne vsebine in oblikovanja:

- ✓ Namen zvočnih informacij
- ✓ Elementi zvočnih informacij
- ✓ Pridruženi vizualni sliki
- ✓ Pridruženi komentarji (zavzetost, uvrstitev, všečki...)
- ✓ Vprašanje avtorskih pravic

Namig učitelja:

YouTube je privzeto spletno mesto za izmenjavo glasbe med mladimi. Usmerimo jih lahko tudi na Bandcamp, SoundCloud, Deezer ali Spotify kot alternativne izbire.

❖ Analiza zvoka in pripovedovanja (nadaljevanje) (2X 45 MIN)

V majhnih skupinah naj učenci še naprej raziskujejo svoj video posnetek. Naj s pomočjo spleta zberejo čim več informacij o izbrani pesmi, zlasti o uporabi zgodb za »socialno zagovorništvo«.

Primeri virov:

“Apes**t”, The Carters (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=kbMqWXnpXcA>

“Born this Way”, Lady Gaga (2011) www.youtube.com/watch?v=wV1FrqwZyKw

“God’s Plan”, Drake (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=xpVfcZ0ZcFM>

“This is America”, Childish Gambino (2018) www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY

“Lemonade”, Beyonce

❖ **Evalvacija in povratna informacija** ~~Evaluation and feedback~~ (45 MINS)

~~Listen to music pieces from the 60ies like Prisluhnite skladbam iz 60. let, kot je “We Shall Overcome” (Pete Seeger ali/ Joan Baez, 1963) ali pa/er “Blowin’ in the Wind” (Bob Dylan, 1963). Pokažite, kako so del/Show how they are part of “politi/ ziranegacized rock-a” in uporabite glasbo za pripovedovanje zgodbe kontra-kulture and use music as storytelling for counterculture. Discuss how they denounce the Vietnam war and plead for Civil rights Pogovorite se, kako obsojajo vietnamsko vojno in se zavzemajo za državljanske pravice.~~

~~Alternately/Alternativa:~~

~~Pick an example of politically engaged music from your own country and present it to your classmates/ zberite primer politično angažirane glasbe iz svoje države in jo predstavite sošolcem.~~

STOPNJA 2 (16-17):

USVAJANJE VIZUALNIH INFOGRAFIK IN DIGITALNIH PREHODOV

❖ **Vizualna analiza in pripovedovanje (45 MIN)**

»MEME« : PEPE THE FROG

Naj se učenci razporedijo v skupine in si ogledajo popularni »meme«: Pepe the frog (različica žabe Kermita, ustvarjen s strani Matta Furie-a). Raziskujejo naj o ozadju mema: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pepe_the_Frog

Poglejte si original (risana serija); raziskujte različice (Trumpepe) ter kako so te uporabljene v političnem kontekstu (na primer med volitvami).

Pomagajte učencem, da razmišljajo o Pepetu in:

- ✓ **Namenu vizualnih informacij:** pritegniti pozornost, sintetizirati namen, ustvariti nove pomene, pomagati pri zapomnitvi...
- ✓ **Elementih vizualnih informacij :** linije, kontrasti, tekstura, barva, oblika, prostornina, 2D ali 3D...
- ✓ **Vrstah vizualnih medijev za »meme« :** fotografije, animirane slike, infografike, stripi...
- ✓ **Vprašanjih o avtorskih pravicah:** Matt Furie (vložil tožbo zoper izrabo njegovega dela in skušal izbrisati svoj lik).

❖ **Vizualna analiza in pripovedovanje - nadaljevanje (45 MIN)**

»MEMES«: BANKE MEMOV

- Osredotočite se na »meme« na splošno, tudi druge poleg žabe Pepeja.

- Raziščite podobe izide na spletu za nadaljnjo primerjavo: na primer pogledajte druge banke memov, ki govorijo o lokalnem političnem kontekstu, ter razmislite o njihovi vizualni učinkovitosti.

❖ **Ustvarjanje infografik (nadaljevanje) (45 MIN)**

»MEMI«: KAMPANJA ZAGOVORNIŠTVA

DELO V SKUPINAH (PO 2 ALI 3)

- Identificirajte temo, ki ima družbene, etične ali politične posledice (v kontekstu MIL-a) – v kontekstu digitalnega odtisa, digitalnega razkoraka, stereotipov, digitalnega nasilja
- Ustvarite »meme« za lokalno kampanjo (proti digitalnemu nasilju, za okolje...)
- Izberite orodje za objavo
- Sestavite vizualno podobo s pomočjo načel vizualnega oblikovanja (po potrebi ponovno uporabite »meme«...) in razpoložljive infografike (statistike, grafikone...)
- Objavite (če vam to ustreza)

❖ **Evalvacija in povratna informacija (45 MIN)**

Učenci naj svoj projekt ocenijo glede na medijski kontekst in oblikovanje:

Področja	Vprašanje	Evalvacija učencev: Opišite in ocenite skladnost ter utemeljite svoje odgovore
Načela oblikovanja		
Slika	<i>Kompozicija</i>	
Zvok	<i>Ritem?</i>	
Tekst	<i>Uporaba besed?</i>	
PUBLIKA & SPOROČILO		
Producent	<i>Kdo je napisal besedilo?</i>	
Ciljna publika	<i>Kdo je ciljna publika?</i>	
Namen	<i>S kakšnim namenom je bila vsebina ustvarjena?</i>	
Ključno sporočilo	<i>Kaj je ključno sporočilo vsebine?</i>	
Medij	<i>Kateri medij je bil izbran? Katera platforma je bila uporabljena?</i>	

STOPNJA 3 (18-19):

GRADNJA TRAJNOSTNEGA MULTIMEDIJSKEGA PRIPOVEDOVANJA

❖ **Multimedijska produkcija na družbenih medijih (45 MIN)**

Uporabite pametni telefon za snemanje in izmenjavo videov o kulturnih vidikih učencev (glasbena scena v državi, filmska scena, razstave...).

Naj raziskujejo pojme poštene uporabe, dovoljenj in zaslug za izdelke (fotografija, video).

❖ **Multimedijska produkcija na družbenih medijih (nadaljevanje) (45 MIN)**

Ko imajo svojo "zgodbo" (za Instagram, Snapchat), naj razmišljajo o svoji medijski vsebini in oblikovanju:

- ✓ Namenu multimedijskih informacij
- ✓ Elementih multimedijskih informacij
- ✓ Oblikah multimedijskega pripovedovanja: Facebook live, Snapchat ...
- ✓ Avtorskih pravicah

❖ **Multimedijska produkcija na družbenih medijih (nadaljevanje) (45 MIN)**

Naj učenci analizirajo svojo »zgodbo« v skladu z vsebino medijev in oblikovanjem ter povratnimi informacijami drugih. Naj objavijo »zgodbo«, če se glede te dobro počutijo. Kadar je mogoče, naj spremljajo komentarje, doseg, všečke...

Namig učitelja:

Spodbujajte učence, da ustvarijo interaktivne igre/vsebine (kvizi, vprašalniki,...) z dostopno opremo kot je Quia <quia.com/web>. Z Active Worlds lahko ustvarijo zgodbe, s Sim City pa simulacijske igre

❖ **Evalvacija in povratna informacija (45 MIN)**

Naj učenci napišejo kratek esej, kjer ocenijo in analizirajo učinek svoje »zgodbe« S pomočjo tabel o medijski vsebini in oblikovanju si lahko pomagajo, da se osredotočijo na tisto, kar se jim zdi res pomembno.