

# IO1 - Produkcja i zarządzanie w mediach cyfrowych i społecznościowych.

*Podręcznik trenera dla produkcji modułów audio*

Opracowane przez JKPeV.

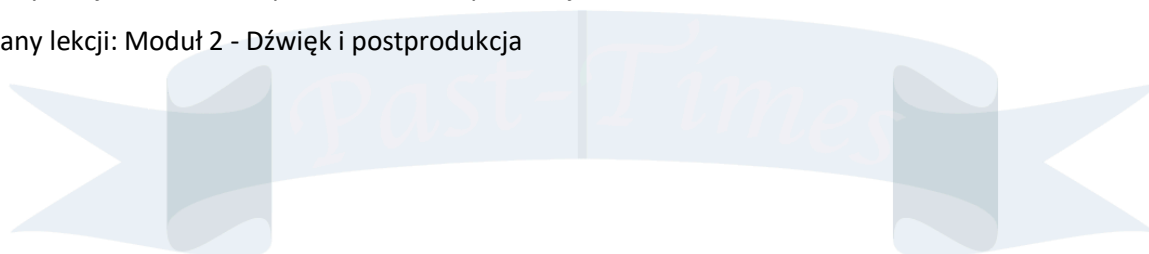
Maj 2019

*Past-Times*



## Spis treści

Wprowadzenie do podręcznika szkoleniowca do produkcji audio	2
Prowadzenie szkoleń z zakresu produkcji audio	2
Uwagi dla trenera	3
Osiągnięcia i zaniechania w realizacji tego programu szkoleniowego	3
Przegląd modułów produkcji audio	4
Efekty uczenia się	5
Deskryptory modułów	6
Moduł 1 - Wprowadzenie do produkcji audio	6
Moduł 2 - Produkcja audio i postprodukcja	6
Plany lekcji: Moduł 1 - Wprowadzenie do produkcji audio	6
Plany lekcji: Moduł 2 - Dźwięk i postprodukcja	12



## Wprowadzenie do podręcznika szkoleniowca do produkcji audio

Podręcznik trenera został zaprojektowany jako przewodnik dla trenerów dostarczających moduły produkcji audio w ramach programu PAST-TIMES Digital and Social Media Production and Management Curriculum (IO1), opracowanego jako podstawowy wynik projektu PAST-TIMES. Podręcznik ten ma na celu aktywne zaangażowanie uczestników w proces uczenia się. Jest to kluczowy dorobek intelektualny PAST-TIMES: Projekt "Historie, opowieści i obyczaje na rzecz podnoszenia świadomości międzykulturowej", finansowany w ramach programu Erasmus+.

Podręcznik trenera zawiera następujące elementy:

- Przegląd i wprowadzenie do modułów produkcji audio
- Porady i wskazówki dla trenerów dostarczających te treści.
- Plany lekcji dotyczące prowadzenia warsztatów twarzą w twarz

## Prowadzenie szkoleń z zakresu produkcji audio

Podręcznik dla trenerów prezentuje treści nauczania w formie bezpośredniej, zawarte w modułach programowych produkcji audio, które mają być dostarczone w ramach serii praktycznych warsztatów.

Moduły te zostały zaprojektowane tak, aby mogły być dostarczane uczniom ze środowisk migracyjnych, którzy chcieliby rozwijać swoje umiejętności produkcji audio, aby pomóc im w nagrywaniu mówionych historii. Od tego momentu w niniejszym podręczniku, uczniowie ze środowisk migracyjnych będą określani jako "uczestnicy".

Zawartość face-to-face dla dwóch modułów produkcji audio jest prezentowana jako 10 godzin nauki, w następujących modułach i jednostkach:

- Moduł 1 - Wprowadzenie do produkcji wideo - 5 godzin.
  - Jednostka 1 - rozumienie historii i znaczenia nagrań audio
  - Jednostka 2 - Sprzęt i produkcja wstępna
- Moduł 2 - Produkcja wideo i postprodukcja - 5 godzin.
  - Jednostka 1 - Praktyka produkcji wideo
  - Jednostka 3 - Postprodukcja

Ta osobista treść jest wspierana przez materiały do samodzielnej nauki, które są dostępne za pośrednictwem portalu e-learningowego PAST-TIMES, dostępnego pod adresem: <https://past-times.eu>. Samokierujący materiał dydaktyczny składa się z zasobów cyfrowych wspierających uczestników w planowaniu, produkcji i edycji ich projektów dźwiękowych. W ramach samodzielnej nauki uczestnicy są zachęceni do pracy w zespole w celu wyprodukowania i edycji swoich projektów dźwiękowych poza salą lekcyjną, jeśli jest to konieczne ze względu na dodatkowy czas. Wszystkie materiały do samodzielnego nauczania

zostały zaprojektowane i opracowane tak, aby wspierać realizację programu PAST-TIMES Digital and Social Media Production and Management Curriculum.

### Uwagi dla trenera

- Moduły te zostały zaprojektowane tak, aby zapewnić elastyczność w planowaniu, prowadzeniu i ocenie programu szkoleniowego.
- Materiały dydaktyczne obejmują programy nauczania w formie cyfrowej (Video & Audio) oraz Social Media Production and Management Curriculum, które można pobrać tutaj: <https://past-times.eu>.
- Jednostki mogą być używane niezależnie, jak również mogą być wydłużane lub skracane w zależności od poziomu doświadczenia i wiedzy fachowej uczestników.
- Tematyka szkoleń twarzą w twarz opiera się na praktycznych elementach wykorzystania dostępnych technologii do produkcji treści audiowizualnych i cyfrowych. Jeśli chodzi o teoretyczne treści nauczania, niektóre z tych tematów poruszane są tylko w ramach szkolenia bezpośredniego, podczas gdy uczenie się przez Internet zagłębia się w tematy dające uczestnikom możliwość poświęcenia im czasu i indywidualnego skupienia się na nich w zależności od ich poziomu doświadczenia i wiedzy.
- Po ukończeniu tego szkolenia, jego celem jest nabycie przez uczestników pewności siebie i kompetencji w zakresie wykorzystywania umiejętności związanych z mediami cyfrowymi do nagrywania i promowania ustnej historii w mediach społecznościowych. W związku z tym trener powinien zaangażować wszystkich uczestników warsztatów twarzą w twarz, zachęcać do aktywnego uczestnictwa i być gotowym do dostosowania materiału, jeśli zajdzie taka potrzeba, do potrzeb szkoleniowych uczestników, koncentrując się na technicznych elementach szkolenia.
- Przed rozpoczęciem warsztatu należy wyłączyć wszystkie telefony uczestników (w tym Twój!) i poprosić uczestników o umieszczenie etykiety z imieniem i nazwiskiem na biurku/osobie.

### Osiągnięcia i zaniechania w realizacji tego programu szkoleniowego

Trener powinien zawsze mieć na uwadze następujące "do's and don't" podczas każdej sesji edukacyjnej.

#### Dos:

- Przygotuj się z wyprzedzeniem!
- Zaangażuj uczestników i zachęcaj ich do uczestnictwa.
- Skorzystaj z pomocy wizualnych i zapoznaj się ze [stroną internetową https://past-times.eu](https://past-times.eu), aby uzyskać dodatkowe materiały do samodzielnej nauki.
- Mów wyraźnie i podłącz jeden temat do następnego.

- Używaj logicznej kolejności tematów.
- Zachęcać do zadawania pytań i udzielać informacji zwrotnych.
- Podsumowanie i podsumowanie na koniec każdej sesji.
- Korzystaj z dobrego zarządzania czasem.
- Bądź świadomy języka ciała uczestników.
- Kiedy jesteś obecny, skup się na oczach uczestników.
- Utrzymuj grupę skupioną na zadaniu.
- Oceniaj po każdej sesji!

#### **Nie ma mowy:**

- Nie odwracaj się plecami do uczestników podczas prezentacji.
- Nie blokuj pomocy wizualnych.
- Nie unikaj kontaktu wzrokowego!
- Nie stój w jednym miejscu - poruszaj się po pokoju.
- Nie ignoruj komentarzy i informacji zwrotnych uczestników (werbalnych i niewerbalnych).

#### **Przegląd modułów produkcji audio**

Moduły te zostały zaprojektowane tak, aby były dostarczane w formacie face-to-face, przez ponad 10 godzin kontaktu. Kolejne 5-godzinne dodatkowe szkolenie przydzielane jest jako samodzielne, a uczestników zachęca się do wykorzystania tego czasu na ukończenie projektów produkcji audio. Dodatkowo, dalsze 5-godzinne samodzielne uczenie się jest dostępne poprzez portal e-learningowy PAST-TIMES. Materiał ten składa się z zasobów cyfrowych wspomagających naukę technik produkcji audio z wykorzystaniem dostępnych nośników oraz dodatkowych instrukcji dotyczących nagrywania dźwięku.

Szkolenie twarzą w twarz podzielone jest na cztery jednostki, które składają się z dwóch następujących modułów:

#### **1. Moduł 1 - Zrozumienie historii i znaczenia zapisu dźwięku - 2 godziny**

##### ○ **Jednostka 1 - Teoria produkcji audio**

Osiągnięcie wysokiej jakości przy niskich kosztach

Role zaangażowane w produkcję dźwięku

##### ○ **Jednostka 2 - Sprzęt i produkcja wstępna**

Sprzęt, którego potrzebujemy do nagrania audio.

(Zapoznanie się ze sprzętem do produkcji audio)

Pre-Produkcja nagrań audio - kroki, które należy wykonać przed nagraniem dźwięku.

## 2. Moduł 2 - Planowanie i przeprowadzanie wywiadu audio - 8 godzin.

### o Jednostka 1 - Praktyka produkcji audio

Dłonie na szkolenie w zakresie produkcji audio, technik i praktyki montażu.

### o Jednostka 2 - Postprodukcja

Udostępniać i rozpowszechniać materiały audio. (Platformy do udostępniania materiałów audio)

### Efekty uczenia się

Po ukończeniu kursu szkoleniowego uczestnicy powinni być w stanie prawidłowo odpowiedzieć na poniższe pytania:

1. Co to jest dźwięk?
2. Jak technologia wpływa na sposób, w jaki słuchamy dźwięków?
3. Czy dźwięk jest ważniejszy od wideo?
4. Czego potrzebujemy, by nagrywać dźwięk?
5. Czy smartfon może działać jako adekwatne urządzenie do nagrywania dźwięku?
6. Czy i w jaki sposób możemy poprawić jakość naszych materiałów audio?
7. Jakie są zalety treści audio w porównaniu z innymi formami komunikacji medialnej (moc dźwięku)?
8. Jakiego sprzętu i narzędzi użyć, aby zapewnić dobrą jakość dźwięku?
9. Jakie są kluczowe kroki, które należy podjąć, aby stworzyć odpowiednie środowisko do nagrywania wywiadów audio?
10. Jakie są najczęstsze techniki postprodukcji audio? Poznanie podstaw edycji dźwięku i rozpoznanie różnic pomiędzy oprogramowaniem open source i profesjonalnym.
11. Jakie platformy mogą być wykorzystywane do dystrybucji i promocji treści audio?

Plany lekcji są opracowywane zgodnie z teoriami uczenia się przez doświadczenie Kolba. Uczestnicy wykonują ćwiczenia mające na celu refleksję nad swoją wiedzą, spostrzeżeniami i doświadczeniami. Po otrzymaniu informacji zwrotnej od grupy i dyskusji, oferowane są informacje merytoryczne, pozwalające na przemyślenia i ponowną ocenę, tam gdzie jest to istotne.

## Deskryptory modułów

W niniejszej sekcji przedstawiono w skrócie orientacyjną treść, która ma zostać ujęta w każdym z modułów dotyczących produkcji dźwięku.

### Moduł 1 - Wprowadzenie do produkcji audio

- Uczestnicy zapoznają się z podstawową historią i zabawnymi faktami dotyczącymi historii nagrań audio i narzędzi produkcji audio. Zostaną wykazane niskie koszty lub łatwo dostępne zasoby, które mogą być wykorzystane do osiągnięcia wysokich standardów produkcji.
- Uczestnicy zostaną zapoznani z teorią cyfrowego nagrywania dźwięku, różnymi profesjonalnymi urządzeniami i niskobudżetowym sprzętem.
- Uczestnicy zostaną zapoznani z różnymi technikami związanymi z produkcją dźwięku i zostaną zaproszeni do realizacji procesu planowania i produkcji ich krótkiego projektu dźwiękowego.

### Moduł 2 - Produkcja audio i postprodukcja

- Opierając się na teorii zgromadzonej w Module 1, uczestnicy wniosą swoją wiedzę na temat tworzenia treści dźwiękowych. Mogą to być projekty indywidualne lub zespołowe.
- Projekty będą rejestrowane przy użyciu tanich lub łatwo dostępnych zasobów.
- Projekty te będą realizowane w taki sposób, że w procesie postprodukcyjnym będą mogły być rozpowszechniane za pośrednictwem różnych platform - w tym platform mediów społecznościowych.
- Jeśli nie jest możliwe przygotowanie próbki swojego projektu historii mówionej, uczestnicy będą pracować w grupach nad projektami historii mówionej. Celem tej jednostki jest umożliwienie uczestnikom ćwiczenia nagrywania dźwięku na dostępnych urządzeniach, najlepiej na smartfonach.
- Uczestnicy będą następnie edytować swoje projekty w jednym lub kilku formatach, zgodnie z wymaganiami ustalonego sposobu rozpowszechniania.
- Uczestnicy będą korzystać z oprogramowania postprodukcyjnego open source audio w tej jednostce.

### Plany lekcji: Moduł 1 - Wprowadzenie do produkcji audio

Przydzielony czas: 5 godzin.

#### Efekty uczenia się

Ta jednostka poinstruuje uczestników:


1. Co to jest dźwięk i czego potrzebujemy do nagrywania dźwięku.

2. Sprzęt produkcyjny i wskazówki dotyczące improwizacji.

**Plan lekcji**

<b>Jednostka 1 - Teoria produkcji audio</b>			
Czas trwania: 2h			
<b>Treść i metoda</b>	<b>Protokoły</b>	<b>Materiały</b>	<b>Ocena i ocena</b>
<p><u>Powitanie i wprowadzenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener otwiera warsztaty, wprowadzając cele tego modułu i wprowadzając się do grupy (jeśli warsztaty prowadzi trener mediów cyfrowych).</li> <li>• Odwracając się dookoła grupy uczestników, trener prosi wszystkich o to:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Powiedz jak masz na imię,</li> <li>• Wyraź swoją motywację do wzięcia udziału w tym szkoleniu,</li> <li>• Dzielenie się wszelkimi doświadczeniami związanymi z produkcją dźwięku.</li> </ul> </li> </ul>	<u>10</u>	<p>Pokój z krzesłami ułożonymi w półkolu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczestnicy angażują się w ćwiczenie wprowadzające i poznają się nawzajem.</li> </ul>
<p><u>1.Co to jest dźwięk?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Używając flipchartów do nagrywania słów kluczowych z grupy, trener prosi wszystkich uczestników, aby opracowali, co oznacza dźwięk lub dźwięk lub czym jest definicja dźwięku w ich słowach (hałas, dźwięki mówiące, wibracje itp.).</li> <li>• Po wyczerpaniu pomysłów</li> </ul>	<u>30</u>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ogólne rozumienie dźwięku w formie interaktywnej dyskusji prowadzonej przez grupę i tutora.</li> </ul>



<p>trener przedstawia zestaw slajdów PowerPoint, aby wyjaśnić bardziej szczegółową definicję tego, czym jest dźwięk.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy dźwięk jest ważniejszy od wideo? Trener prosi wszystkich uczestników, aby podzielili się swoją opinią na ten temat. Po wyczerpaniu pomysłów trener przedstawia zestaw slajdów PowerPoint z przykładami wideo złego dźwięku i vice versa.</li> </ul>		<p>zespołów</p> <p>Flipchart i marker</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint</p>	
<p><u>Pre-Produkcja, Dlaczego i czego potrzebujemy do wysokiej jakości nagrań audio.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Używając slajdów PowerPoint, trener nakreśla sprzęt produkcyjny używany w produkcji audio - Różne typy mikrofonów, rejestratorów dźwięku, słuchawek i akcesoriów itp.</li> <li>• Po wprowadzeniu każdego narzędzia produkcyjnego pojawia się tania, darmowa lub łatwo dostępna alternatywa.</li> <li>• Na przykład mikrofon na wysięgniku może zostać zastąpiony przez smartfon z cyfrową aplikacją do nagrywania dźwięku w "trybie lotu", zamocowaną na końcu teleskopowego "samoprzylepnego drążka".</li> <li>• Uczestnicy tej sesji otrzymują program PowerPoint z</li> </ul>	<p>40</p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint</p> <p>Co najmniej jeden przykład każdego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zrozumienie tego elementu przejawia się w udanym montażu zestawu do produkcji wideo.</li> </ul> 

<p>alternatywnym oprogramowaniem do nagrywania dźwięku i kontynuują pobieranie i instalowanie go w celu późniejszego wykorzystania.</p>		<p>narzędzia produkcyjnego "hack" niezbędny do zapewnienia, że przynajmniej jeden w pełni wyposażony zespół może działać.</p>	
<p><u>Zapakuj się</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W ciągu ostatnich kilku minut sesji trener łączy wszystkich uczestników i prowadzi krótką informację zwrotną w celu ustalenia, w jaki sposób znajdują oni sprzęt i oprogramowanie, czy napotkali do tej pory trudności i czy mają jakieś otwarte pytania.</li> <li>Po uzyskaniu odpowiedzi na wszystkie pytania trener może zamknąć warsztaty.</li> </ul>	<p><u>10</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z krzesłami ustawionymi w półkolu.</p> <p>Flipchart i marker do nagrywania grupowego sprzężenia zwrotnego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oceny dokonuje się poprzez praktyczne zastosowanie informacji zawartych w następujących modułach.</li> </ul>
<p><b>Całkowity czas dla jednostki:</b></p>		<p><b>01:30 godziny.</b></p>	

### Plan lekcji

<p><b>Jednostka 2: Sprzęt i produkcja wstępna</b></p> <p>Czas trwania: 3h</p>			
<p><b>Treść i metoda</b></p>	<p><b>Protokoły</b></p>	<p><b>Materiały</b></p>	<p><b>Ocena i ocena</b></p>

<p><u>Witamy się i zbieramy informacje.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener otwiera warsztat, witając wszystkich uczestników i pytając, czy mają jakieś pytania dotyczące ich udziału w prezentacjach produkcji audio, o których mowa w punkcie 1.</li> <li>• Po uzyskaniu odpowiedzi na wszystkie pytania, trener może przedstawić program warsztatów.</li> </ul>	<p><u>10</u></p>	<p>Pokój z krzesłami ułożonymi w półkolu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zachęca się uczestników do zadawania pytań i wnoszenia wkładu w dyskusję grupową.</li> </ul>
<p><u>Sprzęt</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Używając slajdów PowerPoint, trener przeprowadza grupę przez różne konfiguracje wywiadów i nagrywania dźwięku, na przykład wywiad z dwoma osobami, gdzie w środku znajduje się jeden mikrofon itp.</li> <li>• Dzięki tej prezentacji uczestnicy mają możliwość zapoznania się z możliwościami i technikami stosowanymi w różnych sytuacjach z różnymi mikrofonami oraz ograniczeniami używanego sprzętu.</li> <li>• Korzystając z przykładów online i różnych mikrofonów, trener pokazuje różnice w jakości dźwięku w różnych środowiskach i sytuacjach.</li> <li>• Na przykładach offline trener prosi wolontariuszy o nagranie krótkich przykładów nagrań audio z dwoma lub więcej mikrofonami i odtworzenie wyników, tak aby można było pokazać różnice.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint</p> <p>Dostęp do przykładów wideo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocena następuje poprzez praktyczne zastosowanie informacji uzyskanych w następujących modułach.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trener pokazuje uczniom kilka wskazówek i sztuczek oraz tego, czego należy unikać, aby nie narażać na szwank jakości treści audio.</li> <li>● Zespoły mają następnie 15-20 minut na wypróbowanie niektórych urządzeń dostarczonych przez tutorów i wypróbowanie jakości dźwięku ich smartfonów.</li> <li>● Po tym ćwiczeniu grupa może przekazać trenerowi informację zwrotną na temat tego, w jaki sposób znalazła to ćwiczenie i czy ma dalsze pytania dotyczące sprzętu audio i oprogramowania, które testowała.</li> </ul>		<p>Flipchart i marker do rejestrowania sprzężenia zwrotnego testu</p>	
<p><u>Wskazówki dotyczące nagrywania dźwięku</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Za pomocą slajdów PowerPoint trener zapoznaje uczestników z różnymi zasadami, wskazówkami i metodami związanymi z nagrywaniem wywiadu audio.</li> <li>● Trener najpierw wyjaśnia te aspekty dla tradycyjnego nagrywania sesji audio, a następnie podaje przykłady, jak te techniki mogą być replikowane przy użyciu dostępnych technologii, takich jak tanie słuchawki mikrofonu, tanie mikrofony lawinowe, smartfony.</li> <li>● Zespoły mają 10-15 minut na ćwiczenie nagrywania dźwięku przy użyciu tej metody i udzielą</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</li> </ul>

<p>grupie informacji zwrotnej na temat tego, w jaki sposób znaleźli tę metodę i czy doświadczyli jakichkolwiek problemów.</p>			
<p><u>Produkcja wstępna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zespoły muszą zaplanować i przygotować się do nagrywania treści audio.</li> <li>• Powinni oni zdecydować o takich kwestiach, jak odpowiednia długość sesji audio, miejsca, sprzęt, pytania badawcze itp.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Długopisy i materiały do notatnika dla wszystkich zespołów.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zespoły współpracują w celu opracowania "planu strzelania" dla swoich projektów.</li> </ul>
<p><u>Zapakuj się</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczestnicy angażują się w grupowe sprzężenie zwrotne przy użyciu metody 3-2-1, gdzie dzielą się 3 rzeczami, których się nauczyli, 2 rzeczami, o których chcieliby się dowiedzieć więcej i 1 pytaniem, które mają jeszcze z warsztatów.</li> </ul>	<p><u>20</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z krzesłami ustawionymi w półkolu.</p> <p>Flipchart i marker do nagrywania grupowego sprzężenia zwrotnego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</li> </ul>
<p><b>Całkowity czas jednostki:</b></p>	<p><b>03:30 godziny</b></p>		

### Plany lekcji: Moduł 2 - Dźwięk i postprodukcja

Przyznany czas: 10 godzin (5 godzin nauki w warsztacie i 5 godzin (ok.) praktycznego zastosowania do produkcji i postprodukcji do uzupełnienia w ramach samodzielnej nauki, w zależności od potrzeb)

#### Warsztat twarzą w twarz - opcje zawartości produkcji

Przydzielony czas: 5 godzin.

## Efekty uczenia się

Ten moduł nauczy uczestników:

1. różnych opcji audio-wizualne dostępnych do opowiedzenia historii
2. praktycznych etapów przygotowania do zapisywania treści
3. tworzenia cyfrowych treści medialnych
4. pracy w zespole
5. podstawowych zasad edycji dźwięku
6. praktycznego doświadczenia w zakresie edycji projektów dźwiękowych

## Plan lekcji

<b>Jednostka 1: Praktyka produkcji wideo</b>			
Czas trwania: 2:30h			
<b>Treść i metoda</b>	<b>Protokoły</b>	<b>Materiały</b>	<b>Ocena/ Ocena</b>
<p><u>Otwarcie warsztatu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trener wita wszystkich uczestników warsztatów i przedstawia program tej jednostki.</li> <li>● Trener odpowiada na wszelkie otwarte pytania, które uczestnicy mogą mieć z poprzedniego modułu.</li> </ul>	<u>10</u>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Flipchart i marker</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Zachęca się uczestników do zadawania pytań i wnoszenia wkładu w dyskusję grupową.</li> </ul>
<p><u>Wstępna produkcja treści audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trener dzieli wszystkich uczestników na 4 grupy i zachęca ich, aby siedzieli w grupach w kręgu i dyskutowali ze sobą, tak aby mogli opracować plan nagrania wywiadu w oparciu o opcje, które oferuje placówka i</li> </ul>	<u>30</u>	<p>Flipchart</p> <p>Znacznik</p> <p>PC/ Laptop</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Wszystkie zespoły przeprowadzą krótki wywiad audio dla swojego projektu historii mówionej.</li> </ul>

<p>dostępny sprzęt. (Będą to 4 grupy z 4 różnymi rodzajami sprzętu do nagrywania dźwięku, mikrofony lawinowe, mikrofon Shotgun, rejestrator zoom, smartfony).</p> <p>Trener następnie rozprowadza sprzęt audio do każdego zespołu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener dba o to, aby każda grupa miała plan i znalazła miejsce na nagrywanie dźwięku.</li> </ul>		<p>Projektor</p> <p>Mówcy</p> <p>(sprzęt nagrywający dźwięk)</p> <p>Mikrofony</p>	
<p><u>Praktyka produkcyjna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zespoły tworzą i ćwiczą nagrywanie swojego projektu dźwiękowego z zakresu historii mówionej, kierując się planem sesji dźwiękowej.</li> <li>• Rola trenera w tej fazie polega na zapewnieniu wsparcia w postaci materiałów, które były dotychczas omawiane.</li> <li>• Ponadto trener może objąć stanowisko "pierwszego asystenta dyrektora", przypominając zespołowi o uzgodnionym harmonogramie, tak aby, choć zróżnicowany charakter treści wymaga pewnej elastyczności, całe ćwiczenie mogło zostać ukończone w wyznaczonych ramach czasowych.</li> <li>• Instruktor powinien zapewnić, że wszystkie zezwolenia i wymogi prawne są przestrzegane podczas procesu tworzenia oraz że zdrowie i</li> </ul>	<p><u>90</u></p>	<p>Sprzęt do produkcji cyfrowych treści medialnych zidentyfikowany wcześniej dla wszystkich zespołów.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dzięki tej prostej czynności nagrywania dźwięku, uczestnicy ćwiczą różne techniki i wykorzystują sprzęt do nagrywania wywiadu i zrozumienia procesu nagrywania dźwięku w zespole oraz wyzwiań, przed którymi stają w trakcie sesji nagranych.</li> <li>• Pracując w swoich grupach, uczestnicy rozwijają role zespołowe i przeprowadzają 3-minutowe wywiady audio; jedna osoba zadaje pytania, a druga odpowiada na nie. Trener powinien być dostępny w celu wspierania zespołów.</li> </ul>

<p>bezpieczeństwo są w pełni brane pod uwagę.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Każdy zespół ma swobodę w zakresie lokalizacji i tematyki, w której może realizować swoje projekty wywiadów audio.</li> </ul>			
<p><u>Zapakuj się.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W ciągu ostatnich kilku minut warsztatów trener łączy całą grupę i rozpoczyna sesję, prosząc grupy o zaprezentowanie swojego surowca audio i omówienie wyzwań i trudności, z którymi się borykają w odniesieniu do nagranych materiałów audio oraz tego, co myślą o swoim sprzęcie. Co chcieliby poprawić w swoim materiale audio. Trener powinien sporządzać notatki na flipcharcie, podczas gdy każda grupa dzieli się swoimi opiniami, zwracając uwagę na to, co należy poprawić w odniesieniu do materiału audio.</li> <li>• Po uzyskaniu odpowiedzi na wszystkie pytania trener może poprosić wszystkich uczestników o zwrot sprzętu i pobranie plików za pomocą laptopa trenera. Po wykonaniu tej czynności trener może zamknąć warsztat.</li> </ul>	<p><u>20</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z krzesłami ustawionymi w półkolu.</p> <p>Flipchart i marker do nagrywania grupowego sprzężenia zwrotnego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</li> </ul>
<p><b>Całkowity czas jednostki:</b></p>		<p><b>2 godziny i 30 minut.</b></p>	



## Jednostka 2: Postprodukcja / udostępnianie platform zawartości audio

Czas trwania: 2:30h

Treść i metoda	Protokoły	Materiały	Ocena/ Ocena
<p><u>Otwarcie warsztatu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trener wita wszystkich uczestników warsztatów i przedstawia zawartość tej jednostki.</li> </ul>	<u>10</u>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zachęca się uczestników do zadawania wszelkich pytań i wnoszenia wkładu w dyskusję grupową.</li> </ul>
<p><u>Edycja dźwięku / Post-produkcja</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Za pomocą prezentacji slajdów trener zapoznaje uczestników z zasadami postprodukcji audio oraz najczęściej stosowanymi efektami i technikami.</li> <li>Próbki treści są pokazywane z efektami i bez efektów, aby zilustrować efekt i, ponownie, grupa omawia to.</li> <li>W następnej części warsztatu każdy efekt i technika powinny być szczegółowo wyjaśnione. Trener powinien pokazać uczestnikom, jak znaleźć efekty i techniki w różnych programach komputerowych.</li> </ul>	<u>40</u>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prezentacja slajdów</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczestnicy robią notatki, aby wesprzeć swoją naukę.</li> </ul>
<p><u>Praktyka edycji dźwięku</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trener zaprasza wszystkie zespoły do pobrania kopii</li> </ul>	<u>40</u>	<p>Każdy zespół musi mieć dostęp do</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczestnicy dokonują podstawowej edycji dźwięku za pomocą</li> </ul>

<p>oprogramowania do edycji dźwięku Audacity, a użytkowników telefonów i tabletów do pobrania programu Lexis Audio Editor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oprogramowanie można pobrać klikając na następujące linki: <a href="http://www.audacityteam.org/">http://www.audacityteam.org/</a></li> <li>• Mac/iOS <a href="https://itunes.apple.com/us/app/lexis-audio-editor/id1259401721?mt=8">https://itunes.apple.com/us/app/lexis-audio-editor/id1259401721?mt=8</a></li> <li>• Użytkownicy systemu Android <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pamsys.lexis-audioeditorl=en_US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pamsys.lexis-audioeditorl=en_US</a></li> <li>• Trener pokazuje uczestnikom podstawowy program do edycji dźwięku za pomocą programów Audacity i Lexis, które są bezpłatne i nieskomplikowane w obsłudze.</li> <li>• Korzystanie z pierwszego z tutoriali dostępnych na stronie internetowej Audacity (<a href="http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html">http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html</a>)</li> <li>• i strona internetowa lexis.</li> </ul> <p>Uczestnicy konferencji <a href="http://www.lexisaudioeditor.com/tutorial-overview-android/">http://www.lexisaudioeditor.com/tutorial-overview-android/</a> podążają za podstawowymi etapami montażu audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Następnie trener dzieli się krótkim filmem instruktażowym (dostępnym poprzez portal e-</li> </ul>		<p>laptopa lub smartfona/tabletu i pobrać za darmo program Audacity oraz odpowiednią instrukcję online, aby użyć tego programu.</p> <p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p>	<p>oprogramowania typu open-source.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W ramach samodzielnego uczenia się każdy zespół powinien zakończyć edycję swoich plików audio.</li> </ul>
---	--	---	--

<p>learningowy Past-Times) na temat tego, jak korzystać z programów do edycji dźwięku Audacity i lexis, aby mogli odtworzyć kroki w swoich zespołach w celu prawidłowej edycji dźwięku.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trener zapewnia przewodnik zawierający instrukcje krok po kroku, jak przejść do postprodukcji materiału audio, przy użyciu oprogramowania postprodukcyjnego typu open source, uczestnicy są proszeni o powrót do swoich grup, w których uczestniczyli w nagraniu wywiadu audio, a następnie otrzymują 40 minut na dokończenie montażu audio i dostarczenie materiału końcowego.</li> <li>● Po tym, jak każda grupa zakończy montaż audio, trener prosi grupy o zaprezentowanie materiału końcowego jeden po drugim i opowiedzenie o efektach i technikach, których użyła, aby dokończyć postprodukcję materiału audio.</li> </ul>			
<p><u>Platformy do udostępniania i dystrybucji materiałów audio.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trener przedstawia prezentację power-point z informacją o wykorzystanych platformach oraz zaletach i wadach wymienionych platform jako medium promujące materiał</li> </ul>	<p>40</p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do</p>	<p>.</p>

<p>audio.</p>		<p>pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p>	
<p><u>Zapakuj się.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● W ostatnich minutach sesji trener łączy wszystkich uczestników.</li> <li>● Wszyscy uczestnicy otrzymują 3 karty i są proszeni o zapisanie, jakie aspekty tych dwóch modułów produkcji audio chcieliby zabrać ze sobą, na które są niezdecydowani i z których w ogóle nie skorzystają (jeśli dotyczy).</li> <li>● Następnie trener umieszcza albo symbol walizki, tacę na listy i pojemnik na listy na środku pokoju, albo same przedmioty.</li> <li>● Następnie uczestnicy proszeni są o zabranie 3 sztuk karty i stanu:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jakie aspekty zabiorą ze sobą w walizce, bo będą wspierać ich w projektach z zakresu historii mówionej?</li> <li>○ Co umieszczą w tacy na listy, bo nie są pewni?</li> <li>○ Co wyrzucą do kosza, bo nie było to dla nich zbyt pomocne?</li> </ul> </li> <li>● Następnie trener prowadzi krótką dyskusję w celu uzyskania informacji zwrotnej od grupy.</li> </ul>	<p><u>15</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z krzesłami ustawionymi w półkolu.</p> <p>Walizka/taca na listy/koperta na listy/koperta lub zdjęcie tych przedmiotów;</p> <p>Karty (w miarę możliwości w 3 różnych kolorach);</p> <p>Długopisy;</p> <p>Flipchart i marker do nagrywania grupowego sprzężenia zwrotnego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Oceny należy dokonać poprzez praktyczne zastosowanie informacji uzyskanych w następujących modułach.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>Po uzyskaniu odpowiedzi na wszystkie pytania trener może zamknąć warsztaty.</li></ul>			
<b>Całkowity czas jednostki:</b>	<b>2 godziny</b>		



# PAST-TIMES



*Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness*



inn<sup>o</sup>ventum



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number:2018-1-FR01-KA204-047883