



# PRZEWODNIK WPROWADZANIA WIELOJĘZYCZNOŚCI W SZKOLE PRZY WYKORZYSTANIU CYFROWEGO STORYTELLINGU

---

## SCHEMAT REALIZACJI

## Cyfrowy storytelling jako metoda nauczania i uczenia się



## Cyfrowy storytelling jako pomysł na szkolny projekt

Zdecyduj razem z uczniami (na drodze dyskusji lub burzy mózgów) co będzie tematem i treścią projektu



Przeczytaj Rozdział 02.02. w podręczniku dla nauczycieli

Zdecyduj razem z uczniami, jakie narzędzia i materiały multimedialne wykorzystacie w tworzonej historii (podaj własne sugestie)



Przeczytaj Rozdział 04. w podręczniku dla nauczycieli

Rozdzielcie role w projekcie (ustalcie kto chce być narratorem, kto operatorem kamery, kto zajmie się montażem itd.)



Pozwól uczniom wykorzystać ich indywidualne talenty i zainteresowania

Zaplanujcie scenariusz wydarzeń i zacznijcie gromadzić elementy (tj. krótkie filmy wideo, nagrania audio, zdjęcia etc.), które pozwolą wam opowiedzieć waszą historię



Wykorzystaj zadanie praktyczne nr 02

Stwórzcie scenorys (storyboard) , który ułatwi Wam połączenie elementów historii w zwartą i interesującą całość.



Przeczytaj Rozdział 02.03 w podręczniku dla nauczycieli

## Wielojęzyczność w projektach cyfrowego storytellingu z udziałem rodziców uczniów i lokalnej społeczności

Zaangażuj w projekt osoby ze środowisk migrantów, postaraj się znaleźć punkty styeczne pomiędzy kulturą i językiem gości i gospodarzy, jako punkt wyjścia dla partnerskiego kontaktu

Wykorzystaj perspektywę wielojęzyczną i wielokulturową

Poznajcie różne wymiary wielojęzyczności i wielokulturowości poprzez proste historie i relacje (w aspekcie wartości równości i różnorodności)

Zastanówcie się razem nad wartością różnorodności kulturowej

Spotkaj się z rodzicami uczniów należących do społeczności imigranckiej

Wybierzcie historię, która będzie bazą dla projektu

Opracujcie i rozwińcie wielojęzyczną opowieść

Opowiedzcie historię za pomocą multimedialnych

Opracuj zadania, aktywności, które zrealizujesz w klasie z uczniami

Przeczytaj Rozdział 03.01 w podręczniku dla nauczycieli

Przeczytaj Rozdział 03.03 w podręczniku dla nauczycieli

Wykorzystaj zadanie praktyczne nr 03

Wykorzystaj zadania praktyczne nr 01 i 02

Przeczytaj Rozdział 04 w podręczniku dla nauczycieli

Przeczytaj Rozdział 03.02 w podręczniku dla nauczycieli

## Techniczne aspekty cyfrowego storytellingu w szkole – COMIC MASTER

Zacznij od ustawienia krawędzi i układu dla twojego komiksu! Wystarczy przeciągnąć i upuścić właściwe elementy w wybranym miejscu przeglądarki, po prawej stronie ekranu.



Wykorzystaj zadanie praktyczne nr 04

Kiedy skończysz, kliknij przycisk 'NEXT'

Wybierz tło, bohaterów, wypowiedzi lub myśli umieszczone w chmurkach, efekty specjalne i / lub rekwizyty, a następnie wskaż chmurkę i naciśnij 'T' aby edytować tekst, który ma się w niej znaleźć

Po ukończeniu procesu tworzenia i edytowania historii, zapisz ją (w tym celu musisz być zalogowany)

Zanim przystąpisz do pracy z narzędziami IT upewnij się, że uczniowie we właściwy sposób zaplanowali i wdrożyli poprzednie etapy pracy nad projektem.

## Ewaluacja i ocena projektów edukacyjnych wykorzystujących cyfrowy storytelling

Określ jasne cele pracy



Przeczytaj Rozdział 05.01 w podręczniku dla nauczycieli



Oceń każdy element pracy (nie tylko rezultat końcowy, ale także wszystkie mierzalne efekty wypracowane podczas projektu)



Przeczytaj Rozdziały 05.02 i 05.03 w podręczniku dla nauczycieli

Oceń proces (Jak przebiegała praca uczniów? Jak efektywna była kooperacja w zespołach?)



Wykorzystaj zadanie praktyczne nr 05

Uwzględnij samoocenę i ocenę rówieśniczą.

## Przykłady cyfrowego storytellingu w praktyce

Cypr



**Odwiedź stronę:**

**Ψηφιακή αφήγηση Ένα σεντούκι με e-ιστορίες**, <http://psifiakiafigisi.weebly.com/>  
**"το μικρό λουλούδι"** **ψηφιακή αφήγηση-παραμύθι**, <https://www.youtube.com/watch?v=6OM->

Niemcy



**Odwiedź stronę: Geschichten erzählen und Informationen vermitteln - Digital Storytelling**,

<http://mediendidaktik.jimdo.com/digital-storytelling/>

Włochy



**Odwiedź strony:**

**In viaggio con Giufa**, <http://159.213.82.125/scuolecasentino/mappagiufa/mappa.html>

**La storia del vecchio cercatore**, <https://stefanoalacqua.atavist.com/la-storia-del-vecchio-cercatore>

Polska



**Odwiedź stronę: Cyfrowe narracje, digital storytelling – warsztat w gimnazjum w Lublinie**,

<http://edukatormedialny.pl/2011/10/02/cyfrowe-narracje-digital-storytelling-warsztat-w-gimnazjum-w-lublinie/>

Hiszpania



**Odwiedź strony: Digital Storytelling: la nueva narrativa**

<http://www.educacontic.es/blog/digital-storytelling-la-nueva-narrativa>

**MOOC Uso educativo de la narración digital**: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL70-wFTtwWAYeQjy3crTc5-rFyptmKBAa>

**Maestro indagador: Narrativa digital en 4to grado**: <https://www.voutube.com/watch?v=HVETmcacH88>