

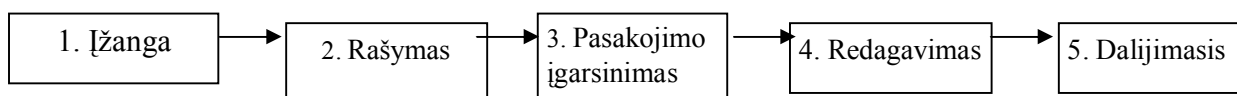


Microsoft Photo Story 3 for Windows

Photo Story – tai nemokama programa vaizdo įrašams kurti. Panaudojant įvairiausias nuotraukas, muzikos failus bei užrašus, galima sukurti išpūdingus vaizdo įrašus. *Photo Story* programa tiek mokytojų, tiek mokinių pateiktis daro įdomesnes. Šia programa galima paruošti filmukų mokyklos, klasės renginiams. Programa plačiai naudojama, kuriant skaitmeninius pasakojimus (angl. *digital storytelling*), apie kuriuos šiandien ypač daug kalbama kaip apie specifinį komunikacijos žanrą. Skirtingai nuo ankstyvųjų pasakojimo kūrimo ir perdavimo būdų ir galimybių, šiuolaikinis žmogus turi daugybę priemonių išreikšti save naudodamas socialinius tinklus, tinklaraščius, kurdamas garso ir vaizdo įrašus ir kt. (Czarnecki, 2009). Skaitmeninio pasakojimo sukūrimas reikalauja nemažai pastangų – pasakojamo dalyko supratimo, kuris užtikrina nuoseklų ir aiškų dėstymą, kūrybiškumo, kad pasakojimas taptų patrauklus ir savitas, tam tikros techninės ir programinės įrangos naudojimo įgūdžių. Tokios pasakojimo kūrimo ypatybės nulėmė aktyvų skaitmeninių pasakojimų pritaikymą mokymo procese.

Skaitmeniniai pasakojimai – tai pasakojimai apie mūsų gyvenimą, sukurti panaudojant skaitmenines technologijas. Pasakotojai gali nuspręsti pasidalinti savo istorijomis ne tik siaurame šeimos, draugų rate, bet papasakoti ir platesnei auditorijai internete.

Skaitmeninių pasakojimų kūrimo procesas



1. Įžangoje paaiškinama, kas yra skaitmeniniai pasakojimai, jų kūrimo etapai, šiame etape parodomi skaitmeninių pasakojimų pavyzdžiai. Svarbu, kad pasakojimų kūrimo atmosfera būtų draugiška, laisva.

Įžangoje svarbu:

- pasakyti skaitmeninių pasakojimų kūrimo elementus;
- tiksliai paaiškinti pasakojimo kūrimo procesą;
- iš anksto pranešti, ko reikės pasakojimo kūrimui (pvz., nuotraukų, pasakojimo juodraščio);
- aptarti kūrinių, apsaugotų autorystės teisėmis, panaudojimą;





2. Pasakojimo rašymas paprastai pradedamas nuo „istorijos rato“. Ši dalis yra skirta sužadinti pasakotojų mintis. „Istorijos rato“ metu yra atliekami įvairūs pasakojimo kūrimo žaidimai. Šis skaitmeninių pasakojimų kūrimo etapas, gali trukti nuo 2 iki 4 valandų. „Istorijos rato“ tikslas yra parašyti galutinį istorijos scenarijų ir parengti jį balso įrašymui. „Istorijos rato“ pagrindiniai reikalavimai: visi dalyviai turi būti įtraukti į veiklą, visa dalyvių pasakyta informacija turi būti konfidenciali, nei vienas dalyvis neturi atsiprašinėti už savo gebėjimų, pasitikėjimo stoką. Labai tikslinga pasidaryti pasakojimo juodraščio „lentą“. Į lentelę eilės tvarka įterpiamos nuotraukos, prie kurių parašytas atitinkamas tekstas.
3. Nuo pasakojimo įgarsinimo prasideda skaitmeninių pasakojimų techninė dalis. Pasakojimo kokybė labai priklauso nuo to, kaip yra įgarsintas pasakojimas, kokia garso kokybė. Svarbu, kad pasakotojo balsas būtų kuo natūralesnis. Apie skaitmeninių pasakojimų įgarsinimą informacijos rasite internetinėje nuorodoje:
<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/about/pages/recordingothers.shtml>
4. Pasakojimo redagavimas. Naudojant filmų kūrimo programas (Photo Story for Windows, Windows Live Movie Maker, Windows Movie Maker ir kt.), galima sumontuoti savo pasakojimą – sujungti garsą ir nuotraukas.
5. Paskutinis pasakojimų kūrimo etapas yra dalijimasis savo sukurtomis istorijomis su kitais žmonėmis.

„Istorijos rato“ žaidimai

1. Interviu iš šalia esančio asmens (ledlaužis)

Tai naudingas būdas pažinti žmones grupėje, suteikia galimybių daugiau surinkti informacijos nei įprastai, kai jie patys prisistato. Lengviau dalintis informacija apie kažką, nei kalbėti apie save. Interviu yra geras būdas grupei atsipalaiduoti, jaustis pakankamai pasitikinčiai pasakojant savo pasakojimą.

2. Vardų prisiminimas (ledlaužis)

Šis žaidimas yra ypač tinkamas jaunesniojo amžiaus grupei. Vienas grupės narys papasakoja apie save, pateikia vieną faktą iš savo pomėgių, kuriais norėtų pasidalinti. Tada asmuo, sėdintis šalia jo, pakartoja šią informaciją, prideda prisistatymą apie save ir papasakoja kitiems. Po kurio laiko pasiekiamas paskutinis asmuo, kuris turi daug prisiminti – šį vaidmenį galėtų sau prisiimti mokytojas.

Pvz., Jonas sako: „Tavo vardas yra Marytė ir tau patinka golfas, tu esi Petras ir groji būgnais, tu esi





Žaneta ir įmonėje gamini madingas sukneles, mano vardas yra Rasa ir man nepatinka vorai“.

3. Tarpusavyje nesusijusių žodžių žaidimas (ledlaužis)

Šis žaidimas naudingas mokant žmones meistriškumo kurti pasakojimus iš surinktų tarpusavyje nesusijusių žodžių. Kiekvienas grupės narys paprašomas parašyti žodį ant popieriaus lapo – labai tinka daiktavardžiai ar pavadinimus reiškiantys žodžiai. Po to, kai užrašomi žodžiai, gana efektyvu nupiešti piešinį. Mokytojas surenka lapus ir visus žodžius bei piešinius perkelia ant lentos. Tada kiekvienas dalyvis kuria pasakojimą naudodamasis visais sąrašo žodžiais, kuriuos jie perskaito grupėje. Retai, kada pasitaiko du tokie patys žodžiai. Pasakojimo kokybė nėra reikšminga. Kuo daugiau skirtingų žodžių, tuo geriau. Šis žaidimas yra tinkamas dalyviams atsipalaiduoti, leidžia pasijusti svarbiam, kuriant bendrą darbą.

Pvz., Obuolys, akiniai, laikrodis, ilgas, mašina, rožinis, mediena, batas. Ponia Mediena žvilgtelėjo į laikrodį ir pajautė palengvėjimą pamačiusi, kad ji turėjo tik 10 minučių, kol suskambės mokyklos skambutis. Ji troško suvalgyti rožinį damos obuolį. Ji pasižiūrėjo į obuolį ir nusistebėjo, kiek ilgai jis čia buvo. Ji buvo išalkusi ir be pinigų turėjo mažą pasirinkimą, todėl ją turėjo suvalgyti. “Tikriausiai laikas vykti į optiką” ji pasakė sau, “galbūt man reikia akinių”...

4. Apsispręsk

Dalyviai paprašomi parašyti apie savo gyvenimo laikotarpį, kai jie priėmė svarbų sprendimą. Aprašoma tokiu būdu, koku jiems patinka, bet naudoja tiksliai 50 žodžių. Šis žaidimas padeda pasiekti du tikslus. Pirmiausia, jis parodo tai, kas svarbu gyvenime priimant sprendimą, ir kokia tuo metu buvo savijauta. Antra, tai galimybė pasistengti jiems įvertinti glaudų tekstą.

5. Pirmas kartas

Pasakotojas rašo 10 minučių apie įvykį, kai jie darė kažką pirmą kartą, kaip jis jautėsi, kokį poveikį sukėlė kitiems. Tada pasakojimas padalinamas grupei nuraminti.

6. Degtuko žaidimas

Mokytojas turėtų garantuoti, kad naudojant degtukus nebus sukeltas gaisras. Stalo viduryje pastatyta stiklinė su vandeniu reikalinga degtukui įmesti, kai pasakotojas baigia savo pasakojimą.

Šis žaidimas tinka, norint akcentuoti sklandžią kalbą, gebėjimą papasakoti įvykį per trumpą laiką.

Duokite pasakotojui 10 minučių pasiruošti pasakojimui apie aistrą (potraukį). Trumpas pasakojimas galėtų būti apie asmenį, problemą, vietą, patirtą įspūdį. Pasakotojas pradeda pasakoti kai uždegamas degtukas, baigia – kai jis užgesa. Degtukas padeda sukonzentruoti mintis, moko pasakojimo glaustumo.





7. Meilė/Neapykanta

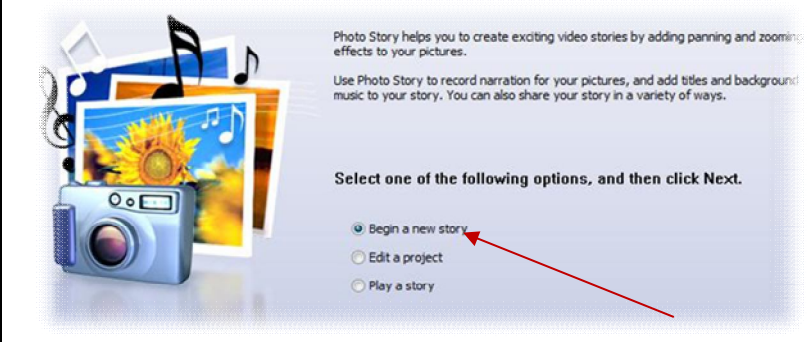
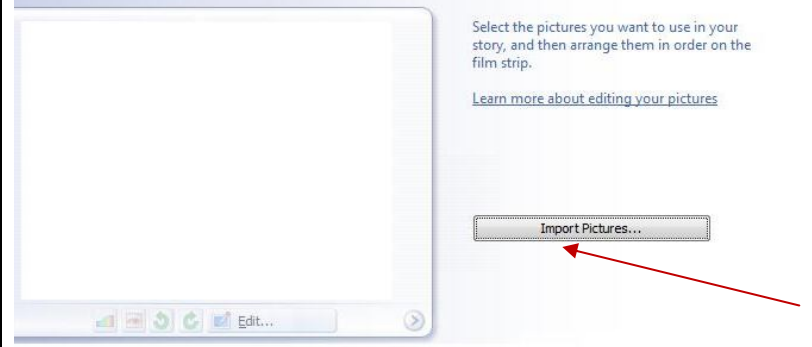
Kiekvienas dalyvis sukuria 10 daiktų, kuriuos jis myli, bei 10 daiktų, kurių jis nekenčia, sąrašą. Jį perskaito savo grupėje. Tai naudinga tuo, kad šis sąrašas pateikia galimo pasakojimo temą. Mokytojas paskatina juos vėl perskaityti sąrašą, išreiškiant emocijas, jausmingai pakeičiant balso diapazoną bei kalbos intonaciją, kuri bus naudinga, kai reikės įrašyti savo pasakojimą.

8. Asmeninės nuotraukos

Žmogui nuotraukos, kaip ir jų papasakotos istorijos, yra labai asmeniškias dalykas.

Žaidimo pradžioje dalyvis savo atsineštą nuotrauką parodo grupės nariams. Grupės nariai paskatinami parašyti pasakojimą apie įvykį ar žmogų užfiksuotą nuotraukoje. Kai visi sugalvoja ir papasakoja savo sugalvotas istorijas, nuotraukos savininkas pasakoja tikrąją istoriją. Tai įdomus būdas pamatyti skirtingą dalyvių suvokimą apie tam tikrą nuotrauką, įvykį.

Kaip naudoti Photo Story 3 for Windows programą

<p>Meniu Start atidarykite Photo Story 3 for Windows. Programos vedlys padės įveikti visus kūrimo etapus.</p>	
<p>Pirmas žingsnis – spustelėkite Begin a new story (pradedame naują projektą). Baigę spustelėkite mygtuką Next.</p>	 <p>Photo Story helps you to create exciting video stories by adding panning and zooming effects to your pictures.</p> <p>Use Photo Story to record narration for your pictures, and add titles and background music to your story. You can also share your story in a variety of ways.</p> <p>Select one of the following options, and then click Next.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> Begin a new story <input type="radio"/> Edit a project <input type="radio"/> Play a story
<p>Pridėkite norimas nuotraukas. Spustelėkite mygtuką Import pictures (importuoti nuotraukas).</p>	 <p>Select the pictures you want to use in your story, and then arrange them in order on the film strip.</p> <p>Learn more about editing your pictures</p> <p>Import Pictures...</p>



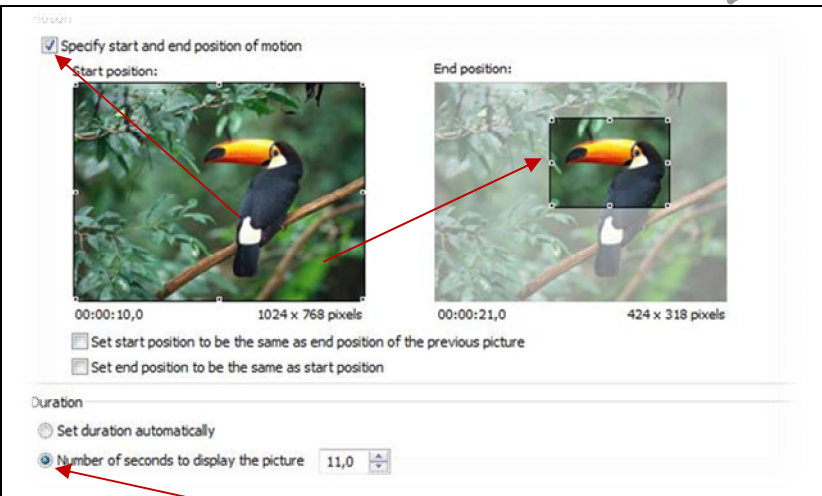


<p>Remove black borders (nukerpame nereikalingus juodus kraštus). Galite šį pasiūlymą praleisti, nes juodas apvadas iš esmės retai kada trukdo.</p>	
<p>Paspaudę po paveikslėliu esantį mygtuką Effect, galite parinkti nuotraukai norimą efektą. Prie kiekvienos nuotraukos galite sukurti užrašus.</p>	
<p>Naudojant mikrofoną prie kiekvienos nuotraukos galima pridėti pasakojimą. Paveikslėlio rodymo trukmė prisitaiko prie pasakojimo trukmės. Paveikslėlis matomas ekrane tol, kol baigiate kalbėti. Prie tos nuotraukos, prie kurios norite pridėti pasakojimą, spauskite raudoną mygtuką Record . Jei prie kurios nors nuotraukos pridėtą pasakojimą norite pakeisti, spauskite Delete  ir pasakojimą įrašykite iš naujo.</p>	<p>You can narrate your story by clicking the red Record button. Step through your pictures as you narrate by clicking a picture on the film strip.</p> <p>Learn more about customizing motion and selecting transitions</p> <p>00:00 Stopped</p> <p><Type notes here to aid your memory as you narrate this picture.></p> <p>Preview...</p>





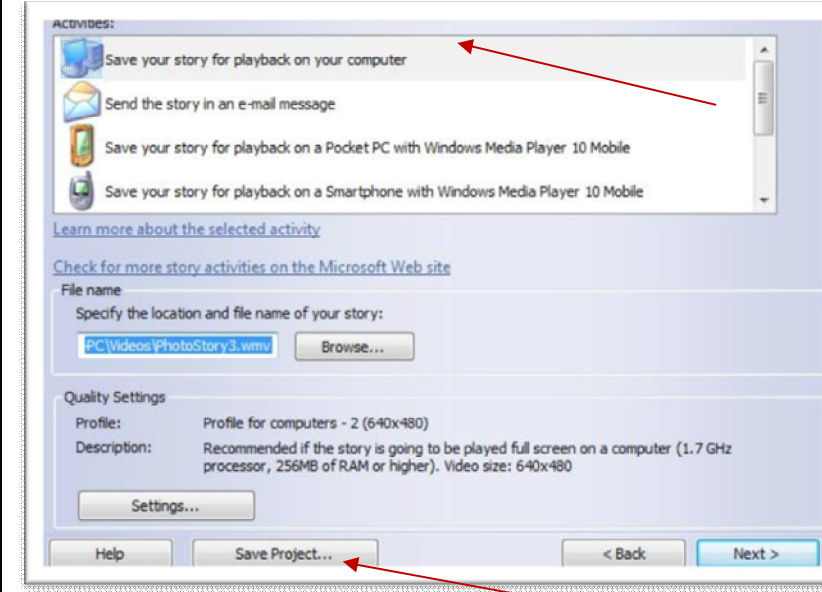
Spustelėkite **Preview...** norėdami peržiūrėti savo filmą. Pažymėję **Customize Motion**, atsivėrusiame lange pažymėkite varnelę **Specify start and end position of motion** užrašo ir nustatykite norimą judesį skiltyje **Transition**. Pasirinkimus išsaugokite spustelėdami **Save**. Jūs galite išskirti norimą detalę, atkreipti dėmesį. Šiame lange galite nustatyti, kiek laiko bus rodoma nuotrauka.



Kitas žingsnis – galite pridėti muzikos savo failui. Išrinkite tą paveikslėlį, nuo kurio norėtumėte, kad pradėtų groti muzika. Spauskite **Select Music** arba **Create Music**.



Paskutinis žingsnis – įrašykite sukurta pasakojimą norimu formatu **Save Your Story...** ir jį išsaugokite norimoje vietoje. Tikslinga įrašyti patį projektą, jeigu norėsite jį redaguoti arba įrašyti kitu formatu. Spustelėkite mygtuką **Save Project...**



Medžiaga parengė Rasa Januškevičienė

