

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

*Podręcznik trenera dla produkcji modułów wideo*

Opracowane przez FIPL  
Kwiecień 2019



## Spis treści

Wprowadzenie do Podręcznika trenera do produkcji filmów wideo .....	2
Prowadzenie szkoleń z zakresu produkcji wideo.....	2
Uwagi dla trenera .....	3
Do's and Don't w realizacji projektu (Do's i Don't w realizacji planu treningowego) .....	4
Przegląd modułów produkcji wideo .....	5
Efekty uczenia się .....	6
Deskryptory modułów.....	6
Moduł 3 - Wprowadzenie do produkcji wideo .....	7
Moduł 4 - Produkcja wideo i postprodukcja.....	7
Plany lekcji: Moduł 3 - Wprowadzenie do produkcji wideo.....	8
Plany lekcji: Moduł 4 - Produkcja i postprodukcja filmów wideo .....	14



## Wprowadzenie do Podręcznika trenera do produkcji filmów wideo

Podręcznik trenera został zaprojektowany jako przewodnik dla trenerów dostarczających moduły produkcji wideo, moduły 3 i 4 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 dotyczących produkcji wideo
- Porady i wskazówki dla trenerów dostarczających te treści.
- Plany lekcji dotyczące prowadzenia warsztatów twarzą w twarz

## Prowadzenie szkoleń z zakresu produkcji wideo

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

Moduły te zostały zaprojektowane tak, aby mogły być dostarczone uczniom ze środowisk migracyjnych, którzy chcieliby rozwinąć swoje umiejętności produkcji wideo, aby wesprzeć ich 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 wideo jest prezentowana jako 10 godzin nauki, w następujących modułach i jednostkach:

- Moduł 3 - Wprowadzenie do produkcji wideo - 5 godzin.
  - Jednostka 1 - Teoria produkcji wideo
  - Jednostka 2 - Sprzęt i produkcja wstępna
- Moduł 4 - 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 poprzez portal e-learningowy PAST-TIMES, dostępny pod adresem: <https://past-times.eu>. Materiały do samodzielnego uczenia się składają się z zasobów cyfrowych, które wspierają uczestników w planowaniu, produkcji i edycji ich projektów filmowych. W ramach samodzielnej nauki uczestnicy będą również zachęceni do pracy w zespole w celu wyprodukowania i zmontowania swoich projektów filmowych poza salą lekcyjną, jeśli będzie to wymagało dodatkowego czasu. Wszystkie materiały zostały zaprojektowane i opracowane tak, aby wspierać realizację programu PAST-TIMES Digital and Social Media Production and Management Curriculum.

#### Uwagi

- Moduły te zostały zaprojektowane tak, aby zapewnić elastyczność w planowaniu, prowadzeniu i ocenie programu szkoleniowego.
- Wszystkie treści wymagane do realizacji programu są zawarte w Programie produkcji i zarządzania w mediach cyfrowych i społecznościowych, który można pobrać ze strony <https://past-times.eu>.
- Jest to elastyczny program nauczania, dzięki czemu jednostki mogą być wykorzystywane niezależnie od siebie, a także mogą być wydłużane lub skracane w zależności od poziomu doświadczenia i wiedzy fachowej uczestników.
- Tematyka tego szkolenia bezpośredniego opiera się na praktycznych elementach wykorzystania dostępnych technologii do produkcji krótkich filmów wideo i cyfrowych treści medialnych. W przypadku treści teoretycznych, niektóre z tych tematów są poruszane tylko w trakcie szkolenia, a następnie będą one przedmiotem nauki online, którą poszczególni uczestnicy będą mogli podjąć we własnym czasie.
- Ważne jest, aby po ukończeniu tego szkolenia uczestnicy byli pewni siebie i kompetentni w wykorzystywaniu cyfrowych umiejętności medialnych do nagrywania projektów z zakresu historii mówionej. W związku z tym trener powinien zaangażować uczestników warsztatów, zachęcić ich do uczestnictwa i być gotowy do

dostosowania materiałów, jeśli potrzeba więcej czasu na niektóre z bardziej technicznych elementów szkolenia.

- Przed każdą sesją należy poprosić, aby wszystkie telefony zostały wyłączone podczas warsztatów i poprosić o umieszczenie etykiety z nazwiskiem na biurku/osobie.

### Do's and Don't w realizowaniu programu (Do's i Don't w realizowaniu planu treningowego)

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

#### Do's:

- Przygotuj się z wyprzedzeniem.
- Zaangażuj uczestników i zachęć 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 jasno i przejdź od jednego tematu 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.
- Utrzymuj grupę skupioną na zadaniu.
- Oceniaj jak idziesz.

#### Don't :

- Nie rozmawiaj z flipchartem.
- Nie blokuj pomocy wizualnych.
- Nie stój w jednym miejscu - poruszaj się po pokoju.
- Nie ignoruj komentarzy i informacji zwrotnych uczestników (werbalnych i niewerbalnych).

## Przegląd modułów produkcji wideo

Moduły te zostały zaprojektowane tak, aby były dostarczane w formie face-to-face, przez ponad 10 godzin kontaktu. Kolejne 5 godzin dodatkowego szkolenia jest przeznaczone na samodzielne kierowanie, a uczestnicy będą zachęceni do wykorzystania tego czasu na ukończenie swoich projektów wideo. Ponadto, dalsze 5 godzin samodzielnego uczenia się jest dostępne poprzez portal e-learningowy PAST-TIMES. Materiały te składają się z zasobów cyfrowych wspierających naukę technik produkcji wideo z wykorzystaniem dostępnych mediów, dodatkowych instrukcji dotyczących teorii i informacji filmowych oraz porad dotyczących legalności nagrywania, przechowywania i udostępniania materiałów wideo.

Szkolenie "twarzą w twarz" jest podzielone na cztery jednostki na dwa moduły w następujący sposób:

### 1. Moduł 3 - Wprowadzenie do produkcji wideo - 5 godzin.

#### ○ Jednostka 1 - Teoria produkcji wideo

Osiągnięcie wysokiej jakości przy niskich kosztach

Role zaangażowane w produkcję filmów wideo

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

Nagrywanie i edycja dźwięku

Nagrywanie i edycja wideo

### 2. Moduł 4 - Produkcja wideo i postprodukcja - 5 godzin.

#### ○ Jednostka 1 - Praktyka produkcji wideo

Ręce na szkolenie w zakresie produkcji audio-wizualnej

#### ○ Jednostka 2 - Postprodukcja

Techniki i praktyka redakcyjna

## Efekty uczenia się

Po ukończeniu tego szkolenia uczestnicy powinni być w stanie:

1. rozpoznawać wymagania techniczne dotyczące produkcji wideo w przypadku korzystania z przenośnych urządzeń cyfrowych
2. rozpoznawać działania związane z planowaniem, produkcją i edycją projektów wideo
3. zidentyfikować oprogramowanie do produkcji wideo z wolnym dostępem do kodu źródłowego oraz oprogramowanie do postprodukcji
4. objaśnić podstawy produkcji wideo i oprogramowania postprodukcyjnego
5. produkować treści wideo za pomocą własnych mobilnych urządzeń cyfrowych
6. stworzenie własnego pomysłu na projekt wideo i zaplanowanie kroków w celu jego realizacji
7. badania i wykorzystanie oprogramowania typu open source do produkcji wideo i postprodukcji
8. korzystanie z oprogramowania do tworzenia i edycji plików wideo
9. ocenić potencjał i ograniczenia produkcji wideo za pomocą własnych mobilnych urządzeń cyfrowych
10. przyjęcie planowanego i ustrukturyzowanego podejścia do własnego projektu wideo
11. oceniać różnice pomiędzy oprogramowaniem typu open-source a oprogramowaniem własnościowym
12. pracować z programem wideo w sposób pewny siebie.

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 tej części przedstawiono w skrócie orientacyjną treść, która ma zostać ujęta w każdym z modułów dotyczących produkcji wideo.

### Moduł 3 - Wprowadzenie do produkcji wideo

- Uczestnicy zostaną zapoznani z narzędziami produkcji audiowizualnej. Zostaną wykazane niskie koszty lub łatwo dostępne zasoby, które mogą być wykorzystane do osiągnięcia wysokich standardów produkcji.
- Uczestnicy zostaną zapoznani z teorią nagrywania dźwięku, oświetlenia i filmowania w środowisku cyfrowym z zasadami takimi jak "oświetlenie trypunktowe" w oświetleniu obiektu i "zasada trzech trzecich" w kadrowaniu ujęcia.
- Uczestnicy zostaną zapoznani z różnymi rolami związanymi z produkcją wideo i zostaną zaproszeni do przyjęcia różnych ról w całym procesie planowania i produkcji ich krótkiego projektu wideo.

### Moduł 4 - Produkcja wideo i postprodukcja

- W oparciu o teorię zgromadzoną w Module 3 uczestnicy wniosą swoją wiedzę na temat tworzenia zasobów audiowizualnych. Mogą to być projekty indywidualne lub zespołowe.
- Projekty będą rejestrowane przy użyciu tanich lub łatwo dostępnych zasobów i będą zgodne z realiami prawnymi określonymi w jednostce 1.
- 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 ustnego projektu historycznego, uczestnicy będą pracować w grupach, aby stworzyć pozorowane ustne projekty historyczne. Celem tej jednostki jest umożliwienie uczestnikom ćwiczenia nagrywania wideo na ich smartfonach.
- Uczestnicy będą następnie edytować swoje projekty w jednym lub kilku formatach, zgodnie z wymaganiami ustalonego sposobu rozpowszechniania.
- Uczestnicy będą korzystać z otwartego oprogramowania edycyjnego w tej jednostce.



## Plany lekcji: Moduł 3 - Wprowadzenie do produkcji wideo

Przydzielony czas: 5 godzin.

### Efekty uczenia się

Ta jednostka poinstruuje uczestników:

1. kluczowe role w zespole produkcji mediów cyfrowych.
2. sprzęt produkcyjny i wskazówki dotyczące improwizacji.

### Plan lekcji

Jednostka 1: Teoria produkcji wideo			
Czas trwania: 2h			
Treść i metoda	Protokoły	Materiały	Ocena i ocena
<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 specjalistyczny trener mediów cyfrowych).</li> <li>• Odwracając się dookoła grupy uczestników, trener prosi wszystkich o podanie informacji:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich imię,</li> <li>• Ich motywacja do wzięcia udziału w tym szkoleniu,</li> <li>• Jakikolwiek doświadczenie w produkcji wideo.</li> </ul> </li> </ul>	<u>20</u>	<p>Pokój z krzesłami ułożonymi w półkolu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczestnicy zaangażują się w ćwiczenie wprowadzające i poznają się nawzajem.</li> </ul>
<p><u>Kto jest kim w produkcji?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Używając flipchartów do nagrywania sugestii z grupy, trener prosi wszystkich uczestników o wymienienie jak największej liczby ról w zespole produkcji audiowizualnej i dopracowanie, z czym wiąże się każda z ról (np. reżyser, operator boomu, producent itp.).</li> </ul>	<u>50</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>• Podstawowe rozumienie ról przejawia się poprzez grupowy wybór tych ról w ramach własnego zespołu/zespołów.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Po wyczerpaniu pomysłów trener przedstawia zestaw slajdów PowerPoint, aby zidentyfikować członków podstawowego zespołu niezbędnego do wykonania podstawowych zadań związanych z produkcją wideo.</li> <li>• W tym momencie role te są przydzielane członkom grupy do praktycznego projektu produkcyjnego w następnym module.</li> <li>• W zależności od wielkości grupy można utworzyć jeden lub więcej zespołów produkcyjnych.</li> </ul>		<p>zespołów</p> <p>Flipchart i marker</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint - M3.U1.PPT1</p>	
<p><u>Narzędzia handlu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Używając slajdów PowerPoint, trener nakreśla sprzęt produkcyjny używany w produkcji wideo - aparat fotograficzny, statyw, wysięgnik, mikrofon 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>• Członkowie zespołu produkcyjnego, tak jak w poprzedniej sesji, muszą teraz przejąć odpowiedzialność za zabezpieczenie sprzętu, który jest im potrzebny do pełnienia ich funkcji w zespole.</li> <li>• Na przykład, osoba obsługująca</li> </ul>	<p><u>40</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 - M3.U1.PPT2</p> <p>Co najmniej jeden przykład każdego narzędzia produkcyjnego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zrozumienie tego elementu przejawia się w udanym montażu zestawu do produkcji wideo.</li> <li>• Dla każdej z wymienionych opłacalnych metod korepetytor dostarczy próbki, a uczestnicy będą mieli możliwość praktyki z wykorzystaniem tych opłacalnych metod. <i>Na przykład, w przypadku hakowania oświetlenia nauczyciel daje uczniom dostęp do latarki, lampy lub innego źródła światła oraz pustej kartki papieru A2 - uczniowie przeciwczą wtedy metodę "odbijania" oświetlenia za pomocą tego hakera. Podobnie korepetytor będzie miał kije dla wszystkich</i></li> </ul>

<p>kamerę musi zapewnić sobie dostęp do urządzenia do przechwytywania wideo, takiego jak smartfon z wysokiej jakości kamerą i wystarczającą ilością pamięci wewnętrznej lub zewnętrznej, aby zarejestrować wystarczającą ilość materiału filmowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Każdy członek zespołu ma trochę czasu na zabezpieczenie i praktykę przy użyciu danego narzędzia.</li> </ul>		<p>o "hack" niezbędny do zapewnienia, że przynajmniej jeden w pełni wyposażony zespół może działać.</p>	<p><i>drużyn. Nauczyciel da zespołom trochę czasu na ćwiczenie posługiwania się aplikacją do nagrywania głosu na ich smartfonie i kijem do ćwiczeń jako boom pole i mikrofon, itp.</i></p>
<p><u>Zapakuj się</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W ciągu ostatnich kilku minut sesji trener sprowadza do siebie wszystkich uczestników i prowadzi krótką informację zwrotną w celu ustalenia, w jaki sposób znajdują oni swoją nową rolę, czy napotkali dotychczas 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>• Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</li> </ul>
<p><b>Całkowity czas dla jednostki:</b></p>		<p><b>2 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 i zbieramy informacje.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener otwiera warsztaty,</li> </ul>	<p><u>20</u></p>	<p>Pokój z krzesłami</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczestnicy zaangażują się w zadawanie</li> </ul>

<p>witając wszystkich uczestników i pytając, czy mają jakieś otwarte pytania dotyczące ich roli w zespole produkcyjnym lub którejkolwiek z treści zawartych w jednostce 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Po uzyskaniu odpowiedzi na wszystkie pytania, trener może przedstawić program warsztatów.</li> </ul>		<p>ułożonymi w półkolu.</p>	<p>wszelkich otwartych pytań i przyczynią się do dyskusji w grupie.</p>
<p><u>Oświetlenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Korzystając ze slajdów PowerPoint, trener zapoznaje grupę z różnymi zasadami, wskazówkami i metodami związanymi z zapewnieniem, że oświetlenie jest odpowiednie do produkcji wideo.</li> <li>W ramach tej prezentacji uczestnicy dowiedzą się kilku podstawowych wskazówek dotyczących zapewnienia dobrego oświetlenia podczas filmowania swoich wywiadów, w tym trzypunktowego oświetlenia studyjnego oraz tego, jak "odbijać światło" za pomocą białego papieru i innych powierzchni odbijających światło.</li> <li>Trener może poprosić wolontariuszy, aby usiedli przed oknami, bezpośrednio pod oświetleniem, itp. w celu pokazania przykładów złego oświetlenia.</li> <li>Trener pokaże uczestnikom kilka wskazówek i sztuczek, które pozwolą na odtworzenie tego oświetlenia, przy użyciu</li> </ul>	<p><u>40</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 - M3.U2.PPT1</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>efektywnych kosztowo metod - takich jak duże arkusze białego papieru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W przypadku tego ćwiczenia trener poprosi wolontariusza (rozmówcę), aby usiadł równoległe do okna. Pokaże to grupie, że wolontariusz będzie miał ciemny cień po jednej stronie twarzy. Następnie trener prosi drugiego ochotnika, aby stanął z boku z cieniem i użył dużej kartki białego papieru, aby "odbijać" światło z okna - pozwoli to pozbyć się cienia na twarzy rozmówcy.</li> <li>• Następnie ekipy będą miały 10-15 minut na przećwiczenie kręcenia krótkiej sceny wywiadu, dostosowując oświetlenie, jak pokazano w tym przykładzie. Członkowie zespołu powinni nagrywać wywiad na zmianę, być rozmówcą i być oświetleniową osobą "odbijającą" światło.</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 oświetlenia.</li> </ul>			
<p><u>Przechwytywanie materiałów filmowych - zasada trzech trzecich</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Używając slajdów PowerPoint, trener przeprowadza grupę przez regułę trzech trzecich i dlaczego powinno się ją stosować podczas nagrywania wideo.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener najpierw wyjaśnia zasadę tradycyjnej produkcji filmowej, a następnie opisuje, dlaczego jest to ważne przy tworzeniu wywiadu wideo dla "Past-Times".</li> <li>• Następnie trener daje każdej z drużyn 20 minut na przećwiczenie ustawiania fikcyjnego wywiadu, zgodnie z zasadą trzech trzecich.</li> <li>• Po tym ćwiczeniu trener przeprowadzi krótki przegląd i sesję zwrotną, aby ustalić, w jaki sposób zespoły znalazły to ćwiczenie i czy napotkały trudności.</li> </ul>		<p>pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint - M3.U2.PPT2</p> <p>Flipchart i marker do nagrywania grupowego sprzężenia zwrotnego</p>	
<p><u>Przechwytywanie dźwięku</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korzystając z programu PowerPoint, trener zapoznaje grupę z różnymi zasadami, wskazówkami i metodami związanymi z przechwytywaniem dźwięku.</li> <li>• Podobnie jak w przypadku poprzednich działań, trener zademonstruje, w jaki sposób dźwięk może być przechwytywany przy użyciu dostępnych technologii - przy użyciu aplikacji na smartfony i samoprzylepnego drążka, a nie boomu.</li> <li>• Każdy z zespołów będzie miał 10-15 minut na ćwiczenie nagrywania dźwięku przy użyciu tej metody i przekaże grupie informacje zwrotne na temat tego, w jaki sposób znalazł tę metodę i czy doświadczył jakichkolwiek problemów.</li> </ul>	<p><u>40</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 - M3.U2.PPT3</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><u>Produkcja wstępna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zespoły muszą teraz zaplanować i przygotować projekt wywiadu wideo.</li> <li>Powinni oni zdecydować się na takie pytania, jak odpowiedni czas trwania wywiadu wideo, lokalizacje, 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 zaangażują się w grupowe sprzężenie zwrotne z wykorzystaniem 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: 3 godziny</b></p>			

### Plany lekcji: Moduł 4 - Produkcja i postprodukcja filmów wideo

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-wizualnych dostępnych do opowiedzenia historii
2. praktycznych kroków w przygotowaniu do sesji zdjęciowej.
3. Tworzeniu cyfrowych treści medialnych
4. pracy w zespole
5. podstawowych zasad redagowania
6. podstawowych zasad edycji dźwięku

## 7. praktycznego doświadczenia w edycji projektów wideo

### Plan lekcji

Jednostka 1: Praktyka produkcji wideo			
Czas trwania: 3h			
Treść i metoda	Protokół y	Materiały	Ocena/ Ocena
<p><u>Otwarcie warsztatu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trener wita wszystkich uczestników warsztatów i przedstawia plan produkcji tej jednostki.</li> <li>Trener odpowiada na wszelkie otwarte pytania, które uczestnicy mogą mieć z poprzedniego modułu.</li> </ul>	10	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Flipchart i marker</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczestnicy zaangażują się w zadawanie wszelkich otwartych pytań i przyczynią się do dyskusji w grupie.</li> </ul>
<p><u>Storyboarding</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trener omówi z uczestnikami, jak stworzyć storyboard.</li> <li>Podczas gdy ten projekt wideo będzie koncentrował się na wywiadzie, storyboard pomoże zespołom produkcyjnym zaplanować, gdzie chcieliby zintegrować materiał filmowy z przeszłych wydarzeń, materiał filmowy z nowoczesnych budynków, które kiedyś miały inne przeznaczenie, materiał filmowy ze współczesnych miast, który może być kontrastowy w filmie, na przykład ze zdjęciami lub materiałem filmowym z przeszłości.</li> <li>Trener następnie rozsyła kopie szablonów storyboardów do każdego zespołu.</li> <li>Pracując w swoich zespołach, trener poinstruuje wszystkich uczestników, aby przyczynili się</li> </ul>	40	<p>Wzory storyboardów dla wszystkich zespołów - patrz załącznik 1.</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla wszystkich zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint - M4.U1.PPT1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wszystkie zespoły opracują krótkie storyboardy do swojego ustnego projektu historycznego - w tym, czy będą zawierały sceny z innych materiałów filmowych, fotografie itp.</li> </ul>



<p>do opracowania storyboardów do swojego projektu wideo dotyczącego historii mówionej, poświęcając czas na zaplanowanie, w jaki sposób chcieliby nakręcić swój projekt wideo, oraz czy zaczną od rozmówcy, czy też od sceny i głosu, itp.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener może poruszać się między zespołami w tej działalności, nadzorując rozwój storyboardów.</li> </ul>			
<p><u>Praktyka produkcyjna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zespoły stworzą i przećwiczą teraz nagrywanie swojego projektu wideo z historii mówionej.</li> <li>• Rola trenera w tej fazie polega na zapewnieniu wsparcia w postaci materiałów, które były dotychczas omawiane.</li> <li>• Zespoły produkcyjne mogą wykorzystać ten czas na zajęciach, aby zorganizować i zaplanować swój aktualny wywiad wideo lub skonfigurować i nagrać fałszywy wywiad tylko po to, aby przećwiczyć proces produkcji wideo.</li> <li>• Instruktor musi zapewnić, że wszystkie zezwolenia i wymogi prawne są przestrzegane podczas procesu tworzenia oraz że zdrowie i bezpieczeństwo są w pełni brane pod uwagę.</li> <li>• Każdy zespół ma swobodę, jeśli chodzi o lokalizację, w której może ćwiczyć lub produkować własne wywiady wideo.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sprzęt do produkcji cyfrowych treści medialnych zidentyfikowany wcześniej dla wszystkich zespołów.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wszystkie zespoły powinny zadbać o to, aby treść została pomyślnie nakręcona, uzupełniona i zrealizowana w ramach czasowych.</li> <li>• Zespoły powinny również zapewnić przestrzeganie wszystkich przepisów prawnych i pozwoleń.</li> <li>• Podczas gdy na tę praktykę produkcji wideo przeznaczona jest 2 godziny, trener powinien doradzić uczestnikom, aby w ramach samodzielnego uczenia się, poświęcili czas na praktykę technik produkcji wideo. W kontekście projektu dotyczącego historii mówionej, może to obejmować spędzenie kilku godzin poza salą lekcyjną na zdjęciach do wywiadu.</li> </ul>
<p><u>Zapakuj się</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W ciągu ostatnich kilku minut</li> </ul>	<p><u>10</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocena będzie polegała na praktycznym</li> </ul>

<p>sesji trener sprowadza do siebie wszystkich uczestników i prowadzi krótką informację zwrotną w celu ustalenia, w jaki sposób znajdują oni swoją nową rolę, czy napotkali dotychczas trudności i czy mają jakieś otwarte pytania.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Po uzyskaniu odpowiedzi na wszystkie pytania trener może zamknąć warsztaty.</li> </ul>		<p>krzesłami ustawionymi w półkolu.</p> <p>Flipchart i marker do nagrywania grupowego sprzężenia zwrotnego</p>	<p>zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</p>
<p><b>Całkowity czas jednostki:</b></p>		<p><b>3 godziny</b></p>	

### Plan lekcji

<p><b>Jednostka 2: Post-produkcja</b></p>			
<p>Czas trwania: 2h</p>			
<p><b>Treść i metoda</b></p>	<p><b>Protokoły</b></p>	<p><b>Materiały</b></p>	<p><b>Ocena/ Ocena</b></p>
<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>	<p>5</p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczestnicy zaangażują się w zadawanie wszelkich otwartych pytań i przyczynią się do dyskusji w grupie.</li> </ul>
<p><u>Teoria edycji wideo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Za pomocą prezentacji slajdów trener przeprowadza uczestników przez zasady montażu wideo.</li> <li>Obejmuje to serię obrazów ułożonych na różne sposoby.</li> <li>Uczestnicy opowiadają historie, które sugeruje układ obrazów, pokazując w ten sposób znaczenie decyzji montażowych</li> </ul>	<p>25</p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczestnicy będą sporządzać notatki, aby wesprzeć swoją naukę.</li> </ul>

<p>dla dokładnego opowiedzenia zamierzonej historii.</p>		<p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prowadnice PowerPoint - M4.U2.PPT1</p>	
<p><u>Teoria i praktyka edycji dźwięku</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener zaprasza wszystkie zespoły do pobrania kopii oprogramowania do edycji dźwięku Audacity.</li> <li>• Oprogramowanie można pobrać ze strony internetowej <a href="http://www.audacityteam.org/">http://www.audacityteam.org/</a></li> <li>• Trener przeprowadzi uczestników przez podstawową edycję dźwięku za pomocą bezpłatnego i nieskomplikowanego w obsłudze oprogramowania Audacity.</li> <li>• Korzystając 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>) uczestnicy ćwiczą podstawy montażu dźwięku.</li> <li>• W ramach samodzielnego uczenia się każdy zespół powinien zakończyć edycję swoich plików audio.</li> </ul>	<p><u>40</u></p>	<p>Każdy zespół musi mieć dostęp do laptopa lub komputera i pobrać bezpłatne oprogramowanie Audacity oraz odpowiednią instrukcję online, aby obsłużyć program.</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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczestnicy dokonują podstawowej edycji dźwięku za pomocą oprogramowania open-source.</li> <li>• W ramach samodzielnego uczenia się każdy zespół powinien zakończyć edycję swoich plików audio.</li> </ul>
<p><u>Praktyka redagowania projektów</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczestnicy edytują teraz swoje wywiady wideo za pomocą dostępnego dla nich bezpłatnego oprogramowania do edycji (np. "iMovie" na platformach Apple lub</li> </ul>	<p><u>40</u></p>	<p>Każda grupa musi mieć dostęp do laptopa lub komputera oraz dostęp do łatwo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczestnicy tworzą swój zmontowany projekt filmowy, który może być udostępniany innym zespołom.</li> <li>• W ramach</li> </ul>

<p>"Windows Movie Maker" na platformach PC.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener może rozpocząć sesję od krótkiego pokazu, jak korzystać z tego oprogramowania typu open-source.</li> <li>• Trener może poprowadzić uczestników do wykorzystania dodatkowych zasobów cyfrowych w celu wsparcia ich pracy (dostępnych za pośrednictwem platformy Past-Times).</li> <li>• Po tej demonstracji trener daje wszystkim zespołom 30 minut na praktykę korzystania z tych platform do edycji projektów wideo.</li> <li>• Załączone instrukcje obsługi oprogramowania mogą być wykorzystane do pomocy uczestnikom, którzy napotykają na trudności w radzeniu sobie z jego praktycznym zastosowaniem.</li> <li>• Trener powinien przypomnieć uczestnikom, aby przestrzegali praw autorskich dotyczących muzyki lub obrazów, które zdecydują się wykorzystać.</li> <li>• Przez cały czas trwania sesji uczestnicy pracują w przestrzeniach wyłamań, aby zmontować i zakończyć swoje projekty filmowe. Trener krąży między zespołami, doradzając i prowadząc w razie potrzeby.</li> </ul>		<p>dostępnego oprogramowania do edycji, takiego jak iMovie lub Windows Movie Maker.</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>samodzielnego uczenia się każdy zespół powinien zakończyć edycję swoich plików wideo i podzielić się z trenerem końcowym produktem w ramach oceny ukończenia tych modułów programowych.</p>
<p><u>Zapakuj się</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W ciągu ostatnich kilku minut sesji trener sprowadza wszystkich uczestników z powrotem do siebie.</li> <li>• Wszyscy uczestnicy otrzymają 3</li> </ul>	<p><u>10</u></p>	<p>Sala szkoleniowa z krzesłami ustawionymi w półkolu.</p> <p>Walizka/taca</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>karty i zostaną poproszeni o zapisanie, jakie aspekty tych dwóch modułów produkcji wideo zabiorą ze sobą, na które są niezdecydowani i z których w ogóle nie skorzystają (jeśli dotyczy).</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 umieścimy w tacy na listy, bo w tej chwili czują się niepewnie, czy będzie to pomocne?</li> <li>○ Co wyrzucą do kosza, bo to wcale nie pomogło?</li> </ul> </li> <li>• Trener prowadzi następnie krótką informację zwrotną z grupą.</li> <li>• Po uzyskaniu odpowiedzi na wszystkie pytania trener może zamknąć warsztaty.</li> </ul>		<p>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>	
<p><b>Całkowity czas jednostki:</b></p>		<p><b>2 godziny</b></p>	