

Skaitmeninės istorijos darnaus vystymosi tikslams

Metodinė medžiaga



Turinys

Įvadas	3
Mitai – įkvėpimo šaltinis	4
Skaitmeninių istorijų pavyzdžiai	4
Darnaus vystymosi tikslai	5
Asmeninės skaitmeninės istorijos kūrimo žingsniai	6
Įrankiai skaitmeninėms istorijoms kurti	8
Skaitmeniniai įrankiai	10
Dirbtinio intelekto įrankiai	10
Skaitmeninių istorijų kūrimas grupėje	11
Praktinis pavyzdys: skaitmeninės istorijos tvaraus vystymosi tema	12
Naudinga informacija	14
Naudinga ir naudota literatūra	14
Apie autoreę	15



Parengė Renata Jankevičienė

Metodinė medžiaga parengta remiantis Lietuvos suaugusiųjų švietimo asociacijos konsorciumo „Erasmus+“ mobilumo projekto Nr. 2024-1-LT01-KA121-ADU-000222474 kursų (angl. „Digital Storytelling to communicate the Sustainable Development Goals“), kuriuos organizavo Kroatijos įstaiga Centre of Technical Culture Rijeka, ir autorės savarankiškai sukaupta medžiaga.

Leidinyje naudojamos autorės nuotraukos. Nuotraukos publikuojamos turint jas pateikusių asmenų sutikimą.

Viršelio iliustracija: Fish Funny, Tinteund Taste, <https://pixebay.com>

Lietuvos suaugusiųjų švietimo asociacija, 2025

Įvadas

Skaitmeninių istorijų (angl. *digital storytelling*) kūrimas pasaulyje jau turi galias tradicijas, yra organizuojami skaitmeninių istorijų kūrimo festivaliai, suburiantys kultūros paveldo puoselėtojus, profesionalus, švietėjus bei mokinius. Jei susidomėjote, kokias skaitmenines istorijas kuria profesionalai, ieškote įkvėpimo, kaip sukurti savo skaitmeninę istoriją arba norite įkvėpti savo besimokančiuosius, šis išteklius skirtas jums.

Skaitydami šią medžiagą turėsite galimybę:

- peržiūrėti tris įkvėpiančius profesionalių skaitmeninių istorijų kūrėjų darbus;
- rasti idėjų, kaip besimokančiuosius įkvėpti kurti darnaus vystymosi tikslais paremtas istorijas;
- sužinoti, kokius pagrindinius septynis žingsnius skaitmeninių istorijų kūrėjams siūlo Joe Lambert;
- susipažinti su įvairiais skaitmeniniais įrankiais, padedančiais kurti skaitmenines istorijas bei skatinančiais bendradarbiavimą.



Skaitmeninių istorijų kūrimo grupė. Autorės nuotrauka

Mitai – įkvėpimo šaltinis

„Visur, kur gyvena žmonės, visais laikais ir visokiausiomis sąlygomis klestėjo mitai, ir jie buvo gyvas įkvėpimo šaltinis viskam, ką tik žmogus kurdavo kūno ir dvasios pastangomis. Nebūtų per stipru sakyti, kad mitas – tai slapta anga, per kurią į žmonijos kultūros apraiškas liejasi nesenkanti kosmoso energija“, – knygos „Herojus su tūkstančiu veidų“ (angl. *The Hero with a Thousand Faces*) autoriaus Josef Campbell¹ minčių citata prasidėjo „Skaitmeninių istorijų pasakojimas darnaus vystymosi tikslams perteikti“ kursai.

Skaitmeninių istorijų pavyzdžiai

Norint mokymų dalyviams padėti suprasti skaitmeninių istorijų specifiką rekomenduojama pademonstruoti ir aptarti profesionalių skaitmeninių istorijų kūrėjų darbus. Čia pateikiu pavyzdžius, kuriuos peržiūrėti pasiūlė mokymų Rijekoje vedėjai.

Vienas iš jų – italų skaitmeninių istorijų kūrėjo Virgilio Villoresi darbas „Fine“ – tai kareivio gimimo, gyvenimo ir mirties istorija, pasakojama žmogaus rankų ir pirštų vaizdo judesiais <https://www.youtube.com/watch?v=I5swxoYRa1g>. Istorijai pasirinktas motyvas, susijęs su karo kontekstu.

Kitas skaitmeninės istorijos pavyzdys – vaizdo įrašas „Guitare Bambou“, kurį režisavo Maksas Riuzas, muzika Rene Aubry <https://www.youtube.com/watch?v=7W-WFmT51w4>, tarsi nukelia į kontrastišką pirmajam pasaulį.

Trečias pavyzdys „John Mayer – Submarine test January 1967, Virgilio Villoresi papasakota skaitmeninė istorija <https://vimeo.com/68238929>.

Metodinis pastebėjimas. Pristatant mokymų dalyviams skaitmeninių istorijų pavyzdžius po kiekvienos peržiūros būtina daryti pavyzdžio aptarimą: prašyti dalyvių refleksijos, organizuoti pasidalijimą įžvalgomis gilinantis ir į turinį, ir į techninius bei režisūrinius sprendimus.

¹ Džozefas Džonas Kempbelas – amerikiečių lyginamosios mitologijos bei lyginamosios religijotyros specialistas. Savo gausiuose darbuose taikydamas religijos psichologijos ir fenomenologijos prieigas siekė paaiškinti mitų prasmę, jų perduodamą žinią.

Darnaus vystymosi tikslai

2015 m. Jungtinių Tautų priimtą Darnaus vystymosi darbotvarkėje iki 2030 m. nustatyta 17 darnaus vystymosi tikslų. Pagrindinis darbotvarkės tikslas – iki 2030 m. visame pasaulyje pasiekti darnų aplinkosauginį, ekonominį ir socialinį vystymąsi.



Jungtinių Tautų Darnaus vystymosi darbotvarkė. Iliustracijos šaltinis: [Lietuvos vystomasis bendradarbiavimas](#)

Asmeninės skaitmeninės istorijos kūrimo žingsniai

Septyni skaitmeninių istorijų kūrimo žingsniai pagal Joe Lambert²:

1. Atraskite savo įžvalgą.

Išsiaiškinkite, apie ką jūsų istorija. Pradėkite nuo klausimo: „Kokią istoriją noriu papasakoti?“, tada tęskite: „Ką, mano manymu, reiškia mano istorija?“ Išgirskite ne tik tai, apie ką yra akivaizdi istorija („apie mano mamą, mano atostogas, mano pirmąjį tikrą darbą...“), bet apie ką ji *iš tikrųjų* – pasakotoją kaip asmenį, kuris išgyveno istoriją. Apie ką ji yra tarp eilučių... Ieškokime atsakymų į tris klausimus: kodėl ši istorijos versija yra *jūsų*? Kaip ši istorija parodo, kas jūs esate? Ir kaip ši istorija parodo, kodėl esate toks, koks esate?

2. Įsisąmoninkite savo emocijas.

Aiškindamiesi, apie ką yra jūsų istorija, apmąstydami savo istorijos prasmę, imate suvokti savo istorijos emocinį rezonansą. Nustatydami istorijos emocijas, galite nuspręsti, kurias emocijas norėtumėte įtraukti į savo istoriją ir kaip norėtumėte perteikti auditorijai.

Lengviau atpažinti emocijas gali padėti tokie klausimai apie istorijos pasakojimo procesą: „Kokias emocijas patyrėte dalindamiesi savo istorija ar istorijos idėja? Ar galite nustatyti, kuriuose savo istorijos dalijimosi momentuose jautėte tam tikras emocijas?“

3. Atpažinkite svarbiausias akimirkas.

Istorijos įžvalgų ir emocijų atradimas ir išaiškinimas gali būti sudėtingiausia ir kartu naudingiausia pasakojimo dalis. Aiškiai supratę savo istorijos prasmę nustatykite vieną akimirką, kuri tiktų istorijai iliustruoti. Šią akimirką padės rasti klausimai: „Kokia buvo ta akimirka, kai įvyko pokytis? Ar pajutote pokytį tą akimirką? Jei ne, tai kada supratote, kad viskas pasikeitė? Ar yra daugiau akimirkų, iš kurių galite rinktis? Jei taip, ar jos perteikia skirtingas reikšmes? Kuri akimirka tiksliausiai perteikia jūsų istorijos prasmę? Ar galite išsamiai apibūdinti šią akimirką?“ Nustatę pokyčio akimirką, sprendžiate, kaip ji bus panaudota istorijai formuoti.

4. Išvystykite savo istoriją.

² Skaitmeninio pasakojimo praktikos kūrėjas ir skleidėjas, Skaitmeninio pasakojimo centro San Fransiske bendraįkūrėjas (1994 m.).

Istorijos pokyčio akimirkos radimas ir scenos aprašymas yra atspirties taškas pasakojant istoriją žodžiais. Tačiau norėdami dalintis istorija skaitmenine forma, apgalvokite, kaip vaizdas ir garsas suteiks istorijai gyvybės.

5. Išgirskite savo istoriją.

Įrašytas pasakotojo balsas, atskleidžiantis istoriją, yra tai, kas vadinama „skaitmenine istorija“. Tai nėra muzikinis vaizdo siužetas ar įgarsintas skaidrių demonstravimas. Dabar laikas nustatyti emocinį istorijos toną perteikti per įgarsinimo būdą, tariamus žodžius ir aplinkos garsus bei muziką, kuri dera su pasakojimu.

6. Sukurkite savo istorijos visumą.

Iki šio etapo išsiaiškinote jūsų istorijos esmę ir jos svarbą/aktualumą jums šiandien. Taip pat nustatėte, kokį bendrąjį toną norite perteikti. Nustatėte pokyčio akimirką ir pradėjote rinktis vaizdinę medžiagą ir garsą, kurie įkvėps istorijai gyvybės. Dabar esate pasiruošę sukurti savo istorijos scenarijų ir siužetinę liniją sujungdami vaizdus ir užrašydami tekstą.

7. Pasidalykite savo istorija.

Istorija ir jos perteikiama žinutė proceso eigoje galėjo keistis. Šiame etape svarbu skirti laiko permąstyti situaciją, kurioje istorija buvo iš pradžių aprašyta. Šiuo veiksmu siekiama nustatyti, kokią informaciją įtraukti istorija dalijantis. Apmąstykite klausimus: „Kas bus jūsų auditorija? Koks buvo jūsų tikslas kuriant istoriją? Ar tikslas pasikeitė kuriant istoriją? Kokioje pateiktyje bus peržiūrėta jūsų skaitmeninė istorija? Koks bus istorijos gyvenimas po to, kai ji bus baigta?“

Įrankiai skaitmeninėms istorijoms kurti

Pasirengimo etape rekomenduojama pasikartoti:

- pagrindines fotografavimo taisykles;
- kaip interpretuojamos nuotraukos;
- kokios yra klasikinio pasakojimo dalys.

Fotografavimo ABC. Su fotografavimo pagrindais galima susipažinti, pavyzdžiui, Algimantas Merkys ir kt. (2014). *Vaizdas turinio kūrimas: mokomoji medžiaga*, https://www.epilietis.eu/wp-content/uploads/2022/09/LT_BasicTMA_20.pdf

*Nuotraukų interpretavimas*³. Nuotraukos gali būti interpretuojamos keliais lygmenimis – viskas priklauso nuo konteksto, tikslo ir žiūrovo patirties.

Pagrindiniai nuotraukų aprašymo būdai.

- Aprašomasis (denotacinis) lygmuo. Tai paprasčiausias būdas, pasakyti, kas tiesiogiai matoma nuotraukoje. Pavyzdžiui, žmogus stovi prie jūros, saulė leidžiasi, matosi bangos.
- Simbolinis (konotacinis) lygmuo. Čia žiūrima, ką vaizdas gali reikšti giliau. Pavyzdžiui, saulėlydis gali simbolizuoti pabaigą ar naują pradžią. Tuščias kelias – vienatvę ar pasirinkimą.
- Emocinis poveikis. Kaip nuotrauka verčia jaustis? Šiltos spalvos reiškia jaukumą, nostalgiją. Tamsūs tonai – įtampą, liūdesį.
- Kultūrinis kontekstas. Interpretacija priklauso nuo kultūros ir laikotarpio. Pavyzdžiui, balta spalva kai kuriose kultūrose reiškia tyrumą, kitose – gedulą.
- Autoriaus intencija. Fotografas gali turėti aiškią žinutę – socialinę kritiką, meninę idėją ar reklaminį tikslą.

Metodinis pastebėjimas. Nuotraukų interpretacija nėra vienintelė „teisinga“. Skirtingi žmonės gali matyti skirtingas prasmes – ir tai visiškai normalu.

³ Šaltiniai: Barthes, Roland. (2009). *Mythologies*. Random House; Barthes Roland. (2020). *Camera Lucida. Pastabos apie fotografiją*. Kitos knygos, Vilnius; Berger John. (2008). *Ways of Seeing*. Penguin Books Ltd

*Klasikinio pasakojimo dalys*⁴. Tam tikrų pasakojimo sudėtinių dalių (elementų) nuoseklus išsidėstymas kūrinyje – pasakojimo įvykių grandinė.

Klasikinė pasakojimo (kūrinio) sandara.

- Ekspozicija – pasakojimo pradžia, kurioje pristatomi veikėjai, veiksmo vieta, laikas, situacija. Čia sukuriama pagrindas konfliktui.
- Veiksmo užuomazga – įvykis ar situacija, kuri sukelia konfliktą ir paskatina siužeto vystymąsi.
- Veiksmo eiga – konflikto plėtotė, įtampos augimas, veikėjų pasirinkimai ir kliūtys.
- Kulminacija – aukščiausias įtampos taškas, lemiamas konflikto momentas.
- Atomazga – konflikto išsprendimas, veiksmo pabaiga, pasekmių parodymas.

Chris Anderson, TED konferencijų kuratorius, pabrėžia, kad klasikinė puikios pasakojimo formulė tokia: pagrindinis veikėjas siekia tikslo, bet susiduria su netikėta kliūtimi, dėl kurios ištinka krizė. Herojus stengiasi įveikti kliūtį, istorija pasiekia kulminaciją, o po jos ateina atomazga (suprantama, pridedama įvairiausių siužeto lūžių ir vingių).

Anot autoriaus, pasakojant istoriją viešai, būtina pabrėžti keturis svarbiausius dalykus.

- Istorijos herojus turi būti suprantamas – publika jam turi pajusti empatiją.
- Įtampos sukūrimas ir palaikymas, nesvarbu, ar žadinant smalsumą, rezgant socialinę intrigą ar kurstant nerimą dėl tikro pavojaus.
- Detalių parinkimas. Detalių turi būti pakankamai, bet ne per daug. Jeigu jų per mažai, pasakojimas bus negyvas. Jeigu per daug, istorija įklimps ir taps nuobodi.
- Įtikinamas sprendimas pasakojimo pabaigoje – juokingas, jaudinantis ar pamokomas.

⁴Aranauskienė R., Baltrušaitienė R., Birgelytė A., Jankevičienė R. ir kt. https://lietuviu7-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/zinynas/pasakojimo_kurinio_sandara/

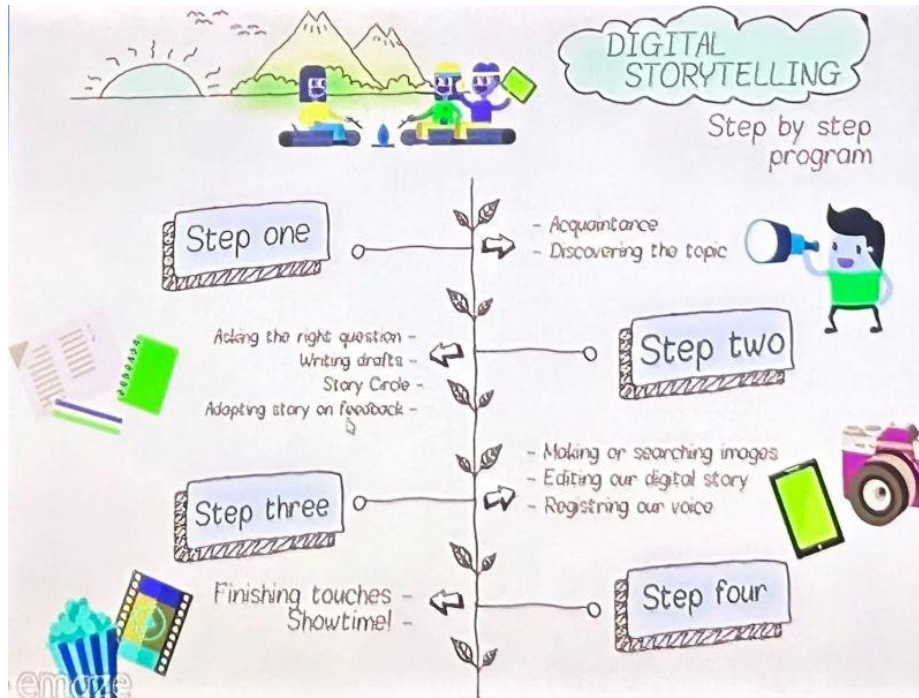
Skaitmeniniai įrankiai

Vaizdinei medžiagai pasirinkti (jeigu trūksta savo nuotraukų ar filmuotos medžiagos)	„Pixabay“ https://pixabay.com/ svetainė siūlanti daugiau nei 5,7 milijonus nemokamų nuotraukų, vaizdo įrašų ir muzikos kūrinių.
Idėją paversti skaitmeninės istorijos scenarijumi	„CELTx“ https://www.celtx.com/
Skaitmeninių istorijų kūrimui	„CANVA“ https://www.canva.com/
Vaizdo įrašams telefone redaguoti	„CapCut“ http://www.capcut.com – vaizdo įrašų redagavimo programa, prieinama kaip mobilioji programėlė, darbalaukio programėlė ir žiniatinklio programėlė.
Vaizdo įrašams grupėje redaguoti	„WeVideo“ https://www.wevideo.com - internetinė debesies pagrindu sukurta vaizdo įrašų redagavimo platforma, veikianti žiniatinklio naršyklėse ir mobiliuosiuose įrenginiuose.
Garso įrašams redaguoti	„Audacity“ https://www.audacityteam.org/ - nemokama, atvirojo kodo skaitmeninio garso įrašymo ir redagavimo programa, skirta „Windows“, „macOS“ bei „Linux“ sistemoms. Ji leidžia įrašinėti garsą, redaguoti įvairius formatus, karpyti, maišyti takelius bei taikyti efektus.

Dirbtinio intelekto įrankiai

- „ChatGPT“ <https://chat.chatbot.app>,
- „Gemini“ <https://gemini.google.com/?hl=lt>,
- „Claude AI“ <https://ai-pro.org>.

Skaitmeninių istorijų kūrimas grupėje



Skaitmeninių istorijų kūrimo programa. Autorės nuotrauka

Kiekvienas grupės narys sugalvoja asmeninę istoriją, susijusią su darnaus vystymosi tikslais ir pristato grupės draugams. Šios istorijos sujungiamos į vieną bendrą istoriją. Naudojant skaitmeninius įrankius kuriama bendra grupės istorija.

Į ką būtina atkreipti dėmesį?

- Prieš kuriant istoriją būtina numatyti:
 - adresatą (kam skirta istorija);
 - svarbiausią žinutę, kuria tikimasi paskatinti tam tikrą adresato elgesį ar formuoti vertybines nuostatas.
- Grupėse gali kilti sunkumų sujungiant grupės narių idėjas į vieną visumą taip, kad bendra istorija būtų prasminga bei vizualiai įgyvendinama. Alternatyvus sprendimas – skaitmeninę grupės istoriją kurti remiantis viena asmenine istorija, ją suskaidant į kelis epizodus bei išplėtojant.

- Skaitmeninių įrankių pasirinkimas. Grupėms pasirinkus skaitmeninius įrankius, kuriuos grupės nariai jau yra puikiai įvaldę, greičiau pasiekiami vizualūs rezultatai. Grupėms, kurios pasirenka išbandyti naujus, dar neįvaldytus įrankius, tenka daugiau laiko skirti ne turinio kūrimui, o techninių problemų sprendimui bendradarbiaujant.
- DI įrankių taikymas. Mokymosi tikslais dalyviai gali tą pačią užklaušą dėl skaitmeninės istorijos kūrimo pateikti skirtinguose DI įrankiuose, palyginti ir įvertinti gautus atsakymus bei pasirinkti labiausiai patinkantį. Čia tiktų aptarti DI haliucinacijas ir atkreipti dalyvių dėmesį, kaip haliucinacijų išvengti, pavyzdžiui, paprašyti pateikti informaciją, kokiais šaltiniais ar interneto svetainėmis DI remiasi ir pan.
- Autorių teisės. – labai svarbus aspektas. Naudojant ne asmeninę vaizdinę ir garsinę medžiagą būtina išsiaiškinti jos autorinių teisių statusą.

Praktinis pavyzdys: skaitmeninės istorijos tvaraus vystymosi tema

Kursų dalyviai grupėse pasirinko po vieną tikslą, kurį iki kitos užsiėmimo dienos turėjo susieti su asmenine istorija.

Grupėje, kurią sudarė Italijos ir Lietuvos mokytojai, buvo sukurta skaitmeninė istorija „Suteik man antrą galimybę“ atliepiant dvyliką tikslą „Atsakingas vartojimas ir gamyba“.

Skaitmeninė istorija „Suteik man antrą galimybę“ atskleidžia įvairiapusių kruasano išgyvenimus, susijusius su maisto produktų etiketėse esančiais įrašais „tinka vartoti iki“ ir „geriausias iki“. Ši mokytojų sukurta skaitmeninė istorija – puikus maisto taupymo pavyzdys pradinio ugdymo pakopoje besimokantiems mokiniams.



Skaitmeninės istorijos „Suteik man antrą galimybę“ titulinis vaizdas. Autorės nuotrauka.

Kita dalyvių grupė siuntė palaikymo žinutę karo niokojamos Ukrainos mokiniams.



Skaitmeninės istorijos „Palaikyti Ukrainą“ pristatymo ekrano vaizdas. Autorės nuotrauka.

Naudinga informacija

„Erasmus+“ KA1 kursų „Skaitmeninių istorijų pasakojimas“ metu buvo naudojami ir kiti skaitmeniniai įrankiai, kurie gali būti naudingi andragogams.

- Įrankis „Miro AI“ <https://miro.com/ai/>. Naudojant šį įrankį buvo parengta visa kursų medžiaga. „Miro AI“ leidžia greičiau pereiti nuo idėjos prie rezultato, sklandžiai paversti idėjas aprašymais, prototipais ar veiksmų planais, skatinančiais suderinamumą ir poveikį. Kursų dalyviai „WhatsApp“ grupėje gavo nuorodą į „Miro AI“ ir galimybę prisijungti prie kursų medžiagos. Pateiktys, minčių žemėlapiai ir kt. „Miro AI“ lentoje buvo pateikti anglų ir italų kalbomis.
- Įrankis „Emaze“ <https://www.emaze.com>. Naudodami šį įrankį mokymų vedėjai pristatė skaitmeninių istorijų atsiradimo istoriją, Joe Lambert rekomendacijas skaitmeninių istorijų kūrėjams ir skaitmeninių istorijų kūrimo žingsnius. Įrankis padeda lengvai sukurti įtraukiančias pateiktis, nuotraukų albumus, e-kortas ir kt.

Naudinga ir naudota literatūra

- Anderson, Ch. (2017). *TED TALKS. Viešasis kalbėjimas. Praktinis vadovas*. Tyto alba, Vilnius.
- Aranauskienė R., Baltrušaitienė R., Birgelytė A., Jankevičienė R. ir kt. Pasakojimo (kūrinio) sandara. Prieiga per internetą https://lietuviu7-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/zinynas/pasakojimo_kurinio_sandara/ [žiūrėta 2025-10-14].
- Barthes, R. (2009). *Mythologies*. Random House.
- Barthes, R. (2020). *Camera Lucida. Pastabos apie fotografiją*. Kitos knygos, Vilnius;
- Berger, J. (2008). *Ways of Seeing*. Penguin Books Ltd.
- Merkys, A. ir kt. (2014). *Vaizdaus turinio kūrimas: mokomoji medžiaga*. Asociacija „Langas į ateitį“, Vilnius.
- Jungtinių Tautų Darnaus vystymosi darbotvarkė <https://ltaid.urm.lt/lietuvos-vystomasis-bendradarbiavimas/daugiasalis-bendradarbiavimas/jt-darnaus-vystymosi-darbotvarke/10>.
- Kameron, J. (2023). *Kūrėjo kelias. Praktinės kūrybingumo pamokos*. Alma Litera, Vilnius.
- *Visuotinė lietuvių enciklopedija*. Prieiga per internetą <https://www.vle.lt/> [žiūrėta 2025-11-18].

Apie autorę

Renata Jankevičienė, „Epale“ ambasadorė, Lietuvos suaugusiųjų švietimo asociacijos valdybos narė, Panevėžio rajono švietimo centro direktoriaus pavaduotoja, NVO „EDU Kodas ICLAD“ komandos narė, leidinių „Skirtingi. Unikalūs. Lygūs“ (2022, Švietimo mainų paramos fondas, https://epale.ec.europa.eu/system/files/2022-05/Skirtingi-unikalus-lygus_leidinys_A4_galutinis.pdf), „Kolegos pagalba kolegai – konsultuojamasis ugdymas“ (2023, Lietuvos suaugusiųjų švietimo asociacija, <https://www.lssa.smm.lt/lt/wp-content/uploads/2014/06/Kolegos-pagalba-kolegai-konsultuojamasis-ugdymas.pdf>), „Dovana ir galimybė andragogui“ (2024, Lietuvos suaugusiųjų švietimo asociacija, https://www.lssa.smm.lt/lt/wp-content/uploads/2014/06/Dovana-ir-galimybe%CC%87-andragogui_galutinis.pdf) bendraautorė.