ALL DIGITAL WEEKS
czas na cyfrowe umiejętności

Scenariusz warsztatu opracowany w ramach europejskiej kampanii
All Digital Weeks: czas na cyfrowe umiejętności 2024

Autorka: Sylwia Żółkiewska

Alternatywne światy — interaktywne narracje z AI

Celem warsztatu jest wymyślenie i opracowanie interaktywnych narracji opartych na życiorysach wybranych postaci historycznych lub literackich. Korzystając z narzędzi wykorzystujących sztuczną inteligencję, osoby uczestniczące będą zbierać informacje o wybranej postaci, zastanawiać się nad jej życiowymi decyzjami oraz towarzyszącymi im emocjami, aby stworzyć alternatywne wersje jej historii. Następnie stworzą interaktywny prototyp prezentujący różne scenariusze wydarzeń, ilustrowany obrazami wygenerowanymi przez AI i tymi pochodzącymi z otwartych zasobów.

Czas trwania: 120 minut
Liczba uczestników: 12-16 osób
Wiek: scenariusz przeznaczony jest dla osób 16+

Poziom trudności i dostosowanie scenariusza: w wersji uproszczonej scenariusz można realizować w ramach warsztatów dla dzieci, grup międzypokoleniowych, osób migranckich czy osób ze specjalnymi potrzebami. W takim przypadku można:

- pominąć część dotyczącą tworzenia interaktywnych prezentacji w Google Slides,
- przeznaczyć więcej czasu na dyskusje i opracowanie alternatywnych losów wybranych postaci,
- skorzystać z głosowych interakcji z chatami AI (np. w przypadku ChatGPT można pobrać bezpłatną aplikację mobilną, która je umożliwia).

Narzędzia:
- Chaty AI (do wyboru) – Copilot, Gemini, ChatGPT,
- Generatory obrazów (do wyboru) – LeonardoAI, Dall-e lub podobne,
- Tworzenie interaktywnej prezentacji – Slajdy Google.

Sprzęt: Smartfony, tablety lub komputery, podłączenie do internetu, rzutnik i komputer dla osoby prowadzącej

Materiały: kartki papieru, ołówki, post-ity, flipcharty, mazaki

Rozwijane umiejętności:
- empatia,
- praca w zespole,
- grupowe i indywidualne podejmowanie decyzji,
- świadome korzystanie z narzędzi AI,
- kreatywne pisanie (creative writing),
- tworzenie cyfrowych opowieści (digital storytelling),
- krytyczne myślenie,
- kreatywność i nieszablonowe myślenie.

Do przygotowania przed warsztatem:

- osoba prowadząca może przygotować przed warsztatem kilka pustych prezentacji Google Slides, z których będą korzystać zespoły podczas warsztatu (1 prezentacja na 3-4 uczestników); linki może rozesłać mailem lub udostępnić za pomocą kodów QR,
- można także założyć kilka roboczych kont Chat GPT w wersji bezpłatnej, jeśli planujemy korzystać z tego narzędzia, można także poprosić 1 osobę z każdego zespołu o użycie własnego konta lub jego założenie (Copilot nie wymaga rejestracji).

Część 1: Wprowadzenie (20 minut)

1. Osoba prowadząca wita uczestników i omawia cele warsztatu: zapoznanie się z technikami tworzenia interaktywnych, nielinearnych narracji i stworzenie opowieści za pomocą narzędzi AI oraz Google Slides. Może zapytać uczestniczki

i uczestników, czy zetknęli się już z interaktywnymi narracjami, a jeśli tak, to gdzie i z jakimi.

2. Osoba prowadząca opowiada, czym są interaktywne narracje[1] i gdzie są używane: w grach, w filmach i serialach interaktywnych, a niekiedy także w nowoczesnym reportażu
    a. Celem interaktywnych narracji jest większe zaangażowanie odbiorców w losy bohaterów, ponieważ dzięki interaktywności mogą mieć na nie wpływ; ponadto interaktywna narracja może dodać szerszy kontekst do podjętych przez postać wyborów. Poznanie alternatywnych wersji historii może dostarczyć wiedzy o faktycznych możliwościach, jakie miał wówczas bohater, a tym samym o czasach, w jakich funkcjonował, społeczeństwie i kulturze.

    b. Osoba prowadząca prezentuje na rzutniku interaktywne narracje i opowiada, jak są zbudowane (do wyboru w zależności od wieku i zainteresowań uczestników):
        i. instagramowe narracje @Sufferosa (16+) albo @ThePortalDiaries (polskiego duetu nagradzanych artystów Kissinger Twins),
        ii. film interaktywny Possiblia (8 minut, dla widzów 16+), lub inny dostępny na portalu Video Eko (https://video.eko.com/indie-creators),
        iii. jeden z interaktywnych reportaży duetu Outriders (https://outride.rs/pl/stories/).
        iv. Gra w klasy Julia Cortázara oraz gry paragrafowe (książkowe): https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_paragrafowa

3. Osoba prowadząca wyjaśnia, jak tworzyć tego typu narracje: odbywa się to podobnie jak tworzenie gier lub stron internetowych, których odbiór może być nielinearny. Poznawanie prezentowanego świata lub opowieści następuje we własnym tempie i w wybranej kolejności. Proces twórczy składa się z kilku kroków:

    a. researchu i wyboru tematu,
    b. opracowania drzewa decyzji i scenariusza,
    c. opracowania materiałów graficznych i tekstowych,
    d. wykonania interaktywnej narracji za pomocą wybranej aplikacji lub platformy.

[1] **Interaktywne narracje** to formy narracyjne, które pozwalają odbiorcom aktywnie uczestniczyć w procesie tworzenia lub kształtowania narracji poprzez interakcję z treścią. Mogą to być interaktywne strony internetowe, gry wideo, aplikacje mobilne lub inne środki, które umożliwiają użytkownikom eksplorację, wybór ścieżki fabularnej lub wpływ na rozwój historii. W interaktywnych narracjach odbiorcy mogą podejmować decyzje, rozwiązywać zagadki, eksplorować środowisko lub w inny sposób wpływać na przebieg narracji, co sprawia, że doświadczenie jest bardziej dynamiczne i angażujące.

4. Osoba prowadząca udostępnia uczestnikom przykład prostej, interaktywnej narracji stworzonej w Google Slides: https://bit.ly/FRSI-interaktywna-narracja-przyklad-2024
   na podstawie życiorysu Marii Skłodowskiej-Curie. Narracja ta zawiera alternatywne, ale wiarygodne, osadzone w historycznym kontekście, wersje zdarzeń. Ilustracje stworzone są w bezpłatnym programie LeonardoAI.

Część 2: Wybór i analiza postaci (20 minut)

1. Osoba prowadząca dzieli uczestniczki i uczestników na 3-4 osobowe zespoły i opowiada, co się będzie działo:
   a. każdy zespół powinien wybrać jedną postać historyczną lub literacką, na podstawie losów której stworzy interaktywną narrację (OPCJA: w zależności od wieku i zainteresowań osób uczestniczących można przygotować wcześniej listę nazwisk. Bohaterami mogą być naukowcy, odkrywcy, aktorzy, pisarze np. Colette, George Sand, Michaił Bułhakow, Tadeusz Dołęga-Mostowicz, J.R.R. Tolkien etc.).
   b. Następnie, za pomocą wyszukiwarki Google i konwersacji z chatami AI (Copilot, Gemini, ChatGPT) zespoły zbierają informacje o życiu wybranego bohatera, zwracając szczególną uwagę na jego/jej ważne decyzje życiowe, konflikt, lub przełomowe wydarzenie, które mogą być interesującym punktem wyjścia do nielinearnej narracji.

PODPOWIEDZI DLA OSÓB UCZESTNICZĄCYCH:

- Aby zebrać potrzebne informacje, użyj stylu KONWERSACYJNEGO w rozmowie z chatem AI: utnij sobie pogawędkę, rozmawiaj z programem tak jak z człowiekiem: zadawaj pytania, proś o doprecyzowanie, zadawaj pytania sprawdzające.
- Należy uważać na tzw. halucynacje, czyli informacje podawane przez chaty AI, które są nieprawdziwe[2]. Każdy fakt podany przez chata należy zweryfikować, zadając pytania kontrolne i/lub sprawdzając fakty z informacjami dostępnymi w internecie albo w trakcie konwersacji z innym chatem AI.
- W trakcie szukania informacji warto zapisywać na kartce lub w cyfrowym notatniku kluczowe fakty i wydarzenia. Warto też próbować wyobrazić sobie i zanotować emocje, jakie mogła odczuwać dana postać w trakcie podejmowania życiowych decyzji.

[2] **Halucynacje** w kontekście AI to treści, które wydają się autentyczne, ale są niepoprawne lub niezgodne z rzeczywistością — nie są oparte na faktach lub rzeczywistych danych. Halucynacje AI mogą wynikać z niedokładności, błędów w algorytmach generujących treści lub niekompletnych danych szkoleniowych, co prowadzi do powstania nieprawdziwych lub dezinformujących informacji.

Część 3: Tworzenie interaktywnych narracji (30 minut)

1. Na podstawie zebranych informacji zespoły decydują, jakiego wydarzenia z życia bohatera będzie dotyczyła interaktywna narracja. Wybierają moment, w którym rozpoczyna się historia.
2. Prócz zgodnego z faktami scenariusza zdarzeń każdy zespół, korzystając z chatów AI, tworzy dwa inne, równie prawdopodobne. Możliwe ścieżki narracyjne i wybory podejmowane przez postać zapisuje w formie drzewa decyzyjnego. Przykład: https://bit.ly/FRSI-interaktywna-narracja-przyklad-2024
   Szkic najlepiej wykonać na papierowej kartce lub flipcharcie — rysowanie ręczne sprzyja kreatywnemu myśleniu!
3. Każda ścieżka powinna zawierać 1-3 kolejne decyzje. Ścieżki mogą się krzyżować, np. wybór w ścieżce A może wpłynąć na powrót na ścieżkę B. Warto, aby niektóre ścieżki łączyły się w jednym punkcie zakończenia.

PODPOWIEDŹ DLA OSÓB UCZESTNICZĄCYCH:

- Skorzystaj z promptu (polecenia)[3] o precyzyjnej STRUKTURZE w rozmowie chatem AI w celu stworzenia alternatywnych scenariuszy. Możesz skorzystać ze schematu: PERSONA + ZADANIE + KONTEKST + FORMA. Np. „PERSONA: jako scenarzysta, ZADANIE: stwórz 2 alternatywne, ale wiarygodne scenariusze losów Marii Skłodowskiej-Curie, rozpoczynając w roku 1891; KONTEKST: aby stworzyć koncepcję interaktywnej narracji, FORMA: każda ścieżka powinna zawierać 2-3 kolejne decyzje. Ścieżki mogą się krzyżować, np. wybór w ścieżce A może wpłynąć na powrót na ścieżkę B. Warto, aby niektóre ścieżki łączyły się w jednym punkcie zakończenia.”
- Na końcu każdej ze ścieżek powinna znaleźć się informacja, która z nich jest zgodna z prawdą, a która wymyślona.
- Podczas tworzenia narracji można wykorzystać opisy w pierwszej lub trzeciej osobie, dialogi lub akcję, oraz inne techniki narracyjne (strzelbę Czechowa, retrospekcję, czy też hak narracyjny), aby uczynić opowieść bardziej angażującą.

Część 4: Opracowanie prezentacji (20 minut)

[3] **Prompt** to krótkie i klarowne polecenie lub pytanie, które skierowane jest do systemu sztucznej inteligencji w celu uzyskania odpowiedzi lub generowania treści. Jest to rodzaj wejścia, które definiuje zadanie lub temat, na który system ma odpowiedzieć lub który ma rozwijać. Na podstawie promptu sztuczna inteligencja generuje treść w odpowiedzi na zadane pytanie lub instrukcje.

1. Osoba prowadząca zaprasza uczestników do wizualizacji koncepcji interaktywnej narracji za pomocą prostych funkcji bezpłatnej aplikacji Google Slides. Interaktywne elementy tworzy się poprzez polecenie Wstaw->Link i wybór numeru slajdu, do którego ma przenosić dany element. Przykład: https://bit.ly/FRSI-interaktywna-narracja-przyklad-2024

2. Osoba prowadząca zachęca do zastosowania wprowadzających w nastrój opowieści kolorów i stworzenie ilustracji za pomocą programu LeonardoAI lub Dall-E (oba programy wymagają rejestracji i mają dzienne limity tworzonych ilustracji — ok. 5; ponadto prompty dobrze jest tworzyć w j. angielskim lub tłumaczyć je z polskiego np. za pomocą internetowego translatora https://www.deepl.com/translator).
   Do stworzenia ilustracji można także skorzystać z otwartych zasobów w publicznej domenie dostępnych na portalu Pixabay (https://pixabay.com/pl/).

PODPOWIEDŹ: ta część warsztatu jest opcjonalna, można ją pominąć

Część 5: Prezentacja i dyskusja (20 minut)

1. Zespoły dzielą się linkami do swoich interaktywnych narracji we wspólnym dokumencie lub prezentacji Google udostępnionej przez osobę prowadzącą. Grupy poznają nawzajem swoje historie (w wersji uproszczonej scenariusza grupy mogą po prostu pokazać przygotowane drzewo decyzyjne i o nim opowiedzieć).
2. Następnie osoba prowadząca moderuje krótką dyskusję i pyta uczestników, dlaczego stworzyli takie, a nie inne alternatywne scenariusze? Jaką perspektywę/ nowe światło scenariusze te rzuciły na losy postaci?

Część 6: Podsumowanie (10 minut)

1. Osoba prowadząca podsumowuje warsztat i pyta o wrażenia dotyczące pracy w zespole, pracy z narzędziami AI i pracy kreatywnej przy tworzeniu interaktywnych narracji.
2. Dziękuje uczestnikom i zachęca do rozwijania stworzonych interaktywnych narracji lub tworzenia nowych, dotyczących interesujących uczestników tematów.

Dodatkowe materiały:

- artykuł w j. angielskim dot. interaktywnych narracji pt. “Filmhack: Interactive Films - Where Audiovisual Narration Meets State Of The Art Technologies” na portalu Contemporary Lynx: https://contemporarylynx.co.uk/filmhack-interactive-films-where-audiovisual-narration-meets-state-of-the-art-technologies

(można przeczytać po polsku dzięki wtyczce Google Translate w przeglądarce Chrome lub Firefox)

- Inne scenariusze kreatywnych warsztatów z AI i interaktywnymi narzędziami można znaleźć na portalu Humanistyka. Dev prowadzonym przez Marcina Wilkowskiego: https://humanistyka.dev/lessons/
- Bezpłatne scenariusze warsztatów kreatywnych z AI można także znaleźć w publikacji Fundacji Culture Shock (2023) pt. Mobile Culture. Scenariusze warsztatów dla sektora GLAM: https://mobileculture.eu

- Artykuł o grach paragrafowych na portalu EPALE: https://epale.ec.europa.eu/pl/blog/gry-paragrafowe

- Bezpłatne narzędzia do tworzenia interaktywnych narracji dla zaawansowanych:
    - Twinery - https://twinery.org/
    - Inklewriter- https://www.inklewriter.com/
    - Figma - https://www.figma.com/

- Artykuł Kamila Śliwowskiego na blogu Sektor 3.0 pt. jak bezpiecznie korzystać z generatywnej sztucznej inteligencji: https://sektor3-0.pl/blog/jak-bezpiecznie-korzystac-z-generatywnej-sztucznej-inteligencji/