MED2IaH Mediterranean Countries Towards Internationalisation at Home

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

السرد القصصي الرقمي عابر الثقافات:

دليل التدريب_ نسخة الطالب

هذه الوثيقة مخصصة للطلبة، والمشرفين من أعضاء هيئة التدريس، والفرق العاملة ضمن مسابقة السرد القصصي الرقمي. ولمزيد من المعلومات يرجى مراجعة منسق التدريب للسرد القصصي في الجامعة.

تمول المفوضية الأوروبية هذا المشروع. وتعكس النشرة وجهة نظر كاتبها وحده، ولا تتحمل المفوضية الأوروبية تبعات استخدام المعلومات المتضمنة فيه.

قائمة المحتويات

1. مشروع Med2IaH وأهدافه العامة والخاصة 2
2. دليل الطالب والسرد القصصي الرقمي 3
3. السرد القصصي الرقمي: الدعم والتوجيه المقدم للطلبة من جامعاتهم 6
4. المبادئ العامة للسرد القصصي الرقمي وقواعد المشاركة 7
5. آلية عمل القصة الرقمية 10
6. بناء القصة الرقمية 13
7. التحكيم والمعايير 20
8. المراجع 22

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Erasmus+, Capacity Building in Higher Education (CBHE)
No of the project: 610107-EPP-1-2019-1-SI-EPPKA2-CBHE-JP
Duration of the Project: 15 January 2020–14 January 2023 (36 months)

1. مشروع Med2IaH وأهدافه العامة والخاصة

نبذة عن مشروع Med2IaH

تم تصميم مشروع Med2IaH بشكل أساسي ليكون مؤثراً على مستوى الأنظمة التربوية، ومحفزاً لعمليات الإصلاح على المستوى الوطني في البلدان المتوسطية التي تتبعها الجامعات الشريكة. فيوفر المشروع الدعم لصناع القرار للتطوير المؤسسي وتحديث أطر التعليم العالي ومواجهة المشكلات الواقعية في كل جامعة. وينعكس ذلك إيجاباً على قطاع التعليم بأسره.

إن Med2IaH يفيد غي المحصلة قطاع التعليم العالي بأكمله، بإشراك جميع أصحاب العلاقة (القادة التنفيذيين والأكاديميين والإداريين والطلبة) في تضمين أنشطة المشروع والاتحاد. ويخطو قطاع التعليم العالي بأكمله خطوة إلى الأمام على طريق الإصلاح الوطني، وهو عامل نجاح.

ينظم المشروع، بقيادة الجامعة الأورومتوسطية – EMUNI في سلوفينيا، جهود أربع مؤسسات تعليم عال ومنظمة غير حكومية واحدة من بلدان البرنامج من أوروبا (اثنتان من سلوفينيا، وواحدة من فرنسا، وواحدة من إسبانيا، وواحدة من إيطاليا) واثني عشر مؤسسة تعليم عال شريكة من البلدان المتوسطية الشريكة (ثلاثة من المغرب، وثلاثة من تونس، واثنتان من مصر، واثنتان من الأردن، واثنتان من لبنان).

نوع المشروع: بناء القدرات في مجال التعليم العالي(Erasmus +).

الأنشطة المتضمنة في المشروع:

- جمع البيانات الأولية وبناء تقرير وصفي على المستوى الوطني.
- دمج أهداف الجامعة والخطة الاستراتيجية والتنفيذية فيها.
- زيادة قدرة الجامعة على المشاركات الإقليمية والدولية، والتدريب، وتبادل الطلبة وأعضاء هيئة التدريس.
- تحسين البيئة الجامعية عابرة الثقافات، والسرد القصصي الرقمي ومنتدى الشاي (الأصدقاء) جزء من نشاطات الهادفة لذلك.

2. دليل الطالب والسرد القصصي الرقمي

هدف الدليل

يهدف الدليل تزويد الطلبة بالمعرفة والمهارات الأولية اللازمة لصياغة قصة رقمية شيقة وملهمة. ويفيد أعضاء هيئة التدريس المشرفين على النشاط في اكتساب مهارة الإشراف على أنشطة السرد القصصي الرقمي. ويتركز الدليل على السرد الرقمي للقصص، ويرشد الطلبة إلى كيفية إعداد فيديو جيد.

ماهية السرد القصصي

القصص تجمعنا، وتدفعنا لفهم الآخرين والتواصل معهم والتعاطف معهم. يدور السرد القصصي حول رواية القصص، واستخدامها لتوضيح موضوع معين، أو إشراك الجمهور في خبرات معينة. ومن خلال القصص، يجري تعلم تقدير الخبرات، والتعرف عليها ، وفهمها، والخبرات التي نواجهها.

هناك أنواع مختلفة من السرد القصصي:

- **شفهي**: فأحد أقدم أشكال سرد القصص هو الكلمة المنطوقة.
- **بصري**: فهناك قصص تروى من خلال استخدام وسائل الإعلام المرئية.
- **مكتوب**: مثل القصص والروايات والكتب.
- **رقمي**: سرد قصصي قائم على التكنولوجيا الرقمية.
- يركز هذا الكتيب على السرد الرقمي للقصص، ويوجه الطلبة إلى كيفية إعداد قصص رقمية تنبض بالحياة.

في رابط الفيديو الآتي يمكن متابعة عرض موجز لرواية القصص.
(https://www.youtube.com/watch?v=-QZ79GZMZZ4)

السرد القصصي الرقمي

السرد القصصي الرقمي نوع من السرد القصصي الذي يمكن أن يجمع بطريقة إبداعية مزيجًا من الوسائط مثل الصوت، ومقاطع الفيديو، والنصوص ، والصور، وعناصر الوسائط الاجتماعية (مثل التغريدات)،

والعناصر التفاعلية (مثل الخرائط الرقمية) ، وذلك لتقديم معلومات حول موضوع معين. والقصة الرقمية عبارة عن مقطع فيديو رقمي قصير (2-3 دقائق)، يتم على الأغلب سرد معظمها باستخدام ضمير المتكلم، وتكون مسجلة بصوت الراوي، وبخلفية موسيقية اختيارية لإضفاء جو عاطفي مناسب.

يعد سرد القصص الرقمي أسلوبًا مرنًا للغاية، ويمكن تخصيصه لعرض أي موضوع أو فكرة ذات رسالة محددة. وفوق ذلك ، فإنه يتيح للناس مزيدًا من الاحتراف ورواية القصص باستخدام الموسيقى ، والصور أو الفن مثلاً ، بدلاً من الاقتصار على الكلمة المكتوبة.

كما يعد السرد الرقمي للقصص طريقة رائعة للتواصل مع الآخرين. ويعزز تجارب الراوي والجمهور، ويسمح بقدر أكبر من التفاعل. تجعل رواية القصص الرقمية القصة العادية أكثر فاعلية مع استخدام الوسائط المتعددة. وقد يساعد استخدام هذه الوسيلة الشعبية في تحدي المعتقدات القديمة، وكيفية رؤية الأفراد أنفسهم والعالم من حولهم، ويضع الأسلوب طريقة تشكيل القصص تحت سيطرة الراوي.

يمكن أن يكون الراوي الرقمي أي شخص يرغب في توثيق تجربة حياتية أو أفكار أو مشاعر باستخدام القصة والوسائط الرقمية. ويتيح السرد الرقمي للقصص للمشاركين فرصة سرد قصصهم، وتعلم مهارات الإعلام الرقمي، وبناء الثقة، وتقدير الذات.

الأنواع الرئيسية للقصص الرقمية:

- **حكايات شخصية:** القصص التي تحتوي على روايات لأحداث مهمة في حياة المرء؛
- **أفلام وثائقية تاريخية:** القصص التي تتناول الأحداث الدرامية التي تيسر فهم الماضي ؛
- **قصص مصممة لإعلام أو إرشاد المشاهد حول مفهوم أو ممارسة معينة.**

شاهد مقاطع الفيديو القصيرة التي تعرفك برواية القصص الرقمية:

- ما هو السرد القصصي الرقمي؟ وماذا يعني مفهوم القصة الرقمية؟ https://www.youtube.com/watch؟
- ما هو السرد القصصي الرقمي؟ https://www.uow.edu.au/student/learning-co op / /ifications / digital-storytelling

● ما هو السرد القصصي الرقمي؟

رواية القصص الرقمية في مشروع Med2IaH – سرد القصص الرقمية عابرة الثقافات

في مشروع MED2IaH، يعد السرد الرقمي للقصص وسيلة للمشاركة الصريحة الواعية في التنوع الثقافي من خلال الوسائط والقنوات المختلفة.

ومن المتوقع أن تؤدي مشاركة القصص الرقمية في MED2IaH إلى زيادة الوعي بأجندة الاهتمام بالبعد الدولي في مؤسسات التعليم العالي من خلال ائتلاف الجامعات المشاركة. تركز القصص على الثقافات و/ أو الخبرات العالمية. ويمكن أن تكون القصص مقتبسة من تجارب معيشة أو مكتوبة من نسج خيال مبني على واقع معيش. كما يمكن أن توفر القصص الحكمة من خبرة منسية، أو لم يتم اكتشافها حتى الآن. ويمكن للقصص أن تنير سبيل المشاهدين الذين يحتمل أنهم لم يقدروا أهمية القضايا العالمية مطلقاً. ويمكن أن تكون مشاركة خبرات متعددة الثقافات و/ أو دولية من خلال الوسائل الرقمية لسرد القصص أداة فعالة للمساعدة في توجيه الطلبة، وتحديد توجهاتهم وأهدافهم في المستقبل.

أمثلة على السرد الرقمي للقصص حول التداخل الثقافي (كفكرة)

وما هو مدرج فيما يأتي تعداد لبعض الأمثلة من القصص الرقمية حول التداخل الثقافي التي تم إعدادها في إطار مشروع آخر من مشاريع Erasmus +، مشروع Friends https://erasmusplusfriends.eu/. ويتناول أصدقاء المشروع فيه الاهتمام بالبعد الدولي في مؤسسات التعليم العالي في آسيا.

عنوان القصة الرقمية	المؤلف	الرابط
Lakbay (Journey) الرحلة	Camille Opina	https://www.youtube.com/watch?v=8hjEC5Q8KvQ
الثقافة الجديدة The New Culture	Kezang Dechen Choden	https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=cWRgioRVlpw
Wai	Inthira Pannoo	https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=9KgwvXYsHbY

كل واحد من الطلبة مدعو لتطوير قصة رقمية أصيلة مبنية على معارفه وإبداعه.

3. السرد القصصي الرقمي – الدعم والتوجيه المقدم للطلبة من جامعاتهم

التدريب على السرد القصصي الرقمي (دروس للطلبة – ثلاثة مواضيع)

تتم دعوة الطلبة المهتمين بإعداد قصة رقمية للمشاركة في ثلاثة دروس إلكترونية، من شأنها تدريب المشاركين على كيفية إعداد قصصهم الرقمية الخاصة بمواضيع التفاهم بين الثقافات والخبرات عابرة الثقافات.

- موضوع الدرس الأول : سرد القصص الرقمي (مدخل تعليمي)
- موضوع الدرس الثاني: التداخل الثقافي (كمحتوى في الجامعات)
- موضوع الدرس الثالث: فيديو روائي رقمي (نصائح فنية لإعداد الفيديو)

يتألف كل درس من فيديو تمهيدي حول الموضوع ومواد للقراءة ومقاطع فيديو إضافية وأدبيات خول الموضوع ، وعرض شرائح عرض (باور بوينت).

المنصة الإلكترونية: تتوفر كافة المواد الخاصة بكل درس وطرق عرضها على المنصة الإلكترونية لجامعة EMUNI، ويمكن الوصول إليها من خلال الرابط https://elearningproject.eu/all-courses

يتم شرح الدروس من قبل فريق من الخبراء في سرد القصص الرقمية من الجامعة. ويقوم منسقو النشاط بإبلاغ الطلبة بطريقة إيصال الدروس ومدتها. ويتم توفير هذا الدليل للطلبة أيضًا.

توجيه عمل الطلبة في رواية القصص الرقمية

تشكل كل جامعة شريكة فريقًا من الخبراء في السرد القصصي يقومون بتنسيق أعمال الطلبة. يتألف الفريق من (1-2) منسقين من مكتب العلاقات الدولية (IRO) ، و(1-2) خبراء. ويجري تدريب الطلبة على كيفية إنشاء قصة رقمية متعددة الثقافات. وتكون المهمة الرئيسة لفريق الخبراء ما يأتي:

- تحفيز الطلبة للمشاركة واستقطابهم.
- تدريب الطلبة على كيفية إعداد القصة الرقمية (من خلال دروس في رواية القصص الرقمية باعتبارها وسيلة كمدخل تعليمي، والتفاعل الثقافي، ونصائح فنية لإعداد فيديو رواية القصص الرقمية).
- مراقبة عمل الطلبة وتوجيههم.

4. المبادئ العامة للسرد القصصي الرقمي وقواعد المشاركة

الطلبة المشاركون في مشروع MED2IaH يمكنهم التخطيط والتنظيم وتطوير قصصهم الرقمية الخاصة IACD و/ أو خبرات عالمية باستخدام هذا الدليل الإرشادي.

منسقو رواية القصص الرقمية في الجامعة

يكون لكل جامعة شريكة فريق من الخبراء يعتبر مسؤولاً عن استقطاب الطلبة وتدريبهم على كيفية إعداد القصص الرقمية، ورصد أعمالهم وتوجيهها.

حق المشاركة

جميع الطلبة المسجلين في أي من المستويات الجامعية أو الدراسات العليا في الجامعات الشريكة الاثنتي عشرة في مشروع MED2IaH مؤهلون للانضمام إلى هذه المسابقة. ومن المتوقع أن يشارك ما تعداده بين (30 _ 50) طالبًا من كل جامعة.

أعدد الطلبات المشاركة

يُسمح بتقديم مشاركة واحدة فقط لكل طالب. ويمكن للجامعة السماح لاثنين بالمشاركة شريطة أن يكونا من خلفيات ثقافية متباينة.

الإطار الزمني للمسابقة

نوع النشاط	الموعد
دعوة مفتوحة لتدريب الطلبة على التقنيات الرقمية لرواية القصص الرقمية (في 3 دروس) استقطاب الطلبة للمسابقة	ديسمبر 2021
تدريب الطلبة على رواية القصص الرقمية (3 دروس)	بين ديسمبر 2021 وفبراير 2022
استشارة وإنتاج الطلبة لقصص رقمية	بين يناير ومارس 2022
الموعد النهائي لإرسال القصص الرقمية	نهاية مارس 2022
تقييم السرد الرقمي والحكم	حتى منتصف أبريل 2022
نتائج مسابقة رواية القصص الرقمية والإعلان	حتى منتصف أبريل 2022

يخضع الجدول الزمني للتعديل الداخلي والمراجعة من الجامعات الشريكة الاثنتي عشرة في MED2IaH اعتمادًا على التقويم الأكاديمي وجدول الأعمال لديهم.

طريقة تقديم المشاركات

يجب تقديم القصص المنتجة شخصيًا من خلال محرك أقراص (فلاش) إلى مكتب العلاقات الدولية (IRO) في الجامعة، أو يمكن إرسالها بالبريد الإلكتروني إلى نفس المكتب بموجب خطاب إصدار فيه نموذج متوفر في مكتب IRO ، ويجب تعبئته عند تقديم القصة الرقمية. يتضمن الخطاب هذا موافقة

الجامعة ، ورعاية IRO لاستخدام / ونشر الفيديو إلى جمهور أوسع من أجل استغلال أهداف الاهتمام بالبعد الدولي بما يتماشى مع أهداف مشروع MED2IaH.

شهادة مشاركة ECTS (اختياري)

يتم إصدار شهادة مشاركة للطلبة الذين يشاركون في الدروس الثلاثة جميعها، ويتم قبول قصصهم الرقمية. ويمكن للجامعات أيضًا أن تقرر منح ساعة واحدة ECTS للطلبة الراغبين في ذلك لدى استكمال الشرطين (والأمر متروك للوائح الأنظمة الداخلية لكل جامعة).

مخيم تدريب الطلبة (أسبوعان في سلوفينيا) – للفائزين في المسابقة

تختار كل واحدة من مؤسسات التعليم العالي الاثنتي عشرة أفضل ثلاث قصص رقمية فيها، ويكافأ مؤلفوها بتلقي دعوة للانضمام إلى مخيم تدريب الطلبة. وخلال تنقل الطلبة لمدة أسبوعين في سلوفينيا، يحضرون محاضرات في مجالات الدراسات عابرة الثقافات، والإبداع والابتكار، وإدارة الفنون، والإدارة الحديثة، وإدارة المشاريع، والقيادة. ومشاركة الطلبة المدربين في سلوفينيا توفر لهم المعرفة والمهارات التي تساعدهم على العمل كمنظمين مشاركين (جنبًا إلى جنب مع موظفي IRO) للأنشطة المخططة في مقاهي FRIENDS في جامعاتهم. وقد تم التخطيط لمخيمات التدريب في يونيو 2022.

5. آلية عمل القصة الرقمية

المحتوى والمدى الزمني

- يجب أن يكون طول الفيلم المنتج من دقيقتين إلى ثلاث دقائق. ويمكن أن لا يقتصر محتوى موضوع القصة الرقمية، على سبيل المثال لا الحصر، على الخبرة الدولية أو العابرة للثقافات أو الخبرات العالمية، أو تجربة عابرة للثقافات، أو رحلة بين الثقافات؛ أو أهمية التجربة بين الثقافات، والتواصل بين الثقافات؛ والتنوع الثقافي، إلخ.
- يجب أن تكون جميع الأعمال المقدمة أصيلة من إنتاج الطالب المشارك، وأن تتمتع بحقوق الطبع والنشر الكاملة للمادة المقدمة، بما في ذلك المؤثرات الصوتية والموسيقى في حال استخدامها. وهذا يعني أن جميع الطلبات ينبغي أن لا تستخدم مواد محمية بحقوق الطبع والنشر دون أي إذن من أي مصدر. كما يجب ألا تتضمن جميع الأعمال المرسلة أيَّة منتجات أو خدمات من دون موافقات. علاوة على ذلك، يجب أن تكون جميع الأعمال المنتجة والمقدمة للمسابقة مناسبة

لعرضها على عامة الجمهور والمجتمع الدولي متعدد الثقافات، مع قيود على المحتوى بحيث يستثنى تضمين كل مما يأتي:

- العري أو الألفاظ النابية أو السلوك المبتذل
- تشجيع السلوك غير القانوني
- دعم التحيز العنصري أو الديني أو الجنسي أو غيره من أشكال التحيز البغيض
- الدعوة إلى الاستغلال الجنسي أو العنيف
- عنف مصوَّر أو مواد غير لائقة للمشهد / المشهد حسب تقديرهم وحدهم ، والأعمال المثيرة ، الأسلحة الحقيقية من أي نوع ، تعاطي المخدرات ، المحتوى الذي يتضمن الكراهية أو التعذيب أو الافتراء
- المواد التي تحرض على التحيز أو الكراهية أو الأذى ضد أي مجموعة أو فرد أو تروج لها
- التمييز أو الاستغلال على أساس العرق أو الجنس أو الدين أو الإعاقة أو السن أو أي أساس آخر يحميها القانون
- المواد التي من المحتمل أن تسبب إساءة لأي شخص أو الإضرار بالاسم أو السمعة أو مكانة أي شخص بأي شكل من الأشكال بشكل مباشر أو غير مباشر
- تنتهك الحقوق المنصوص عليها في القانون أو الاتفاق
- التعدي على خصوصية الآخر

حقوق النشر

إذا تم استخدام صور وموسيقى وفيديو وأبحاث وأفكار تعود لشخص آخر، يجب الحصول على إذن من ذلك المؤلف/ المالك لاستخدام أعمالهم. بعبارة أخرى، أي مادة ليست أصيلة ومن رواة القصص الرقمية، تحتاج إلى مراجع / استشهادات أو إذن مسبق لاستخدام العمل. **ويتم استبعاد أية قصة رقمية تحتوي على عمل شخص آخر من دون بيان المرجع وموافقة صاحبه.**

لمزيد من المعلومات حول كيفية الحصول على إذن والقانون المتعلق بحقوق الطبع والنشر في أوروبا ، يرجى التحقق هنا:

https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018) 625126_EN.pdf

لمزيد من المعلومات حول كيفية الحصول على الموافقة على حقوق النشر تحقق هنا:

https://fairuse.stanford.edu/overview/introduction/getting-permission

لغة القصة

يجب تقديم القصة الرقمية باللغة الإنجليزية . ويمكن عمل عنوان جانبي بالعربية أو الفرنسية. أما الترجمة، فيمكن عملها بسهولة من خلال (You Tube). وهناك برمجيات تيسر الترجمة (e.g. Google Translate) أو إضافة العناوين الجانبية (e.g. Wondershare Uniconverter).

صياغة القصص الرقمية

- يمكن أن تكون صياغة السرد القصصي الرقمي على شكل قصص خطية ومقاطع فيديو قصيرة ورأسية ومقاطع فيديو متحركة مع صوت و/ أو رسوم متحركة أو صور ثابتة.
- لتنسيق الفيديو بشكل خاص، يجب أن يكون وفق شكل الفيديو المرئي، وقصة تحتوي على شرائح قابلة للتمرير السريع، وقصص AMP، وقوائم، و/ أو واقع افتراضي.
- يجب أن تكون دقة الفيديو هي دقة HDTV، 1080 بكسل (1920 × 1080 بكسل، ونسبة العرض إلى الارتفاع 16: 9).
- يجب أن يكون الفيديو بأحد النماذج الآتية AVI أو WMB أو MOV أو MP4 (ويفضل نموذج MP4 و MOV).

الاعتمادات

- يشترط مشروع Erasmus + الإشارة إلى شعار برنامج Erasmus + بالإضافة إلى شعار المشروع كجزء من الاعتمادات / الإقرارات. بمعنى آخر ، يتبع شعار Erasmus + شعار مشروع MED2Iah ومن ثم شعار الجامعة حيث يعمل مقدم المادة المنتجة. ويتم عرض عينة أدناه:

Erasmus+ Programme logo
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
https://wayback.archive-it.org/12090/20210123162008mp_/https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/logosbeneficaireserasmusright_en_0.jpg
MED2Iah project
MED2IaH Mediterranean Countries Towards Internationalisation at Home
https://med2iah.eu/wp-content/uploads/2021/11/med2iah-logo2.png

- يقتضي أيضًا تضمين إخلاء الطرف أو المسؤولية التالي، والذي يتم عرضه كملحق لهذا الدليل:

" تم تمويل هذا المشروع بدعم من المفوضية الأوروبية. يعكس هذا المنشور آراء المؤلف فقط ، ولا يمكن اعتبار اللجنة مسؤولة عن أي استخدام قد يتم من المعلومات الواردة فيه."

6. بناء القصة الرقمية

للحصول على مقدمة في إنشاء قصة رقمية، ندعوك لمشاهدة الفيديو الذي يروي قصتك الرقمية

https://www.youtube.com/watch?v=PIH9NvDwrP0

- الطلبة مدعوون لاتباع الخطوات الآتية المصممة كمرجعية لهم:

أ. تطوير فكرة

ب. خطة

ج. مخطط تفصيلي / نصي

د. القصة المصورة

هـ. الفيلم والتسجيل

و. التهاية والتقديم

أ. تطوير فكرة

لتطوير قصة رقمية جذابة ، يجب على الطالب أن يكون متحمسًا لما يريد قوله. فمن الأسهل العمل في مشروع له معنى بالنسبة للطالب ، بدلاً من التظاهر بالاهتمام بشيء يعتقد أنه سيثير إعجاب الآخرين. فيما يأتي بعض الأفكار الأساسية التي تساعد الطالب على تأطير أفكاره وبدء مشروعه، وبعض الأسئلة للمساعدة في تفعيل إبداع الطالب:

- ماذا تريد أن تخبر الجمهور؟
- ما هي الطرق الإبداعية التي يمكنك التعبير من خلالها عن تجاربك مع الثقافات الدولية والخبرات والتواصل والاهتمام بالبعد الدولي؟
- هل لديك شيء متميز تود أن تقوله بناءً على تجاربك أو لقاءاتك أو ذكريات؟
- ما هي القصة التي لا يستطيع أحد سواك روايتها؟
- هل هناك شيء معين يربطك بجزء آخر من العالم؟
- هل يمكنك معرفة الخلفية الدرامية للصورة؟ يرجى مشاركتها معنا بشكل خلاق!

ب. **اختيار موضوع والتخطيط للقصة الرقمية**

عندما تتكون لديك فكرة ، فكر في الهدف من سرد قصتك:

- إختر موضوع القصة.
- ما هي قصتك وما هي رسالتك؟
- هل ترغب في تقديم أسئلة تتعلق بالمعارف أو الإقناع أو الإثارة لأسئلة؟
- من هو الجمهور الذي تخاطبه؟
- كيف تريد أن يشعر جمهورك خلال مشاهدة قصتك؟

الجمهور

حدد أولاً الجمهور الذي تقوم بصياغة القصة لأجله. فيعطيك ذلك فكرة عن مستوى اللغة، وخلفية أولئك الذين يشاهدون عملك، ومقدار المعلومات التمهيدية التي يجب أن توفرها.

المواد

إن سرد القصص الرقمي يمكن أن يجمع بين جوانب فريدة لوسائل متعددة. فقد تحتاج إلى جمع خلفيات المقابلات أو التعريف بكيان مادي لعرضه في لقطة. وقد تحتاج إلى العمل مع الأضواء لتهيئة المشهد. وربما تحتاج تطوير دعائم للتأكيد على النقاط في قصتك.

المعدات

اعتمادًا على كيفية تصور المشروع ، يحتاج الطالب معدات مختلفة. فقد يكون قادرا على تطوير القصة بالكامل على هاتفه إذا كان بإمكانه تسجيل صوت لائق ولديه كاميرا. وإن قام باستخدام مسجلات خارجية أو ميكروفونات للصوت، ربما يكون لديه حق الوصول إلى ملف الكاميرا أو كاميرا الفيديو التي يريد استخدامها. ويمكن أن يكون لديه معدات تحرير ممتازة على هاتفه أو جهاز الحاسوب لديه.

ج. **قم بإجراء بحث حول الموضوع**

يحتاج الطلبة إلى البحث والاستكشاف أو التعرف على الموضوع لإنشاء قاعدة من المعلومات التي يتم بناء القصة عليها. يتعلم الطلبة كلاً من التحقق من صحة المدخلات وتحيز المعلومات أثناء هذه العملية حيث يتعمقون في موضوع ما.

يمكن استخدام محركات البحث عبر الإنترنت ، ولكن يجب أن لا يغيب عن البال أن المكتبة يمكن أن تكون أداة بحث مفيدة أيضًا.

المخطط التفصيلي / وكتابة السيناريو

يعد تطوير مخطط تفصيلي وكتابة السيناريو جزءًا أساسيًا من عملية سرد القصص الرقمية. بمجرد صياغتك لفكرتك والمواد التي جمعتها ، من المحتمل أن تبتكر سيناريو جذابًا لقيادة المشاهدين من خلال مشروعك. تحتاج إلى نوع من دورة القصة لإعطاء بداية مناسبة، أو مشكلة، أو صراع، والحل والإغلاق بصورة تفيض بالأصالة. كيف تجذبنا ؟ هل قصتك فيها عاطفة؟ كل هذه الأشياء يجب أن يتم التقاطها في مدة لا تزيد عن 4 دقائق مع الحفاظ على النغمة والإيقاع المناسب.

أ. أكتب المسودة الأولى للسيناريو. ثم اقرأ ما كتبته بصوت عال، وتأكد من أن هدف القصة واضح وله إيقاع مناسب.

النصيحة الأولى حول كتابة السيناريو: حافظ على نصك قصيرًا ومركّزًا. فأنت تكتب سيناريو لقصة رقمية عادةً ما تكون مدتها بضع دقائق فقط. والتركيز على مشكلة أو موضوع معين يساعدك على إنشاء ملف أفضل لقصة رقمية.

النصيحة الثانية حول كتابة السيناريو: اجعلها شخصية. فقصتك الرقمية فريدة من نوعها. إنها قصتك، ويرغب الجمهور في سماعها من وجهة نظرك. قد تحتاج حتى إلى الكشف عن التفاصيل الشخصية في القصة للوصول إلى عمق عاطفي ، على الرغم من أن الأمر متروك لك لتقرير التفاصيل التي ترغب في مشاركتها مع الآخرين.

النصيحة الثالثة حول كتابة السيناريو : فهم دورة القصة. تتكون معظم القصص من ثلاثة أجزاء، وهي البداية والوسط والنهاية. البداية هي المكان الذي تضبط فيه المشهد وتبدأ الحبكة. والوسط هو المكان الذي تقدم فيه مزيدًا من التفاصيل حول الموضوع أو المشكلة التي تحاول شرحها. ويجب أن تكون القصة في طريقها إلى الذروة أو الحل. والنهاية حيث يتم حل الأسئلة. هل ستجعلك المعرفة الجديدة أقوى؟ هل تتمكن الآن من إنجاز المزيد من الأشياء الرائعة؟ ماذا سيحدث بعد ذلك في حياتك؟ سيتم الرد على هذه الأسئلة ، ويتم الكشف عن رؤية جديدة. يجب أن ترتبط خاتمة قصتك بالبداية لتشكيل قوس موضوعي.

وفيما يأتي بعض الأمور التي يجب أخذها بالاعتبار لدى كتابة النص:

- تذكر أن القصص الصادقة والواقعية تكون قوية دائمًا.
- لا تنس إضافة بضعة أسطر حول الدروس المستفادة والتي يمكن للآخرين الاستفادة منها
- ما هي حبكة القصة الخاصة بك؟
- ما الذي سيتذكره المشاهد من مشاهدة قصتك؟
- يعتبر العرض التقديمي وخط القصة ضروريين بنفس القدر لإشراك وجذب جمهورك.

ب. **إحصل على تغذية راجعة حول السيناريو**: شارك السيناريو الخاص بك مع الآخرين واطلب منهم إعطائك ملاحظات حول ما يعتقدون أنه قد يجعل قصتك أكثر وضوحًا أو أكثر إفادة

ج. **مراجعة النص البرمجي**: استخدم التعليقات التي تلقيتها لتحسين الإصدار التالي من البرنامج النصي. إن كتابة السيناريو عملية تكرارية ، وتستغرق عدة محاولات للحصول على نتائج جيدة.

البحث والإبداع وإضافة الصور

استخدم أداة بحث عبر الإنترنت خاصة بالصور ، مثل البحث عن الصور من Google. يمكنك البحث عن الصور الفوتوغرافية والرسومات والقصاصات الفنية والخرائط والمخططات وغير ذلك. لا تنس أنه يمكنك استخدام الصور التي تلتقطها بنفسك بكاميرا رقمية.

احترم حقوق التأليف والنشر

ابحث عن المواد الموجودة في المجال العام أو التي تحمل ترخيص المشاع الإبداعي.

القصة المصورة

تشير القصص المصورة إلى طريقة التخطيط لجميع العناصر التي تظهر في القصة الرقمية ، كالموسيقى والصور والكلمات والنصوص والصور والفيديو. القصة المصورة هي صورة مرئية يقوم بإظهارها كل مشهد في القصة الرقمية. هذه مرحلة ضرورية لأنها قد تكون مصدر إلهام لمزيد من الأفكار، وتساعد في تحديد الثغرات وتحسين الجودة الشاملة للقصة الرقمية.

نصائح

حاول رسم قصتك بصريًا ، ما هي اللقطة الأولى ولماذا؟

د. الفيلم / الفيديو وتسجيله

الرقمنة

باستخدام لوحة العمل الخاصة بك، تقوم بدمج جميع العناصر للجزء المرئي من قصتك. وذلك يعطيك فكرة عن الشكل الذي يبدو عليه مشروعك النهائي. بمجرد أن تشعر بالرضا عن مشاهدة ملف القصة المصورة تنبض بالحياة، وتضيف اللمسات النهائية لمشروعك.

تركيب الصوت

يروي التعليق الصوتي القصة المرئية. والنص جزء لا يتجزأ من نقل الجمهور من مشهد إلى آخر. هذه هي الطريقة التي نعرف بها ما هو تمثيل المرئيات. كن حذرًا بشكل خاص من ضوضاء الخلفية المتحركة والثابتة والطنين الذي تشتت انتباه جمهورك عن موقعك في القصة. وقد تكون مبدعًا في تلاشي الصوت من الداخل أو الخارج أو إنشاء مؤثرات صوتية.

الموسيقى

هناك جانب آخر قد ترغب في استخدامه وهو الموسيقى لضبط حالتك المزاجية ونغمة الفيديو. ولكن يجب توخي الحذر مع حقوق النشر والملكية الفكرية للموسيقى. تأكد من حصولك على إذن لاستخدام الموسيقى. وملاحظة أخرى هي ضرورة التأكد من أن الموسيقى لا تطغى على صوتك وتنافس على جذب انتباه الجمهور. تضيف الموسيقى المناسبة لمغزى القصة ثراء لها. ويوجد مواقع كثيرة على الإنترنت، مثل (YouTube, Canva, Jamendo.com)، وكلها تتضمن موسيقى بدون حقوق ملكية وبلا ثمن.

هـ. الإنهاء والإرسال

التحرير

مرحلة التحرير هي الموقع الذي يجتمع فيه التخطيط والتسجيل. وهو المكان الذي تجمع فيه القصة المرئية وأجزاء الصوت لإنشاء منتج نهائي. تأكد من تخصيص وقت أطول مما تعتقد أنك بحاجة إلى التعديل. التحرير هو أطول جزء من العملية. ويمكن استخدام الأقران أو المحاضرين لمشاهدة مشروع بعيون جديدة

للحصول على ملاحظات. وستكون منهمكًا جدًا في إنشاء المشروع المثالي. قد لا تلاحظ تشتيت العناصر المرئية في عملك وتضطر إلى إعادة التصوير. وقد ترغب في التأكد من توافق صوتك مع تغيرات المشهد. وقد تضطر إلى تقصير الصوت أو العناصر المرئية لتلائمها المهلة الزمنية. وقد تحتاج إلى إعادة ضبط وقت الترجمة أو الرسوم المتحركة لتناسب تدفق المشروع بشكل أفضل. وقد تحتاج إلى إنشاء اعتماداتك أو الاعتراف بمن ساعدك.

الأدوات المدرجة في الجداول التالية هي خيارات شائعة الاستخدام، وهناك بالطبع خيارات أخرى غير ما ورد في هذه القائمة:

برمجيات تحرير الفيديو	برمجيات التسجيل الصوتي وتحريره	برمجيات تحرير الصورة
IMovie	Audacity	Aviary Photo Editor
Windows Movie Maker / Animoto	SoundCloud	Paint.net
Blender		

تضم الأدوات الرقمية الإضافية عبر الإنترنت خرائط عقلية ومخططات Coggle و Word cloud و Lucid يمكن استخدامها لتحسين جودة إنتاج رواية القصص الرقمية.

التسليم:

يرسل الطلبة في MED2IaH قصصهم الرقمية إلى منسقي السرد الرقمي في جامعاتهم، جنبًا إلى جنب مع خطاب التنازل. ولا يجوز للطلاب مشاركة القصص التي تم إنتاجها في MED2IaH علنًا (على سبيل المثال ، المنشورة على مواقع مثل YouTube و Vimeo وأيضًا Google Drive و Microsoft OneDrive و Dropbox وما إلى ذلك) في وقت مسابقة سرد القصص الرقمية (حتى أغسطس

2022). على سبيل المثال. إذا استخدم الطلبة يوتيوب لتحرير الفيديو ، فإنه يتم تحميل الفيديو على يوتيوب الخاص بك على أنه غير مدرج في المسابقة.

تتم مشاركة القصص الرقمية المقبولة علنًا على موقع الويب الخاص بجامعتك ، كما تتم مشاركة أفضل القصص الرقمية علنًا على المنصة الإلكترونية EMUNI (ومشروع قناة YouTube) بواسطة منسقي سرد القصص الرقمية من كل جامعة.

7. التحكيم والمعايير

عملية التحكيم والمحكمين

تخضع جميع القصص الرقمية المؤهلة لمعايير التحكيم المؤدية إلى اختيار:

- أفضل خمس قصص رقمية في كل جامعة.
- الفائزين الثلاثة الحاصلين على المراكز الثلاثة الأولى في كل جامعة والمدعوين إلى سلوفينيا.

فريق التحكيم لهذه المسابقة مكون من (3-5) أشخاص خبراء في مجالات المشاركة الثقافية والتواصل والتعاون الدولي والمختصين في صناعة الأفلام و/ أو رواية القصص الرقمية . ويمكن أن يكون أحد الأعضاء طالب أو خريج حديث التخرج.

معايير التحكيم المقترحة (ويمكن لكل جامعة تعديل المعايير المقترحة)

أ. الإبداع والأصالة في التصميم (20٪)

الإبداع هو التعبير الأصلي والجديد والظاهر عن خيال صانع باستخدام وسيلة لنقل فكرة أو رسالة أو فكرة. مقال مقنع يثير الضحك والحزن والغضب والفخر والعجب ، أو عاطفة أخرى شديدة. واستخدام الضوء والتحكم فيه لإنشاء الأبعاد والشكل وقد تكون الاستدارة في الصورة أو الطريقة التي يستخدم بها الكاتب المبدع الكلمات للتعبير عن الأفكار والمشاعر.

ب. محتوى السرد القصصي وتأثيره (20٪)

يشير القاص إلى قدرة المقال على إثارة الخيال أو خلق شعور أو سرد قصة أو بصريًا لتوضيح فكرة. وضوح الرسالة قوي وقادر على تحفيز وإلهام الآخرين من الجمهور.

ج. المونتاج والتصوير السينمائي (20٪)

يشمل التصوير بالفيديو / الصوت الامتياز التقني ، والتكوين، والإضاءة، والأسلوب، واللون، والصوت، والموسيقى، والتحرير ورواية القصص. يجب أن توفر الصور والصوت والمحتوى زوايا متنوعة ومثيرة للاهتمام، والخيال، ونقل القصة التي تُروى بشكل صحيح والتي تعزز القصة.

د. البنية والاستقصاء (20٪)

يتضمن الهيكل والتنقل التنظيم الشامل للمحتوى والتقنية المناسبة والميكانيكا ، وتحديد أولويات المعلومات والطريقة التي يتنقل بها المستخدمون خلال القصة. القصة يجب أن تستحضر عاطفة واندهاش الجمهور، وتركهم يريدون المزيد بحلول الوقت الذي يريدون الوصول إلى النهاية. على الكاميرا، يتم عرض الموضوعات بطريقة متسقة وداعمة للقصة.

هـ. الانتماء والتحفيز على الأنشطة عابرة الثقافات والدولية (20%)

إن انتماء الطلبة لعمل أفلام فيديو تثقيفية يشعرهم بالانتماء لأعمال التدريب وتطوير نظرتهم الإيجابية للطلبة الآخرين المشاركين في إنتاج مثل تلك الأفلام.

النتائج والجوائز

يكافأ الفائزون بأفضل قصة رقمية (ثلاثة من كل جامعة شريكة) من خلال تلقي دعوة للانضمام إلى مخيم للطلبة في سلوفينيا. ويتم أيضًا منح جائزة خاصة لأفضل قصة رقمية، يتم اختيارها من بين (36) فائزًا.

معيار اختيار أفضل قصة رقمية: (50٪) من التقييم يعتمد على معايير الحكم من الخبراء، و(50٪) منها تعتمد اعلى الإعجابات من خلال وسائط التواصل الاجتماعي الخاصة بجامعة EMUNI.

8. المراجع:

- المرجع الرئيسي الذي يستند إليه الدليل، هو دليل معتمد في مشروع آخر من مشاريع Erasmus + https://erasmusplusfriends.eu/:
- تعزيز قدرات العلاقات الدولية، والمشاركة في أنشطة التفاعل الثقافي في الحرم الجامعي، ودعم أنشطة الاهتمام بالبعد الدولي متمثلة بمنتدى الأصدقاء وصياغة السر القصصي الرقمي.
- **المراجع الإضافية :**
- شارك قصتك: دليل إرشادي لرواية القصص الرقمية https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling guide.pdf ^
- هافيس ، وايكوت ، شيسر. 2019. رواية القصص الرقمية تصميم وتطوير وتقديم في مجتمعات متنوعة.
- دليل القصص الرقمية. https://tfelproject.com/wp content / uploads / 2021/04 / 2021 . digital-storytelling-guidebook-1.pdf ^
- باريت ، هـ. (2006). البحث عن رواية القصص الرقمية وتقييمها كأداة للتعلم العميق في المجتمع، المؤتمر الدولي لتكنولوجيا المعلومات وتعليم المعلمين (المجلد2006، العدد1، الصفحات 647- 654
- أنواع رواية القصص: أربع طرق للتواصل من خلال القصة. https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-storytelling#4-types-of-storytelling

ANNEX 1 - release letter

VIDEO RELASE FORM

VIDEO CREATED FOR DIGITAL STROYTELLING CONTEST MED2IaH

Student data:

First name	
Family name	
Date of birth	
Contact (e-mail, phone)	
University	

Name of the video:

_____

I, the undersigned student, confirm

- that I am (co)author of this digital video
- the materials used in this video (e.g. music, photos, video shuts, or other material…) are my original own work, or I used materials that are in the public domain or have Creative Commons license.
- materials that are not my original work have references/citations

and I agree:

- that my University publishes this work on University website
- that Euro –Mediterranean University (who coordinates project MED2IaH) publishes this work on E-platform MED2IaH
- that the work can be shared for educational or project content promotional purposes of the topic (non-commercial use)

I am also aware that at the time of duration of digital storytelling contest (until end of August 2022) I shall not share this digital story publicly. If I use you tube for editing the video, video shall be uploaded to you tube as unlisted.

Date and place:

Signature:

THIS RELEASE LETTER NEEDS TO BE SUBMITTED TOGETHER WITH THE DIGITAL STORY TO THE COORDINATOR OF DIGITAL STORYTELLING AT YOUR UNIVERSITY