

**UPSKILLING PRESERVICE TEACHERS TO SUPPORT
YOUNG CHILDREN WITH AUTISM SPECTRUM
DISORDER THROUGH DIGITAL SOCIAL STORIES**

2024-1-PL01-KA220-HED-000246304



**Co-funded by
the European Union**



TYPY CYFROWYCH HISTORYJEK SPOŁECZNYCH

WARSZTATY

Appendix D.2

Opracowanie:

Elif Anda

Caner Anda

MODUŁ 4.

Tworzenie i wdrażanie cyfrowych
historyjek społecznych



Historyjki w formie wideo

Można nagrać wideo za pomocą telefonu komórkowego, tabletu lub kamery. Podczas przygotowywania historyjki wideo nagrywany jest wcześniej zaplanowany scenariusz. Jeśli czujesz się komfortowo z procesem montażu, możesz nagrywać poszczególne fragmenty osobno, a następnie łączyć je w edytorze wideo (patrz lista programów w Prezentacji 1 – Slajd 5). Jeśli to jest zbyt trudne, możesz nagrać wszystko za jednym razem albo wyświetlać/odtwarzać poszczególne fragmenty po kolei.





Historyjki ze zdjęciami i głosem

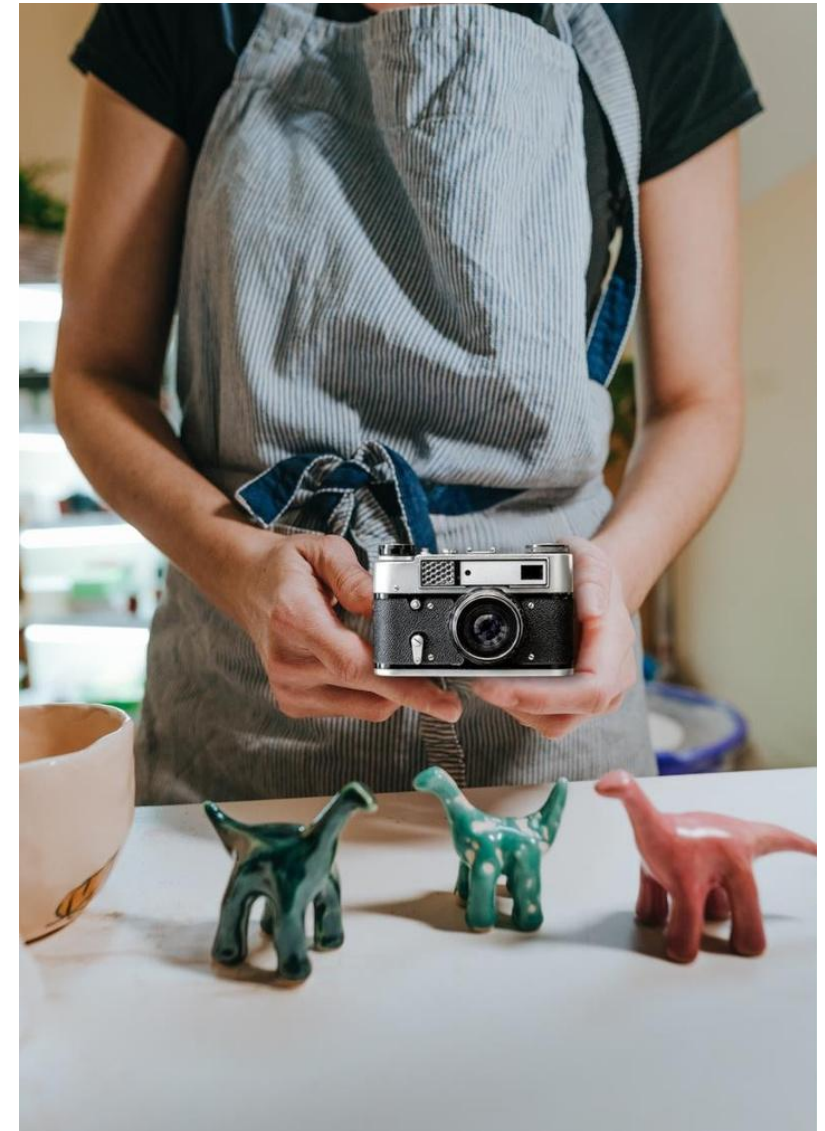
W tym rodzaju opowiadania historii najpierw wykonuje się lub zbiera odpowiednie zdjęcia. Następnie zdjęcia są układane w sekwencję w edytorze wideo, dodaje się głos lektora oraz muzykę w tle (jeśli jest potrzebna), a następnie materiał jest zamieniany na format wideo. Jest to metoda stosunkowo prosta do wykonania.





Animacja poklatkowa

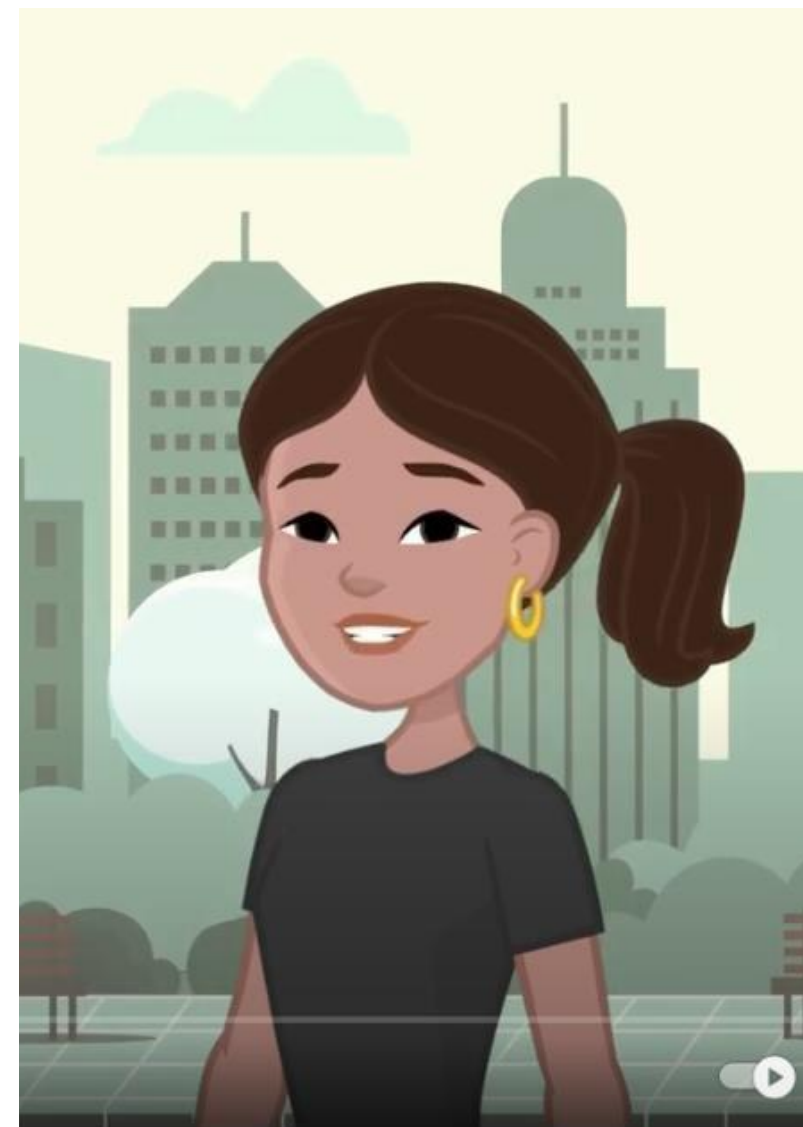
Można narysować ilustracje przedstawiające historię lub stworzyć sceny przy użyciu różnych przedmiotów (np. figurek z plasteliny, zabawek, przedmiotów), a następnie wykonać ich zdjęcia. Jeśli wykona się wiele fotografii, przesuwać obiekty o niewielkie odległości pomiędzy kolejnymi ujęciami, a następnie ułożyć je w sekwencję w programie do montażu wideo, powstanie efekt ruchu obiektów. Jest to proces czasochłonny. W prostszych wersjach przedstawia się ruchy symboliczne – pokazujące emocje lub czynności takie jak siadanie, chodzenie itp





Animacja 2D i 3D

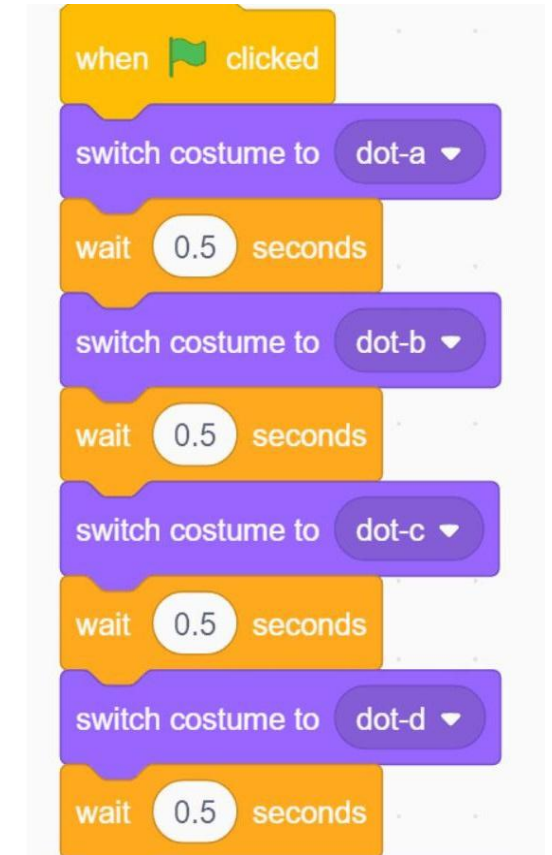
Tego typu animacje są zwykle tworzone przez profesjonalistów, jednak przy odrobinie praktyki można samodzielnie przygotować naprawdę dobre animacje. W tym obszarze wyróżniają się przyjazne dla użytkownika platformy do animacji 2D. Dodatkowo dostępne są mobilne aplikacje do animacji, które są jeszcze prostsze w obsłudze i warte wypróbowania.





Historyjki stworzone w programach do kodowania

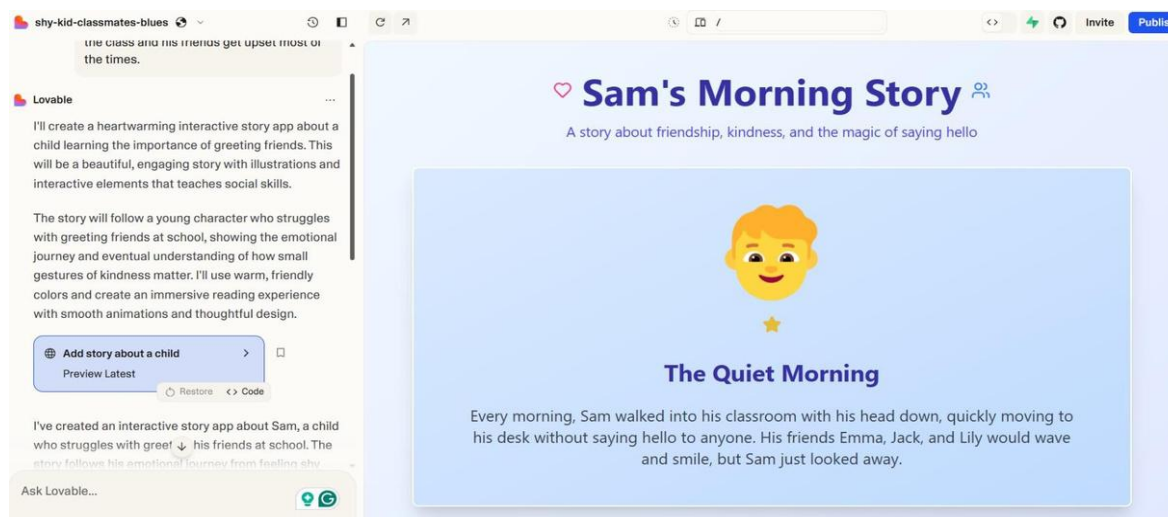
Platformy do kodowania, takie jak Scratch i Scratch Junior, mogą być wykorzystywane przez nauczycieli do tworzenia cyfrowych historyjek społecznych. Aby czuć się swobodnie w pracy z kodowaniem blokowym, potrzebne jest wcześniejsze przygotowanie — samodzielna nauka lub udział w szkoleniu.





Tworzenie historyjki z pomocą AI

Te platformy mogą stanowić bardzo dobre wsparcie w sytuacji, gdy trudno jest stworzyć historię z odpowiednim przesłaniem dla małych dzieci z ASD. Większość z nich umożliwia edycję już po stworzeniu historii — można wprowadzać zmiany, aby dostosować treść do indywidualnych potrzeb dzieci ze spektrum autyzmu.





Praktyczne wskazówki

1. Dobór narzędzia

Wybierz narzędzie, które odpowiada indywidualnym potrzebom i stylom uczenia się dziecka.

2. Krótko i jasno

Zapewnij większą przejrzystość poprzez tworzenie historyjek krótkich, jasnych i konkretnych.

3. Realistyczne ilustracje

Zacznij od zdjęć i obrazów, które są dziecku znane, aby ułatwić mu tworzenie skojarzeń.

4. Pozytywny język

Używaj pozytywnego języka i skupiaj się na wzmacnianiu pożądanых zachowań.





Co-funded by
the European Union



EARLY-ASD

Niniejszy materiał dydaktyczny powstał w ramach przygotowania programu nauczania projektu:

„Upskilling Preservice Teachers to Support Young Children with Autism Spectrum Disorder through Digital Social Stories”
(Numer projektu: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304), współfinansowanego przez Unię Europejską.

Poglądy i opinie wyrażone w publikacji są wyłącznie opiniami autorów i nie odzwierciedlają oficjalnego stanowiska Unii Europejskiej i EACEA. Unia Europejska ani organ finansujący nie ponoszą odpowiedzialności za treść.



The Maria Grzegorzewska
UNIVERSITY
established 1922

