

2 Modulis: Efektyvus IKT ir audiovizualinių medijų naudojimas, siekiant sudominti ikimokyklinio amžiaus vaikus ir išlaikyti jų dėmesį

1-ma mokymų dalis – Mokymosi galimybės taikant audiovizualinę mediją

- 1.1 Mokymosi proceso tobulinimas pasitelkiant garsines priemones
- 1.2 Filmų ir vaizdo įrašų naudojimas mokantis kalbų
- 1.3 Kūrybiškumo ir vaizduotės lavinimas vaizdų pagalba
- 1.4 Vertybių mokymas, taikant vaizdus

2-tra mokymų dalis – Kaip sukurti ugdymo medžiagą susitelkiančią į ikimokyklinio amžiaus vaikus

- 2.1 Patarimai ir gudrybės, siekiant sukurti tinkamą atmosferą klasėje
- 2.2 Aktyvaus ir interaktyvaus ugdymo puoselėjimas
- 2.3 Stebėjimas ir priežiūra

3-čia mokymų dalis – IKT ir medijos priemonių naudojimas

- 3.1 Mokomųjų vaizdo įrašų kūrimas ir redagavimas
- 3.2 Garsų ir muzikos integravimas
- 3.3 Perkėlimas ir įkėlimas

Efektyvus IKT ir audiovizualinių medijų naudojimas, siekiant sudominti ikimokyklinio amžiaus vaikus ir išlaikyti jų dėmesį

Ižanga

Šiais laikais vaikai kiekvieną dieną susiduria su pačiais įvairiausiais multimedijos šaltiniais: muzikos grotuvu, kompiuteriu, televizoriumi, kompiuteriniais žaidimais, telefonu. Kartais toks elektronikos naudojimas yra perdėtas. Multimedija pasitelkia kalbą, kuri skiriasi nuo mums įprastos (pavyzdžiui, sutinkamos knygoje) ir turi būti suprata jės kūrėjų, kad būtų tinkamai perteikta.

1-ma mokymų dalis – Mokymosi galimybės taikant audiovizualinę mediją

Audiovizualinės priemonės gelbsti mokymosi procesui, nes jų dėka informacija yra aiškiai išdėstoma, lengviau suprantama ir įsisavinama negu naudojant tik žodinį aiškinimą ar iliustracijas.

1.1 Mokymosi proceso tobulinimas pasitelkiant garsines priemones

Garsiniai informacijos šaltiniai ikimokykliniame amžiuje dažniausiai yra dainos ar sekamos pasakos. Kiekvienos tautos tradicijos susideda iš dainų ir istorijų. Prieš prasidedant rašto amžiui, visa informacija tarp žmonių buvo perduodama tik kalba. Muziką lengva prisiminti dėl jos sudėtinių dalių – melodijos, ritmo ir rimo. Perduodamos istorijos yra taip pat lengvai įsimenamos, nes jos turi aiškų pasakojimą. Muzikos naudojimas ir istorijų pasakojimas darželyje nėra nauja mokymo priemonė, tačiau šiuos metodus taikyti tapo kur kas paprasčiau pasitelkus šių dienų technologiją ir internetinę erdvę.

Interneto platybės yra pilnos įvairiais vaizdo ir garso įrašų vienomis ar kitomis temomis. Siekiant tobulinti mokomąsias metodikas galima pritaikyti naujas dainas ar istorijas, įgūdžius ar esmines vertybes. Norint sukurti naujas dainas, galima naudoti tokias priemones kaip internetinę programą, imituojantį elektroninį muzikos instrumentą, kuriuo galima paeiliui sudėlioti skirtingų muzikos instrumentų grojamas natas, akordus ar ritmą (<https://onlinesequencer.net>).

Šio internetinio puslapio pagalba galima kurti, dalintis ir parsisiųsti norimą muziką. Tam naudojamas

No. Ref. 2017-1-ES01-KA201-038373

grafinis pianino simulatorius, vietoje tradicinės žymėjimo sistemos. Simulatorius yra itin paprastas naudoti. Jį galima taikyti pamokų metu, kurti muziką kartu su vaikais, leisti jiems žaisti, eksperimentuoti su programa naudojant skirtingus garsus, tembrus ar garsų ilgį.

Internetiniai šaltiniai

Turint garso įrašą į jį galima įterpti balsus ar taikyti įvairius įrašo redagavimo metodus, naudojant tokias programas kaip “Audacity” (www.audacityteam.org).

Vaikų balsus galima įrašinėti naudojant kompiuterio mikrofoną.

Norint pasidalinti savo įrašais su kitais, galima užsiregistruoti ir naudoti tokius tinklalapius kaip “Jamendo” (www.jamendo.com) ar “Ivoox” (www.ivoox.com).

Dauguma tam naudoja “Youtube”, tačiau kuomet yra reikalinga MP3 formato muzika egzistuoja kur kas patogesnių būdų.



1.2 Filmų ir vaizdo įrašų naudojimas mokantis kalbų

Vienas svarbiausių ikimokyklinio amžiaus vaikų tikslų yra išmokti kalbėti, klausytis ir suprasti atitinkama kalba. Kasdieninėje aplinkoje, tokioje kaip darželis ar namai, naudojama kalba yra paprasta ir nereikalaujanti pernelyg daug žodžių, ekspresijų ar išsireiškimų. Pasakojimai supažindina su naujomis temomis ir interesais. Kuomet šios istorijos yra vaizdingos, vaikai kur kas geriau sutelkia dėmesį ir jį išlaiko.

Internetinėje erdvėje galime rasti daugybę vaizdo įrašų, kurie yra naudojami besimokant žodžių, skaičių, spalvų ir t.t. (<https://www.youtube.com/channel/UCKAqou7V9FAWXpZd9xtOg3Q>). Deja, tokie vaizdo įrašai nėra taip pat įdomūs kaip animaciniai serialai. Jų audiovizualinė kalba yra panaši į filmų. Itin svarbu, jog vaikai matytų vaizdo įrašus lydimus pasakojimo tam, kad jie gebėtų suvokti sudėtingesnes temas ar dalykus. Animacinių serialų pagalba vaikai netiesiogiai mokosi žodžius, skaičius bei spalvas. Šiuo atveju reikšmingiausias jų išmokstamas dalykas yra pasakojimo struktūra, istorijos veikėjai, siužetas, konfliktas ir jo pasekmės. Galima apibendrinti, jog toks pats procesas yra su pasakomis, iliustracijų perteikiama istorija bei knygomis.

Internetiniai šaltiniai

Nerekomenduojama naudoti "Youtube" talpinamų animacinių filmų neįsitikinus, jog nėra pažeidžiamos autorinės teisės, įrašas nėra prastos vaizdo ir garso kokybės, neturi vaikams netinkamo turinio. (<https://arstechnica.com/gadgets/2017/11/youtube-to-crack-down-on-inappropriate-content-masked-as-kids-cartoons/>).

"Youtube" esantys vaizdo įrašai, dėl pažeistų autorių teisių ar kitų problemų, gali būti staiga pašalinami iš tinklalapio, dėl to šis medijos šaltinis yra nepatikimas.

Rekomenduojama naudotis legalia užsakomąja vaizdo programų paslauga (ang. VOD – video on demand). Jai priklauso tokios platformos kaip Netflix, Amazon Prime ar Google Play, kurios užtikrina geresnę medijos įrašų kokybę ir pasiekiamumą bei autorių teisių apsaugą.

1.3 Kūrybiškumo ir vaizduotės lavinimas vaizdų pagalba

Anksčiau buvo aptartas vaizdo įrašų naudojimas mokant vaikus. Tokį patį rezultatą pasiekti galima kartu su vaikais kuriant vaizdo įrašus. Atsižvelgiant į vaikų amžių ir jų įgūdžius, vaikai geba sukurti kur kas geresnius vaizdo įrašus su ar be kitų pagalbos. Šiais laikais tai nėra sudėtingas užsiėmimas su bet kokio amžiaus vaikais.

Darželyje vaikams reikia padėti su beveik viskuo, tačiau mažieji gali išsirinkti norimą temą, o suaugusiųjų tikslas yra padėti vaikams sukurti siužetą ir mėginti sudėlioti viską į vietas kartu. Norint nufilmuoti geros kokybės vaizdo įrašą (atkreipti dėmesį, jog įrašinėti derėtų horizontaliai) nėra privalu turėti profesionalią vaizdo kamerą. Visiškai pakanka turėti išmanųjį telefoną su talpia atminties kortele.

Kūrybinis procesas yra naudingas vaikams. Tėvams ir pedagogams derėtų skatinti vaikus išreikšti save norimoje meno formoje. Kūrybiniai užsiėmimai padeda vaikams susikaupti, stiprina pasitikėjimą savimi, vaizduotę, kūrybiškumą ir gerina kognityvinį potencialą. Naudos galima gauti visose meno šakose, iš jų universaliausias yra kinas. Kino teatras susideda iš įvairių disciplinų, tokių kaip muzika, literatūra ar vaidyba. To pavyzdys (kuris galėtų tapti ilgalaikiu projektu) – vaikui nupiešus piešinį, galima jį animuoti, sukurti ir uždėti garso takelį ar dialogus. Taip pat galima viską atlikti atskirai: pirmiausia sukurti scenarijų, tuomet sukurti piešinius, naudoti stop kadrus, garso takelius, papildomą dubliavimą ar vaidybą.

Internetiniai šaltiniai

Viena iš interneto teigiamų pusių yra galimybė dalintis sukurtais vaizdo įrašais. Vaikai mėgsta dalintis jais su savo tėvais bei draugais. Yra daugybė pasirinkimo variantų, dažniausiai naudojamas – “Youtube” (<http://www.youtube.com>) ar “Vimeo” (<https://vimeo.com>), tačiau naudojantis šiais tinklalapiai kyla įvairių problemų susijusių su privatumu. Rekomenduojama naudotis privačiomis duomenų bazėmis ir pasitelkti dalinimąsi nuorodomis. To pavyzdys būtų “Owncloud” (<https://owncloud.org>).

1.4 1.1 Vertybių mokymas taikant vaizdus

Vaizdo įrašų žiūrėjimas gali lavinti lingvistinius bei kitus kognityvinius įgūdžius. Tokių įrašų kūrimas taip pat tobulina kūrybiškumą ir vaizduotę. Yra ir kitų dalykų, kuriuos galima išmokyti žiūrint vaizdo įrašus. Animaciniai filmukai turi siužetą, istorijos herojų ir blogietį, iššūkius, kuriuos pagrindinis herojus turi perkopti, ir galbūt meilės istoriją. Visos šios dalys perteikia vertybes.

Kuriant vaizdo įrašus derėtų juose plėtoti vertybes. Pavyzdžiui, naudojamas butaforijas sukurti iš perdirbtų medžiagų, vengti lyčių diskriminacijos. Vystomas siužetas turėtų būti sudominantis ir linksmas, tuo pačiu derėtų vengti tipinio „princesės ir riterio“ pasakos sekimo ar agresyvios superherojaus filmo imitacijos.

Internetiniai šaltiniai

Galima rasti animacinių filmukų, kurių siužetas plėtoja tokias vertybes kaip draugystė, gamtos saugojimas, tolerancija ir t.t. Galima vaikus supažindinti tik su pozityviomis situacijomis, vengiant neigiamą požiūrį perduodančių, nuobodžių ar neturinčių aktualaus siužeto filmukų. Ko gero pats svarbiausias vaikų išmokstamas dalykas – humoro jausmas. Vienas iš geriausiai gerus ketinimus perteikiančių filmukų – „Tigras Danielius“ (<http://pbskids.org/daniel/>).

Yra kitų potencialių TV laidų atspindinčių teigiamas vertybes, įdomius siužetus, tuo pačiu pasitelkiant humoro jausmą, pavyzdžiui, „Peppa Pig“ (<http://peppapig.com/>).

2-tra mokymų dalis – Kaip sukurti ugdymo medžiagą susitelkiančią į ikimokyklinio amžiaus vaikus

Norėdami sukurti vaizdinę medžiagą ikimokyklinio amžiaus vaikams, reikia nutarti, koks tokios ugdomosios medžiagos tikslas. Prieš imantis bet kokių techninių sprendimų, reikalingos atitinkamos edukacinės priemonės su vaikais bei jų tėvais.

2.1 Patarimai ir gudrybės, siekiant sukurti tinkamą atmosferą klasėje

Kiekvieno vaizdo įrašo kūrimas vaikui turėtų būti smagus užsiėmimas. Tokios medijos kūrimas yra sudėtingas ir ilgas procesas, taip pat sunku išlaikyti vaikų susidomėjimą ir darbingą atmosferą, ypač kuomet jie tikisi greitų rezultatų. Siekiant tinkamai paruošti įrašą, daugybę kartų jį reikia peržiūrėti, o tai užima daug laiko.

Toliau pateikiama keletas patarimų:

Kaip elgtis:	Kaip nesielti:
Supažindinti su anksčiau atliktais kitų vaikų projektais	Pradėti kurti vaizdo įrašą be pavyzdžių ar paaiškinimų
Kalbėti apie galutinį rezultatą, tuo pačiu matant tarpinius pasiekimus kasdien	Kalbėti apie galutinį rezultatą ir su juo supažindinti tik proceso pabaigoje
Po perkėlimo į skaitmeninę formą piešinius grąžinti jų autoriams (jei yra kuriamas stop kadro vaizdo įrašas)	Kaupti piešinius po perkėlimo į skaitmeninę formą
Leisti vaikams patiems nuspręsti įrašo siužetą, veikėjus, muziką ir t.t.	Už vaikus nuspręsti siužetą, veikėjus ir muziką, kurie bus naudojami kuriant
Sukurti ir parodyti tarpinį montažą, siekiant išlaikyti vaikų dėmesį	Parodyti tik galutinį produktą
Pasiūlyti tėvams atlikti vienokią ar kitokią projekto dalį namie ir ją atsiųsti. Taip pat klasei	Nediskutuoti apie projektą su vaikų tėvais

No. Ref. 2017-1-ES01-KA201-038373

galima rodyti žaislus ar augintinius	
Klasėje sukurti istorijos maketą iš vaikų piešinių	Nurodyti vaikams atskirti piešinius be nuoseklumo
Koreguoti siužetą ar istorijos maketą esant reikalui	Išlaikyti nekeičiamą scenarijų ir nieko netobulinti



2.2 Aktyvaus ir interaktyvaus ugdymo puoselėjimas

Kaip ir anksčiau minėta, vaizdo įrašų kūrimas yra sudėtingas procesas ikimokyklinio amžiaus vaikams. Nėra naudos jei pedagogas pats atlieka visą darbą, nurodinėja vaikams, ką kuomet daryti, sumontuoja galutinį produktą ir tuomet parodo tėvams. Pravartu pasinaudoti visomis kūrybinio proceso ir technologijų teikiamais pranašumais. Galima pritaikyti kai kurias aktyvaus mokymosi technikas.

Pirmiausia, reikia sugalvoti temos paskirtį ir siužeto gaires. Norint tam pasiruošti galima kalbėtis įvairiomis temomis, apie įvairias vertybes, vaikams rodyti animacinius filmukus ar anksčiau kurtus vaizdo įrašus. Diskusija klasėje yra privaloma. Galima suskirstyti vaikus nedidelėmis grupėmis, o vėliau, su grupėse priimtais sprendimais supažindinti visą klasę. Turime sukurti vaizdo įrašą, kuris atspindėtų vaikų interesus.

Vaikai turėtų išlikti kritiškai savo darbo atžvilgiu, suaugusiam derėtų skatinti diskusiją. Vaikus reiktų nuolat informuoti apie projekto eigą. Jie turėtų būti supažindinti su jau pasiektais tikslais ir tuo, ką dar reikia atlikti. Norint tai aiškiai pateikti, galime pasitelkti rezultatų ir tikslų vizualizaciją.

Internetiniai šaltiniai

- Aktyvaus mokymosi technikos (https://en.wikipedia.org/wiki/Active_learning)

2.3 Stebėjimas ir priežiūra

Kur kas paprasčiau dirbti nedidelėse apmokytose grupėse, kuriose nors vienas vaikas gerai suvokia darbo eigą ir gali padėti kitiems grupės nariams. Pedagogas turi stebėti darbą ir komunikuoti su laikinu grupės lyderiu.

Tuo pačiu metu, mokytojas gali atlikti reguliarių veiklos vertinimą įrašų žurnale. Toks vertinimas yra svarbus panašaus tipo projektuose, nes jie neturi apibrėžtos programos ir gali būti tobulinami projekto eigoje.

Internetiniai šaltiniai

Visi turi individualias vertinimo metodikas, tačiau norint išnaudoti IKT teikiamus pranašumus, galima panaudoti internetinius įrankius. Paprasčiausias variantas – “Google” dokumentų forma (https://www.youtube.com/watch?v=nOUmY_aBxik).

Kitas patogus įrankis – “ClassDojo” (www.classdojo.com), kuriame galima dalintis vaikų pasiekimais su jų tėvais.

3-čia mokymų dalis – IKT ir medijos priemonių naudojimas

Yra daugybė multimedijos priemonių, tačiau prieš pasirenkant derėtų pagalvoti apie galimas išlygas. Tai neprivalo būti brangi ar uždara priemonė, specifinė ar brangi technika. Galutinį įrašą vertėtų patalpinti pačioje populiariausioje vaizdo įrašų platformoje. Norint išpildyti tokias sąlygas yra rekomenduojamos dvi alternatyvos, iš kurių viena bus aptariama plačiau.

Rekomenduojama naudotis “GNU/Linux” kompiuterine įranga ir nemokamais vaizdo įrašų redaguotojais, pavyzdžiui, “Pidgin”, “Cinelerra”, “Kdenlive” ar “Blender”. Kai kurie jų yra daugiaplatformiai.

3.1 Mokomųjų vaizdo įrašų kūrimas ir redagavimas

Pirmiausia reikia įrašyti vaizdo įrašą. Toliau pateikiama instrukcija yra orientuota į mažiausiai kainuojantį variantą. Žinoma, galima naudotis profesionalia vaizdo kamera, tačiau visiškai užtenka ir paprasto išmaniojo telefono. Siekdami įamžinti profesionaliau atrodančius įrašus telefonu, galima naudoti mobiliems telefonams skirtus stovus (pavyzdžiui: <https://fotopro.com/products/digi-3400>) ar vaizdo stabilizatorių (<https://tiffen.com/steadicamsmoothee/>).

Jei vaizdo įrašas yra sukurtas pasitelkiant vaikų piešinius, kūrimo procesui tereikia skenerio arba galima fotografuoti piešinius telefonu. Rekomenduojama naudoti programą, kurios pagalbą būtų galima koreguoti apšvietimą, spalvas, dydį bei sisteminti nuotraukas. Tokios programos pavyzdys – “gThumb” (<https://wiki.gnome.org/Apps/Gthumb>).

Kuomet reikiamas vaizdas ir garsas yra įrašyti, galima juos redaguoti. Labai populiarius, nemokamas, daugiaplatformis ir lengvai pasiekiamas variantas yra “Kdenlive” (<https://kdenlive.org/>). Jis yra KDE projekto dalis ir vienas pačių svarbiausių egzistuojančių programinių įrangų. “Kdenlive” yra efektyvus ir nesudėtingo naudojimo vaizdo įrašų redaktorius (lyginant su kitomis nemokamomis alternatyvomis, kaip “Cinelerra”). Šio redaktoriaus pagalba galima sumontuoti vaizdo įrašą, pridėti norimą garso takelį, efektus, kūrėjų sąrašą bei atlikti kitus veiksmus.

3.2 Garsų ir muzikos integravimas

Rekomenduojama įrašinėti garsą naudojant mikrofoną. Tam gali būti panaudotas išmanusis telefonas su įrašų kūrimo programa (pavyzdžiui, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hiqrecorder.free>) ir išoriniu mikrofonu. Naudojant tokią įrašinėjimo metodiką gaunamas kokybiškesnis įrašas su mažiau pašalinių garsų.

Internetiniai šaltiniai

Egzistuoja daugybė internetinių šaltinių, kuriuose galima rasti įvairius garso efektus. Rekomenduojama naudoti nemokamas garso įrašų bibliotekas tokias kaip ši: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>.

Ieškant muzikos, vienas paprasčiausiai pasiekiamų šaltinių yra "Jamendo" (<https://www.jamendo.com>), kuriame parsisiųsti įvairius garsus ar MP3 formato muzikinius dokumentus ir panaudoti juos kūrybiniame procese. Prieš bet kokių garso įrašų panaudojimą svarbu atsižvelgti į jų autorines teises. Naudojant mokamus garso įrašus, jų autorius ar talpinimo platforma gali užblokuoti įrašą.

Norint aranžuoti skirtingus garsus į dainą, galima naudoti tam skirtą programinę įrangą. Dažniausiai tam naudojama – "Audacity" (<https://www.audacityteam.org/>) programa. Siekiant sinchronizuoti garso ir vaizdo įrašus tarpusavyje reikia naudoti vaizdo įrašų redagavimo programas (pavyzdžiui "KdenLive").

3.3 Perkėlimas ir įkėlimas

Kiekvienas vaizdo įrašų redaktorius turi savitą išsaugoto dokumento formatą, taip pat specifinius reikalavimus, norint naudoti vaizdo įrašus, efektus, muzikos takelius ar kitas priemones. Norint įkelti vaizdo įrašą į internetinę erdvę ar jį panaudoti tradicinėje vaizdo redagavimo priemonėje, įrašą reikia performatuoti į standartinį formatą.

Egzistuoja daugybė formatų (https://en.wikipedia.org/wiki/Video_file_format). Derėtų žinoti jog vaizdo įrašų sudedamosios dalys – vaizdo, garso įrašai, subtitrai ir kita informacija yra individualiai koduojami.

Dėl geresnio suderinamumo rekomenduojama naudoti MP4 formatą. Tačiau norint jį saugoti nemokamose talpyklose galima saugoti įrašus ir OGG formate. Vienas iš sprendimų kurį reikia priimti – vaizdo įrašo dydis. Paskutiniu metu daugiausiai naudojamas yra panoraminis formatas (16:9 ar 16:10). Kuomet vaizdo įrašo formatas neatitinka išmatavimų, matomas vaizdas gali būti iškreiptas. Rekomenduojama įrašinėti ir naudoti 16:9 santykio įrašus, tokie dažniausiai būna naudojami “Youtube” ir daugumoje kitų platformų.

Kitas svarbus pasirinkimas – rezoliucija. 16:9 tipo formatui yra daugybė galimybių, tačiau rinktis didesnę rezoliuciją negu naudojamos kameros yra nerekomenduojama. Siūloma minimali rezoliucija – 1280x720 (720p).

Derėtų paminėti, jog tokios platformos kaip “Youtube” pakeičia ir pagerina vaizdo įrašo kokybę, kol ši pasiekia jų naudojamą formatą. Svarbu įkelti vaizdo įrašą su geriausia pasiekia kokybe ir naudojant galingiausią interneto ryšį. Galima išlaikyti didesnę įrašo rezoliuciją, tačiau tokiu atveju yra gadinama vaizdo kokybė. Rekomenduojama eksportuoti projekto dalis įvairiomis rezoliucijos kombinacijomis norint atrasti geriausią variantą.

Internetiniai šaltiniai

Tai labai sudėtinga tema, kurios techninius niuansus nėra privalu žinoti. Toliau pateikiami dažniausiai pasitaikantys įrašų formatai:

- **AVI:** (https://en.wikipedia.org/wiki/Audio_Video_Interleave) Tai vienas iš dažniausiai naudojamų variantų, kuris gali būti pritaikomas beveik su kiekvienu įrašų grotuvu ir internetine platforma. Tačiau negali būti panaudotas srautiniam vaizdo siuntimui.
- **MP4:** (https://en.wikipedia.org/wiki/MPEG-4_Part_14) Vienas dažniausiai pasitaikančių formatų dėl paprasto suderinamumo ir panaudojimo.
- **OGG:** (<https://en.wikipedia.org/wiki/Ogg>). Panašus į prieš tai minimus formatus, tačiau yra nemokamas ir neapriojamas programinės įrangos patentų.

Iš anglų kalbos vertė Ona Ambrazaitytė