E-Stories

Digitalno pripovedanje kao podrška univerzitetskim studentima imigrantskog porekla: Razvijanje jezičkih i tehnoloških veština

Visoko obrazovanje
ERASMUS+

KA220-HED -
Partnerstva za saradnju u visokom obrazovanju

Referentni broj projekta:
2023-1-TR01-KA220-HED-000167303
Trajanje:
31.12.2023 - 30.12.2026 (36 meseci)

WP3

Uvod u digitalno pripovedanje

Za učenike

Univerzitet u Paderbornu

Katedra za poslovno obrazovanje i obrazovanje iz oblasti ljudskih resursa II
Prof. dr Mark Bojtner

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Uvod u digitalno pripovedanje

Sadržaj

1. Uvod
2. Metoda digitalnog pripovedanja
3. Pregled tehnika
4. Značaj metode u podučavanju stranog jezika
5. Rezime

Uvod u digitalno pripovedanje

1. Uvod

Od vremena prvobitne zajednice ljudi su se oslanjali na pripovedanje kako bi preneli informacije. Pripovedanje je bilo ključno za oblikovanje zajednice i očuvanje njene kulture i nematerijalnih tradicija. Čak i u savremenom dobu, tradicionalni pristupi pripovedanju široko se primenjuju u oblastima poput kinematografije, televizije i igara. Takođe, strategije pripovedanja često se koriste u marketingu, ili prilikom slanja političkih poruka kako bi se izazvale emotivne reakcije kod publike.



“Najčešće poznata pod nazivom digitalno pripovedanje (DP), ova metoda podrazumeva proces pripovedanja ličnih priča ili izveštavanja o ne tako ličnim događajima koristeći različita sredstva (zvuk, video, sliku, tekst ili kombinacije dva ili više ovih modaliteta) radi pojačavanja poruke.” (Nami, 2020, str. 65)

Uvod u digitalno pripovedanje

2. Metoda digitalnog pripovedanja

- Pribegavanje pričama kako bi se dočarao određeni sadržaj ili poruka (Schach, 2017);
- Priče i slike stvaraju emocije, a emocije vode ka promenama (Etzold, 2017);
- Proces učenja je uspešan jer priče kombinuju lične teme sa različitim veštinama;
- Razvoj veština kao što su kreativnost i kritičko promišljanje, a potom i društvenih, jezičkih, kulturnih i digitalnih veština;
- Ova metoda koristi se na različitim obrazovnim poljima.



Uvod u digitalno pripovedanje

3. Pregled tehnika

Postoje različite tehnike u domenu digitalnog pripovedanja:

- Sedam koraka digitalnog pripovedanja Džoa Lamberta
- Junakovo putovanje Džozefa Kembela
- Piksar (Pixar) pripovedanje



Uvod u digitalno pripovedanje

3. Pregled tehnika

Sedam koraka digitalnog pripovedanja Džoa Lamberta (Lambert, 2013)

- **Fokus**: proces digitalnog pripovedanja
- **Uloga učesnika**: osoba koja učestvuje u digitalnom pripovedanju kreira lik, a ponekad se i sami pripovedači direktno uključuju u priču
- **Mehanizmi povratne informacije**: postoje mehanizmi za pružanje povratnih informacija
- **Obrazovni fokus**: digitalno pripovedanje ima izraženiju primenu u studijama književnosti
- **Međunarodna upotreba**: često se koristi u međunarodnim kontekstima
- **Integracija u stvarne životne situacije**: primenjuje se u knjigama i scenarijima



Uvod u digitalno pripovedanje

3. Pregled tehnika

Junakovo putovanje Džozefa Kembela (Williams, 2019)

- **Fokus**: junak kao glavni lik
- **Uloga učesnika**: pripovedač je obično/često i junak priče
- **Mehanizmi povratne informacije**: ponekad prisutni
- **Obrazovni fokus**: moguć
- **Upotreba na međunarodnom nivou**: često se koristi u međunarodnim kontekstima
- **Integracija u stvarne životne situacije**: prisutna u filmovima, psihologiji, knjigama



Uvod u digitalno pripovedanje

3. Pregled tehnika

Piksar pripovedanje (Koo & Hellerman, 2023)

- **Fokus**: glavni lik
- **Uloga učesnika**: stvara lik ili pripovedač uključuje sebe
- **Mehanizmi povratne informacije**: postoje
- **Obrazovni fokus**: postoji
- **Međunarodna upotreba**: često se koristi u međunarodnim kontekstima
- **Integracija u realne situacije**: filmovi, životno putovanje



Uvod u digitalno pripovedanje

4. Značaj metode u podučavanju stranog jezika

Prema Nair & Yunus, 2021 **digitalno pripovedanje:**

- osnažuje učenike da govore sa većim samopouzdanjem;
- poboljšava verbalnu veštinu kroz kreativno izražavanje misli i ideja;
- privlači pažnju i motivaciju učenika, čineći učenje smislenijim;
- podstiče učenike da preuzmu aktivnu ulogu u svom obrazovanju;
- unapređuje komunikacione veštine koje su ključne za efikasno govorno izražavanje;
- omogućava učenicima da izraze emocije i lična iskustva, što može da doprinese tečnijem i izražajnijem govoru.



Uvod u digitalno pripovedanje

5. Rezime

- Ukratko, digitalno pripovedanje pruža dinamičniji, zanimljiviji i relevantniji pristup unapređenju govornih sposobnosti učenika u poređenju sa tradicionalnim metodama nastave.
- Podstiče kreativnost, saradnju i emocionalni izraz, što sve zajedno doprinosi efikasnijoj praksi govora.
- Digitalno pripovedanje predstavlja vredan obrazovni alat koji značajno doprinosi unapređenju govornih veština kod učenika na različitim obrazovnim nivoima.
- Učenici mogu da razviju svoje govorne sposobnosti i stvaraju zanimljivije i interaktivnije iskustvo učenja



Izvori

Etzold, V. (2017). Wenn Sie nicht anders sind, dann seien Sie besser billig – Wie sich Unternehmen mit einer guten Story in einer überkommunizierten Welt differenzieren. In A. Schach (Ed.) Geschichten in Text, Bild und Film. Springer Gabler.

Koo, R. & Hellerman, J. (2023). What is Pixar's Story Structure Formula? Available: https://nofilmschool.com/pixar-story-structure

Lambert, J. (2013). Digital Storytelling. Capturing lives, creating community (4th ed.). Routledge.

Nair, V. & Yunus, M.M. (2021). A Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills. Sustainability 13, 9829.

Nami, F. (2020). Selecting 21st-Century Digital Storytelling Tools for Language Learning/Teaching: A Practical Checklist. In F. Nami (Ed.) Digital Storytelling in Second and Foreign Language Teaching. Peter Lang Publishing.

Schach, A. (2017) (Ed.). Storytelling. Geschichten in Text, Bild und Film. Springer Gabler.

Williams, C. (2019). The Hero´s Journey: A Mudmap for Change. In Journal of Humanistic Psychology, 59 (4), pp. 522-539.

Kontakt

Universität Paderborn
Department Wirtschaftspädagogik Lehrstuhl
Wirtschaftspädagogik II Warburger Str. 100
33098 Paderborn

http://www.upb.de/wipaed

Prof. Dr. Marc Beutner
Tel: +49 (0) 52 51 / 60 - 23 67
Fax: +49 (0) 52 51 / 60 - 35 63
E-Mail: marc.beutner@uni-paderborn.de

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CC BY SA