



AKT PROGRAMA

Pagrindinių kompetencijų rizikos grupės jaunimui diegimas per filmų gamybos meną

Pirmoji publikacija: 2013 m. kovas

© Digital Latin Quarter Project Consortium, 2013

Sudarytojai: Laura Pėkienė, Saulius Skučas, Jennifer Land ir Declan Cassidy

Redaktorė: Jennifer Land

Dizainas: Declan Cassidy

Projektas dalinai finansuotas Europos Komisijos. Ši publikacija išreiškia sudarytojų mintis, Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už šiame dokumente pateiktą informaciją. Projekto numeris: 518520-LLP-1-2011-1-IE-GRUNDTVIG-GMP.

1. Supažindinimas su *Digital Latin Quarter* projektu
2. Mokymo strategija
3. A.K.T. Programa
 - 1 užduotis: Darbas komandoje: susikurk savo filmo komandą
 - 2 užduotis: Supažindinimas su DLQ projektu bei įranga
 - 3 užduotis: Gyvas pasirodymas (Live Event)
 - 4 užduotis: „Klausimėlis“ (Vox Pop)
 - 5 užduotis: Diskusija su pašnekovais (Panel Discussion)
 - 6 užduotis: Paprastas interviu (Simple Interview)
 - 7 užduotis: Drama (Drama)
 - 8 užduotis: Dokumentinis filmas (Documentary)
4. DLQ projekto įvertinimas
5. Karjeros planavimas ir pasirinkimas: parodyk savo talentą

1 DALIS: Įvadas

Digital Latin Quarter yra visą gyvenimą trunkančio mokymosi projektas, kuris visų pirma skirtas jauniems žmonėms suteikti galimybę išsakyti savo patirtis. Tai projektas, kuriuo siekiama sudaryti sąlygas atsiskleisti tam tikriems požiūriams ir skatinti supratimą bei suvokimą apie save ir kitus. Taip pat sudaryti sąlygas šiandienos jauniems žmonėms imtis atsakomybės už rytojaus Europą. Naudojantis skaitmeninių filmų gamybos procesu, projektas DLQ remia jaunų ir atsakingų Europos piliečių, gebančių naudotis įvairiomis medijomis, tobulėjimą bei suteikia galimybę jiems prieiti prie įvairių virtualaus pasaulio medijų kanalų jų asmeniniam ir profesiniam tobulėjimui.

Ilgą laiką besitęsianti problema, su kuria susiduria daug jaunų žmonių, yra formaliojo švietimo užbaigimas, o tai savo ruožtu ypatingai sunkina švietėjų darbą. Su jaunimu dirbantys profesionalai turi ypač svarbų uždavinį išugdyti vaikuose pagrindines kompetencijas ir gebėjimus, kad jie galėtų sėkmingiau integruotis į formaliojo švietimo struktūras. Šių profesionalų gebėjimas prisitaikyti ir jų įvairiapusiškumas yra viena pagrindinių jų sėkmingo darbo ir projekto DLQ sėkmės laiduotojų.

Dirbdami ne tokiose formaliose aplinkose, su jaunimu dirbantys profesionalai panaudoja įvairias patirtinio mokymosi, intuityviojo mokymosi ir integruoto mokymo(si) strategijas ir metodus, kurie stimuliuoja besimokančiuosius ir suteikia jiems galimybę socialiai ir emociškai augti. Pagrindinių kompetencijų, reikalingų jaunesiems tolerantiškiems, pagarbiems ir inovatyviems europiečiams gyvenimui ir darbui skaitmeniniame pasaulyje tobulinimas yra DLQ projekto esmė.

AKT programos, kuri aiškina administracinių, kūrybinių ir techninių rolių filmų gamybos procese, tikslas – suteikti su jaunimu dirbantiems specialistams nuoseklų darbo planą, kad būtų *„diegiamos inovacijos švietime socialiai pažeidžiamiems jaunuoliams, pilnai panaudojant skaitmeninių filmų gamybos potencialą tam, kad būtų diagiama tikslinės grupės pagrindiniai perkėliamieji gebėjimai, tuo pačiu užtikrinant ir remiant jų reintegraciją į formaliojo švietimo struktūras bei jų asmeninį tobulėjimą bei įsitraukimą į Europos visuomenę“*.

Apie programą

Programos rėmuose rekomenduojame tinkamus mokymo stilius, kurie leistų besimokantiesiems gerinti jų įgūdžius, gebėjimus ir žinias, suteikiant jiems galimybę įsitikinti savo mokymosi tikslingumu, tam pasitelkiant įvairius interaktyvius ir praktinius užsiėmimus.

Tam, kad būtų sėkmingai įgyvendinta AKT programa, papildoma mokomoji medžiaga, resursai, žodynas, šablonai ir darbalapiai yra pateikiami DLQ internetinės svetainės

Mokytojo dalyje (Tutor Section). Registruotis www.digital-latin-quarter.eu, naudojimasis priemonėmis yra nemokamas.

DLQ projektas yra finansuojamas pagal ES Visą gyvenimą trunkančio mokymosi programą kaip Grundvig projektas (Grundtvig Multilateral Project).

2 DALIS: Mokymo strategija

Neformalios ir efektyvios mokymosi aplinkos sukūrimas

Pasitikėjimu grįstų santykių tarp jaunų žmonių ir jų mokytojų bei jaunimo darbuotojų kūrimas – tai esminis DLQ projekto įgyvendinimo tikslas. Siūlomos programos įgyvendinimo strategijos sukurtos taip, kad prioritetas suteikiamas patirtiniam mokymuisi, taip pat – kad būtų sukuriami tarpasmeniniai santykiai tarp jaunuolių per jų komandinį darbą. Svarbu tai, kad siūloma pagalba tiek individui, tiek komandai, be to yra svarbu pereiti nuo darbo klasėje prie projektinės-praktinės veiklos. Svarbiausia, kad DLQ suteiks galimybę besimokantiems parodyti savo naujus įgūdžius ir žinias kitiems projekto dalyviams. Šioje programos dalyje pateikiami patarimai, nuorodos bei naudingi praktiniai dalykai, kurie užtikrins sėkmingą projekto įgyvendinimą visose keturiose projekto šalyse partnerėse¹:

Pagrindiniai DLQ mokymo strategijos elementai yra šie:

- Teigiamų santykių sukūrimas
- Mokymosi aktyvinimas ir padarymas labiau įsimintinu
- Pozityvios disciplinos jauniems žmonėms suteikimas

2.1 Teigiamų santykių sukūrimas

Mokymasis yra neatskiriamas nuo socialinio ir kultūrinio konteksto. Jauni žmonės geriausiai mokosi, kai jie jaučiasi priimti ir kai yra sukūrę teigiamus santykius su savo bendraamžiais ir mokytojais, taip pat kai jie gali būti aktyvūs, matomi mokymosi bendruomenės nariai. Geri tarpasmeniniai santykiai yra pagrindinis dalykas, darantis DLQ patirtį pozityvią ir efektyvią.

- **Supažindinimas su komanda:** Reikia atsisakyti tradicinių porų mokytojas – mokiny. Vietoje to siūloma susikcentruoti ties komandų ir grupių kūrimu, ypač ties „filmo komanda“, kas asocijuojasi su filmų gamybos procesu.
- **Pažink savo filmo komanda:** DLQ įgyvendinimo pradžioje rekomenduojama skirti šiek tiek laiko susipažinimui su filmo komanda ir su visais jaunais žmonėmis. Pasinaudokite „ledlaužiais“, aptarkite mokyklą, televizijos laidas, žaidimus, muziką ir t.t., kad išsiaiškintumėte kuo daugiau apie savo filmo komandos žmonių istorijas, jų interesus bei pomėgius. Raskite būdų bendrauti su mokiniais atliekant užduotis, bei prisiminkite, kad jaunuoliai taip pat norės žinoti šį tą apie jus.

¹ DLQ buvo sėkmingai įgyvendintas Airijoje, Lietuvoje, Kipre ir Vokietijoje

- **Nesivadovaukite stereotipais:** Kaskart bendraudami turime kažkokią nuostatą ir išanktinius nusistatymus. Atidžiai sekite savo nuostatą kalbėdami apie „rizikos grupės“, „mažų pajamų“, „mažų gabumų“ jaunuolius. Kuo labiau stenkitės atsisakyti stereotipinių nuostatų. Leiskite jauniems žmonėms būti tuo, kuo jie yra, padėkite jiems, o visus filmo komandos narius laikykite individualiais.
- **Turėkite didelius lūkesčius:** Svarbu, kad jūs turėtumėte didelius lūkesčius visiems komandos nariams, nepriklausomai nuo jų turimos patirties ir kultūros. Tyrimai rodo, kad mokytųjų keliami lūkesčiai yra itin svarbus sėkmės faktorius.
- **Įsiklausykite:** Naudokite akių kontaktą ir venkite stovėjimo prieš grupę, geriau kalbėkitės su savo komanda viename lygyje, geriausiai sėdint šalia vienas kito. Klauskite daug klausimų ir sužinokite kuo daugiau apie jų mąstymą ir problemų sprendimo būdus.
- **Būkite nuoširdūs:** Jei nežinote, kaip atsakyti į klausimą, pripažinkite tai ir kartu bandykite rasti sprendimą, parodykite, kad nėra nieko blogo klysti arba nežinoti teisingo atsakymo.
- **Atsiliepkite teigiamai:** Girkite ir kuo dažniau teikite mokiniams teigiamą atgalinį ryšį.
- **Suteikite pakankamai galimybių mokytis:** Jauni žmonės mokosi efektyviausiai, kai turi laiko ir galimybių aktyviai matyti ir praktiškai suvokti savo mokymąsi. Tai reiškia, kad jiems reikia naują mokymosi medžiagą matyti daug kartų, kad galėtų ją įsisavinti per įvairias veiklas ir skirtinguose kontekstuose.

2.2 Mokymosi aktyvinimas ir padarymas labiau įsimintinu

DLQ tikslas yra padaryti mokymąsi labiau įtraukiančiu ir įsimintinu naudojantis įvairiomis strategijomis ir metodais. Visos veiklos AKT projekte naudojami šios strategijos. Būdami jaunimo darbuotojai ar mokytojai DLQ projekte turite unikalią galimybę pritaikyti grupines veiklas ir pamokas, kad jos atitiktų individualius besimokančiųjų poreikius. Mąstant apie šių mokymosi veiklų įgyvendinimą, reikėtų atkreipti dėmesį į šiuos dalykus:

- **Jaunų žmonių turimų žinių įvertinimas:** Žmonės mokosi efektyviausiai, kai nauja mokymosi medžiaga yra siejama su jau turimomis žiniomis ir įgūdžiais. Kuo geriau pažinsite savo filmo komandą, jų akademinį pasiekimą bei interesus, o taip pat ir jų asmenines savybes bei stipriąsias puses, tuo geriau galima parengti veiklas ir užduotis, kad jos atitiktų besimokančiųjų poreikius.

- **Kiekvienas mokinys yra unikalus:** Būdas, kuriuo geriausiai mokosi suaugusieji, nebūtinai yra tas būdas, kuriuo geriausiai mokosi jaunas žmogus. Būtina išbandyti įvairias skirtingas strategijas kol atrasite vieną (ar kelias), kurios bus efektyvios individui ir/ar visai grupei.
- **Būkite kūrybingi:** Kai mokymasis yra linksma, įdomi veikla, mokiniai yra kur kas labiau motyvuoti aktyviai dalyvauti užsiėmimo metu ir daug labiau yra tikėtina, kad jie daugiau įsimins to, ką mokėsi.
- **Sukurkite diskusijos atmosferą:** Tai leidžia filmo kūrimo komandai įsilieti į DLQ projekto veiklų planavimo, kūrimo bei gamybos procesus bei aktyviai juose dalyvauti. Tai savo ruožtu sukuria priklausymo grupei ir įsitraukimo į visą procesą jausmą.
- **Padėkite filmų kūrimo komandai savarankiškai atlikti skirtas užduotis:** Būkite savo komandai „resursas“, tačiau suteikite jiems progą patiems atrasti atsakymus, leiskite ieškoti. Lydėkite savo komandą taip, kad susidūrę su panašia problema jie galėtų nepriklausomai atrasti atsakymus. Kai komandos nariai pirmą kartą paprašo jūsų pagalbos, pabandykite surasti būdų, kaip galite jiems padėti, kad jie patys atrastų atsakymus.
- **Pabrėžkite stipriąsias puses ir duokite teigiamą atgalinį ryšį:** Labai tikėtina, kad dauguma jūsų komandos narių turėjo itin neigiamos patirties, susijusios su švietimu. Elkitės priešingai ir bandykite šiuos neigiamus diskomforto jausmus pašalinti pagyromis, koncentruojantis į teigiamas puses ir įgaunamus naujus besimokančiųjų įgūdžius.

2.3 Pozityvios disciplinos mokiniams suteikimas

Labai svarbu prisiminti, kad dauguma disciplinos problemų kyla kai jaunų žmonių poreikiai nėra patenkinami.

Galite padėti jaunuoliams patirti sėkmę mokymesi išmokydami juos suvokti, kaip tinkamu, teigiamu būdu patenkinti savo poreikius. Tai atlikti padės elgesio taisyklės, kurios aptartos 3.2.2 dalyje „Grupės sutartis“.

Pagalba mokiniams, kaip susidoroti su savo elgesio problemomis padeda jiems išmokti spręsti problemas ir tinkamai reaguoti į savo poreikius. Štai keletas patarimų padėti kontroliuoti savo komandos elgesį:

Turėkite lūkesčius: Duokite aiškius nurodymus, ką norite padaryti bei nurodkite, kokio elgesio norite iš savo komandos visą projekto laikotarpį. Naudokite profesionalų toną bendraudami ir vesdami užsiėmimus. Žinokite, kokios yra jūsų organizacijos taisyklės ir paaiškinkite jas mokiniams.

Tikėkitės pagarbos: Dalyvavimas DLQ projekte yra puiki galimybė jauniems žmonėms ir turėtų būti matoma kaip privilegija. Kai kada mokiniams reikės apie tai priminti. Kiekvienas komandos narys turėtų gerbti jus, taip pat ir kiekvieną kitą savo komandos narį bei atsakingai naudotis jiems patikėta įranga.

Suteikite struktūrą: Gerai suplanuota veikla ir aiškūs tikslai suteikia mažiau galimybių nepasitenkinimui ir nepageidaujamam elgesiui.

Būkite nuoseklūs: Jei nustatysite ribas ir taisykles, būtinai jų laikykitės. Nevenkite akių kontakto. Tiesioginis akių kontaktas duoda jaunam žmogui suprasti, kad jūs stebite jo/jos elgesį ir kad tikėtės, jog jis/ji susikoncentruos ties ta veikla, kuri yra šiuo metu svarbiausia.

Ignoruokite smulkius, su veikla nesusijusius procesus: Tęskite veiklą taip, tarsi tai, ką darote būtų kur kas svarbiau nei menki komandos atotrūčiai nuo bendros veiklos.

Įsiklausykite: Bandykite išsiaiškinti, kodėl jūsų komandos narys nesusikaupia ar elgiasi ne pagal taisykles. Pasidomėkite, ar kas nors nutiko tą dieną ir ar jis/ji nori apie tai pasikalbėti, tačiau per ilgai pokalbio netęskite. Galbūt jaunam žmogui tiesiog reikia, kad jį kas nors išklaustytų prieš jam susikoncentruojant ties darbu.

Rodykite savo humoro jausmą: Nemaišykite jo su pajuoka, tačiau vis pajuokaukite, kad sumažintumėte įtampą ar padarytumėte atmosferą malonesnę.

Būkite nusiteikę teigiamai ir entuziastingai: Jei norite gerų rezultatų, būtinai rodykite savo entuziazmą ir būkite pozityviai nusiteikę.

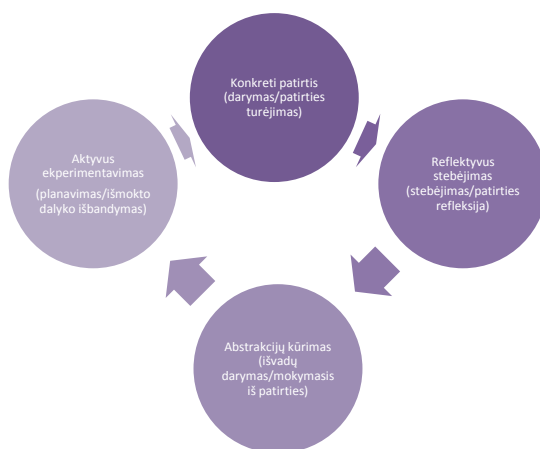
Pasiūlykite kelis pasirinkimo variantus: Suteikite galimybę komandos nariui tęsti veiklą arba jos atsisakyti, tačiau tai turi būti iš anksto suderinta su jūsų organizacija.

3 DALIS: AKT Programa

AKT programa yra sudaryta iš 8 skirtingų pagrindinių veiklų su pamatuojamais mokymosi rezultatais, reikalavimais, resursais, pamokų planais ir rezultatais. Metodai, naudojami AKT programoje, parinkti pagal besimokančiųjų amžių, motyvacijos lygį, jų dėmesio sutelkimą ir jau turimą patirtį.

Suaugusiųjų mokymasis

AKT programos struktūra ir turinys buvo sukurtas remiantis suaugusiųjų mokymo proceso struktūra, pagal suaugusiųjų mokymosi ciklo modelį (Kolb, 1984)²



Svarbu yra prisiminti, kad šios programos tikslas – padėti su jaunimu dirbantiems žmonėms ir mokytojams vykdyti DLQ projektą, kad „*būtų skatinamos inovacijos švietime į rizikos grupę patenkantiems jaunuoliams, panaudojant skaitmeninių medijų teikiamas galimybes tam, kad būtų skatinami pagrindiniai jaunuolių perkeliemieji gebėjimai ir kompetencijos, bei jie būtų skatinami sugrįžti į formaliojo švietimo struktūras. Tuo pačiu būtų skatinamas jaunuolių asmeninių savybių, derančių Europos piliečiui, tobulėjimas*“. Turėdami tai galvoje, su jaunimu dirbantys profesionalai galbūt norės naudoti papildomus resursus bei numatyti papildomus mokymosi rezultatus, tai yra sveikintina iniciatyva.

AKT programa veikia pagal progresyvią pedagoginę sistemą, kurioje besimokančiųjų įgūdžiai, kompetencijos ir žinios yra telkiami palaipsniui, o jų išmokimas vėliau yra patvirtinamas per įvairiausias praktines veiklas užsiėmimų metu. Ypatingai svarbu yra dirbti AKT programos ribose nuo 1 iki 8 skyriaus, kad būtų užtikrintas mokinių žinių ir gebėjimų tęstinumas programos eigoje.

² Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

Kurdami filmus jaunuoliai, ypačiai tie, kurie turėjo neigiamas patirtis iš savo mokyklų, bus mokomi pagrindinių socialinių ir pilietinių kompetencijų ir kultūrinių skirtumų suvokimo per integruotas mokymosi strategijas ir būdus. Taip pat bus mokoma pagrindinių kompetencijų tokių kaip raštingumas, matematinis raštingumas ir kritinis mąstymas.

1 lentelė: AKT – Kompetencijų tobulinimas³

| Integruotas mokymas(is): Integruotas mokymas(is) sujungia kartu bazinių įgūdžių tobulinimą su praktinių ar kitokių (ne bazinių) įgūdžių lavinimu integruojant bazinius įgūdžius į kitų įgūdžių mokymo (tobulinimo) programą | |
|---|---|
| Kompetencija | Veiklų (užduočių) pavyzdžiai |
| Socialinė ir pilietinė kompetencija | <ul style="list-style-type: none"> • Su filmais susijusių užduočių ir projektų atlikimas • Per įvairias veiklas tiriamos temos: <ul style="list-style-type: none"> • Pusryčiai mano ir/ar kitoje šalyje • Ką mano šalis davė pasauliui • Mūsų EP (Europos parlamento) nariai ir jų darbas • Kaip aš tapau... (vienas iš 18 AKT vaidmenų) • Mano herojus • Jaunimas XXI amžiuje • Europa ir aš • Mano balsas, mano bendruomenė, mano pasaulis |
| Kultūrinių skirtumų ir panašumų suvokimas | |
| Tiriamojo pobūdžio mokymas(is): Tiriamojo pobūdžio mokymas(is) – tai į mokinį sukoncentruotas metodas „mokymasis per darymą“, kuris skatina dalyvius jungti naujai gaunamas žinias su jau turimomis. | |
| Kompetencija | Veiklų (užduočių) pavyzdžiai |
| Matematinis raštingumas | <ul style="list-style-type: none"> • Biudžeto filmo projektui sudarymas • Laiko planavimas projekto vykdymui • Filmuotos medžiagos valdymas • Filmavimo montavimas |

³ Key Competences for Lifelong Learning, European Reference Framework

| | |
|-------------------|---|
| Raštingumas | <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentų, leidimų, prašymų ir kt. rengimas • Filmo projekto, santraukos ir kt. aprašymai • Istorijos sukūrimas ir scenarijaus rašymas • Pranešimų spaudai ir naujienlai kraščių bei straipsnių rengimas |
| Kritinis mąstymas | <ul style="list-style-type: none"> • Tiriamasis darbas (interviu kandidatų bei temos ir kt. su tema susijusių dalykų tyrimas) • Reikalingų saugumo priemonių naudojimas filmuojant • Problemų filmuojant sprendimas |

DLQ ribose pagrindinės filmų gamybos komandos rolės (vaidmenys) gali būti suskirstyti į tris sritis pagal darbo pobūdį: administraciniai vaidmenys, kūrybiniai ir techniniai (AKT):

| Administraciniai vaidmenys | Kūrybiniai vaidmenys | Techniniai vaidmenys |
|--|--|---|
| Prodiuseris Gamybos vadovas Režisieriaus asistentas Tyrėjas Distributorius Viešintojas (viešųjų ryšių specialistas) | Režisierius Aktorius (Pasakotojas / Pristatinėtojas) Rašytojas Šukuosenos ir makiažo specialistas Kostiumų ir dekoracijų meistras Kompozitorius | Operatorius Pagalbinis darbininkas Tęstinumo prižiūrėtojas Garso operatorius Apšvietimo specialistas Redaktorius |

Pilną ir detalią kiekvieno vaidmens aprašymą galite rasti „Mokytojo erdvėje“ (Tutor Section) projekto tinklalapyje www.digital-latin-quarter.eu. „Mokytojo erdvė“ taip pat turi daug darbalapių, pavyzdžių, šablonų ir paruoštų pristatymų, kuriuos galima naudoti savo nuožiūra.

E-mokymasis ir mokymas

Informacinės ir komunikacinės technologijos (IKT) įgyja vis didesnę svarbą pasaulyje, kuriame gyvena jauni žmonės. Todėl natūralu, kad e-mokymasis (e-learning), t.y.

mokymasis, paremtas IKT, potencialiai gali padėti vykdyti mokymą DLQ rėmuose. Vystant DLQ TV idėją – jaunų žmonių valdomą internetinį TV kanalą bei sukuriant internetinę bendravimo platformą (socialinį tinklą), e-mokymasis DLQ kontekste gali:

- pagelbėti kuriant *ryšius* mokiniams išbandant naujas mokymosi aplinkas, sumažinant laiko ir atstumo barjerus
- vykdyti *mokymąsi dalinantis* įgalinant mokinius prisijungti prie besimokančiųjų bendruomenių už klasės ribų
- padėti sukurti *draugiškas mokymosi aplinkas* pasiūlant mokiniams resursus, kurie yra susiję su individualiais, kultūriniais ar kt. skirtumais
- suteikti *galimybes mokymuisi* suteikiant mokiniams virtualias patirtis ir įrankius, kurie sutaupo laiko ir leidžia mokiniams tęsti mokymąsi toliau.

Ištekliai ir resursai

Šie resursai yra reikalingi ir yra prieinami DLQ programos įgyvendinimui. Kiekviena filmų kūrimo komanda turi galimybę naudotis šia įranga. Naudojimo instrukcijas bei atsakymus į dažnai pasitaikančius klausimus (DUK) apie šią įrangą galima rasti „Mokytojo erdvėje“ www.digital-latin-quarter.eu

| Filmavimo kamera | Garso aparatūra | Apšvietimo rinkinys | Montavimas ir redagavimas |
|-----------------------------|---|--|-----------------------------|
| Canon XA 10 HD Kamera | Sennheiser HD 280 pro DJ ausinės | Portaflash Reflectors (šviesos reflektoriai) | Apple iMac 27" Quad-Core i5 |
| Manfrotto MKC3-H02 Trikojis | K&M 23750 Mikrofonas Teleskopinė lazda The t.bone EM9600 condenser mikrofonas | | |

Laikas

Apskaičiuota, kad AKT programos įvykdymui turėtų pakakti apytiksliai 100 valandų, tiek darbo su visa grupe ir mokytoju, tiek dirbant individualiai grupėmis prie savo projektų.

3.0 DLQ VEIKLOS PLANAI

| 3.1 Veikla: Filmavimo komandos sudarymas – darbas komandoje | | |
|--|---|---|
| Mokymosi rezultatas: Besimokantieji supras, kad norint efektyviai dirbti komandoje reikia, kad jos nariai elgtųsi atitinkamai. Komandos nariai taip pat įvertins kaip kiekvieno komandos nario įgūdžiai ir patirtis paveikia komandos darbą | | |
| Trukmė: 3 valandos | Priemonės: Registracijos lapai, lapai bei markeriai, ID kortelės komandos nariams | Reikalingi įgūdžiai: Komandinis darbas, komunikabilumas, supratingumas. |

Tikslas

Šios veiklos tikslas – kad jaunuolis suprastų, kaip jam prisidėti prie komando darbo, pvz.: užduočių atlikimas atsižvelgiant į savo gebėjimus.

Labai svarbu jaunuoliams išmokti efektyviai dirbti komandoje, kadangi labai retai žmonės dirba visiškai atsiskyrę mokykloje, universitete, darbo vietoje ir t.t. Norint būti naudinga filmavimo komandos nariu, svarbi kooperacija ir atsižvelgimas į kiekvieno gebėjimus. Ši veikla padės suprasti, kaip vyksta komandinis darbas ir ko reikia, kad jis būtų sėkmingas.

Komandinis darbas yra esminis visai veiklai DLQ. Svarbu užtikrinti saugią, patrauklią ir įdomią mokymosi aplinką paremta tarpusavio pagarba ir supratingumu.

3.1. Veiklos planas

3.1.1 „Ledlaužiai“ pradedant bendrauti

„Ledlaužiai“ gali būti labai svarbūs jaunuoliams pradėti bendrauti ir užmegzti ryšį grupėje. Tai pat jie pagerina mokymąsi, kadangi skatina be dradarbiavimą ir dalyvavimą diskusijose. „Ledlaužių“ pavyzdžių galima rasti www.digital-latin-quarter.eu

Svarbu ledlaužiams:

- Būkite entuziastingi, nesvarbu, kas nutiktų.
- Rinkitės savanorius atsargiai ir venkite pažeminimų.
- Jei kas nors nesiseka, pereikite prie kitos veiklos.
- Trukmė labai svarbi. Pabaikite kiekvieną „ledlaužį“, kol visiems dar smagu.
- Pasirink tinkamus „ledlaužius“ amžiaus grupei.

3.1.2 Grupės sutartis

Geriausias būdas apibrėžti taisykles, kaip filmavimo komanda dirbs per visą DLQ projektą, yra grupės sutarties sudarymas. Idealiausia būtų, kad grupės sutartį sudarytų patys jaunuoliai su jaunimo darbuotojų ir mokytojų pagalba. Sutartyje turi būti paskirstyti vaidmenys, atsakomybės, darbai bei ji turi būti pasirašyta visų komandos narių.

Tai galima padaryti „smegenų šturmo“ metodu (brainstorming) pasitelkiant lapą ir markerius. Pasirašyta sutartis turi būti pakabinta kambary ar vietoje, kur vyks visa veikla, kad primintų visiems dalyviams jų atsakomybes

Patarimai sėkmingoms grupės sutartims:

- Skatinkite nuoširdumą
- Priminkite jaunuoliams, kad jei neturi mėgti žmonių, su kuriais dirba, tačiau turi būti pagarbūs ir supratingi.
- Nustatykite bendras atsakomybes – mūsų komanda, mūsų darbas!
- Pabrėžkite, kad svarbu išklausti visų nuomones
- Darbas grupėje turi būti pasidalintas teisingai
- Svarbu ne vien pasinaudoti kiekvieno stiprybėmis, bet ir ugdyti naujus įgūdžius
- Padėkite komandai pamatyti, kad svarbu viską užrašyti

3.1.3 Susitarti dėl veiksmų plano

Parodykite veiklą ir projektus, kuriuos vykdo filmavimo komandos. Supažindinkite visus su AKT vaidmenimis ir susitarkite dėl veiksmų plano, kaip įgyvendinti DLQ, pvz.: laikas, dienos, vieta ir kt. Pasinaudokite šia proga atsakyti į visus jaunuolių klausimus.

3.1.4 Talentai, hobiai ir interesai

Papasakojus apie DLQ tikslus ir siekius ir apibrėžus veiklą, kurią vykdys jaunuoliai įvairiuose AKT vaidmenyse, svarbu pabrėžti esamus įgūdžius ir talentus filmavimo komandoje.

Laikmety, kada jaunimo nedarbas didėja, DLQ siekia sukurti galimybes jaunuoliams įgyti ir tobulinti įgūdžius, kurie svarbūs darbo rinkoje, ir motyvuoti siekti savo svajonių ir tikslų, nepamirštant esamos realios situacijos. Vienas DLQ tikslų yra atrasti jaunimo įgūdžius ir talentus per skaitmeninių medijos kūrimą bei suteikti planą, kaip jaunimui panaudoti šiuos įgūdžius gyvenime.

Ši veikla gali būti atlikta esant visai grupei, mažesnėse grupėse ar individualiai, priklausomai nuo to, kaip pageidauja komanda. Pagal apibrėžtus vaidmenis ir savybes AKT programoje, jaunuoliai ras, kuriuos įgūdžius jie turi, kuriuos jie norėtų išsiugdyti ir kuriose srityse norėtų dirbti mažiausiai.

3.1.5 Filmavimo komandos pavadinimas

Kaip ir visoms filmų ir medijos kūrimo kompanijoms, filmavimo komandai tai pat reikalingas pavadinimas. Kadangi DLQ projektas vyksta visoje Europje, tinkamiausia būtų galvojant pavadinimą rasti įkvėpimo iš vietinės aplinkos, kultūros, gyvenimo patirčių, mados, muzikos ar pan.

3.1.6. Vertinimas ir atsiliepimai (grįžtamasis ryšys)

3.2 Veikla: Susipažinimas su skaitmenine filmavimo įranga

Mokymosi rezultatai:

Šios veiklos pabaigoje jauni žmonės žinos įrangos dalių pavadinimus, panaudojimą bei funkciją ir turės supratimą, kaip ja naudotis. Supras, kaip vyksta filmo kūrimas, bei žinos saugumo reikalavimus.

| | | |
|----------------|--|---|
| Trukmė: | Priemonės: | Ugdomi įgūdžiai: |
| 6 valandos | Registracijos lapai, lapai ir markerai, kamera, trikojis, mikrofonas, garsalazdė (boom pole), ausinės, apšvietimo įranga, sąsiuviniai ir rašikliai | Komandinis darbas, komunikabilumas, skaitmeninis išprusimas, techniniai ir IT įgūdžiai, analitinis mąstymas |

Tikslas

Šios veiklos tikslas – supažindinti mokinius su įranga, kuria jie naudosis. Filmavimo komandos nariai kažkuriuo DLQ projekto metu bus atsakingi už kurią nors įranga. Ši veikla turi būti praktinė, kad asmuo pažintų ir jaustųsi patogiai naudodamasis įranga.

Temos:

Reikia, kad jaunimo darbuotojai ar mokytojai pristatytų ir trumpai papasakotų apie visą įrangą ir leistų mokiniams patiems apžvelgti ją. Ką turėtų apžvelgti mokytojas:

- Kameros valdymas
 - Aprėpties kampas (Depth of field), rėminimas (Framing), baltos spalvos balansas, pakreipimas, priartinimas ir filmavimas laikant kamerą rankoje
- Apšvietimas
 - Dirbtinės šviesos, natūralios šviesos ir apšvietimo įrangos privalumai ir trūkumai
- Garsas
 - Aplinkos garsai, garsų stiprumas ir suderinimas

3.2 Veiklos planai supažindinant su filmavimo įranga

3.2.1 Įrangos surinkimas

Suskirstyti įrangą į šias kategorijas:

1. Prieš filmavimą
2. Filmavimo

3. Filmo montavimo

Sudaryti sąrašą turimos įrangos ir užsirašyti, kodėl pasirinkote kiekvieną.

3.2.2 Susipažįstant su įranga – filmavimo procesas

Mokiniai turėtų būti suskirti į mažas 3 žmonių grupes. Kiekviena grupė pasikeičiant apžiūri įrangą ir pabando ją naudotis, pvz.: kamera, mikrofonas, apšvietimas.

Vėliau kiekvienas pasako, kuri įranga jam patiko labiausiai ir norėtų naudotis.

3.2.3 Susipažįstant su įranga – filmo montavimo procesas

Mokiniai susipažins su įranga ir programine įranga, naudojama montuojant filmus. Mokytojas trumpai apžvelgs filmo montavimo procesą.

3.2.4 Vertinimas ir atsiliepimai (grįžtamasis ryšys)

3.3 Veikla: Praktinis projektas – gyvo renginio filmavimas (Live Event)

Mokymosi rezultatai:

Jaunuolio pasitikėjimas savimi ir savigarba padidės, pagerės komunikabilumas ir tyrimo įgūdžiai. Supras problemas susijusias su autorinėmis teisėmis skaitmeninės medijos kūrime

| | | |
|----------------------------------|---|---|
| Trukmė: 12 valandų | Priemonės: Registracijos lapai, šablonai, lipdukai ir markeriai, vietiniai laikraščiai, ID kortelės filmavimo komandai, autorinių teisių pastabos | Ugdomi įgūdžiai: Komandinis darbas Techniniai įgūdžiai Komunikabilumas Supratingumas Medijų išprusimas Analitinis mąstymas |
|----------------------------------|---|---|

Veiklos rezultatas:

Gyvas renginys 20-40 minučių trukmės, trumpas 3-6 minučių renginio anonsas. Parašyti straipsnį DLQ naujienlaiškiui papasakojant apie veiklos ypatumus.

Renginio pasirinkimas:

Gyvas renginys gali būti koncertas ar pasirodymas, paradas ar festivalis, politinės eitynės ar demonstracija, spaudos konferencija ar vaidinimas ir pan.

Tikslas

Šios veiklos tikslas – ugdyti praktinius ir techninius filmavimo komandos įgūdžius, kad įamžintų kitų žmonių reakcijas gyvame renginyje.

3.3 Veiklos planas filmuojant renginį

3.3.1. Prieš filmavimą: suorganizuoti pirmąjį prieš filmavimą susirinkimą

1. Pateikti vietinius renginius, kurie domina jaunimą, ir kuriuos būtų galima filmuoti. Sudaryti sąrašą pasirinkimų ir skatinti diskusijas dėl galutinio pasirinkimo
2. Parodyti 3 pavyzdžius gerai ir blogai nufilmuotų gyvų renginių. Peržiūrėjus juos diskutuoti, kokių priemonių reikėtų filmuojant renginį bei ar būtų leidžiama tai daryti.

Filmuotų renginių pavyzdžiai:

<http://www.youtube.com/watch?v=TFzqZDfnB0w>

<http://www.youtube.com/watch?v=EEVy4OmIXXE>
<http://www.youtube.com/watch?v=muq4CAMnxCg>
<https://www.youtube.com/watch?v=jSW7W7VDVsc>

Patariame: Naudokite lentą ir spalvotus lipdukus balsuojant dėl renginio

3. Grupėje nuspręskite, kurį renginį filmuosite. Turėkite atsarginį planą.
4. Peržvelkite AKT roles ir pasidalinkite atsakomybėmis komandoje. Įsitinkite, kad visi komandos nariai žino savo pareigas

3.3.2. Filmavimas

1. Trumpai prisiminkite visus filmavimo etapus bei kiekvieno filmavimo komandos nario pareigas. Pabrėžkite režisieriaus rolę.
2. Paruoškite įrangą ir pradėkite filmavimą – kiekvienas filmavimo komandos narys turi būti pasiruošęs pastebėti problemas per filmavimą, kadangi scenų pakartoti nebus galima

3.3.3. Filmo montavimas

1. Pasirinkite geriausias scenas galutiniam filmui
2. Koreguokite filmuotą medžiagą, garsą ir kt.
3. Sukurkite trumpą anonsą
4. Parašykite publikaciją apie filmą
5. Diskutikite, kur paskelbta publikacija sulauktų daugiau dėmesio (DLQ website, Facebook, twitter, mokykloje, naujienlaiškyje ir t.t.).
6. Pasirinkite tinkamas IT priemones filmo platinimui internete.

3.3.4. Vertinimas ir atsiliepimai (grįžtamasis ryšys)

3.4 Veikla: Praktinis projektas – sukurti spontanišką interviu (vox pop)

Mokymosi rezultatai:

Mokiniai mokės formuluoti atvirus klausimus, frazuoti ir perfrazuoti informaciją ir ją apžvelgti. Išsiugdys tarpasmeninius, derybų ir interviu įgūdžius. Supras kaip ištirti ir analizuoti informaciją. Išmoks dokumentuoti procesą.

| | | |
|----------------------------------|---|--|
| Trukmė: 12 valandų | Priemonės: Registracijos lapai, lapai ir lipdukai, markeriai, kamera, garso ir apšvietimo aparatūra, ID kortelės filmavimo komandos nariams, leidimai, sąsiuviniai ir rašikliai | Skills Developed: Darbas komandoje Komunikabilumas IT kompetencija Analitinis mąstymas Socialinė ir pilietinė kompetencija |
|----------------------------------|---|--|

Veiklos rezultatas

Kiekviena komanda turėtų sukurti 5-10min. vox pop, tinkamą publikuoti. Trumpame straipsnyje aprašyti svarbiausius vox-pop momentus, kurie bus nusiųsti DLQ naujienlaiškiui

Stilius:

Terminas „vox-pop“ kilo iš lotyniško frazės vox populi (žmonių balsas). Vox-pop naudojamas įvairiai, kad būtų pateikta visuomenės nuomonė. Vox-pop filmukuose žurnalistas paklausia žmonių nuomonės tam tikra tema. Klausimas gali būti trumpas, plačiai interpretuojamas arba aiškus ir tiesmukiškas. Svarbu, kad žurnalistas būtų malonus apklausiamiems žmoniams, kadangi jie gali būti drovus, jaustis nepatogiai arba susijaudinę.

Tikslas

Šios veiklos tikslas – suteikti supratimą apie „vox-pop“ stilių ir išugdyti įprastus įgūdžius ir gebėjimus, reikalingus sukurti audio ir video atitinkačius transliavimo standartus. Kad tai pasiektų, komandos nariai vykdys kūrybinį procesą, išmoks interviu įgūdžių, sudarys terminus, naudos profesionalų etiketę, asmeninį organizavimą, administravimą, prižiūrės įrangą, sveikatą ir saugumą kuriant vox pop.

Temos

Norint sukurti gerą vox-pop, teikiami klausimai turėtų sietis su aktualiomis temomis visuomenei. Svarbu pastebėti, kurie žmonės gatvėje norėtų atsakyti į klausimą. Klausimai turėtų būti suformuluoti taip, kad atsakymas nebūtų tik „taip“ arba „ne“. Klausimai turėtų būti paprasti.

Pavyzdys: kaip surengti gerą vox-pop

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=AS6pbwy1Xdw

3.4. Veiklos planas kaip įrašyti vox-pop

3.4.1. Susirinkimas prieš filmavimą

1. Suskirstyti AKT vaidmenis
2. Komandos nariai turėtų peržiūrėti pateiktą Youtube klipą, kad susipažintų su vox-pop formatu
3. Grupėje sugalvoti plataus atsakymo klausimų, kurie galėtų būti klausiami
4. Suskirstyti grupelėmis ir galvoti kokius klausimus klausiti kiekviena tema
5. Nuspręsti, kur bus filmuojama, kada, bei kas apklausiami
6. Užtikrinti, kad būtų apklaustas reprezentyvus skaičius žmonių
7. Surinkti tinkamą aparatūrą. Vėliau galima pasibandyti vox-pop kūrimą tarpusavy.

3.4.2. Filmavimas

1. Komanda turėtų nuvykti į filmavimo vietą ir nustatyti reikiamos šviesos ir garso aparatūros
2. Po to, pradėti filmuoti vox-pop klausdami praeinančių žmonių savo klausimų
3. Prodiuseris turėtų užtikrinti, kad būtų pasirašytas kiekvienas leidimas ir laikomas saugiai, jei jų prireiktų
4. Be interviu, turėtų būti filmuojama ir aplinka. Tai bus reikalinga kontekstui montuojant.

3.4.3. Filmo montavimas

Šiam etapui reikės režisieriaus, pradiuserio, garso operatoriaus, redaktoriaus, viešintojo, apšvietimo specialisto.

Žingsniai montavime: vaizdo, garso, muzikos redagavimas, vizualiniai efektai(jei reikia), garso efektai (jei reikia).

Prie scenų rinkimosi, dėjimo muzikos bei įgarsino, komandai reikia padaryti pradžia, supažindinant žiūrovus su tema arba naudoti jau esamą video medžiagą paaiškinant vox-pop temą. Po visko, galima publikuoti vox-pop internete (DLQ-TV)

3.4.4. Vertinimas ir grįžtamasis ryšys

Prisiminti, kuriant vox pop

Darant vox pop

- Paruošti paprastus, atvirus klausimas
- Įsitikinti, kad aparatūra veikia
- Pasirinkti vietą su daug praeivių
- Būti draugiškam ir atsipalaidavusiam su praeiviais
- Apklausinėti pakankamai žmonių – bet ne per daug
- Dokumentuoti, ką apklausinėji (amžių, lytį, vardą ir t.t)
- Gauti praeivių leidimą
- Apklausinėti įvairius žmones (ne vien moteris, ne vien vaikus ir pan.)

Montuojant:

- Pasirinkti stiprius komentarus
- Nekartoti vis to pačio klausimo
- Pamaišyti balsus, kad būtų įvairiau
- Suredaguoti garso lygius

3.5 Veikla: Praktinis projektas atliekant paprastą interviu

Mokymosi rezultatai:

Jaunuolis mokės formuluoti atvirus klausimus, frazuoti ir perfrazuoti informaciją ir apžvelgti informaciją. Išsiugdys tarpasmeninius, derybų ir interviu įgūdžius. Supras kaip ištirti ir analizuoti informaciją. Išmoks dokumentuoti bei atlikti procesą.

| | | |
|----------------------------------|--|---|
| Trukmė: 12 valandų | Mokytojo priemonės: Registracijos lapai, lapai ir lipdukai, markeriai, kamera, garso ir apšvietimo aparatūra, ID kortelės filmavimo komandos nariams, leidimai, sąsiuviniai ir rašikliai | Ugdomi įgūdžiai: Darbas komandoje Komunikabilumas IT kompetencija Analtinis mąstymas Socialinė ir pilietinė kompetencija Supratingumas |
|----------------------------------|--|---|

Norimas rezultatas

Kiekviena komanda sukurs 15-20 min. interviu filmuką, tinkamą DLQ profesijos konsultavimo planui. Apklausiamo žmogaus profilis turėtų būti parašytas ir publikuotas DLQ naujienlaikraštyje.

Stilius:

Interviu yra paprastas dialogas tarp dviejų ar daugiau žmonių. Interviu daromas su žmogumi papildant aktualią temą, gaunant jo nuomonę, požiūrį į temą. Svarbu, kad žurnalistas būtų malonus apklausiamam žmogui, kadangi jis gali būti drovus, jaustis nepatogiai arba susijaudinęs.

Tikslas

Šios veiklos tikslas praktiškai suprasti „interviu“ stilių ir išugdyti jam reikalingas įgūdžius ir gebėjimus. Kad tai pasiektų, komandos nariai vykdys kūrybinį procesą, išmoks interviu įgūdžių, sudarys terminus, naudos profesionalų etiketę, asmeninį organizavimą, administravimą, prižiūrės įrangą, sveikatą ir saugumą darant interviu.

Temos

Šis stilius DLQ projekte svarbus profesijos konsultavime. Mes rekomenduojame pakviesti vietinę žvaigždę ar kitą žinomą žmogų su patirtimi filmų industrijoje ir pasiruošti klausiti eilę klausimų susijusių su žmogaus profesija, jos pasirinkimu, pasiekimais, iššūkiais ir patarimais.

3.5. Veiklos planas vykdant ir įrašant paprastą interviu

3.5.1. Prieš filmavimą susirinkimas

1. Pasiskirstyti AKT vaidmenimis
2. Surasti tinkamą kandidatą interviu bei sužinoti, ar jis galės atlikti interviu
3. Suplanuoti interviu – komandos nariai turės paieškoti informacijos apie žmogų
4. Paruošti eilę klausimų, pasipraktikuoti juos tarpusavyje
5. Susiplanuoti, kur vyks interviu. Patikrinti, ar tinkami garso ir šviesos parametrai
6. Paruošti vietą filmavimui, sudėti (jei reikia) dekoracijas
7. Patikrinti aparatūrą, kad viskas veikia

Svarbu, kad visi filmavimo komandos nariai, ypač žurnalistas, būtų pasiruošę apklausti ir žinotų klausimus. Esant sunkiems klausimams, pateikti „taip-ne“ klausimus. Praktikuojantis klausimus tarpusavy, bus galima peržvelgti apšvietimo ir garso kokybę.

3.5.2. Filmavimas

Komanda panaudos ir išbandys savo įgūdžius, filmuojant trumpą interviu su vietine įžymybe.

3.5.3. Montavimas

Šiam etapui reikės režisieriaus, prodiuserio, garso specialisto, redaktoriaus, platintojo, viešintojo, apšvietimo specialisto.

Žingsniai montavime: vaizdo, garso, muzikos redagavimas, vizualiniai efektai (jei reikia), garso efektai (jei reikia).

Prie scenų rinkimosi, dėjimo muzikos bei įgarsino, komandai reikia padaryti pradžia, supažindinant žiūrovus su tema arba naudoti jau esamą video medžiagą paaiškinant vox-pop temą. Po visko, galima publikuoti vox-pop internete (DLQ-TV).

3.5.4. Vertinimas ir atsiliepimai (grįžtamasis ryšys)

3.6 Veikla: Praktinis projektas – filmuoti diskusiją

Mokymosi rezultatas:

Jaunuolis turės supratimą kaip formuluotis atvirus klausimus, frazuoti ir perfrazuoti informaciją, analizuoti informaciją. Ugdys tarpasmeninius, derybų, debatų ir interviu įgūdžius.

| | | |
|----------------------------------|--|---|
| Trukmė: 12 valandų | Mokytojo priemonės: Registracijos lapai, kamera, garso ir apšvietimo aparatūra, leidimai, sąsiuviniai ir rašikliai, lapai ir markeriai | Ugdomi įgūdžiai: Darbas komandoje Komunikabilumas IT kompetencija Analitinis mąstymas Socialinė ir pilietinė kompetencija Supratingumas Informacijos ieškojimas |
|----------------------------------|--|---|

Siekiamas rezultatas

Kiekviena filmavimo komanda turėtų sukurti 30 minučių trukmės filmą, tinkamą publikuoti DLQ-TV. Trumpas apibendrinimas apie svarbiausius diskusijos momentus, tema turėtų būti publikuota DLQ naujienlaiškyje.

Stilius:

Diskusija leidžia žiūrovams išgirsti keletą žmonių, kurie turi supratimą apie tam tikrą problemą ar temą, pateikti informaciją ir diskutuoti savo nuomonę. Diskusija gali padėti žiūrovams suprasti temą bei žinoti savo poziciją ta tema.

Tikslas:

Šios veiklos tikslas – praktiškai suprasti „diskusijos“ tipą ir išugdyti paprastus įgūdžius ir būdus, reikalingus sukurti filmą su vaizdo ir garso kokybe, atitinkančia televizijos standartus. Kad tai pasiektų, komandos nariai vykdys kūrybinį procesą, sudarys terminus, naudos profesionalų etiketę, asmeninį organizavimą, administravimą, prižiūrės įrangą, sveikatą ir saugumą.

Temos:

Šis tipas DLQ projekte svarbus ugdant svetimų kultūrų pažinimą, socialinę ir pilietinę kompetencijas. Temos, tinkančios diskusijoje, yra tos, kurios įdomios jaunimui, skatintų ieškoti informacijos ir dalyvauti debatuose prieš kamerą.

3.6. Veiklos planas kuriant diskusijos video

3.6.1. Susirinkimas prieš filmavimą

1. Pasiskirstyti AKT vaidmenimis. Diskusijai reikėtų nelyginio skaičiaus žmonių. Geriausiai 5 žmonės, du pasisakantys „už“, du „prieš“ ir diskusijų moderatorius
2. Raskite tinkamą temą diskusijai, argumentų „už“ ir „prieš“, kad padėtų dalyviams.

3. Pasirengiant diskusijai reikia surasti tinkamų interviu klausimų bei informacijos diskusijos tema. Pasibandyti klausimus mažose grupelėse
4. Suplanuokite, kur vyks diskusijas. Iš anksto patikrinkite, ar ten tinkamas apšvietimas ir garsas
5. Parengti filmavimo vietą, sudėti, jei reikia, dekoracijas
6. Patikrinti aparatūrą, kad viskas veiktų.

3.6.2. Filmavimas

Komandos įgūdžiai bus patikrinimi filmuojant diskusiją tam tikra tema

3.6.3. Montavimas

- Šiam etapui reikės režisieriaus, prodiuserio, garso specialisto, redaktoriaus, viešintojo, apšvietimo specialisto.
- Žingsniai montavime: vaizdo, garso, muzikos redagavimas, vizualiniai efektai (jei reikia), garso efektai (jei reikia).
- Sumontavus pateikti video internete (DLQ-TV).

3.6.4. Įvertinimas ir atsiliepimai

3.7 Veikla: Praktinis projektas – sukurti dokumentinį filmą

Mokymosi rezultatas:

Jaunuolis labiau bus dėkingas demokratijai bei gebėjimui išreikšti savo nuomonę, atsižvelgiant į skirtingas kultūras bei esamas ir istorines problemas. Tai pat jaunuolis išsiugdys raštingumą, tyrimo bei technines kompetencijas dokumentuojant bei vykdant procesą.

Trukmė:

20 valandų

Mokytojo priemonės:

Registracijos lapai, kadruotės, šviesos ir garso aparatūra, ID kortelės filmavimo komandai

Ugdomi įgūdžiai:

Darbas komandoje
Komunikabilumas
IT kompetencija
Analitinis mąstymas
Socialinė ir pilietinė kompetencija
Supratingumas

Siekiamas rezultatas

Kiekviena komanda turėtų sukurti 30-60min. dokumentinį filmą tinkamą DLQ-TV. Tai pat pridėti straipsnį, paaiškinantį, kodėl buvo pasirinkta būtent tokia tema, kaip ir kodėl buvo sukurtas dokumentinis filmas.

Tipas:

Dokumentinis filmas – tai toks filmas, kuris informuoja žiūrovą apie tam tikrą temą ar problemą, pateikiant faktus. Dauguma dokumentinių filmų yra edukacinio pobūdžio. Kai kurie papasakoja apie tam tikrą žmogų. Daug žmonių galvoja, kad sukurti dokumentinį filmą lengva, tačiau tai nėra tiesa.

Kai kuri dokumentika yra istorinė ir pasitelkia senas fotografijas ir seną filmuotą medžiagą. Kai kuriose daug interviu ir grafinių paveikslėlių. Net realybės šou yra tam tikro tipo dokumentika. Įprastai dokumentinis filmas turės pasakotoją, kuris pasakos tarp interviu ar rodant filmuotą medžiagą, nuotraukas. Svarbu, kad pasakotojas kalbėtų entuziastingai, kad įtrauktų žiūrovą.

Tikslas

Praktinis tikslas yra sukurti skaitmeninį filmą televizijai, kuris teiktų objektyvų požiūrį apie tam tikrą temą.

Temos

Norint sėkmingai nufilmuoti dokumentinį filmą, komandą turėtų pasirinkti temą, kuri įdomi visiems. Taip pat tema turi realistiškai atitikti esamus resursus ir galimybes. Čia pateikiamos temos, kurios padės sugalvoti idėją filmui:



Pusryčiai....



Viena diena kaily



Mano šalis davė pasauliui



Kaip aš tapau ... (viena iš 18 AKT vaidmenų)



Mano didvyris

Jaunimas XXI amžiuje

3.7. Veiklos planas, kuriant filmą

3.7.1. Susirinkimas prieš filmavimą

- Komanda turėtų nuspręsti dokumentinio filmo temą per grupinę diskusiją
- Komanda turėtų suprasti savo filmo tikslus. Ar svarbu informuoti apie temą ar sukurti įdomų produktą? Rekomenduojama peržvelgti kelis dokumentinius filmus kaip pavyzdžius
- Naudojant kadruotes suplanuoti filmą. Po to nuspręsti dėl laikmečio ir vietos dokumentiniam filmui.
- Suplanuoti filmavimo dienotvarkę. Pagalvoti apie žiūrovus, kaip juos pasiekti.
- Priklausomai nuo temos, mokiniai turėtų surinkti reikiamą įrangą, kostiumus, dekoracijas ir t.t., ko jiems prireiks. Patikrinti įrangą prieš filmuojant

3.7.2 Filmavimas

Pradėti filmuoti. Įprastai dokumentikoje, komanda turėtų nufilmuoti keletą interviu, daug kontekstinės video medžiagos bei veiksmo. Įsitinkite, kad naudojamos reikiamos filmavimo technikos.

Svarbu akiai nesekti vien scenarijaus, bet atrasti istoriją filmuojamuose interviu. Todėl būtų patogu daryti interviu transkriptus. Vengti rodyti daug „kalbančių galvų“, rasti kūrybingų būdų gauti video medžiagos iliustruojančios istoriją.

3.7.3 Montavimas

Šiam etapui reikės režisieriaus, prodiuserio, garso specialisto, redaktoriaus, viešintojo, apšvietimo specialisto.

Žingsniai montavime: vaizdo, garso, muzikos redagavimas, vizualiniai efektai (jei reikia), garso efektai (jei reikia).

Redaguojant svarbu turėti daug medžiagos: interviu, veiksmo scenų, nuotraukų, animacijos ir t.t. Taip pat pridėti straipsnį, paaiškinantį, kodėl buvo pasirinkta būtent tokia tema, kaip ir kodėl buvo sukurtas dokumentinis filmas. Po montavimo pateikti filmą internete (DLQ-TV).

3.7.4. Vertinimas ir atsiliepimai

3.8 Veikla: Praktinis projektas sukurti drama

Mokymosi rezultatas:

Jaunuolis labiau vertins demokratiją bei gebėjimą išreikšti savo nuomonę, atsižvelgiant į skirtingas kultūras bei esamas ir istorines problemas. Tai pat jaunuolis išsiugdys raštingumą, tyrimo bei technines kompetencijas dokumentuojant bei vykdant procesą.

| | | |
|------------------------------|--|---|
| Trukmė: 20 valandų | Mokytojo priemonės: Techninė įranga, registracijos lapai, šablonai, lipdukai, markeriai, lapai, ID kortelės komandai | Ugdomi įgūdžiai: Komandinis darbas Komunikabilumas Skaitmeninė kompetencija Asmeninis ugdymas ir pasitikėjimas Savęs išreiškimas rašant |
|------------------------------|--|---|

Siekamas rezultatas

Kiekviena komanda turi sukurti 4-5 minučių trukmės dramą, tinkama DLQ-TV. Tai pat išleisti pranešimą spaudai, informuojant publiką apie pasirodančią dramą.

Tipas:

Drama – tai filmo žanras, kuris remiasi veikėjų istorijos vystimusi emocinėse situacijose. Dramose veikėjai būna priešpriešoje su savimi, kitais žmonėmis, visuomene ar net stichinėmis nelaimėmis. Drama yra dažniausiai pasitaikantis filmų žanras ir išsišakoja į subžanrus: romantinė drama, sporto filmai ir pan.

Dažniausiai dramose centre yra veikėjas ar veikėjai, susiduriantys su didele problema savo gyvenime. Dramos dažniausiai nominuojamas apdovanojimams.

Tikslas

Praktinis komandos tikslas – parašyti scenarijų, nufilmuoti, sumontuoti ir išleisti originalią dramą. Tai bus didelis projektas ir reikalaus žinių iš praėjusių veiklų. Komandos nariams reikės prisimti daugiau rolių ir atsakomybių.

3.8 Veiklos planas sukurti originalią dramą

3.8.1 Prieš filmuojant

1. Diskutuokite grupėje apie visus esamus dramų subžanrus, išsirinkite vieną. Susipažinkite su trijų dalių struktūros koncepcija
2. Pateikite diskutuoti esamas filme scenas, jų filmavimą, pasiskirstykite AKT vaidmenimis.
3. Scenarijaus rašymas: pradėkite nuo trumpos apžvalgos ir tik tada rašykite visą. Vienas lapas scenarijaus – 1min. video
4. Paskirstykite aktorius vaidmenimis, repetuokite.
5. Pasirinkite vietą filmavimui
6. Pasinaudoję biudžeto šablonu, nustatykite, kiek kainuos drama: kostiumai, dekoracijos ir t.t.

7. Pasidomėkite, kokių dokumentų, leidimų gali prireikti
8. Naudodamiesi Excel, sukurkite paprastą filmavimo komandos dienotvarkę

3.8.2 Filmavimas

Kai drama bus suplanuota, dienotvarkė suplanuota, patikrinkite įrangą ir pradėkite filmuoti. Prisiminkite, nufilmuoti papildomos medžiagos, kurios gali prireikti montuojant ar maskuojant klaidas.

3.8.3 Montavimas

Šiam etapui reikės režisieriaus, prodiuserio, garso specialisto, redaktoriaus, viešintojo, apšvietimo specialisto.

Žingsniai montavime: vaizdo, garso, muzikos redagavimas, vizualiniai efektai (jei reikia), garso efektai (jei reikia). Montuojant dramą svarbu turėti daug papildomos medžiagos, veiksmo scenų ir t.t. Viešintojas turėtų parengti pranešimą spaudai apie pasirodančią dramą. Po montavimo drama turėtų būti pateikta internete (DLQ-TV).

Baigiant AKT programos šešis šešis skyrius, filmavimo komandos turėtų turėti keturių valandų trukmės filmuotą vaido medžiagą, kuri turėtų būti patalpinta DLQ TV.

4 DALIS: DLQ veiklos vertinimas

Būtina, kad DLQ projekto vykdytojai nuspręstų ir įvertintų AKT programos tinkamumą ir efektyvumą kiekviename šalyje partnerėje. Rekomenduojama naudotis vertinimo lentele Re-ACT (užpildyti po kiekvienos užduoties). Pagrindinės priežatys tam:

- nustatyti programos efektyvumą
- peržvelgti jaunuolių požiūrį į programą
- peržvelgti kaip jaunuoliams sekėsi patiems mokytis projekte
- nustatyti kokios pedagoginės strategijos veikia geriausiai
 - prezentacijose
 - pristatymų metodikoje
 - mokymosi veiklose
 - norimam mokymosi lygiui
 - pagalbinių programų tobulinimui.

Re-ACT lentelė, kuri randama „Mokytojo erdvėje“, yra paremta Kirkpatrick'o keturių lygių modeliu:

| Lygis | Tikslas | Formatas |
|-------|--|---|
| 1 | Reakcijos vertinimas – kaip komandų nariai jautėsi mokymosi metu. | Grupės diskusijos Re-ACT lentelės pildymas |
| 2 | Mokymosi įvertinimas – apžvelgiamas žinių kiekis prieš ir po veiklos. | Grupės diskusijos ir mokytojo stebėjimas Re-ACT lentelės pildymas |
| 3 | Elgesio įvertinimas (tolimesniam mokymuisi). | Stebėjimas ir individualūs interviu su jaunuoliais, programos vykdymo metu, kad būtų galima vertinti pasikeitimus |
| 4 | Rezultatų įvertinimas – kokią įtaką jaunam žmogui dave darbas komandoje. | Įgūdžių deklaracijos (Skills Statement) pildymas |

Re-ACT lentelės funkcija – palyginti rezultatus viso mokymosi proceso eigoje bei išsiaiškinti, kokie įgūdžiai patobulėjo geriausiai ir kokių konkrečių gebėjimų ir žinių buvo įgyta programos metu.

Pagrindiniai įvertinimo klausimai yra suskirstyti į tris grupes:

Asmeniniai:

- Kas tavo vykdomoje veikloje (vaidmenyje) patiko mažiausiai?
- Kokius įgūdžius įgavai?

- Ar manai, kad filmavimo komanda veikė efektyviai? Kaip įvertintum jos darbą?
- Ką darytum kitaip kitoje veikloje ir kaip tai susietum su mokymusi?

Komandiniai:

- Diskutuokite, kaip individualus darbas prisidėjo prie komandos rezultato.
- Nustatykite kokiais būdais visa komanda dirbo efektyviai.
- Nurodykite sritis, kur komanda galėtų pasitempti.

Mokytojo:

- Su kokiais sunkumais susidūrta planuojant sieti veiklą su raštingumu, matematiniu ir technologiniu išprusimu ir analitiniu mąstymu?
- Kaip pavyko veiklą atlikti įgūdžių įgavimo ribose?
- Kiekvieno nario vaidmenys.
- Komandos efektyvumas.
- Kokie įgūdžiais, stiprumais iškilo komandoje?

5 DALIS: Profesinis konsultavimas: Parodyk savo talentus

Nauji konsultavimo būdai buvo išvystyti norint sustiprinti AKT programą. Susikoncentruojama į būdus kaip motyvuoti, suplanuoti savo tikslus bei laiką, atlaikyti kolegų spaudimą, skatinti komunikabilumą, susitvarkyti su stresu ir pan.

Dauguma konsultacijų yra pateiktos žaidimo forma ir yra efektyvios bei malonios. Padeda pakeisti jaunuolio mąstyseną į gerąją pusę.

Nors ir yra svarbu palaikyti jaunimą planuojant savo karjerą iš akademinės ar darbo perspektyvos, DLQ konsultacija koncentruojasi į socialinį įgūdžių tobulinimą, kuris padės darbovietėje.

AKT programa yra pateikta iš pedagoginės pusės, todėl dauguma žaidimų yra eksperimentai – išmokstama darant. Dirbdami kaip filmavimo komanda, jaunimas išspręs daug sudėtingų gyvenimiškų problemų. Ši patirtis yra naudinga darbovietėje

| | | |
|--|--|--|
| 3.9 Veikla: Karjeros konsultacijos dirbtuvės | | |
| Mokymosi rezultatas: Šios veiklos pabaigoje jauni žmonės jausis labiau pasitikintys savimi ir bus susipažinę ir žinos, kokius žingsnius jam/jai toliau reikės daryti asmeninėje, profesinėje ir akademinėje sferose. | | |
| Trukmė: 3 valandos grupinio darbo | Mokytojo priemonės: Skaitmenis galimybių žemėlapis; lapai, markeriai ir lipdukai; konsultacijos video ir lapai, žinių pareiškimo šablonai ir karjeros plano šablonai | Ugdomi įgūdžiai: Darbas komandoje Komunikabilumas |
| Norimas rezultatas: Žinių pareiškimo šablonai ir karjeros plano šablonai bus užpildyti kiekvienam komandos nariui | | |