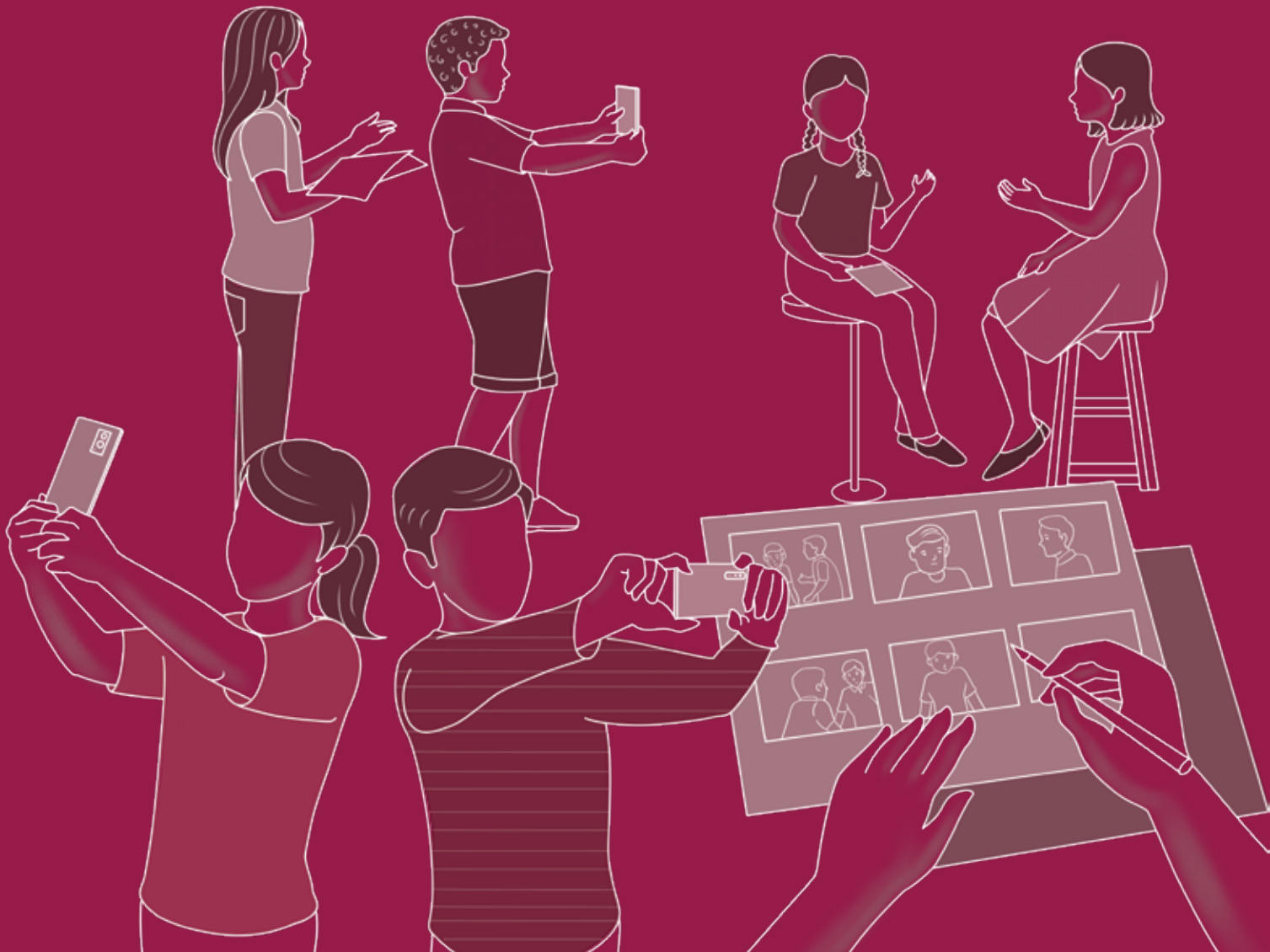


ඩිජිටල් කතන්දර කීම

ඩිජිටල් අවකාශය තුළ ළමා සහභාගීත්වය
ශක්තිමත් කිරීම සඳහා ප්‍රවේශයක්

ළමා පහසුකම් සපයන්නන් සඳහා මාර්ගෝපදේශය



ඔබ විසින් කිසිදා කතන්දර කීම මරා හොදමනු ඇත.
මන්ද එය මනුෂ්‍ය චරිතයාගේ සැලසුමේම කොටසකි.
අප නිර්මාණය වී ඇත්තේ එය සමගමයි.
- මාග්‍රට් ඇට්වුඩ් - හෂ්බ්ලිස් ටේල් ග්‍රන්ථයේ කථනා -

First published in June, 2025

Author

Mr Azad Mustaffa, Director, Sri Lanka Development Journalist Forum

Illustrations and page layout

The Picture House

Advisory Committee

Ms Gayani Kaushalya Wijesinghe, Commissioner, Department of Probation and Child Care Services

Mr Namal Liyanage, Commissioner (former), Department of Probation and Child Care Services

Ms Sandareka Liyanage, Assistant Commissioner, Department of Probation and Child Care Services

Ms Shyama Wickramasinghe, Child Rights Promotion Officer, Department of Probation and Child Care Services

Mr Ruwan Bogamuwa, Independent Media Trainer

Mr Kapila Ramanayake, Independent Media Trainer

Mr Mohammodu Aswer, Independent Media Trainer

Mr Dharshan Vijayaretnam, National Program Director, Children's Emergency Relief International

Mr Sureshkumar Miurishan, Project Coordinator (former), Children's Emergency Relief International

Mr Panchal Abeysinghe, Social & Behavior Change Officer, UNICEF Sri Lanka

Ms Tasha Amerasinghe, Social and Behavior Change Officer, UNICEF Sri Lanka

Mr Sanjeeva Warusawitharana, Communication Officer, UNICEF Sri Lanka

Ms Watsala Jayamanna, Programme Officer (Emergency Response & Resilience), UNICEF Sri Lanka

Ms Mithuni Jayawardana, U-Report Implementation and Partnership Coordinator, UNICEF Sri Lanka

Ms Harim Humayun, Consultant - SBC Digital Approach, UNICEF Regional Office for South Asia

Ms Refinceyaa Patterson, Chief of Field Office (former), UNICEF Sri Lanka

Mr Navaratnam Lazarus, Programme Officer (former), UNICEF Sri Lanka

Sources

Digital storytelling : Tips and recommendation on how to plan and create digital story (Sevilla Pavon, A. M., 2024)

Educational use of digital storytelling (University of Houston., 2025)

INDCOR White Paper 5: Addressing Societal Issues in Interactive Digital Narratives (Silva, C. et al., 2024)

Integrating storytelling in Early Childhood Curriculum for Enhanced Learning (Parent App., 2024)

Ten Smart and Safe Tips for Using Digital Media Platforms (Internet of Good Things, UNICEF South Asia)

The Power of Storytelling in Enhancing Literacy and Creativity (Banyan Tree School., 2025)

The Role of Digital Storytelling in Education: Enhancing Literacy and Communication Skills (Samuel, K. J., 2024)

The 8 steps to creating a digital story (Magalhães, M., 2023)

මෙම මාර්ගෝපදේශයෙන් අපේක්ෂා කළ යුතු දේ සහ විය හැවිත කරන අයුරු

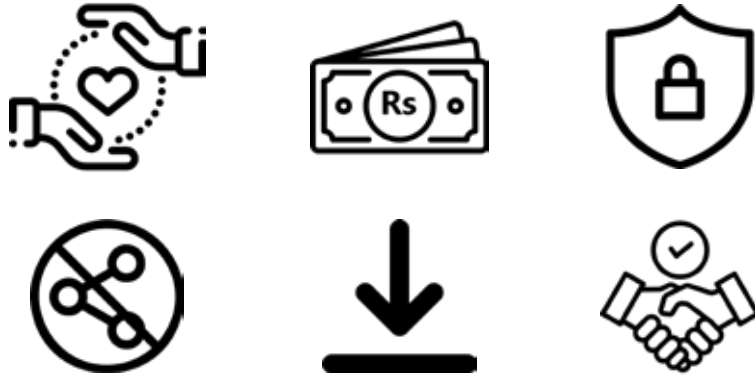
පරිවාස හා ප්‍රමාරක්ෂක සේවා දෙපාර්තමේන්තුව (DPCCS), එක්සත් ජාතීන්ගේ ප්‍රමා අරමුදල (UNICEF) සහ ශ්‍රී ලංකා සංවර්ධන මාධ්‍යවේදීන්ගේ සංසදයේ (SDJF) සහාය ඇතිව, සියලුම දිස්ත්‍රික්ක, ජනවර්ග සහ ලිංගිකත්වයන් ආවරණය වන පරිදි ඩිජිටල් කතන්දර කීම සම්බන්ධයෙන් පුහුණුකරුවන් පුහුණුකිරීමේ (ToT) වැඩසටහන් මාලාවක් හරහා දැරුවන් 300ක් පමණ පුහුණු කරන ලදී. පුහුණුව අවසානයේදී, සහභාගිවන්නන් විසින් ඔවුන් පුහුණුවෙන් ලබාගත් දැනුම, කුසලතා සහ අත්දැකීම් ඔවුන්ගේ අදාළ කොට්ඨාශ/ දිස්ත්‍රික්කවල ප්‍රමා සමාජවල සාමාජිකයන් වන සම වයසේ මිතුරන් වෙත ලබාදීම අපේක්ෂා කෙරේ.

මෙම පහසුකම් සපයන්නන්ගේ මාර්ගෝපදේශය නිර්මාණය කර ඇත්තේ ඩිජිටල් කතන්දර කීමේ ප්‍රවේශයට අදාළ සැලසුම් සකස් කිරීමට අවශ්‍ය අවබෝධය ලබා දීම සඳහාය. මේ තුළින් අදාළ පුහුණුකරුවන් (එනම්, ToTs හරහා පුහුණු කරන ලද ප්‍රමා සමාජ) විසින් ඔවුන්ගේ මිතුරන් වෙත (එනම්, ප්‍රමා සමාජවල වයස අවුරුදු 13 සහ ඊට වැඩි දැරුවන්) ආකර්ෂණීය ඩිජිටල් කතා නිර්මාණය කිරීම සඳහා හිඟිත මාර්ගෝපදේශ සහ ක්‍රමවේද සපයයි. එමෙන්ම, මෙම මාර්ගෝපදේශය විවිධ පරාසවල බහුමාධ්‍ය මෙවලම් (Multimedia Tools) භාවිත කිරීමට අවශ්‍ය ප්‍රායෝගික සහාය ද ලබාදේ. මෙකී පියවර අනුගමනය කිරීම තුළින් පුහුණුකරු තම ප්‍රජාව තුළ ඩිජිටල් කතන්දර ප්‍රවේශයක් මෙහෙයවීම පිළිබඳව හොඳින් දැනුවත්වීමට හැකිවනු ඇත. වයස අවුරුදු 13 සහ ඊට වැඩි දැරුවන්ට උත්තේජනයක් ලබාදෙන අතර ඔවුන්ව අන්තර්ගත නිර්මාණකරණය (Content Generation) ආරම්භ කිරීමට බල ගැන්විය හැකිය.

පහසුකම් සපයන්නන්ගේ මාර්ගෝපදේශය ඩිජිටල් කතාවක් නිර්මාණය අදාළ මූලික පියවර අටකට බෙදා ඇත. සෑම පියවරකම හැඳින්වීම, ඉගෙනීමේ අරමුණ, අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය, ක්‍රමවේදය, ප්‍රමා පුහුණුකරුවන් සඳහා උපදෙස් සහ විශේෂ ඉඟි සහිත සැසි ඇතුළත් වේ. මෙම සැසි සැලසුම් කර ඇත්තේ ඉදිරිපත් කිරීම් ස්ලයිඩ් (presentation slide) භාවිතයෙන් පැවැත්වීම සඳහා වන අතර, ආධාරක වෙත වෙනම සපයනු ලැබේ.

සටහන

වයස අවුරුදු 13 සහ ඊට වැඩි උනන්දුවක් දක්වන පුහුණු සහභාගිවන්නන් ලෙස සම්බන්ධ කර ගැනීම සඳහා නිර්දේශ කෙරේ. පුහුණුකරුවන් පුහුණුව පැවැත්වීමට පෙර එක් එක් පියවරේ න්‍යායික අන්තර්ගතය කියවා පුහුණු විය යුතුය.



ඩිජිටල් මාධ්‍ය භාවිත කිරීම සඳහා ආරක්ෂිත උපදෙස් දහයක්

- #1 සමාජ මාධ්‍යවල අනෙකුත් පුද්ගලයින් කියන අදහස් සමග ඔබ එකඟ නොවුවත් ඊට ගෞරවයෙන් යුතුව ප්‍රතිචාර දක්වන්න.
- #2 ඔබගේ ලිපිනය, දුරකතන අංකය හෝ බැංකු විස්තර වැනි පුද්ගලික තොරතුරු අන්‍යයන් සමග බෙදා නොගන්න.
- #3 අන්තර්ජාලයෙන් යමක් මිලදී ගැනීමේදී ප්‍රවේශම් වන්න. විශ්වාසනීය වෙබ් අඩවිවලින් පමණක් මිලදී ගන්න.
- #4 අන්තර්ජාලයෙන් නොමිලේ ලැබෙන ඕනෑම දෙයක් ගැන සැලකිලිමත් වන්න. මෙය වංචාවක් විය හැකිය. විශ්වාසනීය වෙබ් අඩවි වලින් පමණක් බාගතකිරීම් (download) සිදු කරන්න.
- #5 නොමිලේ බාගත කිරීම්වලදී පවා දුන්න භාවිත කරන නිසා ඔබට මුදල් වැය විය හැකි බව මතක තබා ගන්න.
- #6 ඔබේ සමාජ මාධ්‍ය වේදිකාවේ පෞද්ගලිකත්ව සැකසුම් (privacy settings) සකස් කිරීමෙන්, ඔබේ තොරතුරු හා ඡායාරූප කවුරුන් බලන්නේද යන්න ඔබට පාලනය කළ හැකිය.
- #7 ඔබ පළමු වරට අන්තර්ජාලයෙන් කියවන සෑම දෙයක්ම විශ්වාස නොකරන්න. ඔවුන් පවසන දේ පරීක්ෂා කිරීමට වෙනත් විශ්වාසදායක ලිපි, වෙබ් අඩවි හෝ පුද්ගලයින් පිළිබඳ සොයා බලන්න.
- #8 ඔබට පෞද්ගලිකත්වය සුරක්ෂිතව තබා ගැනීමට අයිතියක් ඇත. අනෙක් අයට ද එවැනි අයිතියක් ඇත. ඔවුන්ගේ අවසරයකින් තොරව ඔවුන්ගේ ගිණුමට පිවිසීම හෝ ඔවුන්ගේ දුරකතන/ ප්‍රොෆයිලය (profile) භාවිත කිරීම සුදුසු නොවේ.
- #9 අන් අය පිළිබඳ අපහාසාත්මක, ලජ්ජාසහගත, හෝ සිත රිදවිය හැකි කතා, ඡායාරූප හෝ වීඩියෝ පළ නොකරන්න. විනිච්චක් ලෙස පෙනෙන දේවල් වෙනත් කෙනෙකුට රිදවීමක් විය හැකිය.
- #10 'යවන්න' (send) බොත්තම ඔබන්නට පෙර දෙවරක් සිතන්න. විශේෂයෙන් ඔබ කලබල වී හෝ කෝපයෙන් සිටි නම් ඒ පිළිබඳ නැවත සිතන්න. ඔබ ඡායාරූපයක් හෝ වීඩියෝවක් බෙදාගත් පසු එයට සිදුවන්නේ කුමක්ද සහ එය දකින්නේ කවුරුන්ද යන්න පාලනය කිරීමට අපහසුය.

ඩිජිටල් කතන්දර කීම හැඳින්වීම



ඩිජිටල් මෙවලම් භාවිත කරමින් යම් අදහසක් හෝ කතන්දරයක් කීම ඩිජිටල් කතන්දරයක් ලෙස හැඳින්විය හැකිය. එය ද මුලින්ම ආරම්භ වන්නේ මාතෘකාවක් තෝරාගැනීම, පර්යේෂණ පැවැත්වීම, පිටපතක් ලිවීම සහ රසවත් කතාවක් වර්ධනය කිරීම යන සම්ප්‍රදායික ක්‍රියාවලියකිනි. එසේ වුවද ඩිජිටල් කතන්දර කීමේ දී හිඟවල රූප, පටිගත කරන ලද ශබ්ද, වීඩියෝ මෙන්ම කෘත්‍රිම බුද්ධියෙන් ජනනය කරන ලද පාඨ, වීඩියෝ පට සහ සංගීතය ඇතුළු විවිධ බහුමාධ්‍ය ඒකාබද්ධ වේ. මෙම කතන්දර ප්‍රබන්ධ හෝ අප්‍රබන්ධ විය හැකි අතර බොහෝ විට මේ දෙකේම සංකලනයක් වේ.

ඩිජිටල් කතන්දර යනු තාක්ෂණය සහ කලා යන ක්ෂේත්‍ර දෙකේ හොඳම පැතිකඩ එකට එක් කරන ක්‍රියාවලියකි. මෙහිදී වීඩියෝ, ඡායාරූප, පින්තූර (තාක්ෂණය) හා සම්ප්‍රදායික කතා කියවීමේ කලාව (කලා) එක් කරමින් නිර්මාණාත්මක භාවය වැඩිදියුණු කරයි. ඒ අනුව, සාමාන්‍ය කතා පැවසුමට වඩා වැඩි වශයෙන්, දරුවන්ට තම කතාවට පින්තූර, ඡායාරූප, වීඩියෝ සහ සංගීතය එක් කිරීමට හැකියාව සලසයි. ඒ තුළින් නරඹන්නාට/ අසන්නාට නව ලොවක් සහ අත්දැකීම් ලබාදිය හැකිය. මෙය අරුත්බරව අසා සිටීමට සහ නිරීක්ෂණය කිරීමට අවකාශයක් සෑදීමේ අරමුණින් සිදුවන සන්නිවේදන මෙවලම්/ අන්තර්ගත (content) නිර්මාණය කිරීමේ ක්‍රියාවලියකි.

ඩිජිටල් කතන්දර කීමේ වැදගත්කම

කතන්දර යනු මිනිස් ජීවිත සමඟ සම්බන්ධවීම් වැඩි කරන මෙවලමකි. කතන්දර සමඟ යම් මාතෘකාවක් සම්බන්ධ කිරීමෙන් මිනිසුන් ඒ හා සම්බන්ධ වන අතර, කතාව ප්‍රකාශ කරන ආකාරය තුළින් අදාළ මාතෘකාව සමඟ චිත්තවේගී සම්බන්ධතාවයක් ඇති කළ හැකිය. ආකර්ෂණීය කතාවකට ප්‍රේක්ෂකයින් ඇද බැඳ තබාගැනීමටත් ඔවුන්ගේ අතිරේඛය රඳවා තබා ගැනීමටත් හැකිය. අපි අපේ අදහස්, සිතුවිලි, ගැටලු, අභිලාෂයන් සහ බලාපොරොත්තු බෙදා ගැනීම උදෙසා කතන්දර කියමු. අපි කතන්දර මත රඳා සිටින අතර, ඒවා හරහා අප ගොඩනගන සබඳතා, දුෂ්කර කාලවලදී අපට ඒවාට මුහුණ දීමට සහ ඉන් නැගී සිටීමට උපකාරී වේ.

කතන්දර මගින් චිත්තවේගයන් උද්දීපනය කළ හැකි අතර, ඇතැම්විට වචන, දෘශ්‍ය සහ නාට්‍යමය වැඩිදියුණු කිරීම් සමඟ නරඹන්නා/ශ්‍රාවකයා නව ලෝකයට සහ අත්දැකීම්වලට විවර කළ හැකිය. මහපොළොවේ යථාර්ථයන් පිළිබඳ දැනුවත්භාවය වැඩි කිරීමට දිවයින පුරා ඇති කතන්දර ප්‍රයෝජනවත් වනු ඇත. වාර්ගිකත්වය, ස්ත්‍රී පුරුෂ භාවය, වර්ණය, ආගම හෝ වයස් හේදයකින් තොරව ඩිජිටල් කතා වෙත සියල්ලට ප්‍රවේශවීමේ හැකියාව තිබිය යුතුය. මෙම ප්‍රවේශය තුළින් දරුවන්ට ඔවුන්ගේ අයිතිවාසිකම් වෙනුවෙන් පෙනී සිටීමට සහ ඔවුන්ගේම ප්‍රජාවේ සහ සමාජය තුළ ඔවුන් දැකීමට කැමති වෙනස වෙනුවෙන් ක්‍රියා කිරීමට ඔවුන්ව දිරිමත් කළ හැකිය.

මෙම මාර්ගෝපදේශයෙහි අරමුණ වන්නේ, කතාවක් කීමේ ස්වාභාවික හැකියාව භාවිත කරමින් ඵලදායී පණිවිඩ ප්‍රචාරය කිරීම හා ප්‍රජා අවබෝධය වර්ධනය කිරීම සඳහා ඩිජිටල් වේදිකා භාවිත කරන ආකාරය ගැන අවධානය යොමු කිරීමයි.



ඩිජිටල් කතන්දර කීමෙන් ප්‍රමුඛයන්ට ඇති වාසි



නිර්මාණාත්මක පරිකල්පනයට ඉඩ සැලසීම

කෙනෙකුගේ පෞද්ගලික අත්දැකීම් අර්ථවත් ලෙස සන්නිවේදනය කිරීමේ අවස්ථාව දරුවන්ට ලබාදීම මගින් ඔවුන්ගේ කතන්දර බෙදා ගැනීමට, තාක්ෂණික කුසලතා වැඩි දියුණු කිරීමට මෙන්ම අද්විතීය අදහස් සඳහා දායක වීමට ඔවුන්ව බල ගන්වනු ඇත. එමගින් දරුවන්ට ස්වාධීනව කටයුතු කිරීමට සහ ඔවුන්ගේම තේරීම් කිරීමට හැකි වනු ඇත.

සමාජ වෙනස ප්‍රවර්ධනය

ජීවන අත්දැකීම් බෙදාහදා ගැනීමෙන් වැදගත් කරුණු පිළිබඳව දැනුවත්වන අතරම ක්‍රියාත්මකවීමට ජනතාව දිරිමත් කළ හැකිය. මෙය සමාජයට හිතකර අත්දැකීම් වර්ධනය කිරීමට සැලකිය යුතු ලෙස දායක වේ.

නව නිපැයුම් හා නිර්මාණශීලීත්වය ධෛර්යමත් වීම

මෙමගින් දරුවන්ට වෙනස් ලෙස සිතීමේ හෝ ක්‍රියා කිරීමේ නව ක්‍රම ගවේෂණය කිරීමට ඉඩ සලසයි. කතන්දරවලට සවන් දීමේදී දරුවන්ට අලුත්ම සිහිවිලි ආකාර සහ වෙනස් හැසිරීමේ ක්‍රම සෙවීමේ අවස්ථාවක් සපයයි. කතා අසා සිටින විට දරුවන්ට එහි දෘශ්‍යමාන දසුන්, ක්‍රියාකාරකම් සහ චරිත මනෝචිත්‍රනය කිරීමට හැකියාව ලැබේ. එපමණක් නොව, ඩිජිටල් කතන්දර කීම හරහා දරුවන් තුළ වර්ධනය වන නිර්මාණශීලීත්වය තුළින් ආකල්ප සංවර්ධනය කෙරෙහි ධනාත්මක බලපෑමක් ඇති කළ හැකිය.

සන්නිවේදන කුසලතා දියුණුවීම

දරුවන් අතර අදහස් සාර්ථකව හුවමාරු කර ගැනීම සහ භාෂා අධ්‍යයනය සඳහා සන්නිවේදනයේ සංවර්ධනය වැදගත් වේ. ලිවීම, කතා කිරීම සහ සවන්දීම අතර ඇති අන්තර්ක්‍රියාව නිසා මෙම ක්‍රියාවලිය සිදුවේ. මෙය දරුවන්ට විශ්වාසයෙන් යුතු සන්නිවේදකයින් හා මාධ්‍ය නිර්මාපකයින් ලෙස ක්‍රියා කිරීමට බලයක් ලබා දේ. ඔවුන් 21 වන සියවසට අදාළ සාක්ෂරතා කුසලතා ලබා ගැනීමත්, නව ඩිජිටල් තාක්ෂණයන් පිළිබඳ ගැඹුරු අවබෝධයක් ලබා ගැනීමත් සිදු කරයි.

භාවාත්මක හා සමාජ බුද්ධිය පෝෂණය වීම

කතන්දර කීම දරුවන්ට ඔවුන්ගේ හැඟීම් සාර්ථකව සන්නිවේදනය කිරීමට උපකාරී වේ. මන්ද, දරුවන්ට ඔවුන්ගේ හැඟීම් ගැන කතා කිරීම උත්තේජනය කිරීමේ වැදගත් මෙවලමක් ලෙස සමාජ කතන්දර ක්‍රියා කළ හැකි බැවිනි. තොරතුරු අර්ථවත් ලෙස ග්‍රහණය කරගන්නා විට, එය අන් අය තේරුම් ගැනීමට සහ සහකම්පනය වැඩි කිරීමට ද උපකාරී වේ.

කතන්දර කීම සහ ඩිජිටල් කතන්දර කීම හැඳින්වීම

හැඳින්වීම

මෙම සැසියේ අරමුණ වන්නේ සහභාගිවන්නන්ට කතන්දර කීමේ සංකල්පය හඳුන්වා දීම සහ කතාව තුළ ඇති කතා අංග හඳුන්වා දීමයි.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසානයේ සහභාගිවුවන්ට කතාවක කතා අංග ලෙස වර්ත, ස්ථානය සහ කතා ව්‍යුහය (Story Arc: ආරම්භය, මැද, අවසානය) හඳුනාගෙන ලැයිස්තුගත කිරීමට හැකියාව ලැබේ. එසේම ඔවුන්ට කතාවක් කතා ව්‍යුහ ආකෘතියට අනුව සකස් කිරීමට ද හැකි වේ.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම් සඳහා තෝරාගත් පින්තූරය, කතා ලිවීම සඳහා මුද්‍රිත පත්‍රිකා, ප්‍රොජෙක්ටරය සහ තිරය/ LCD දෘශ්‍ය තිරය, ෆ්ලිප්චාට් පත්‍ර (පිටු පෙරළිය හැකි පෑඩය), මාර්කර් පෑන (සලකුණු පෑන)

ක්‍රමවේදය

කණ්ඩායම් වැඩ, සිතා බැලීමේ සංවාද සහ පුහුණුකරු විසින් සිදුකරන ඉදිරිපත් කිරීම.



ක්‍රියාකාරකම 1

මිනිත්තු 20

1. සහභාගිවන්නන් උපරිම සාමාජිකයින් පස්දෙනෙකුගෙන්(5) යුත් කණ්ඩායම් වලට බෙදන්න.
2. මුද්‍රිත රූපය කණ්ඩායම් සමඟ බෙදා ගන්න. එසේ නැතහොත් කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම් සඳහා හඳුනාගත් පින්තූරය තිරය මත ප්‍රක්ෂේපණය කරන්න.
3. පින්තූර හොඳින් බලා ඒවායින් කතාවක් නිර්මාණය කරන ලෙස සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න. (කතාව නිර්මාණය කිරීමේදී නිර්මාණශීලීවීමට ඔවුන්ව දිරිමත් කරන්න).
4. ඔවුන් කතාවක් ගොඩනඟා ගත් පසු, එක් එක් කණ්ඩායමට ලබා දී ඇති පත්‍රයේ විය ලිවීමට සෑම කණ්ඩායමකටම කියන්න.
5. සෑම කණ්ඩායමකින්ම එක් සහභාගිවන්නෙකුට සම්පූර්ණ කතාව පැවසීමට කියන්න.

ක්‍රියාකාරකම 2

මිනිත්තු 30

- කතන්දර කීම, ඩිජිටල් කතන්දර කීම සහ එහි ප්‍රතිලාභ පිළිබඳ විශ්ලේෂණයක් සපයන්න.
- සහභාගිවන්නන්ගෙන් පහත ප්‍රශ්න අසා ඔවුන්ගේ ප්‍රතිචාර ෆ්ලිප්චාට් පත්‍රයක ලියන්න.
 - ඔබ එකම පින්තූර දුටු නමුත්, එක් එක් කණ්ඩායම් ඉදිරිපත් කළ කතා වෙනස් විය හැක්කේ කෙසේද?
 - නිවැරදි කතාව කුමක්ද? කුමක් නිසා ද?
 - ඔබ ඉදිරිපත් කළ සියලු කතාවල යම් යම් සමානකම් දැකිය හැකිද? ඒ මොනවාද? මේ සමානකම් රහිතව කතන්දර පැවසිය හැකි ද?
 - ඔබේ කතාවල වර්ත මොනවාද?
 - ස්ථානය කුමක් විය හැකිද?
 - ඔබේ කතාව ඉදිරිපත් කළේ කෙසේද?
 - ඔබේ කතාවේ අංග ලැයිස්තුගත කළ හැකිද?

සමාජිකය මිනිත්තු 10

සැසියේ මෙම කොටස පුහුණුකරුට සුදුසු පරිදි සහභාගිවන්නන් සම්බන්ධ කර ගනිමින් ඉදිරිපත් කළ හැකිය.

- කතාව කීමට නිශ්චිත වූ ක්‍රමයක් නොමැත. ඕනෑම පුද්ගලයෙකුට තමන්ගේ අත්දැකීම්, අධ්‍යාපනය සහ දෘෂ්ටිකෝණය අනුව කතා කීමට හැකිය.
- කතන්දර කීම කලාවකි. කෙසේ වෙතත්, කතන්දර අංග නොමැතිව, ඔබට කිසිම කතාවක් පැවසිය නොහැක.

• කතන්දරයක අංග වන්නේ,
 වර්ත (Characters) / කතන්දර ව්‍යුහය (Story Arc) / ස්ථානය (Setting)

කතන්දර ව්‍යුහය	
ආරම්භය	- වර්ත හැඳින්වීම, ඔවුන්ගේ හැසිරීම් හා ගුණාංග, ස්ථානය, තත්ත්වය/ පසුබිම ආදිය.
මැද	- ගැටුම්, උච්චතම සිදුවීම්, ප්‍රශ්න හා අපහසුතා
අවසානය	- විසඳුම්, යෝජනා, ගැටුම/ප්‍රශ්නය විසඳීම සඳහා කරනු ලබන ඉල්ලා සිටීම්.

- ඩිජිටල් කතන්දරකරුවන් ලෙස අපගේ ආරක්ෂාව සහතික කිරීම සහ ඩිජිටල් අවකාශයේ සදාචාරාත්මකව සම්බන්ධ වීමේ වැදගත්කම සාකච්ඡා කරන්න. සාකච්ඡාව අතරතුර ඔබේ ඩිජිටල් මාර්ගෝපදේශය සඳහා 'ඩිජිටල් මාධ්‍ය භාවිත කිරීම සඳහා ආරක්ෂිත උපදෙස් දහයක්' යටතේ ලැයිස්තුගත කර ඇති අන්තර්ගතය බලන්න. (02 පිටුව)

පහසුකම් සපයන්නා වෙත උපදෙස්

- කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම් ආරම්භ කිරීමට පෙර, ඔබව හඳුන්වා දී විකිනෙකා පිළිගන්නා වටපිටාවක් සහභාගිවන්නන් අතර නිර්මාණය කරන්න. සහභාගිවන්නන්ට විකිනෙකා දැන හඳුනා ගැනීමට උපකාර කිරීම සඳහා ආරම්භක ක්‍රියාකාරකමක් (Ice breaker Activity) පවත්වන්න.
- ක්‍රියාශීලීවන්න සහ සැසිය තුළ අන්තර්ක්‍රියාකාරී වීමට සහභාගිවන්නන් දිරිමත් කරන්න.

සම්පත්

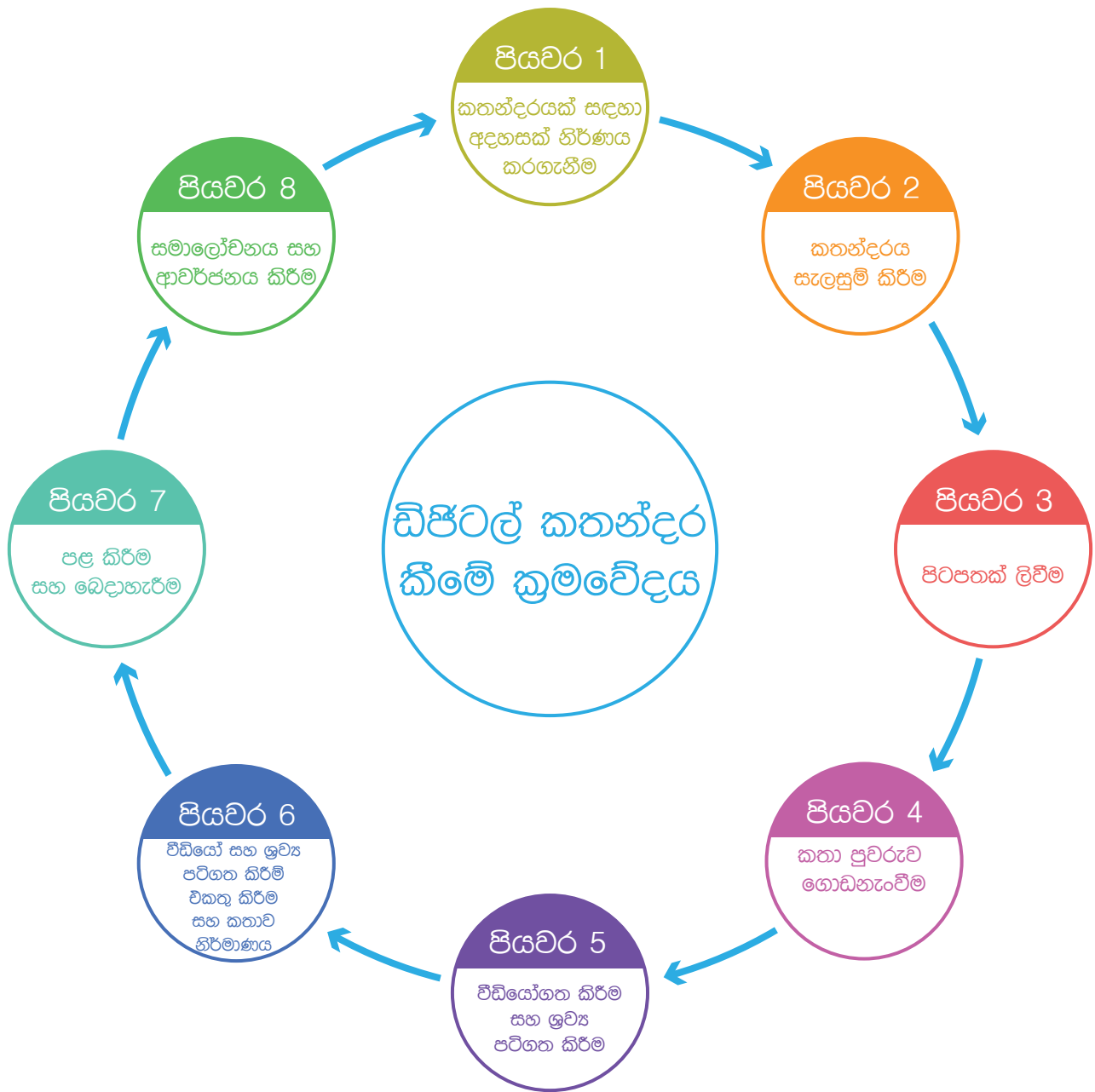


පහත ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු ඔබේ කණ්ඩායමෙන් ලබා ගන්න.

1. ඔබේ කතාවේ වර්ත මොනවාද?
2. ඔබේ කතාවේ කුමන ආකාරයේ වාතාවරණයක්/ පරිසරයක් තිබේද?
3. ඔබේ වර්තවලට සිදුවන්නේ මොනවාද?
4. මේ කතාව හරහා ඔබ දෙන ප්‍රධාන පණිවිඩය කුමක්ද?
5. ඔබේ කතාව මෙහි ලියන්න.



ඩිජිටල් කතන්දරයක් නිර්මාණය කිරීමේ පියවර



කතන්දරයක් සඳහා අදහසක් නිර්ණය කරගැනීම

(Come up with an idea for the story)

හැඳින්වීම

පළමු පියවර නම්, යමෙකු තමා කීමට කැමති කතාව සඳහා අදහස් කල්පනා කිරීමයි/ බුද්ධි කලමිභනය කිරීමයි.

කතන්දරයක් යනු මාතෘකාවක් නොවේ. කතන්දරයක් තුළින්, සිදුවූයේ කුමක් ද, එය වැදගත් වන්නේ කුමක් නිසා ද හෝ එම කතාවේ අර්ථය කුමක්ද යන්න ඉස්මතු කරයි. කතන්දරයක විත්තවේගීය වටිනාකමක් (emotional value) ඇත. එමනිසා, කතාවක් සොයා ගැනීම සඳහා එය නිර්මාණය කිරීමට වඩා වැඩි කාලයක් අවශ්‍ය වේ. කතාකරුවා සාර්ථක කතාවක් නිර්මාණයේදී කතාවක් සෙවීමට අවශ්‍ය ක්‍රමවේදයන් පිළිබඳව දැනුවත් වීම වැදගත් වේ.

මෙය සිදුකිරීම සඳහා, කතන්දරකරුවෙකුට තම පෞද්ගලික අත්දැකීම් ආවර්ජනය කළ හැකි මෙන්ම ප්‍රවෘත්ති වෙබ් අඩවි, චිත්‍රපට, පුවත්පත්, ඡායාරූප, පර්යේෂණ යනාදී බහු මූලාශ්‍ර භාවිත කළ හැකිය. එමෙන්ම, යම් කෙනෙකුට කතන්දරයකට අදහසක් ජනිත කරගැනීම සඳහාත් එය වර්ධනය කරගැනීම සඳහාත් තම ප්‍රජාව, පවුලේ අය සහ මිතුරන් සමඟ සම්බන්ධ විය හැකිය. දැනට පවතින ප්‍රවණතා සහ සිදුවීම්, දත්ත හා විශ්ලේෂණ භාවිත කිරීමෙන් කතාවක් නිර්මාණය කළ හැක.

අදහස තෝරාගත් පසු, කතන්දරකරු විසින් එයට අදාළ/ පසුබිම්වන අභිප්‍රේරණ (underlying motivations) සලකා බැලිය යුතු අතර , මාතෘකාව අන් අයට අදාළද යන්න මෙන්ම කතාව ප්‍රේක්ෂකයන්ගේ සිත් ඇදගන්නා සහ අධ්‍යාපනික වටිනාකමක් සහිත එකක් ද යන්න පිළිබඳව අවධානය යොමු කළ යුතුය.

වැදගත්

වෙනත් පුද්ගලයින්ගෙන් තොරතුරු ලබාගැනීමේදී, ඔවුන්ගේ දැනුවත් එකඟතාවය (Informed Consent) ලබා ගැනීම ඉතා වැදගත්ය. ඊට අමතරව, ඡායාරූප, දත්ත, විඩියෝ, චිත්‍රකලා වැනි ද්‍රව්‍ය භාවිත කිරීමේදී, අදාළ පරිදි ප්‍රකාශන හිමිකම් අනුමැතිය (copyright approval) අදාළ පාර්ශවවලින් ලබාගත යුතුය. ළමුන්ගෙන් තොරතුරු ලබාගැනීමට පෙර, ඔවුන්ගේ මව්පියන්ගෙන් හෝ භාරකරුවන්ගෙන් අවසර ලබාගත යුතුය.

දැනුවත් කැමැත්ත යනු යම් පුද්ගලයෙකු ක්‍රියාකාරකමකට සහභාගී වීමට හෝ ඔවුන්ගේ තොරතුරු භාවිත කිරීමට එකඟ වන වීම, එයට සම්බන්ධ සියලු විස්තර සහ අවදානම් දැන සිටීමයි. මෙයින් අදහස් කරන්නේ ඔවුන් සිදුවන්නේ කුමක්ද, ඔවුන්ගේ දත්ත භාවිත කරන්නේ කෙසේද යන්න තේරුම් ගන්නා අතර ඔවුන් ස්වේච්ඡාවෙන් එයට එකඟ වන බවයි. ප්‍රකාශන හිමිකම් අනුමැතිය යනු කාර්යයක නිර්මාතෘ (ඡායාරූපයක්, විඩියෝවක්, හෝ ගද්‍ය වැනි) ඔවුන්ගේ නිර්මාණ ඔබේ ව්‍යාපෘතිය තුළ භාවිත කිරීමට ලබා දෙන අවසරයයි. මෙයින් මුල් නිර්මාපකයාගේ අයිතිවාසිකම්වලට ගරු කරන බව සහතික කරන අතර, ඔබට ඔවුන්ගේ අන්තර්ගතය භාවිත කිරීමට හිතීමය අවසරය ලැබේ.

පහත සඳහන් ප්‍රශ්න සලකා බැලීම මගින් කතන්දරකරුවන්ට ඔවුන්ගේ අදහස් තවදුරටත් වර්ධනය කරගත හැකියි.

- ඔබට මෙම මාතෘකාව සමග සම්බන්ධතාවයක් තිබේද? එසේ තිබේ නම්, ඒ සම්බන්ධතාවය කුමක්ද?
- කතාව ශක්තිමත් කිරීම සඳහා මිලඟ පියවරේදී භාවිත කළ හැකි දත්ත, විධියේ සහ ඡායාරූප වැනි කතාවට සහායක ද්‍රව්‍ය තිබේද?
- කතාව ප්‍රේක්ෂකයින් උද්යෝගිමත් කරයිද?
- ඔබේ ප්‍රජාවට සුවිශේෂී කතා කීමේ ක්‍රමවේද/ කතා කීමේ සම්ප්‍රදායන් තිබේද? එසේ නම්, ඒවා මොනවාද?
- මේ මොහොතේ ඔබට අන් අයගේ අවධානයට ලක් කළ හැකි මෙතෙක් නොකියූ/ ප්‍රකාශ නොවුණු කතා මොනවාද?
- ඔබේ ප්‍රජාවේ ප්‍රචාරණයවන නමුත් සත්‍ය නොවන කතා මොනවාද? සත්‍ය තත්ත්වය ප්‍රචාරය කිරීමට ඔබට දායක විය හැක්කේ කෙසේද?
- ප්‍රේක්ෂකයින් අතර ජනප්‍රිය ඊ-සන්නිවේදන නාලිකා හෝ සමාජ මාධ්‍ය වේදිකා මොනවාද? (WhatsApp, Facebook, Twitter, Instagram, TikTok ආදිය)
- ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයින්ට අන්තර්ජාලයට හෝ උපාංගවලට ප්‍රවේශය තිබේද? එසේ නොවේ නම්, ඔබේ කතන්දරය ඔවුන් වෙත සමීප කළ හැකි වෙනත් ක්‍රම මොනවාද?

එලදායි ඩිජිටල් කතන්දරකරුවෙකු වීමට, මිල අධික උපකරණ අවශ්‍යය නොවේ. එමනිසා, ඔබ සතුව ඇති උපකරණ සහ කතාවට වඩාත් සුදුසු ක්‍රමය සලකා බලන්න. ඔබ සලකා බැලිය යුතු ක්ෂේත්‍ර මේවාය.

- ඔබ සතුව ජංගම දුරකතනයක් තිබේද?
- එහි අන්තර්ජාල වේගය කුමක්ද?
- ඔබගේ දුරකතන කැමරාවේ ගුණාත්මකභාවය කෙතරම් ද?
- එය භාවිතකර විධියේ කළ හැකි ද?
- ඔබගේ දුරකතනයේ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම, විධියේ රූගත කිරීම හෝ සංස්කරණය කිරීම සඳහා සුදුසු යෙදුම් තිබේද?
- ඔබට ශ්‍රව්‍ය රෙකෝඩරයක් හෝ මයික්‍රොෆෝනයක් තිබේද?
- ඔබට කැමරාවක් තිබේද? විධියේ රූගත කිරීම කළ හැකිද?
- ඡායාරූප/විධියේ/ශ්‍රව්‍ය බාගත කිරීමට (download) ඔබට පරිගණකයක් තිබේද?
- ඔබට කිසියම් සංස්කරණ මෘදුකාංගයක් (editing software) තිබේද? එය භාවිත කරන්නේ කෙසේදැයි ඔබ දන්නවාද?

පහසුකම් සපයන්නා සඳහා උපදෙස්

කරුණාකර කතාකරුවාගේ වේලාව, හැකියාව හා සීමාවන් සලකා බලන්න. පුද්ගලයා කතන්දර කීමට අලුත් නම් සහ සීමිත කාලයක් තිබේ නම්, සරලව එය කාර්යක්ෂමව කළ හැකි ආකාරය සැලසුම් කරන්න. උදාහරණයක් ලෙස, තනි ඡායාරූපයක් සහ යමෙකුගේ ප්‍රකාශනයක් (quote) ගත හැකිය. කතාකරුට වඩා වැඩි කාලයක් හා හැකියාවක් ඇත්නම් වඩා විචිත්‍ර කතන්දර නිර්මාණය කළ හැකිය.

1 සැසිය

කතන්දරය සඳහා අදහසක් නිර්ණය කරගැනීම

සැසි කාලය - මිනිත්තු 60

දළ විශ්ලේෂණය/ හැඳින්වීම ඩිජිටල් කතාවක් සෑදීමේ පළමු පියවර වන්නේ ඔබ කීමට කැමති කතාව සඳහා අදහසක් සොයා ගැනීමයි.

ඉගෙනීමේ අරමුණු මෙම සැසිය අවසානයේදී, ඩිජිටල් කතාවක් නිර්මාණය කිරීම සඳහා, කතාවක් පිළිබඳ අදහසක් (story idea) තමාටම හඳුනාගැනීමට සහභාගිවන්නන්ට හැකිවේ.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය මාර්කර් පෑන, ෆ්ලිප් වාට් පත්‍ර, ලියන කඩදාසි (A4 පත්‍ර), පැස්ටල්, මුද්‍රිත ආකෘතිය අංක 1.

ක්‍රමවේදය පුහුණුකරු විසින් මෙහෙයවීම, බුද්ධි කලමිභනය (brainstorming) සහ කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම්.

ක්‍රියාකාරකම 1 මිනිත්තු 20

සැසියේ මෙම කොටස සුදුසු පරිදි සහභාගිවන්නන් සම්බන්ධ කර ගනිමින් පුහුණුකරු විසින් පවත්වනු ලබන ඉදිරිපත් කිරීමක් විය හැකිය.

1. කතන්දරයක් සඳහා අදහසක් සොයා ගැනීම වෙනුවෙන් ප්‍රමාණවත් ලෙස අවධානය යොමු කිරීමේ වැදගත්කම සාකච්ඡා කරන්න.
2. සහභාගිවන්නන්ට ඔවුන්ගේ කතාව සඳහා අදහසක් සොයාගැනීමේ ක්‍රම සහ ඔවුන් කල්පනාකාරී විය යුතු ක්ෂේත්‍ර හඳුනා ගැනීමට අනුගමනය කළ හැකි විවිධ ක්‍රම සාකච්ඡා කරන්න.
3. ඩිජිටල් කතන්දර සංවර්ධනයේදී ඔවුන් සලකා බැලිය යුතු තාක්ෂණික අවශ්‍යතා (උපාංග, අන්තර්ජාල සම්බන්ධතාව, යෙදුම් ආදිය) පිළිබඳව පැහැදිලි කරන්න.

ක්‍රියාකාරකම 2 මිනිත්තු 40

- සහභාගිවන්නන් ඔවුන්ගේ ගම/කොට්ඨාශ මත පදනම්ව කණ්ඩායම් වලට බෙදන්න. (කණ්ඩායමක සාමාජිකයින් 5-6 දෙනෙකු තබා ගැනීම වඩා හොඳය).
- ඉන්පසුව, විවිධ පින්තූර/චිත්‍ර 5ක් භාවිත කර තම ගම/කොට්ඨාශයේ විසඳා ගැනීමට ඉතා වැදගත් යැයි සිතන ගැටලුවක් අදහස මෙන් ඔවුන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න. (ප්‍රශ්නය කුමක්ද, බලපාන්නේ කාටද, විය සිදුවන්නේ කොතැනද, සම්බන්ධ වන්නේ කවුරුන්ද යනාදිය පෙන්නුම් කරමින්) [පෙර සැසියේදී නිරීක්ෂණය කරන ලද පරිදි].
- ගැටලුව කුමක්ද, බලපාන්නේ කවුරුන්ද, වියට වගකිව යුත්තේ කවුරුන්ද, සහ ඔවුන් අපේක්ෂා කරන විසඳුම් මොනවාද, යන්න ඉස්මතු කරමින් ඔවුන්ගේ ගැටලුව ප්‍රධාන කණ්ඩායමට ඉදිරිපත් කරන ලෙස ඔවුන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.
- ඉන්පසු, ඔවුන්ගේ නිර්මාණාත්මක ඉදිරිපත් කිරීම ආකෘතිය භාවිතා කරමින් සටහන් කරන ලෙස ඉල්ලා සිටින්න.

පහසුකම් සපයන්නා සඳහා උපදෙස්

කණ්ඩායමකට ගැටලුවක් හඳුනා ගැනීමට අපහසු නම්, ඔවුන්ට ඔවුන්ගේම පෞද්ගලික අත්දැකීම් සලකා බැලිය හැකි අතර, ප්‍රවෘත්ති වෙබ් අඩවි, චිත්‍රපට, පුවත්පත්, ඡායාරූප, පර්යේෂණ යනාදී ඔහු මුලාශ්‍ර භාවිත කළ හැකිය.

සම්පත්

ආකෘතිය 1

- මෙම කතාව සඳහා ඔබ අවධානය යොමු කිරීමට කැමති ගැටලුව කුමක්ද?
- මෙම ගැටලුවට ඔබේ සම්බන්ධය කුමක්ද?
- මෙම ප්‍රශ්නය ප්‍රේක්ෂකයින් පොළඹවන සුළු ද?
- මෙම ප්‍රශ්නය ප්‍රේක්ෂකයන්ට අදාළ ද?
- මට විනාඩි කිහිපයකින් මගේ කතාව කියන්න පුළුවන්ද?
- මෙම කතාව පැවසීමට මා කළ යුතු වැඩ මොනවාද? (උදා: මට පසුබිම් පර්යේෂණ (background research) කිරීමට හෝ වෙනත් පුද්ගලයින්ගෙන් විස්තර රැස් කිරීමට අවශ්‍යද?)
- මගේ කතාව පැවසීමට මට උපකාර කළ හැකි ආධාරක ද්‍රව්‍ය (උදා: ඡායාරූප, දත්ත, වීඩියෝ) තිබේද?
- කතා මාතෘකාව කුමක්ද?



කතන්දරය සැලසුම් කිරීම (Plan your story)

හැඳින්වීම

නිර්මාණය කළ යුතු කතාව පිළිබඳව අදහසක් ඇති වූ පසුව, ඔවුන්ගේ සිතුවිලි සහ සම්පත් සංවිධානය කිරීමට උපකාර වන සැලැස්මක් සකස් කළ යුතුය. ඔවුන් කතාව පැවසීමට කැමති ආකාරය, ඔවුන්ගේ ප්‍රේක්ෂකයින් කවුරුන්ද සහ කතාව හරහා ඔවුන් සාක්ෂාත් කර ගැනීමට බලාපොරොත්තු වන ඉලක්ක පිළිබඳ දැරුවන් සැලසුම් සකස් කළ යුතුය.

මෙම අදියරේදී සලකා බැලිය යුතු ගැටලු කිහිපයක් පහත පරිදි වේ:

- කතාව හරහා ඔබ බලාපොරොත්තු වන ප්‍රතිඵලය කුමක්ද?
- ඔබ ළඟා වීමට උත්සාහ කරන ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයින් කවුරුන්ද? උදාහරණයක් ලෙස, විශේෂිත වයස් කාණ්ඩයක්ද, නැතහොත් විශේෂ ප්‍රජාවක්ද?
- කතාවේ අරමුණ කුමක්ද? පරිශීලකයින්ට වැඩි දැනුමක් ලබාදීමටද; ඔවුන්ගේ දැනුම, මතවාද සහ ආකල්ප අභියෝගයට ලක් කිරීමටද, නැතහොත් ඔවුන්ව යමක් සම්බන්ධයෙන් ඒකභව ගැන්වීමද?
- කතාව සංවර්ධනය කිරීමේදී කවුරුන් සම්බන්ධ වන්නේද? විය තනිවම කරන්නේද, නැතහොත් සමූහ වශයෙන්ද? විය සමූහ වශයෙන් කරන්නේ නම්, ඔබ සම්බන්ධ කිරීමට යන්නේ කවුරුන්ද?
- කතාව සාමූහිකව සිදු කරන්නේ නම්, ඔබ සම්මුඛ සාකච්ඡාවලට පෙර, අතරතුර හෝ පසුව අනුගමනය කළ යුතු සංස්කෘතික සිරිත් විරිත් තිබේද? ඔබ සැලකිලිමත් විය යුතු වයස් හෝ ස්ත්‍රී පුරුෂ භාවය පිළිබඳ සංවේදීතාවන් තිබේද?
- කතාව බෙදා හරින විට ප්‍රජාවෙන් හෝ වෙනත් අයගෙන් ප්‍රතිචාරයක් පිළිබඳ ඔබට විශේෂයෙන් සැලකිලිමත් විය යුතු අවදානම් තිබේද?
- ඔබේ හෝ සම්බන්ධවන පාර්ශවවල ආරක්ෂාව, පුද්ගලිකත්වය හෝ රහස්‍යභාවය සම්බන්ධයෙන් සැලකිලිමත් විය යුතු කරුණු තිබේද?

ස්වයං ප්‍රවේශයකින් කතන්දර කීම සහ ප්‍රජා ප්‍රවේශයකින් කතන්දර කීම (Personal Storytelling vs Community Storytelling)

කතා නිර්මාණයේදී භාවිත කළ හැකි ආකාර දෙකක් ඇත. කතාව කියන පුද්ගලයා විසින් මෙය පෙර තීරණය කළ යුතුය. එක් ආකාරයක් නම්, සම්මුඛ සාකච්ඡා කරමින්, දත්ත විකතු කරමින්, තනිවම කතාව නිර්මාණය කිරීමයි. අනෙක් ආකාරය නම්, මිතුරන්, පවුලේ සාමාජිකයන්, ප්‍රජාවක් හෝ විශාල කණ්ඩායමක් සම්බන්ධ කර ගනිමින් ප්‍රජා ප්‍රවේශයකින් කතාවක් නිර්මාණය කිරීමයි. ඔබ තෝරාගන්නා මාර්ගය අනුව, ඔබේ කතාවේ ක්‍රියාමාර්ග නිර්ණය වේ.

ස්වයං ප්‍රවේශයකින් කතන්දර කීම

ප්‍රජා ප්‍රවේශයකින් කතන්දර කීම

- ප්‍රධාන කතා පවසන්නා ඔබයි.

- කිහිපදෙනෙකු සම්බන්ධ වේ.

- අන්තර්ගතය පාලනය කිරීමේ හැකියාව වැඩිය.

- අන්තර්ගතය පාලනය කිරීමේ හැකියාව කණ්ඩායම මත රඳා පවතී.

- නිර්මාණය පහසුය.

- දෘෂ්ඨි කිහිපයක් සලකා බැලීමට සිදුවන නිසා නිර්මාණය වතරම් පහසු නොවීමට ඉඩ ඇත.

- වැයවන කාලය අඩුය.

- කිහිපදෙනෙකු සහභාගි වන නිසා කාලය වැඩිපුර වැයවීමට ඉඩ ඇත.

- තීරණ ගැනීමේ ක්‍රියාවලිය වේගවත්ය.

- බොහෝ මතවාද සැලකිල්ලට ගත යුතු නිසා තීරණ ගැනීම වේගවත් නොවීමට ඉඩ ඇත.

- ඔබේ දෘෂ්ටිය පමණි.

- විවිධ දෘෂ්ටීන් සහිතය.

ප්‍රජා ප්‍රවේශයකින් කතන්දර කීම තෝරා ගන්නේ නම්, උදාහරණයක් වශයෙන් තමන්ගේ පෞද්ගලික කතාවක් බෙදා ගැනීමට සූදානම් පුද්ගලයෙකු සමඟ සාකච්ඡාවක් පවත්වනවා නම්, කතන්දරකරුවා සමඟ සම්බන්ධවන පුද්ගලයන් හා ප්‍රජාව සමඟ ශක්තිමත් විශ්වාසයක් සහ සම්බන්ධතාවයක් පිහිටුවීම වැදගත්ය. කතන්දරකරුවා විනිවිදභාවයට ඇති කැපවීම ඉතාමත් වැදගත්ය.

කතන්දරකරුවා විසින් තම අරමුණු සහ සැලසුම් විනිවිදභාවයෙන් යුතුව පැහැදිලිව විස්තර කළ යුතු අතර, ඉටු කළ නොහැකි කටයුතු පිළිබඳව පොරොන්දු වීමෙන් වැළකිය යුතුය.

උපදෙස්

- #1 පළමු වතාවට යමෙකු සමඟ කතා කරන විට, සාකච්ඡාවේ අරමුණ හා අභිප්‍රාය පිළිබඳ කෙටි හැඳින්වීමක් ලබාදෙන්න. වචන ප්‍රශ්නවලට මුහුණදීමට පෙර සම්මුඛ සාකච්ඡාවට ලක්වන පුද්ගලයා ඒ පිළිබඳ සම්පූර්ණයෙන්ම දැනුවත්ය. ඉන්පසුව, පුද්ගලයා දැන හඳුනාගෙන සුභද්‍රතාවයක් ගොඩනඟා ගන්න.
- #2 ඔවුන්ගෙන් ප්‍රශ්න අසා නිදහසේ පිළිතුරු දීමට ඉඩ දෙන්න. ඔවුන් මුලදී පැකිලීමකින් සිටින බවක් පෙනෙන්නට තිබේ නම් ඔවුන්ගේ ප්‍රතිචාර බලෙන් හෝ ඉක්මනින් ලබාගැනීමට උත්සාහ නොකරන්න.
- #3 ඔබට ඇසීමට අවශ්‍ය දේවලට නොව, ඔවුන් ප්‍රකාශකරන දේවලට අවධානය යොමු කරන්න. සක්‍රීය අනුමතයේ දීම (Active Listening) විශ්වාසය සහ අවබෝධය ගොඩනගා ගැනීමේ මූලික පියවරකි.
- #4 ඔවුන්ගේ සහ ඔබගේ පුද්ගලික අවකාශයන්ට (personal space) ගරු කරන්න. ඇතැම්විට ඔබට කැමරාව භාවිතා කිරීම කිසිසේත් අවශ්‍ය නොවනු ඇත. ඒ වෙනුවට, කරුණු ලිවීමට නෝට්පෑඩ් එකක් භාවිත කරන්න. නොවිසේනම්, ඔබේ සම්මුඛ සාකච්ඡාවට ලක්වන පුද්ගලයා එකඟ වන්නේ නම්, ශ්‍රව්‍ය පටිගත කරන මෙවලමක් (audio recorder) හෝ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීමේ යෙදුමක (audio recording app) සහය ලබා ගන්න.
- #5 රහස්‍ය භාවය පවත්වා ගන්න. රහස්‍යභාවය යනු, කෙනෙකුගේ පුද්ගලික තොරතුරු රහසිගතව තබා ගැනීම සහ ඔවුන්ගේ අවසරයකින් තොරව ඒවා අන් අය සමඟ බෙදා නොගැනීමයි. මෙයින් අදහස් කරන්නේ කතන්දර කීමේ ක්‍රියාවලියේදී බෙදාගත් තොරතුරු ව්‍යාපෘතියෙන් පිටත කිසිවෙකුට හෙළි නොවන ලෙස ආරක්ෂා කිරීමයි.

සැසිය 2

කතන්දරය සැලසුම් කිරීම

සැසි කාලය - මිනිත්තු 60

හැඳින්වීම

ඔබට කතාවක් සඳහා අදහසක් ඇති වූ පසු, ඔබේ සිතුවිලි සහ සම්පත් සංවිධානය කිරීමට සැලැස්මක් සකස් කළ හැකිය. ඔබ ඔබේ කතාව පැවසීමට කැමති ආකාරය සහ වයිත් වඩාත් ප්‍රයෝජන ලබන අය ගැන සිතන්න. ඔබේ කතන්දර කීමේ ක්‍රියාවලිය සමඟ සම්බන්ධ වන ඉලක්ක සකසන්න. නමුත් ඒ සමඟම මතක තබා ගන්න - ප්‍රධාන ඉලක්කය වන්නේ ඔබේ අත්දැකීම් බෙදා ගැනීමයි. ඩිජිටල් කතන්දර කීමේ ක්‍රියාවලියේ සෑම පියවරක් සඳහාම කාරුණිකව සැකසීම, ඔබේ ප්‍රගතිය හිරික්ෂණය කිරීමට දින හිරිණය කිරීම සහ ඔබේ ප්‍රගතිය වාර්තා කිරීම වැනි මුලින් සිදුකළ හැකි පියවර ඔබට උපකාරී වනු ඇත.

ඉගෙනුම් අරමුණු

මෙම සැසිය අවසානයේදී, සහභාගිවන්නන් සැලසුම් කිරීමේ කුසලතා වර්ධනය කර ගන්නා අතර ඔවුන්ගේ පළමු ඩිජිටල් කතාව සෑදීම සඳහා අදාළ සම්පත් හඳුනා ගනී.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

මාර්කර් පෑන, ෆ්ලිප් චාට් පත්‍ර, ලියන කඩදාසි (A4 පත්‍ර), පැස්ටල්, මුද්‍රිත ආකෘතිය අංක 2.

ක්‍රමවේදය

පුහුණුකරු විසින් ඉදිරිපත් කිරීම, කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම්

ක්‍රියාකාරකම 1 මිනිත්තු 20

1. සහභාගිවන්නන් සමඟ ඔවුන්ගේ ඩිජිටල් කතාව සංවර්ධනය කිරීමට සැලසුම් කරන්නේ කෙසේදැයි සාකච්ඡා කරන්න.
2. ස්වයං ප්‍රවේශයකින් කතන්දර කීම සහ ප්‍රජා ප්‍රවේශයකින් කතන්දර කීම අතර වෙනස හඳුන්වා දෙන්න.
3. ඩිජිටල් කතන්දර ගොඩනැංවීමේදී සහ ප්‍රචාර සමඟ සම්බන්ධවීමේදී සහභාගිවන්නන් විසින් සලකා බැලිය යුතු කාරණා පිළිබඳ විමසීමක් කරන්න.

ක්‍රියාකාරකම 2 මිනිත්තු 40

- පෙර සැසියේ සිටි කණ්ඩායමේම වැඩ කිරීමට සහභාගිවන්නන් දිරිමත් කරන්න.
- කතාව සඳහා අවධානය යොමු කරන ගැටලුව, තත්ත්වය, විසඳුම පිළිබඳ වැඩිදුර තොරතුරු රැස් කිරීමට දිරිමත් කරන්න. අත්දැකීම් බෙදාගැනීම, ඔවුන්ගේ ජාලවලට (networks) යොමුවීම, සම්පත් වෙත යොමු කිරීම (මුද්‍රිත සහ ඩිජිටල්) යනාදිය මගින් ඔවුන්ට මෙම තොරතුරු රැස්කරගත හැක.
- ඉන්පසුව, සෑම කණ්ඩායමකටම මුද්‍රණ ආකෘතිය අංක 2 ලබා දී එය කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකමක් ලෙස සම්පූර්ණ කරන ලෙස ඉල්ලා සිටින්න.
- පසුව, ඔවුන්ගේ ආකෘතියේ සාරාංශය සෙසු කතන්දරකරුවන්ට/සහභාගිවන්නන්ට ඉදිරිපත් කිරීමට ආරාධනා කරන්න.

සමීපත්

ආකෘතිය 2 (Template 2)

- ඔබ මෙම කතාව පවසන්නේ ඇයි? ඔබේ පෞද්ගලික අභිප්‍රේරණය (motivation) කුමක්ද?
- ගැටලුව, තත්වය හෝ යෝජනා විසඳුම පිළිබඳව ඔබ සොයාගත් අමතර තොරතුරු මොනවාද?
- ඉලක්ක: මෙම කතාව පැවසීමෙන් ඔබට සාක්ෂාත් කර ගැනීමට අවශ්‍ය කුමක්ද?
- ප්‍රේක්ෂකයින්: ඔබේ කතාවේ ප්‍රේක්ෂකයින් කවුද? මේ කතාව හරහා ඔබ ප්‍රේක්ෂකයින්ගෙන් බලාපොරොත්තු වන්නේ කුමන ආකාරයේ වෙනසක්ද?
- ප්‍රතිලාභ: මෙම කතාව පැවසීමෙන් ඔබට හෝ ඔබේ ප්‍රජාවට ලැබෙන ප්‍රතිලාභ මොනවාද?
- පාර්ශවකරුවන්: මෙම කතාව නිර්මාණයට සම්බන්ධ වන්නේ කවුරුන් ද?
- සමීපත්: මෙම කතාව සම්පූර්ණ කිරීමට ඔබට අවශ්‍ය සමීපත් මොනවාද?
- අභියෝග: ඔබ මුහුණදිය හැකි අභියෝග සහ බාධක මොනවාද? (උදා: ආරක්ෂාව, පෞද්ගලිකත්වය, ප්‍රජා සහනාභීත්වය ආදිය)
- ක්‍රියාකාරකම් කාලරාමුව: ඔබට මෙම කතාව නිර්මාණය කර සම්පූර්ණ කිරීමට අවශ්‍ය වන්නේ කවදා වන විටද? ක්‍රියාකාරකම් සඳහන් කර කාලරාමුව ගොඩනංවන්න.



පිටපතක් ලිවීම (Write a Script)

හැඳින්වීම

පිටපතක ලිවීමේ අභ්‍යාස ඇතුළත් වන අතර ඒවා තනිවම හෝ කුඩා හෝ විශාල කණ්ඩායම් වශයෙන් කළ හැකිය. කතන්දරකරු විසින් ඔවුන් කීමට, කරන්නට කැමති දේ සහ විය කරන්නේ කෙසේද යන්න පිළිබඳ සැලැස්මක් ගෙනහැර දැක්විය යුතුය. නිදසුනක් වශයෙන්, විඩියෝ, ඡායාරූප, ගද්‍ය සහ සංගීතය වැනි පටිගත කිරීම (recording) තුළ නිරූපණය වන ඩිජිටල් කතාවේ සියලුම අංග කඩදාසි කැබැල්ලක සටහන් කර ඒවා අනුපිළිවෙලට සකස් කළ හැකිය. කතාව තුළ කතන්දරකරුගේ පෞරුෂය පිළිබිඹු විය යුතු අතර කතන්දරය අව්‍යාජ සහ අවංක වන තරමට විය වඩාත් ප්‍රබල වේ.

පිටපතක් යනු, ප්‍රේක්ෂකයින් දකින/ඇසෙන දේ සංවිධානය කිරීමට උපකාර වන විශේෂ ක්‍රමයකි. කතන්දර කියන්නා කතන්දරය සඳහා භාවිත කරන පින්තූර හෝ ශබ්ද පිළිබඳව නිශ්චිතවම කිව නොහැකිවුව ද, අවසාන ඩිජිටල් කතාවේ දැකීමට/ ඇසීමට අවශ්‍ය දේවල් අනුමාන කරමින් පිටපතක් ලිවීම හරහා, කතාව හොඳින් සැලසුම් කර ගැනීමට උපකාරී වේ. සම්මුඛ සාකච්ඡා ක්‍රමය භාවිත කිරීමට සැලසුම් කරන්නේ නම්, සම්මුඛ සාකච්ඡාව මෙහෙයවන්නා හා පිළිතුරු දෙන පුද්ගලයා සමඟ පිටපත සකස් කරන්න (විසේ සකස් කිරීම කළ හැකි නම් සහ සකස් කිරීම සුදුසු නම්). වීඩිও කතාවට සම්බන්ධ සියළු දෙනා පිටපත සම්බන්ධව එකඟ වනු ඇත/ සියළු දෙනාට පහසුවක් වනු ඇත.

සාර්ථක ඩිජිටල් කතන්දර ගොඩනැගීම සඳහා උපදෙස්

- #1 ඩිජිටල් කතන්දර කීම නිර්මාණාත්මකභාවය මත පදනම් වේ. ප්‍රේක්ෂකයින්ව කුතුහලය, බලාපොරොත්තුව හෝ ක්‍රියාත්මකවීමට දිරි ගැන්වීම සිදු කරන කතන්දර සමඟ සංගීතය සහ රූප යොදා ගනිමින් ප්‍රේක්ෂකයින් සම්බන්ධ කර ගැනීම වඩාත් ඵලදායී වේ.
- #2 මිනිසුන්ගේ අවධානය වනා ඇඳ ගන්නා ආකාරයකින් (attention grabber) කතාව ආරම්භ කරන්න. ආකර්ෂණීය මාතෘකාවක්, වාක්‍යයක්, පින්තූරයක්, මතකයක් හෝ චිත්තවේගයක් (emotion) යොදා ගනිමින් කතාව ආරම්භ කිරීම හරහා ඔවුන්ව වඩාත් හොඳින් සම්බන්ධ කර ගැනීමට හැකි වේ.
- #3 ප්‍රේක්ෂකයන් හෝ සමාජය තුළ වූ කාරණයක් සමඟ පුද්ගලික අත්දැකීමක් සම්බන්ධ කිරීම මගින් "ඔබ මෙන්ම වෙනත් අයත් මෙවැනි අත්දැකීම් අත්විඳ ඇත/ඔබ තනි වී නැත." වැනි හැඟීමක් බිහිකරමින්, එක්ව කටයුතු කිරීමෙන් යම් දෙයක් සාර්ථක කළ හැකි බවද පෙන්නුම් කළ හැකිය.
- #4 දීර්ඝ නොවන කතන්දර නිර්මාණය කරන්න. ප්‍රේක්ෂක අවධානය ග්‍රහණය කර ගැනීමට සහ රඳවා ගැනීමට වග බලා ගන්න. පණිවිඩය සන්නිවේදනය කිරීමට වඩාත් වැදගත් තොරතුරු ඇතුළත් කිරීමට කතන්දරකරු උත්සාහ කළ යුතුය. නරඹන්නන්ට පහසුවෙන් ඩිජිටල් කතා නැරඹීමට/ඇහුම්කන් දීමට හැකි විය යුතු අතර එහි ප්‍රතිඵලයක් ලෙස ක්‍රියාත්මකවීමට බල ගැන්විය යුතුය.
- #5 කතන්දරකරුවා තනිව හෝ වෙනත් අය සමඟ කතාව සමාලෝචනය කළ යුතු අතර, විය කතාවේ වැඩිදියුණු කළ යුතු සමහර ක්ෂේත්‍ර හඳුනා ගැනීමට උපකාරී වේ.

පියවර 3

පිටපතක් ලිවීම

සැසිකාලය - මිනිත්තු 40

හැඳින්වීම

ඩිජිටල් කතාවක පිටපත ක්‍රියාවලියේ ප්‍රධාන කොටසකි. හොඳින් සිතා බලා සකස්කරන ලද ලිඛිත පිටපතක් තිබීම කාලය සහ අරමුණට අදාළ ඉලක්ක කරා ළඟා වීමට උපකාරී වේ.

ඔබ සම්මුඛ සාකච්ඡා මෙහෙයවන්නෙකු යොදා ගැනීමට අදහස් කරන්නේ නම්, දෙදෙනාම එක්ව පිටපත සකසා ගන්න. විවිධ ඔබට සහ සම්මුඛ සාකච්ඡාව මෙහෙයවන්නාට විය පහසුවන අතර විශිෂ්ට නිර්මාණයක් කිරීමට විය උපකාරී වේ. කතන්දරකරුවන් බොහෝ විට සටහන් දෙස බලමින් වචනයෙන් වචනය කියවීමට වඩා දළ සටහනක් යොදා ගනිමින් ආයාසයකින් තොරව කතා කරන විට වඩා අවංක බවක් පෙනේ.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසන් වනවිට සහභාගිවන්නන් ඕනෑම ඩිජිටල් කතන්දරයක් නිර්මාණය කිරීම සඳහා පිටපතක් සකස් කිරීමේ කුසලතාව ගොඩනංවා ගනී

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

ලියන කඩදාසි , මුද්‍රිත ආකෘතිය අංක 3, පෑන්, ෆ්ලිප් චාට් පත්‍ර, තිරයක් සහ ප්‍රොජෙක්ටරයක්/ LCD ටෙලිවිෂනයක්.

ක්‍රමවේදය

පුහුණුකරු විසින් ඉදිරිපත් කිරීම, කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම්

ක්‍රියාකාරකම් මිනිත්තු 40

- සහභාගිවන්නන්ට පෙර සැසියේ සිටි කණ්ඩායම්වලට වැඩ කරන ලෙස ඉල්ලා සිටින්න. ඔවුන් කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම්වල නිරත වීමට පෙර, කතන්දර පිටපතක හිඳුසුනක් පෙන්වා, පිටපතක අංග පැහැදිලි කරන්න.
- කතාව සඳහා පිටපතක් ලිවීමට මුද්‍රිත ' ආකෘතිය අංක 3 ' භාවිත කරන ලෙස ඉල්ලා සිටින්න. ඔවුන්ගේ කතාව තාර්කිකව හා සාර්ථකව කියවීම සඳහා පිටපතක් කෙසේ භාවිත කළ හැකිදැයි පෙන්වන්න.
- පසුව, කණ්ඩායමක් ලෙස වැඩ කරමින් ඔවුන්ගේ කතා පිටපත සංවර්ධනය කිරීමට ඉල්ලා සිටින්න.
- පිටපත සකසා අවසන් වූ පසු, පිටපත පුහුණුකරුට/ පහසුකම් සපයන්නාට ඉදිරිපත් කරන ලෙස ඔවුන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.



සම්පත්

ආකෘතිය අංක 3 - ඩිජිටල් කතා පිටපතක ආදර්ශයක්

ඩිජිටල් කතන්දරයේ නම
නිහඬ අරගල - ඔබ තනිවී නැත

වර්තමාන:	ස්ථානය:	අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය: (වස්තූන්, අමුද්‍රව්‍ය, උපකරණ සහ අනෙකුත් දේ)
කසුන්	පාසලක පන්තියක්	
මිනා	පාසල් ක්‍රීඩාගාරයක්	පැන්සල, පාසල් සීනුව, පාසල් බෑග්, බංකුව, දැන්වීම් පුවරුව, මානසික සෞඛ්‍ය පිළිබඳ පෝස්ටරය
පන්ති මිතුරන්		

කතා බහෙන් පිරුණු පන්ති කාමරයක 14 හැවිරිදි කසුන් තම සටහන් පොත දෙස හිස් බැල්මෙන් බලාහිඳියි. කසුන් සිතිවිලි අතර අතරමං වී අවධානය වෙනතකට යොමු වී ඇති බවක් පෙනෙන අතර කතාබස්වල කෝණාවෙන් කාමරය පිරී යයි.

කසුන් අසලින් වාඩි වී සිටින මිනා පැන්සලින් නිහඬව තට්ටු කරයි. කසුන් සුසුමක් හෙලමින් හිස පහත් කරයි. කසුන්ට පාසල් වැඩවලින් සහ ක්‍රීඩාවෙන් වෙහෙසට පත් වූ බවක් දැනෙන නමුත් එය කිසිවෙකුට කියා නැත. මවුපියන්ගේ බලපෑම් නිසා පීඩාවට පත්ව සිටින මිනා රාත්‍රියේදී නිදා ගැනීමට නොහැකිව අවදියෙන් සිට ඇත. පාසලේ සීනුව නාදවන අතර සිසුන් ඔවුන්ගේ බෑග් ගනී. කසුන් සහ මිනා බැලුම් හුවමාරු කරගන්නා නමුත් නිහඬව සිටිති. දෙදෙනාම ඔවුන්ගේ ඊළඟ පන්තියට යන විට ඔවුන්ගේ නිහඬ අරගල රැගෙන යති.

කසුන් සහ මිනා දිවා ආහාර විවේකයේදී පාසලේ ක්‍රීඩා පිටියේ බංකුවක වාඩි වෙති. මිනා කසුන් දෙසට හැරී "ඔයා අද සද්දයක් නෑ, කසුන්. මොකද?" කසුන්: (පැකිලෙමින්) "අහෝ මංද... මට හැම වෙලාවෙම මහන්සි වගේ දැනෙනවා. කිසිම දෙයක් හරියට කර ගන්න බෑ වගේ." මිනා පුදුමයෙන්මෙන් බලාසිටින අතර පසුව තේරුම් ගත් සේ හිස වනමින් මෙසේ කියයි: "මටත් එහෙම හිතෙනවා. මමත් ගොඩක් අවුලෙන්. ඒත් ඒක කියන්න තේරෙන්නේ නෑහැ".

මානසික සෞඛ්‍ය සේවා පිළිබඳ පාසල් දැන්වීම් පුවරුවේ දීප්තිමත් වර්ණ සහිත පෝස්ටරයක් ඔවුන් දකී. පළමු වතාවට, කසුන් සහ මිනා ඔවුන්ගේ අරගලවල තනි වී නැති බව තේරුම් ගනී.

දෙබස්

මිනා: "ඔයා අද සද්දයක් නෑ, කසුන්. මොකද?"

කසුන්: (පැකිලෙමින්) "අහෝ මංද... මට හැම වෙලාවෙම මහන්සි වගේ දැනෙනවා. කිසිම දෙයක් හරියට කර ගන්න බෑ වගේ."

මිනා: "මටත් එහෙම හිතෙනවා. මමත් ගොඩක් අවුලෙන්. ඒත් ඒක කියන්න තේරෙන්නේ නෑහැ".

ඩිජිටල් කතන්දරයේ හම

වර්ත

ස්ථානය

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

දෙබස්



පියවර 4

කතා පුවරුව ගොඩනැංවීම (Develop a Storyboard)

හැඳින්වීම

මෙමගින් රූප සටහන් භාවිත කර දෘශ්‍ය ආකෘතියකින් ඩිජිටල් කතාවේ දිස්වන සියලුම අංග සැලසුම් කිරීමේ ක්‍රමයක් ගැන අදහස් වේ.

කතා පුවරු (Storyboard) සහ පිටපත (Script) යන නාමකරණ බොහෝ විට එකම දෙයක් හැඳින්වීමට යෙදේ (තාක්ෂණික වශයෙන් ඒවා එකිනෙකට වෙනස් වුවද). කතා පුවරු යනු, සරල කටු සටහනක ස්වරූපයෙන් කතාවක හෝ අදහසක දෘශ්‍ය නිරූපණයකි. නමුත් පිටපත් යනු, සංවාද, ක්‍රියා සහ කතාවට අදාළ ස්ථානය/පසුබිම ගෙනහැර දක්වන ලිඛිත ලේඛනයකි. කතන්දර පුවරුව ප්‍රයෝජනවත් වන්නේ, එය නව අදහස් සඳහා අවස්ථාවක් ලබා දියහැකි නිසා, අඩුපාඩු හඳුනාගත හැකි නිසා සහ සම්පූර්ණ ඩිජිටල් කතාවම වඩාත් හොඳින් සංවර්ධනය කිරීමට උපකාරී වන නිසාය.

සැසිය 4

කතා පුවරුව ගොඩනැංවීම

සැසි කාලය - මිනිත්තු 40

හැඳින්වීම

රූප සටහන් භාවිතයෙන් ඩිජිටල් කතාවේ දිස්වන සියලුම අංග දෘශ්‍ය ආකෘතියකින් සැලසුම් කිරීමට කතා පුවරුව උපකාරී වේ.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසන් වනවිට සහභාගිවන්නන් ඕනෑම ඩිජිටල් කතන්දරයක් නිර්මාණය කිරීම සඳහා කතා පුවරුවක් සකස්කිරීමේ කුසලතාව ගොඩනංවා ගනී.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

ලියන කඩදාසි (A4 පත්‍ර), පෑන්, ෆ්ලිප් චාට් පත්‍ර, තිරයක් සහ ප්‍රොජෙක්ටරයක්/ LCD ටෙලිවිෂනයක්, මුද්‍රිත ආකෘතිය අංක 4

ක්‍රමවේදය

පුහුණුකරු විසින් ඉදිරිපත් කිරීම, කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම්

ක්‍රියාකාරකම

මිනිත්තු 40

- සහභාගිවන්නන්ගෙන් පසුගිය සැසිය සඳහා සහභාගි වූ කණ්ඩායම්වලම වැඩ කරන ලෙස ඉල්ලා සිටින්න. ඔවුන් කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම්වල යෙදීමට පෙර, කතන්දර පුවරුවක් සඳහා හිඳසුනක් පෙන්වා කතන්දර පුවරුවක අංග පැහැදිලි කරන්න.
- පසුගිය සැසියේදී ඔවුන් විසින් නිර්මාණය කරන ලද පිටපත පහත පරිදි කොටස්වලට බෙදා ගන්නා ලෙස ඔවුන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න - ආරම්භය, මැද සහ අවසානය.
- ඔවුන්ගේ කතාවේ පිටපත භාවිත කර ආකෘතිය අංක 4 අනුව කතා පුවරුව සංවර්ධනය කරන ලෙස ඔවුන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.

සම්පත්

ආකෘතිය අංක 4

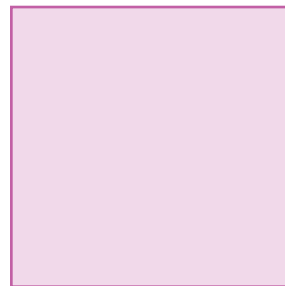
ඩිජිටල් කතන්දරයේ නම

දර්ශනයේ විස්තර (description of the scene)

දර්ශනයේ නම

දර්ශනයේ නම

දර්ශනයේ නම



ඉවස

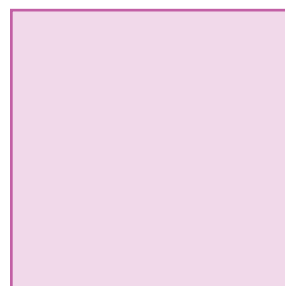
ඉවස

ඉවස

දර්ශනයේ නම

දර්ශනයේ නම

දර්ශනයේ නම



ඉවස

ඉවස

ඉවස

කතා පුවරුවක නිදසුනක්

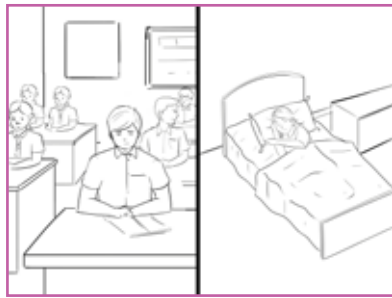
දර්ශනය 1: පන්ති කාමරය



ශ්‍රව්‍ය : සිසුන් කතාබස් කරන පසුබිම් ශබ්දය (හඬවල් පැහැදිලිව නොඇසේ).

කැමරාව ඉහළ සිට පහළට හෝ පහළ සිට ඉහළට චලනය කිරීම (මේ හරහා අදාළ වස්තුව සැබෑ ස්වරූපයට වඩා විශාලව හෝ කුඩාවට දිස්වේ) - ටිල්ට් (Tilt) මෙම දර්ශනයේ කැමරාව ඉහළ සිට පහළට චලනය දක්වා ඇත.

දර්ශනය 2: නිහඬ අරගල



ශ්‍රව්‍ය : දුක්මුහු පසුබිම් වාදනයක්

දර්ශනය 3: සීනුව හාදවීම



ශ්‍රව්‍ය : පාසල් සීනුවේ හඬ

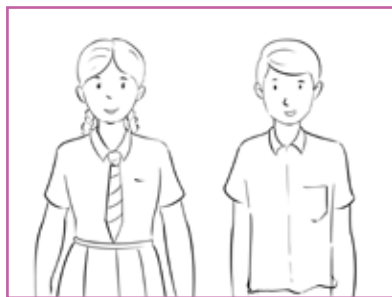
දර්ශනය 4: ක්‍රීඩා පිටියේ සංවාදය



ශ්‍රව්‍ය: මීනා: ඔයා අද සද්දයක් නෑ, කසුන්. මොකද? කසුන්: (පැකිලෙමින්) "අපේ මංද... මට හැම වෙලාවෙම මහන්සි වගේ දැනෙනවා. කිසිම දෙයක් හරියට කර ගන්න බෑ වගේ."

කැමරාව වස්තුව වෙත හෝ ඉන් ඉවතට චලනය කිරීම - ඩොලි (Dolly). මෙම දර්ශනයේ වස්තුව වෙත කැමරාව චලනය කිරීම දක්වා ඇත.

දර්ශනය 5: හැඟීම් බෙදාගැනීම



ශ්‍රව්‍ය: මීනා: "මටත් එහෙම හිතෙනවා. මමත් ගොඩක් අවුලෙන්න. ඒත් ඒක කියන්න තේරෙන්නේ නැහැ".

දර්ශනය 6: බලාපොරොත්තුවේ කිරණක්



ශ්‍රව්‍ය: බලාපොරොත්තුවක් ඇති කරන සුළු පසුබිම් වාදනයක්

කැමරාව තිරස්ව චලනය - පෑන් (Pan) මෙම දර්ශනයේ කැමරාව වම්පස සිට දකුණුපසට තිරස්ව චලනය දක්වා ඇත.



වීඩියෝගත කිරීම සහ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම (Film and Record)

හැඳින්වීම

ඩිජිටල් කතන්දර දෘශ්‍ය සහ/හෝ ශ්‍රව්‍ය කොටස් ඇතුළත් කළ හැකි විවිධ ආකාරවලින් පටිගත කළ හැක. කතන්දරකරු අන්තර්ජාලයෙන් ඡායාරූප, සංගීතය හෝ වීඩියෝ ඇතුළත් කරන්නේ නම්, ඒ සම්බන්ධයෙන් ප්‍රකාශන හිමිකම් නීති තිබේ නම් ඒවා පිළිබඳව දැනුවත් වීම වැදගත් වේ.

ඡායාරූපකරණය



කතන්දර කීමේ ප්‍රබල මෙවලමක් වන ඡායාරූප භාවිතය මගින්, අවධානය ආකර්ෂණය කර ප්‍රේක්ෂකයින් කතාවට ඇද ගනියි. ඡායාරූපයක් මගින් එක් මොහොතක් ග්‍රහණය කරන අතර, කතාවට චිත්තවේගීය හැඟීමක් ඇති කරයි. කතා කියන්නා ඡායාරූප මූලික කතාවක් තෝරා ගන්නේ නම්, පහත සලකා බැලීම් සහ නිර්දේශ වැදගත්ය.

ක්ෂණික බලපෑම (Immediate Impact)

අන්තර්ජාලය හරහා ඡායාරූපයක් බෙදාගැනීමේදී, යමෙකුගේ අවධානය ආකර්ෂණය කර ගැනීමට ඔබට ඇත්තේ කෙටි මොහොතක් බව හඳුනා ගැනීම ඉතා වැදගත් වේ. එබැවින්, එක් ඡායාරූපයක් තුළ මූලික අංග කිහිපයක් ආවරණය කරන්නේ කෙසේදැයි සලකා බැලීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.

ආලේඛන චිත්‍රය (Portraiture)

මෙය ඡායාරූපකරණය හරහා පුද්ගලයෙකුගේ හෝ පුද්ගල කණ්ඩායමක නිශ්චිත මොහොතක් ග්‍රහණය කිරීමේ කලාවයි. ආලේඛන චිත්‍රය තුළ පුද්ගලයාගේ භෞතික හැඩය පමණක් නොව, ඔහු/ඇය පිළිබඳ අදහසක් ද ප්‍රකාශයට පත් කළ යුතුය. ව්‍යාපෘතියේ ප්‍රධාන තේමාවන් පිළිබිඹු කරන අතරම, පුද්ගලයෙකු දැකීමට අවශ්‍ය ආකාරය ආලේඛන චිත්‍ර මගින් ඉස්මතු කළ හැක.

සබඳතා ගොඩනගා ගැනීම

කතන්දරකරුව අන් අය විසින් වටහා ගන්නා ආකාරය කෙරෙහි ඡායාරූපවලට සැලකිය යුතු බලපෑමක් ඇති කළ හැකිය. එය කතන්දරකරුවාට මතකයන් අවදි කිරීමට මාර්ගයක් ලබා දිය හැකි අතර ඒවා ප්‍රේක්ෂකයින් සමඟ බෙදාගැනීමෙන් සබඳතා ශක්තිමත් කර ගැනීමට සහ ගැඹුරු මට්ටමකින් ප්‍රේක්ෂකයින් සමඟ සම්බන්ධ වීමට උපකාරී වේ. තවද, ඔබේ කාර්යය කෙරෙහි පුද්ගලයෙකු තුළ ඇති විශ්වාසය බොහෝ විට ලැබෙන රූපයෙන් දිස් වේ.

කතන්දරකරු අන් අය ඡායාරූප ගත කර භාවිත කරන්නේ නම්, එම ඡායාරූප බෙදා හැරීමට අදාළ පුද්ගලයන්ගෙන් සහ ප්‍රජාවන්ගෙන් කැමැත්ත පැහැදිලිව ලබා ගත යුතුය. සාමාන්‍ය පුරුද්දක් ලෙස, ඡායාරූප සමඟ ශීර්ෂ පාඨ (captions) ඇතුළත් කිරීම සුදුසුය. මෙම ශීර්ෂ පාඨවලට සම්මුඛ සාකච්ඡාවේ ඇති වැදගත් උපුටනයක් ඇතුළත් කළ හැකි අතර, ඊට අමතරව පින්තූරයේ සන්දර්භය පිළිබඳ විස්තර, එනම්, එය ඡායාරූපගත කළ ස්ථානය සහ වේලාව වැනි විස්තර ඇතුළත් කළ හැකිය. ඡායාරූපය මත වචන අඩංගු කළ හැකි වුවද, මෙම ක්‍රියාවලිය සංකීර්ණ විය හැකි අතර ඡායාරූපය මනාව නිර්මාණය කිරීම සඳහා නිරවද්‍යතාව වැදගත් වේ.

වඩාත්ම සුදුසු කෝණය (angle) ග්‍රහණය කර ගැනීම සඳහා, විවිධ දෘෂ්ටිකෝණවලින් බැලීමට හැකි වන පරිදි ඔබ මනාව ස්ථානගතවීම අත්‍යවශ්‍ය වේ. අප යමක් දකින ආකාරය සහජයෙන්ම අපගේ ඇස් මට්ටමට බැඳී ඇත. එබැවින්, විවිධ කෝණ අත්හදා බැලීම ප්‍රයෝජනවත් වේ. වමට හෝ දකුණට ඇල වීම හෝ අවශ්‍ය නම් හැරීමට ඔබට සිදුවිය හැකිය. සම්පූර්ණ ශරීරය සහ සමීප ඡායාරූප දෙකම ග්‍රහණය කර ගැනීම සහතික කරමින් විවිධ ස්ථානවල සිට ඡායාරූප ලබා ගැනීමෙන් ඔබේ ප්‍රවේශය විවිධාංගීකරණය කරන්න. ආලේඛ්‍ය ඡායාරූපකරණයේදී, දෘශ්‍ය මාධ්‍යයෙන් වඩාත් හොඳින් ප්‍රකාශනය සඳහා බහු කෝණ ගවේෂණය කිරීම සුදුසුය.

එපමණක් නොව, ඔබේ ඡායාරූපයේ රාමුව තුළ ස්වභාවිකව පවතින රේඛා (දොර රාමු, බිත්ති වැනි රේඛා) කෙරෙහි අවධානයෙන් සිටීම ඉතා වැදගත් වේ. යමක් දෙස බැලීමේ දී, අපේ ඇස් සහජයෙන්ම රේඛා වෙත අවධානය යොමු කරනු ලැබේ. එබැවින්, දෘශ්‍ය ප්‍රකාශනයේ/ ඡායාරූපයේ මූලික තේමා සහ අන්තර්ගතය දෙසට නරඹන්නාගේ අවධානය සියුම් ලෙස යොමු කළ හැකි ඕනෑම රේඛාවක් පිළිබඳ ඔබේ ඡායාරූපයේ රාමුව (frame) තීරණය කිරීමේ දී සැලකිලිමත් වන්න.

ශ්‍රව්‍ය



ජනප්‍රවාද (වාචික කතා කීම) පිළිබඳව විවිධ සංස්කෘතීන් තුළ ගැඹුරු ඉතිහාසයක් පවතින බැවින්, ශ්‍රව්‍යමය ප්‍රකාශන කතා කීමේ අගනා මාධ්‍යයක් වේ. බොහෝ විට කැමරාවේ පෙති සිටීමකදී ඇතිවිය හැකි කාංසාමය/ නොසන්සුන් තත්ත්වයට වඩා මයික්‍රොෆෝනයකට කතා කිරීමේදී බොහෝ පුද්ගලයන් සැහසිලිදායක බවක් දැනීම ඇතුළුව වාසි කිහිපයක් ශ්‍රව්‍ය මාධ්‍ය භාවිතය මගින් ලබා දෙයි. මීට අමතරව, ශ්‍රව්‍ය මාධ්‍ය මගින් මාතෘකා වඩාත් විස්තරාත්මකව සොයා බැලීමට අවස්ථාව ලබා දේ. ශ්‍රව්‍ය ප්‍රකාශන (audio files) සඳහා අඩු අන්තර්ජාල දත්ත ප්‍රමාණයක් අවශ්‍ය වන බැවින් එය සීමිත හෝ මන්දගාමී අන්තර්ජාල සම්බන්ධතාවක් සහිත ප්‍රේක්ෂකයින් වෙත ළඟා වීමේ විශිෂ්ට මාධ්‍යයකි.

විපමණක් නොව, බොහෝ ස්මාර්ට් දුරකතනවල ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීමේ යෙදුම් (apps) බහුලව තිබීම, ශ්‍රව්‍ය ප්‍රකාශන වෙත බොහෝ දෙනාට ප්‍රවේශ විය හැකි තේරීමක් බවට පත් කරයි. අමතර පසුබිම් තොරතුරු සැපයීම සඳහා ශ්‍රව්‍ය අන්තර්ගතය විඩියෝ, බ්ලොග් සටහන් (blog) හෝ ලිපිවලට බාධාවකින් තොරව එකතු/සම්බන්ධ කළ හැකිය.

කෙසේ වෙතත්, ශ්‍රව්‍ය මාධ්‍ය භාවිත කිරීමේ යම් යම් අභියෝග ද තිබේ. ශ්‍රව්‍ය සංස්කරණයේ ප්‍රවීණතාවය (audio editing) සහ අන්තර්ගතය කුඩා කොටස්වලට බෙදීමේ (content segment) හැකියාව වාසිදායක විය හැකි නමුත් මේ සඳහා සැලකිය යුතු කාලයක් අවශ්‍ය විය හැකිය. විශේෂයෙන්ම, විඩියෝ අන්තර්ගතය ශ්‍රව්‍යයට වඩා වේගයෙන් ව්‍යාප්ත වීමේ ප්‍රවණතාවක් ඇත. එසේම, ශ්‍රව්‍ය මාධ්‍යය තුළ මුහුණේ හැඟීම් ප්‍රකාශනය දැකිය නොහැකි වීම නිසා සංකීර්ණ භාවයන් හොඳින් ප්‍රකාශ කිරීමේ හැකියාව සීමා විය හැක.

උසස් තත්ත්වයේ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම් (audio recordings) නිර්මාණය සඳහා උපදෙස්

- #1 සන්සුන් පරිසරයක පටිගත කිරීමට උත්සාහ කරන්න. බාහිර ශබ්දය අවම කිරීමට සෑම උත්සාහයක්ම ගන්න. කතන්දරකරුවා පටිගත කරන විට ඔවුන්ට සවන් දීමට හැකි වන පරිදි හෙඩ්ෆෝන් තබා ගැනීමට වග බලා ගත යුතුය.
- #2 කතාවට වෙනත් පුද්ගලයෙකු සමඟ සම්මුඛ සාකච්ඡාවක් ඇතුළත් වේ නම්, පිළිතුරු ලබාදෙන පුද්ගලයාගේ පිළිතුරු අතරතුර ශබ්ද හා වෙනත් අවධානය වෙන අතකට යොමු කරවන දේවල් අවම කරන්න.
- #3 සම්මුඛ සාකච්ඡාවකදී යමෙකු ඔබේ ප්‍රශ්නයට පිළිතුරු දෙන අතරතුර ශබ්ද ඇති කිරීමෙන් වළකින්න. වචන අතර අනවශ්‍ය නිස්තැන් (unnecessary verbal pauses) හෝ 'ම්ම්ම්' සහ 'ඔව්' වැනි වාචික ඉඟි අනවශ්‍ය ලෙස භාවිත කිරීමෙන් වැළකීමෙන් ඔබේ සංවාදයේ පැහැදිලි බව සහ සුසංයෝගය පවත්වා ගැනීමට වග බලා ගන්න. ඔබේ රෙකෝඩරයට මොනිරයක් තිබේ නම් බෙසිබල් 12 ක පමණ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීමට ඉලක්ක කරන්න. පසු විපරම් ප්‍රශ්නයක් ඇසීමට පෙර පිළිතුරු සපයන්නට යම් ඉඩක් දෙන්න. මෙමගින් පිළිතුරු ලබාදෙන පුද්ගලයාට තවත් සිතා විමසා හොඳ පිළිතුරක් ලබාදීමට අවස්ථාව ලබා දෙනු ඇත. අවසානයේදී ඔබගේ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම් එකිනෙකට එකතු කිරීමට අවශ්‍ය නම්, පසුව සංස්කරණය සඳහා එක් මිනිත්තුවක් පමණ පසුබිම් ශබ්දය (අවට ඇසෙන සාමාන්‍ය ශබ්දය) පටිගත කිරීම වැදගත් වේ.

විඩියෝ



වීඩියෝකරණයේ සහ බහුමාධ්‍යයේ (multimedia) දිනෙන් දින විකාශනය වන පසුබිම තුළ, ප්‍රේක්ෂකයින් ආකර්ෂණය කර ගැනීමට සහ යාවත්කාලීන තොරතුරු බෙදාගැනීමට වෙන කවරදාටත් වඩා අවස්ථා තිබේ. වීඩියෝ භාවිත කිරීමෙන් වාසි රැසක් ලබා දෙයි, ඒවාට ඇතුළත් වන්නේ:

ආකර්ෂණීය කතන්දර කීම

වීඩියෝ මගින් කතාවක් ප්‍රකාශ කිරීම අතිශය බලවත් සහ ආකර්ෂණීය ක්‍රමයක් වේ. හිදසුනක් වශයෙන්, තමන්ගේ ප්‍රදේශයේ පොදු ගැටළුවක් ගැන දැරුවන් වීඩියෝවකින් අවධානය යොමු කරන විට, ලිපියක් හෝ බ්ලොග් පණිවිඩයක් කියවීමේදී ඇතිවන හැඟීමට වඩා විශාල විශ්වාසනීයත්වයක් සහ බලපෑමක් ඇතිවේ.

ප්‍රාදේශීය කතා සඳහා යෝග්‍ය වීම

වීඩියෝ යනු ප්‍රේක්ෂකයින් සමඟ වඩාත් සෘජු සහ ක්ෂණික සම්බන්ධතාවක් ඇති කරවන, කතා බෙදාගැනීම සඳහා වන ඵලදායී ක්‍රමයකි.

නාට්‍යමය ස්වරූපය සහ බලපෑම් සහගතභාවය

වීඩියෝ අතිශයින්ම නාට්‍යාකාර විය හැකිය. එය බොහෝ විට බලපෑම්කාරී පණිවිඩ බෙදා හැරීම සඳහා අපූරු මාධ්‍යයක් වේ.

සමාජ මාධ්‍යවල ප්‍රමුඛත්වය ලැබීම

සමාජ මාධ්‍ය වේදිකා වීඩියෝ අන්තර්ගතයට ප්‍රමුඛතාව ලබාදීම හේතුවෙන්, ඒවායේ ප්‍රචාරණය සහ ව්‍යාප්තිය වඩා වැඩි වේ.

උද්‍යෝගීමත්භාවය සහ අදාළත්වය

වීඩියෝවලට පුද්ගලයන්ගේ ශක්තිය, ජීව ගුණය සහ විශේෂත්වය ග්‍රහණය කර ගැනීමේ අද්විතීය හැකියාවක් ඇත. එය ප්‍රේක්ෂකයාට වඩාත් ආකර්ෂණීය සහ අදාළ බවක් ලබාදෙයි.

එසේ වුවද, වීඩියෝ අන්තර්ගතය භාවිතා කිරීම ද අහිංසා සහිතය. එහි ඵලදායීත්වය ඉහළ නැංවීම සඳහා දක්ෂ සංස්කාරකවරයෙකු සමඟ සහයෝගයෙන් කටයුතු කිරීම වැදගත් වනු ඇත. කෙසේ වෙතත්, උසස් තත්ත්වයේ වීඩියෝ නිෂ්පාදනය කිරීම සඳහා ඉහළ පිරිවැයක් සහ දිගු නිෂ්පාදන කාල සීමාවක් වැයවිය හැකි බව සැලකිල්ලට ගත යුතුය.

වෙනත් වීඩියෝ ආකාර

සජීවී විකාශනය

මෙය ඉතා සජීවී සහ ගතික (live and dynamic) අංගයක් වන අතර, බොහෝ දෙනා ජංගම යෙදුම් හා සමාජ මාධ්‍ය භාවිත කරමින් ක්ෂණිකව අන්තර්ගතය නිර්මාණය සහ බෙදාහරින බව දැකිය හැකියි. සජීවී විකාශනය ගැන සොයා බලන විට, ඉදිරිපත් කරන ගැටලුවේ/ මාතෘකාවේ ප්‍රධාන අවස්ථා ග්‍රහණය කර ගැනීම කෙරෙහි අවධානය යොමු කිරීම වැදගත් වේ. මීට අමතරව, ප්‍රාදේශීය සහභාගිවන්නන් සමඟ සම්මුඛ සාකච්ඡා ඇතුළත් කිරීම සහ නරඹන්නන්ට සජීවී අදහස් දැක්වීමට ඉඩදීම (live commentary) මගින් කතන්දර කීමේ අත්දැකීම වැඩිදියුණු කළ හැකිය.

සජීවී විකාශනයේ දී සැලකිල්ල දැක්විය යුතු ප්‍රධාන කරුණක් වන්නේ ප්‍රේක්ෂකයින්ගේ අවධානය සහ උනන්දුව දිගටම පවත්වා ගැනීම සඳහා විකාශනය විනාඩි දහයකට පහළොවකට සීමා කිරීමයි. සජීවී විකාශනයට සමගාමීව සාමාන්‍යයෙන් මිනිත්තු 1 සිට 4 දක්වා වන පාරාසයක සම්මුඛ සාකච්ඡා හෝ විශේෂ අවස්ථා ග්‍රහණය කර ගන්නා සංක්ෂිප්ත වීඩියෝ පට නිර්මාණය කිරීම යෝග්‍ය වේ. මෙවැනි සංස්කරණය නොකළ, දළ වීඩියෝ පට බොහෝ විට ස්වභාවිකත්වය හා අව්‍යාජත්වය

හේතුවෙන්, අන්තර්ජාල ප්‍රේක්ෂකයින් සමඟ දැඩි ලෙස බැඳෙයි. කෙසේ වෙතත්, මෙම විඩියෝ බෙදාගැනීමේ කාලය සහ සන්දර්භය/පසුබිම (timing and context) නරඹන්නන්ගේ හදවත් ස්පර්ශ කිරීම සහ අන්තර්ගතය බෙදා ගැනීම සම්බන්ධයෙන් ඔවුන්ව දිරිමත් කිරීමේදී වැදගත් කාර්යභාරයක් ඉටු කරයි. සංක්ෂිප්ත විඩියෝ යාවත්කාලීන කිරීම (concise video updates) සඳහා, ඇතැම් සමාජ මාධ්‍ය වේදිකා ඵලදායී ලෙස උපකාරී වේ.

විලෝග් (VLOG)

තවත් ආකර්ශනීය ප්‍රවේශයක් වන්නේ පුද්ගලයෙකුගේ දෘෂ්ටිකෝණයෙන් ප්‍රකාශනයක් නිර්මාණය කිරීමයි. වනම් විලෝග් එකක් නිර්මාණය කිරීමයි. මූලික වශයෙන් විලෝග් යනු, පුද්ගලයෙකු විසින් තම සිතුවිලි හෝ අත්දැකීම් සටහන් කරමින් නිතිපතා අන්තර්ජාලයට එක් කරන විඩියෝ සමූහයක් වේ. නිදසුනක් වශයෙන්, කතන්දරකරුගේ දෘෂ්ටිකෝණයෙන් “ජීවිතයේ දවසක්” වැනි ඒවා ගත හැකිය. මෙම ප්‍රවේශය එකිනෙකාගේ දෘෂ්ටිකෝණ අතර සංවාදයක් නිර්මාණය කරයි.

සමාජ මාධ්‍ය විඩියෝ සඳහා විශාල වටිනාකමක් ඇත. විඩියෝවක ආරම්භක තත්පර පහ විය බැලීම සඳහා යොමු කරන්නේද හද්දේද යන්න තීරණය කිරීමේදී ප්‍රධාන වේ. මෙය කුසලතා පිරි සංස්කරණයක වැදගත්කම අවධාරණය කරයි. නරඹන්නන් ආකර්ෂණය කර ගැනීමට සහ බෙදා ගැනීමට යොමු කිරීම සඳහා ඔබේ විඩියෝව ශ්‍රව්‍ය, ගඳු, රූප සහ සංගීතය සමඟ එක් කරන්න. බොහෝ සමාජ මාධ්‍ය පරිශීලකයන් නොඇසෙන ලෙස(mute) විඩියෝ නරඹන අතර, ඔවුන් වෙත ප්‍රවේශවීම සහ ඔවුන් සමඟ සම්බන්ධවීම (access and engagement), සහතික කිරීම සඳහා උපසිරැසි ඇතුළත් කිරීම යෝග්‍ය වේ.

ගඳු සහ කතන්දර කීමේ වෙනත් ආකාර

ලිපි හෝ බිලෝග් සටහන් සැකසීම

මෙය පුළුල් සහ විවිධ වූ ප්‍රේක්ෂක පිරිසක් සමඟ ප්‍රකාශන බෙදාගැනීම සඳහා වන ඉතා ඵලදායී ක්‍රමයකි. මෙම ක්‍රියාවලිය ආරම්භ කරන විට, ඔබේ ප්‍රේක්ෂකයන්ගේ සංයුතිය සහ අදාළ මාතෘකාව පිළිබඳ හුරුපුරුදුකම සලකා බැලීම වැදගත් වේ. ඔබගේ පරමාර්ථය ගෝලීය පාඨක පිරිසක් සම්බන්ධ කර ගැනීම නම්, අන්තර්ගතය සැමට ප්‍රවේශ විය හැකි බව සහතික කිරීමට, ඔබ ටෝරාගත් මාතෘකා සඳහා ප්‍රාදේශීය සන්දර්භය/ පසුබිම (local context) සැපයීම අවශ්‍ය විය හැක. මෙයින් ඔබේ අන්තර්ගතය සැමට පහසුවෙන් අවබෝධ කරගත හැකි වේ.

කතාවක් නිර්මාණය කිරීමේදී, කතාවේ ව්‍යුහය පැහැදිලිව සකස් කළ යුතුය. ආරම්භය සිට අවසානය දක්වා කතා ප්‍රවේශය පැහැදිලිව සැලසුම් කරන්න. කුතුහලය දනවන කරුණක්, සිද්ධියක් හෝ ප්‍රශ්නයක් වැනි ආවේණිකයට ලක්වන අංගයක් භාවිත කිරීම මගින් ප්‍රේක්ෂකයින්ගේ අවධානය ආරම්භයේම දිනා ගත හැකිය. විශේෂයෙන්, මුල් ඡේදය විශේෂ අවධානයෙන් සකස් කළ යුතුය, මන්ද එය සම්පූර්ණ කතාව සඳහා පදනමක් වේ.

එපමණක් නොව, පින්තූර සහ අනෙකුත් දෘශ්‍ය ආධාරක මගින් පාඨකයාගේ අත්දැකීම් සැලකිය යුතු ලෙස වැඩිදියුණු කළ හැකිය. මෙවැනි අංගයන් අන්තර්ගතය දෘශ්‍යමය වශයෙන් වඩාත් සිත් ඇදගන්නා සුළු කරවමින් අවබෝධය පහසු කරවන අතර, ප්‍රකාශනය තවදුරටත් ගවේෂණය කිරීමට පාඨකයන් පොළඹවයි. අන්තර්ගතය ආකර්ෂණය කිරීමට සහ වැඩිදියුණු කිරීමට ඔබට ශ්‍රව්‍ය, සමාජ ජාල පණිවිඩ, විඩියෝ සහ උපුටා දැක්වීම් වැනි විවිධ බහුමාධ්‍ය අංග ඒකාබද්ධ කළ හැකිය. මෙම අන්තර්ගතය බෙදා හැරීම පිණිස ජනප්‍රිය බිලෝග් වේදිකාවක් හෝ ඔබගේම පුද්ගලික බිලෝග් එකක් ඵලදායී මාධ්‍යයක් ලෙස භාවිත කළ හැක.

තවද, ඇතැම් මාධ්‍ය ප්‍රකාශන විලිඳුකරනු පිණිස වේදිකාවක් සපයයි. විවැනි වේදිකා මගින් බොහෝ දෙනෙකුට ඔවුන්ගේ කතා මාර්ගගත මධ්‍යස්ථානයක් (online hub) තුළ බෙදා ගැනීමට ඉඩ සලසයි. එතුළින් කතන්දර කීමට සහයෝගී ප්‍රවේශයක් නිර්මාණය කරයි.

මිනිසුන්ගේ මුහුණු, හැඟීම් සහ කටහඬ ප්‍රයෝජනයට ගැනීම කතන්දර බෙදාගැනීමේ එකම මාර්ගය නොවන බව සැලකිල්ලට ගැනීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.

මීට අමතරව, අඩු තාක්ෂණයක් සහිත ජංගම දුරකතන සහිත ප්‍රජාවන්ට පවා ප්‍රවේශ විය හැකි වටිනා සන්නිවේදන මාධ්‍යයක් සපයමින් ඔබට කෙටි පණිවුඩ හරහා පුද්ගලයන් සමඟ සම්බන්ධ විය හැකිය. මෙම ප්‍රජාවන් සමඟ සහයෝගීත්වයෙන්, ඔවුන්ගේ හැසිරීම් වෙනස් කළ හැකි මාතෘකා ආමන්ත්‍රණය කරමින්, කෙටි පණිවුඩ හරහා සංක්ෂිප්ත කාලීන මාතෘකා සහ තොරතුරු ලබා දිය හැක.

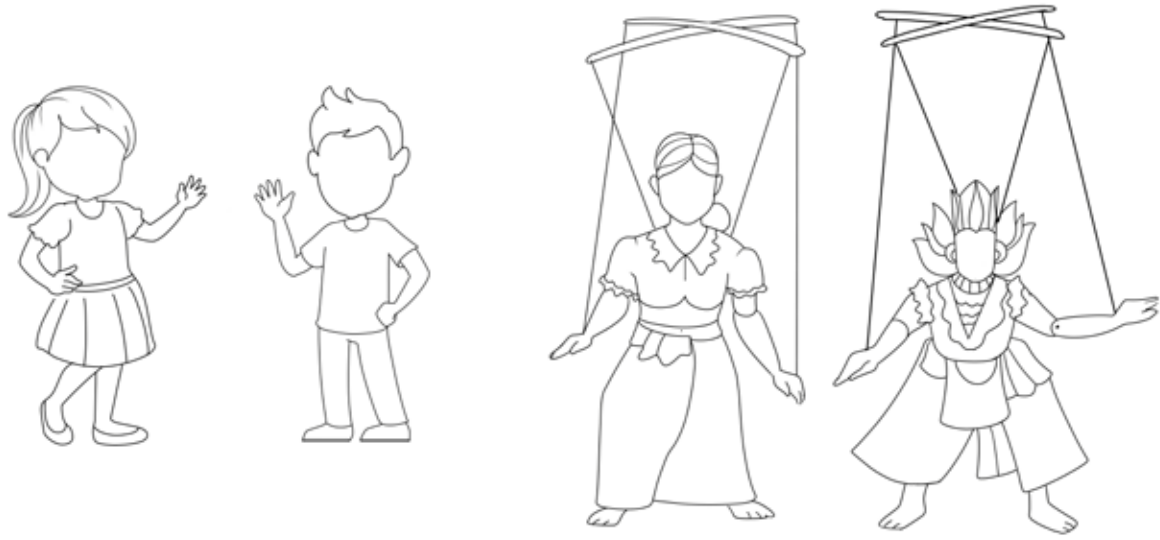
සජීවීකරණ හෝ රූකඩ (Animation Puppetry)

විවිධ මූලාශ්‍රවලින් ඔබ රැස් කරන කතා දෘෂ්‍යමය වශයෙන් සිත් ඇදගන්නා සජීවීකරණ හෝ සජීවී රූකඩ සංදර්ශනවලට දක්ෂ ලෙස අනුවර්තනය කළ හැකිය. තවද, කතන්දර සහ ඉතිහාස කතා, නාට්‍යමය ඉදිරිපත් කිරීම් සහ සජීවී ප්‍රසංග (theatrical plays and live performances) බවට පරිවර්තනය කළ හැකි අතර, එය මහජනතාව සම්බන්ධ කිරීමට සහ අපේ අනන්‍යතාවය ආරක්ෂා කර ගැනීමට උපකාරී වේ. අවශ්‍ය නම්, ඔබට මෙම ප්‍රසංග පටිගත කර ඒවා මාර්ගගත ක්‍රමයට බෙදා ගත හැකි අතර, එය ප්‍රකාශනවලට මහජනතාව සම්බන්ධ වීම සහ ඒවායේ බලපෑම පුළුල් කරයි.

වැදගත්!

ඔබේ ප්‍රකාශනයට දායක වන ප්‍රජාවන් සහ පුද්ගලයන්ගෙන් දැනුවත් කැමැත්ත ලබා ගැනීම අතිශය වැදගත් වේ. දරුවෙකු සම්බන්ධ නම්, දෙමව්පියන්ගෙන්/ භාරකරුවෙකුගෙන් කැමැත්ත ලබා ගත යුතුය. පුහුණුවට සහභාගිවන්නන්ට භාවිතා කළ හැකි දැනුවත් කැමැත්ත ලබා ගැනීමේ 'එකඟතා පත්‍රයක්' අමුණුමක් ලෙස මෙම මාර්ගෝපදේශයේ අවසානයේ ඇතුළත් කර ඇත.

යමෙකුගේ අනන්‍යතාවය හෙළිදරව් කිරීම හෝ ඔහුගේ කතාව පැවසීම කිසියම් ආකාරයක තර්ජනයක් ඇති කරන අවස්ථා වලදී, එය අවදානමක් ලෙස සලකනු ලැබේ. මෙම අවදානම් අවම කිරීම සඳහා ඔබ ප්‍රමාණවත් පියවර ගත යුතුය. ඔබේ ඩිජිටල් කතාවලින් සම්බන්ධවන ප්‍රජාව සහ පුද්ගලයන් කෙරෙහි ඔබට වගකීමක් ඇති බව මතක තබා ගැනීම වැදගත්ය. පුද්ගලයන්ට අයහපත් ලෙස බලපාන අවධානයක් ඔවුන් වෙත ලබා දීමෙන් වළකින්න. තමන්ව වින්දිතයන් ලෙස නොසලකන පුද්ගලයින්ව වින්දිතයන් ලෙස නිරූපණය කිරීමෙන් වළකින්න.



සැසිය 5.1

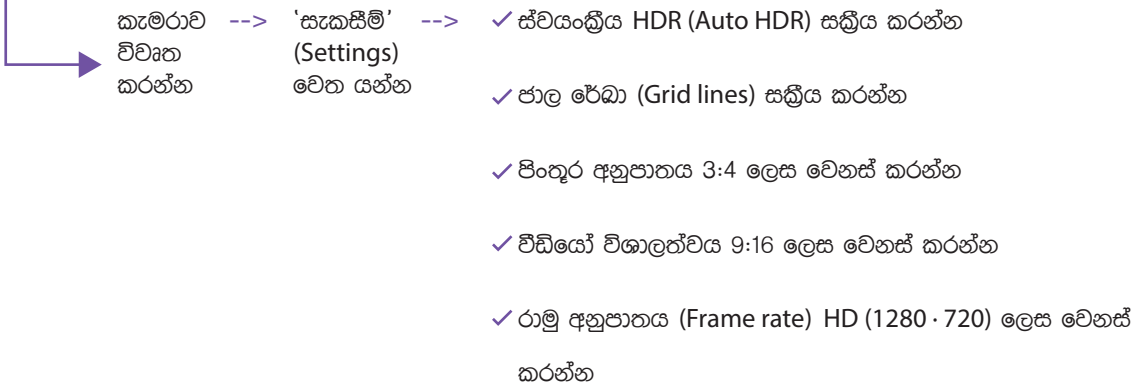
ඔබේ ජංගම දුරකතනය හඳුනාගැනීම

සැසි කාලය - මිනිත්තු 30

හැඳින්වීම	ජායාරූපගතකරණය සහ පටිගතකරණයට පෙර ඔබ ඔබේ ජංගම දුරකතනයේ අංගෝපාංග පිළිබඳ දැනුවත් විය යුතුය.
ඉගෙනුම් අරමුණු	සැසිය අවසාන වනවිට, මෙහෙයුම් පද්ධති (OS), RAM, ගබඩා කළ හැකි දත්ත ප්‍රමාණය, බැටරි ආයු කාලය, වැනි ඔවුන්ගේ දුරකතනයේ පිරිවිතර (specifications) පරීක්ෂා කිරීමට සහභාගිවන්නන්ට හැකි වේ.
අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය	ජංගම දුරකතන, තිර සහිත ප්‍රොසෙසරය/ LCD ටෙලිවිෂන් තිරය, ශබ්ද විකාශන යන්ත්‍ර (ස්පීකර්)
ක්‍රමවේදය	අන්තර් ක්‍රියාකාරී සාකච්ඡාව, නිරූපණය, ප්‍රායෝගික අභ්‍යාස, සහ පුහුණුකරු විසින් කරනු ලබන ඉදිරිපත් කිරීම.

ක්‍රියාකාරකම් මිනිත්තු 30

- සහභාගිවන්නන්ට ඔවුන්ගේ දුරකතනයේ 'සැකසීම්' (Settings) නිරීක්ෂණය කරන මෙන් ඉල්ලා සිටින්න.
- දර්ශනය වන මෙනුවෙන් 'දුරකතනය ගැන' (About Phone) තෝරා ගන්නා ලෙස ඔවුන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න. එහි දක්වා ඇති පිරිවිතර (specifications) පිළිබඳව සාකච්ඡා කරන්න.
- ජංගම දුරකතනයේ වෙළඳ නාමය සහ ආදර්ශ අංකය (Model number) ඔවුන්ගේ පොතෙහි ලිවීමට උපදෙස් දෙන්න.
- ඉන්පසු, 'සැකසීම්' (Settings) වෙතින් ආපසු පැමිණ, වෙබ් බ්‍රවුසරය විවෘත කරන මෙන් ඉල්ලා සිටින්න.
- ඔවුන්ගේ ජංගම දුරකතනයේ ආදර්ශ අංකය (model number) වෙබ් බ්‍රවුසරයේ ටයිප් කර දුරකතනයේ සම්පූර්ණ පිරිවිතර සෙවීම සඳහා උපදෙස් දෙන්න.
- ඉන්පසු සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඔවුන්ගේ දුරකතනයේ අභ්‍යන්තර කැමරාව විවෘත කර කතන්දර කීම සඳහා ඔවුන්ගේ කැමරාව සැකසීමට උපදෙස් දෙන්න. මෙය කැමරා ආකෘතිය සහ මෙහෙයුම් පද්ධතිය (OS) අනුව වෙනස් විය හැකිය.



කතන්දර කීම සඳහා අවම පිරිවිතර

ඩිජිටල් කතන්දර කීමේ අරමුණ සඳහා ඔබේ ස්මාර්ට් දුරකතනයේ පහත සඳහන් අවම තාක්ෂණික ලක්ෂණ පැවැත්වීම නිර්දේශ කරයි:

- මෙහෙයුම් පද්ධතිය (OS) ඇන්ඩ්‍රොයිඩ් (Android) 9 සහ ඉහළ
- අවම RAM - 64 GB
- අවම ROM - 4 GB
- කැමරාවේ පික්සල් - 48 MP
- බැටරි - 4000 mAh

සම්පත්

අමතර තොරතුරු සඳහා සම්පත් පැකේජයේ අන්තර්ගත ද්‍රව්‍යයන් වෙත යොමුවන්න.



සැසිය 5.2

තුනෙන් එකේ රීතිය (Rule of Third)

සැසි කාලය - මිනිත්තු 30

හැඳින්වීම වඩාත් හොඳින් කතාවක අංග ග්‍රහණය කර ගැනීම සඳහා 'තුනෙන් එකේ රීතිය' වැනි මාර්ගෝපදේශ තේරුම් ගැනීම වැදගත් වේ.

ඉගෙනුම් අරමුණ සැසිය අවසානයේදී, සහභාගිවන්නන්ට ඡායාරූපකරණය සහ වීඩියෝකරණය සඳහා කැමරාවක් භාවිත කරන විට නියමිත රාමු සංයෝජනයේ (frame composition) වැදගත්කම අවබෝධ කර ගැනීමටත්, 'තුනෙන් එකේ රීතිය' නිවැරදිව භාවිත කිරීමේ කුසලතා වර්ධනය කිරීමටත් හැකියාව ලැබේ.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය ජංගම දුරකතන, තිර සහිත ප්‍රොජෙක්ටරය / LCD ටෙලිවිෂන් තිරය, ශබ්ද විකාශන යන්ත්‍ර (ස්පීකර්)

ක්‍රමවේදය අන්තර් ක්‍රියාකාරී සාකච්ඡාව, නිරූපණය, ප්‍රායෝගික අභ්‍යාස, සහ පුහුණුකරු විසින් කරනු ලබන ඉදිරිපත් කිරීම.

ක්‍රියාකාරකම

මිනිත්තු 30

- 'තුනෙන් එකේ රීතිය' යන පද පෙළ සඳහන් කර / ලියා සහභාගිවන්නන්ට මේ ගැන ඔවුන් තේරුම් ගන්නා දේ බෙදා ගැනීමට ඉල්ලා සිටින්න.
- ඉන්පසු සම්පත් පැකේජයට ඇතුළත් කර ඇති ද්‍රව්‍ය සමඟ සහභාගිවන්නන්ට 'තුනෙන් එකේ රීතිය' පැහැදිලි කරන්න.
- ඊට අමතරව සහ ලක්ෂ්‍යයන්වල අරමුණ පැහැදිලි කර, 'තුනෙන් එකේ රීතිය' භාවිතයෙන් සමබර පින්තූරයක් හෝ වීඩියෝවක් ග්‍රහණය කර ගන්නා ආකාරය පැහැදිලි කරන්න.
- සහභාගිවන්නන්ට ඔවුන්ගේ ජංගම දුරකතනයේ ජාල රේඛා (Grid lines) ක්‍රියාත්මක කිරීමට උපදෙස් දෙන්න.
- 'තුනෙන් එකේ රීතිය' භාවිත කරමින් රූපයක් හා තත්පර 10ක වීඩියෝවක් නිර්මාණය කරන ලෙස ඔවුන්ට පවසන්න. ඉන් අනතුරුව, ලබාගත් රූප සහ වීඩියෝ තිරයෙන් පෙන්වමින්, හොඳ පැති සහ වැඩිදියුණු කළ යුතු පැති සාකච්ඡා කරන්න.

සම්පත්

අමතර තොරතුරු සඳහා සම්පත් පැකේජයේ ඇතුළත් ද්‍රව්‍ය බලන්න.

සැසිය 5.3

මූලික කැමරා රූපරාමු ආකාර (camera shot types)

සැසි කාලය - මිනිත්තු 60

- හැඳින්වීම** මෙම සැසිය තුළ, සහභාගිවන්නන් දෘශ්‍ය භාෂාවේ මූලික කරුණු ඉගෙන ගනු ඇත. මූලික කැමරා රූපරාමුවලට අනුව රාමුවේ පෙන්නුම් කරන වස්තුවේ විශාලත්වය තීරණය වේ.
- ඉගෙනුම් අරමුණු** සැසිය අවසානයේදී, සහභාගිවන්නන්ට විවිධ වර්ගයේ කැමරා රූපරාමු ආකාර තේරුම් ගැනීමට සහ කුසලතා වර්ධනය කිරීමට හැකි වේ.
- අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය** ජංගම දුරකතන, පහත දැක්වා ඇති ඡායාරූප හිඳසුන්, තිර සහිත ප්‍රොජෙක්ටරය/ LCD ටේබ්ලිෂන් තිරය.
- ක්‍රමවේදය** අන්තර් ක්‍රියාකාරී සාකච්ඡාව, හිරුපණය, ප්‍රායෝගික අභ්‍යාස, සහ පුහුණුකරු විසින් කරනු ලබන ඉදිරිපත් කිරීම.

ක්‍රියාකාරකම් මිනිත්තු 60

- අපි කැමරා වල දෘශ්‍ය භාෂාව ඉගෙන ගැනීමට යන බව පැහැදිලි කරන්න. අපගේ භාෂාව ගොඩනගා ඇත්තේ අකුරු භාවිත කිරීමෙනි. ඒවා වචන සෑදීමට භාවිත කරන අතර පසුව වාක්‍ය සහ ඡේද සාදයි. ඒ හා සමානව, දෘශ්‍ය භාෂාවේදී භාවිත කරන මූලික කැමරා රූපරාමු (shots), අකුරුවලට සමාන වේ.
- අපි මූලික කැමරා රූපරාමු ආකාර එකින් එක ඉගෙන ගැනීමට යන බව සහභාගිවන්නන්ට කියන්න.
- පහත දැක්වා ඇති හිඳසුන් පෙන්නුම් විවිධ කැමරා රූපරාමු ආකාර පැහැදිලි කරන්න.
- සහභාගිවන්නන්ට පුහුණු ශාලාවෙන් පිටතට ගොස් සෑම කැමරා රූපරාමු ආකාරයක් සඳහාම අවම වශයෙන් එක් රූපයක්වත් ඡායාරූපගත කරන ලෙස ඉල්ලා සිටින්න. සහභාගිවන්නන් හැවර පුහුණු ශාලාවට ආපසු, තෝරාගත් ඡායාරූප කිහිපයක් ප්‍රක්ෂේපණය කර එම කැමරා රූපරාමු ආකාර හඳුනා ගැනීමට සහභාගිවන්නන් දිරිමත් කරන්න.

පහසුකම් සපයන්නා සඳහා උපදෙස්

- ඉගෙනීම පහසු කිරීම සඳහා ලබා දී ඇති අනුපිළිවෙලට අනුව ඡායාරූප පෙන්නන්න.

සම්පත්

අමතර තොරතුරු සඳහා සම්පත් පැකේජයේ ඇතුළත් ද්‍රව්‍ය බලන්න.



අතිශය පුළුල් රූපරාමු (Extreme wide shot)



පුළුල් රූපරාමු (Wide shot)



දිගු රූපරාමු (Long shot)



මධ්‍යම ප්‍රමාණයේ දිගු රූපරාමු
(Medium long shot)



මධ්‍යම ප්‍රමාණයේ රූපරාමු (Medium shot)



මධ්‍යම ප්‍රමාණයේ සමීප රූපරාමු
(Medium close-up shot)



සමීප රූපරාමු (Close-up shot)



අතිශය සමීප රූපරාමු
(Extreme close-up shot)



උරහිසට ඉහළින් ගන්නා රූපරාමු
(Over the shoulder shot)



දෘෂ්ටිකෝණ/ වීම පුද්ගලයාට පෙනෙන ආකාරයේ ගන්නා රූපරාමු (Point of view shot)

සැසිය 5.4

වීඩියෝ අනුපිළිවෙල (Video Sequence)

සැසි කාලය - මිනිත්තු 45

හැඳින්වීම

වීඩියෝ සංස්කරණයේ දී වීඩියෝ අනුපිළිවෙලක් යනු කිසියම් ප්‍රකාශනයක්/ අදහසක් ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා හිඟවිත අනුපිළිවෙලකට සකස් කර ඇති කොටස් මාලාවකි. එය විනුපට සහ වීඩියෝ හිඟවිතයේ මූලික සංකල්පයක් වන අතර, එහිදී එක් එක් දර්ශන ඒකාබද්ධ කර ගැලපෙන පරිදි කතා වස්තුවක් හෝ දෘශ්‍ය තේමාවක් නිර්මාණය කරයි.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසානයේදී, සහභාගිවන්නන්ට වීඩියෝ අනුපිළිවෙල යනු කුමක්දැයි වටහා ගැනීමටත්, වීඩියෝ අනුපිළිවෙලක් තනා ගැනීමේ මූලික කුසලතා වර්ධනය කිරීමටත් හැකි වේ.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

ජංගම දුරකතන, තිර සහිත ප්‍රොසෙස්ටරය/ LCD ටෙලිවිෂන් තිරය

ක්‍රමවේදය

නිරූපණය, අන්තර්ක්‍රියාකාරී සාකච්ඡාව.

ක්‍රියාකාරකම මිනිත්තු 45

- සැසිය ආරම්භ කිරීමට පෙර, 'අනුපිළිවෙල' යන වචනයෙන් ඔවුන් තේරුම් ගන්නේ කුමක්දැයි විමසන්න, ඔවුන්ගේ පිළිතුරු සටහන් කරන්න, ඉන්පසු අනුපිළිවෙලක් යනු යමක් නිසි පිළිවෙලට සකස් කිරීම බව පැහැදිලි කරන්න.
- අනුපිළිවෙලක් රූගත කිරීමේදී පහත සඳහන් ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සෙවිය යුතු බව ප්‍රේක්ෂකයන්ට කියන්න.
 - එයට ග්‍රහණය (capture) කර ගන්නේ කවුද?
 - එම පුද්ගලයා කුමක් කරන්නේද?
- ඉන්පසු, පහත පින්තූර පෙන්වා ඉහත ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සෙවීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න. අනුපිළිවෙල පිළිබඳ සංකල්පය තේරුම් ගැනීමට තවත් උදාහරණ සාකච්ඡා කර පෙන්වන්න.
- ඉන්පසුව, අනුපිළිවෙලක් ජායාරූපගත කරන ආකාරය සහභාගිවන්නන්ට නිරූපණය කරන්න.
- පුහුණු ශාලාව තුළ අනුපිළිවෙලක් පටිගත කිරීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න (උදාහරණයක් ලෙස; යමෙකු පුහුණු ශාලාවට ඇතුළුවීම, පොතක් කියවීම ආදිය...)
- සහභාගිවන්නන් එය සම්පූර්ණ කළ පසු, තෝරාගත් අනුපිළිවෙලවල් කිහිපයක් ප්‍රදර්ශනය කරන්න. අනතුරුව ධනාත්මක සහ වැඩිදියුණු කළ යුතු ක්ෂේත්‍ර හඳුනා ගැනීමට සහභාගිවන්නන් දිරිමත් කරන්න.

සම්පත්

අමතර තොරතුරු සඳහා සම්පත් පැහැදිලිව ඇතුළත් ද්‍රව්‍ය බලන්න.

අනුපිළිවෙලක් සඳහා හිඳසුනක්



සැසිය 5.5

මූලික සම්මුඛ සාකච්ඡා විධිකුම

සැසි කාලය - මිනිත්තු 60

හැඳින්වීම

ජංගම දුරකතනයක් භාවිතයෙන් සම්මුඛ සාකච්ඡාවක් වෘත්තීය මට්ටමෙන් පටිගත කිරීම සඳහා, සහභාගිවන්නන්ට පූර්ව සූදානමක් අවශ්‍ය වේ.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසානයේදී සහභාගිවන්නන්ට සම්මුඛ සාකච්ඡාවක් පටිගත කිරීමේ දී වැදගත්වන ශිල්පීය කුම අවබෝධ කර ගැනීමට අවස්ථාව සැලසේ. එසේම ඔවුන්ගේ ජංගම දුරකතනය භාවිතයෙන් ගුණාත්මක සම්මුඛ සාකච්ඡාවක් පටිගත කිරීමට අවශ්‍ය කුසලතා වර්ධනය කිරීමට ද අවස්ථාව සැලසේ.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

ජංගම දුරකතන, තෙපා ආධාරකය (tripod/ ට්‍රයිපොඩ්)

ක්‍රමවේදය

අන්තර් ක්‍රියාකාරී සාකච්ඡාව, නිරූපණය, ප්‍රායෝගික අභ්‍යාස, සහ පුහුණුකරු විසින් කරනු ලබන ඉදිරිපත් කිරීම.

ක්‍රියාකාරකම් මිනිත්තු 60

- තෙපා ආධාරකය (tripod/ ට්‍රයිපොඩ්) භාවිතයෙන් ජංගම දුරකතනය පිහිටුවා ගන්න (set up). නිරූපණයක් ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා සහභාගිවන්නන් දෙදෙනෙක්ට ස්වේච්ඡාවෙන් ඉදිරිපත් වන මෙන් ඉල්ලා සිටින්න. එක් සහභාගිවන්නකුට පුටුවක වාඩිවන ලෙසත් තවත් සහභාගිවන්නකුට ජංගම දුරකතනයේ කැමරාවට සහ තෙපා ආධාරකයට සමීපව සිටින ලෙසත් ඉල්ලා සිටින්න.
- ඉන්පසු සම්මුඛ සාකච්ඡාව සඳහා පටිගත කිරීමේ රාමුව (frame) සකස් කරන ලෙස ජංගම දුරකතනය අසල සිටින සාමාජිකයාගෙන් ඉල්ලා සිටින්න. ඔහු සකස් කළ පසු, රාමුව පිළිබඳ අනෙකුත් සහභාගිවන්නන්ගෙන් අදහස් ලබා ගන්න. ඔවුන්ගේ යෝජනා/අදහස්/ වැඩිදියුණු කළ හැකි ආකාර ප්‍රවරුණු සටහන් කරන්න.
- ජංගම දුරකතනය අසල සිටින සාමාජිකයා සම්මුඛ සාකච්ඡාව සඳහා සුදුසු රාමුවක් සකස් කරගන්නා තෙක් මෙම අභ්‍යාසය දිගටම කරගෙන යන්න.
- පහත මූලික සම්මුඛ සාකච්ඡා උපදෙස් සහභාගිවන්නන්ට පැහැදිලි කරන්න.
 - ✓ අක්ෂි මට්ටම/ඇස් රේඛාව (Eye level/eye line): කැමරා කාචය වස්තුවේ අක්ෂි මට්ටමට තැබීම
 - ✓ කැමරාවෙන් ඉවත (Off camera): කැමරා කාචයෙන් ඉවත බලා කතා කිරීම
 - ✓ ලීඩ් රූම් සහ හෙඩ් රූම් (Lead room and Head room): රාමුවේ ඉහළ දාරය සහ හිස අතර ඉඩ තැබීම; සහ සම්මුඛ සාකච්ඡාවට සහභාගිවන්නා බලා සිටින දිශාවට ඉඩ තැබීම
 - ✓ තුනෙන් එකේ රීතිය (Rule of Third): කැමරා සැකසීමේ ඇති ජාල රේඛා (Grid lines) යොදා ගනිමින් තුනෙන් එකේ රීතිය අනුව වස්තුව පිහිටුවා ගැනීම
 - ✓ පසුබිම (background): ඔබේ කතාව සඳහා සුදුසු පසුබිමක් තෝරාගන්න
 - ✓ ගුණාත්මක ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීමට ඔබේ හෙඩ්සෙට් එක හෝ වෘත්තීය මයික්‍රොෆෝනය භාවිත කරන්න
 - ✓ මධ්‍යම සමීප රූපරාමු (Medium close up shot): සම්මුඛ සාකච්ඡාව සඳහා සෑම විටම මධ්‍යම සමීප රූපරාමුවක් භාවිත කරන්න

- ✓ ප්‍රශ්න සුදානම් කර ගන්න: සහභාගිවන්නාගෙන් ඇසීමට යන ප්‍රශ්න සුදානම් කර ගත යුතුය.
- ✓ පියාසැරි මාදිලිය (Flight mode) : සම්මුඛ සාකච්ඡාව අතරතුර අනවශ්‍ය ඇමතුම් සහ බාධා වළක්වා ගැනීමට ජංගම දුරකතනයේ පියාසැරි මාදිලිය ක්‍රියාත්මක කරන්න. සම්මුඛ සාකච්ඡාවෙන් පසු ඉක්මනින් පියාසැරි මාදිලිය අක්‍රිය කිරීමට අමතක නොකරන්න.

- ඉහත උපදෙස් සැලකිල්ලට ගනිමින් වෙනත් සහභාගිවන්නෙකු තෝරාගෙන විනාඩි දෙකක සම්මුඛ සාකච්ඡාවක් පටිගත කරන ලෙස සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.

උපදෙස්

- #1** පළමු වතාවට යමෙකු සමඟ කතා කරන විට, ඔවුන්ව දැන හඳුනාගෙන සුභද්‍රෘෂ්ටි ගොඩනගා ගන්න. මුල දී විම පුද්ගලයාගේ යම් පැතිපිටික් පෙනුන ද, නිදහසේ ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු දීමට ඉඩ දෙමින්, ඔවුන්ගෙන් ප්‍රශ්න අසන්න. ඔබට ඇසීමට අවශ්‍ය දේ වෙනුවට ඔවුන් බෙදා ගන්නා දෙයට ක්‍රියාකාරීව සවන් දෙන්න. සවන් දීම අවබෝධය සහ විශ්වාසය ගොඩනැගීමේ මූලික අදියරයි.
- #2** පුද්ගලයාගේ මුහුණට ලගින් කැමරාව තැබීමෙන් වළකින්න. ඔවුන්ගේ සහ ඔබේ පුද්ගලික අවකාශයට ගරු කරන්න. අවශ්‍ය නම් කැමරාව කිසිසේත්ම භාවිත නොකර සිටින්න. ඒ වෙනුවට කරුණු සටහන් කිරීමට සටහන් පොතක් භාවිත කරන්න. නැතහොත් වම පුද්ගලයාගේ විකඟනාවය මත ශ්‍රව්‍ය පටිගත උපකරණයක් හෝ ජංගම යෙදුමක් (audio recorder or app) භාවිත කරන්න.





වීඩියෝ සහ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම් චක්‍ර කිරීම සහ කතාව නිර්මාණය (Compile & Create)

හැඳින්වීම

කතන්දරකරු දෘශ්‍ය සහ ශ්‍රව්‍ය කොටස් චක්‍ර කර අවසාන නිෂ්පාදනයක් නිර්මාණය කිරීම මෙහි දී සිදුවේ. මෙය සංස්කරණ අදියරයි (editing phase).

කතන්දරකරුවන්ට සංස්කරණය සඳහා වෘත්තීය මෙවලම් භාවිත කිරීම අනිවාර්ය නොවන අතර විය කිසියම් විශේෂිත තාක්ෂණයකට සීමා නොවේ. අවශ්‍යතා සපුරාලීමට ස්මාර්ට් ජංගම දුරකතනයක් ප්‍රමාණවත් විය හැකිය. කතන්දරකරුගේ කුසලතා, පවතින සම්පත්, ව්‍යාපෘතියේ අරමුණ සහ ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයන්ගේ අවශ්‍යතා සමඟ ගැලපෙන බොහෝ නිදහස් මෘදුකාංග හෝ යෙදුම් (free software or apps) පවතී. කතන්දරකරු තවමත් විවැනි මෙවලම් භාවිත කිරීමට ඉගෙන ගන්නේ නම්, නිතිපතා පුහුණුවීමෙන් කෙටි කාලයක් තුළ ඒවා ප්‍රගුණ කිරීමට ඔවුන්ට හැකි වනු ඇත. ඩිජිටල් කතන්දර සඳහා මූලික හැකියාවන්ගෙන් (basic features) සමන්විත බොහෝ මෙවලම් පවතී.

සැසිය 6

වීඩියෝ සහ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම් චක්‍ර කිරීම සහ කතාව නිර්මාණය

සැසි කාලය - මිනිත්තු 60

හැඳින්වීම

මෙම ක්‍රියාකාරකමේදී, නොමිලේ ජංගම යෙදුම් භාවිතයෙන් වීඩියෝ සංස්කරණය කිරීමේ මූලික කරුණු සහභාගිවන්නන් ඉගෙන ගනු ඇත. වීඩියෝ සංස්කරණය සමාජ මාධ්‍ය, අධ්‍යාපනික වීඩියෝ, හෝ වෙනත් ඕනෑම අරමුණක් සඳහා ආකර්ෂණීය අන්තර්ගතයන් නිර්මාණය කිරීම සඳහා අත්‍යවශ්‍ය කුසලතාවකි. මෙම සැසිය අවසන් වන විට, සහභාගිවන්නන්ට වීඩියෝ සංස්කරණය කිරීමට, ගද්‍ය (text) සහ ශ්‍රව්‍ය (audio) චක්‍ර කිරීමට, එක් රාමුවකින් අනෙක් රාමුවට මාරු වීමේ දී සංක්‍රාන්තීන් (transitions) යෙදීමට සහ ඔවුන්ගේ අවසාන නිෂ්පාදනය ලබා ගැනීමට (export) තම ජංගම උපාංග විශ්වාසයෙන් යුතුව භාවිත කිරීමට හැකි වනු ඇත.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසානයේදී, සහභාගිවන්නන්ට වීඩියෝ සහ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම් චක්‍ර කිරීම සහ නිර්මාණය කිරීමට මුදලක් වැය නොවන (නොමිලේ භාවිත කළ හැකි) ජංගම යෙදුම් භාවිත කිරීමට ඔවුන්ගේ කුසලතා වර්ධනය කර ගත හැකිය.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

ජංගම දුරකතන, මුදලක් වැය නොවන (නොමිලේ භාවිත කළ හැකි) ජංගම සංස්කරණ යෙදුම් (free mobile editing apps)

ක්‍රමවේදය

නිරූපණය, ප්‍රායෝගික අභ්‍යාස, සහ පුහුණුකරු විසින් කරනු ලබන ඉදිරිපත් කිරීම.

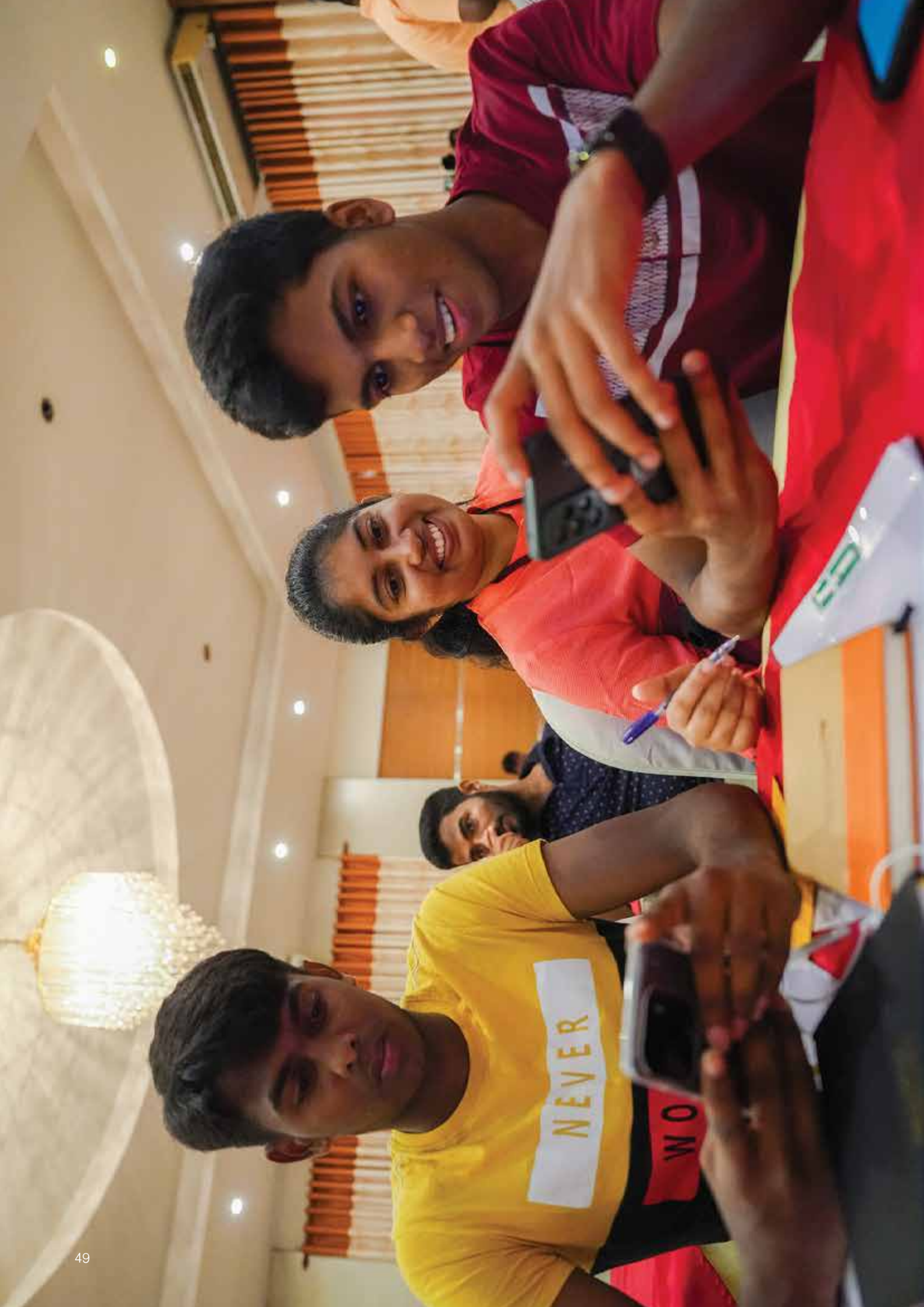
- Play Store හෝ App Store වෙතින් නිර්දේශිත ජංගම විඩියෝ සංස්කරණ යෙදුමක් තෝරා විය දුරකතනයට ඇතුළු කර ගන්නා ලෙස (install) සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.
- ඉන්පසුව, පුහුණුකරු එම සංස්කරණ යෙදුම ජංගම දුරකතනයට ඇතුළු කර ගෙන, ජංගම යෙදුමේ ක්‍රියාකාරීත්වය සහ ඇතුළු මුහුණත (interface) පැහැදිලි කරයි.
- පුහුණුකරු විසින් සංස්කරණය නොකළ දර්ශන (raw footage) සංස්කරණ යෙදුමේ කාලරාමුව (timeline) වෙත ඇතුළු කර ගන්නා (import) ආකාරය පෙන්වයි. එසේ කිරීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටී.
- පුහුණුකරු ජංගම යෙදුමේ ඇති මෙවලම් (tools) භාවිතා කර විඩියෝව කෙටි (trim) කරන ආකාරය පෙන්වා සහභාගිවන්නන්ට ද එසේ කරන ලෙස ඉල්ලා සිටී.
- පසුව පුහුණුකරු විසින් විඩියෝවට ස්ථර (layers) ලෙස ගැස (text) එකතු කිරීම, ඒවායේ වර්ණය වෙනස් කිරීම, ඒවාට පසුබිම් (background) එක් කිරීම, සජීවීකරණය, (animation) ඇතුළු විලාසය (font style) වෙනස් කිරීම වැනි දෑ සිදු කරන්නේ කෙසේද යන්න නිරූපණය කරයි. ඉන්පසු වියම නැවත කිරීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටී.
- ඉන්පසුව, පුහුණුකරු විසින් විඩියෝවට ශ්‍රව්‍ය ගොනු එකතු කරන (adding audio files) සහ ශ්‍රව්‍ය කොටස් කෙටි කරන (trimming the audio) ආකාරය නිරූපණය කර පුහුණුකරු සමඟ විය කිරීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටී.
- පසුව, පුහුණුකරු යෙදුම තුළ ඇති මෙවලම් භාවිතයෙන් එක් රාමුවකින් අනෙක් රාමුවට මාරු වීමේ දී සංක්‍රාන්තීන් (transitions) එක් කරන ආකාරය පෙන්වා දී, සහභාගිවන්නන්ගෙන් විය නැවත කරන ලෙස ඉල්ලා සිටී.
- අවසාන වශයෙන්, පුහුණුකරු විසින් සම්පාදනය කරන ලද විඩියෝව MP4 ගොනුවක් ලෙස බාගත කරන (download) ආකාරය නිරූපණය කර, එසේ කිරීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටිනු ඇත.

සම්පත්

අමතර තොරතුරු සඳහා සම්පත් පැකේජයේ ඇතුළත් ද්‍රව්‍ය බලන්න.

සටහන

විඩියෝ සංස්කරණය සඳහා පවතින විශේෂාංග සහ මෙවලම් මෘදුකාංගයෙන් මෘදුකාංගයට වෙනස් වනු ඇත. එබැවින් පුහුණුකරු දැනට පවතින මෘදුකාංග සහ යෙදුම් පිළිබඳව හොඳ අවබෝධයක් තිබිය යුතුය.



පියවර 7

පළ කිරීම සහ බෙදාහැරීම (Publish and Share)

හැඳින්වීම

කතන්දරකරු විසින් අන්තර්ගතය සංස්කරණය කර නිර්මාණය කළ පසු, එය බෙදාහැරීම සඳහා ඇති විවිධ ක්‍රමවේද පිළිබඳව සිතා බැලීම වැදගත් වේ. එක් මාධ්‍යයක්/වේදිකාවක් (platform) තෝරා ගැනීම වෙනුවට ප්‍රකාශනය සඳහා විවිධ ආකාරයෙන් දායක විය හැකි වෙබ් අඩවි, ඩ්‍රොග්, හෝ සමාජ මාධ්‍ය පිළිබඳව සලකා බැලීම ඉතා වැදගත් වේ. මේ සඳහා විවිධ ඩිජිටල් වේදිකා සලකා බැලිය යුතුය.

එක් පළ කිරීමක්/පෝස්ට් (post) එකක් තුළ පින්තූර කිහිපයක් එකතු කරමින් කරන ප්‍රකාශන (carousels) ඇතැම් සමාජ මාධ්‍ය සඳහා වඩා සුදුසුය. කෙසේ වෙතත්, ඇතැම් සමාජ මාධ්‍ය වේදිකාවල වඩාත්ම ආකර්ෂණය ඇදගන්නා ආකාරයේ අන්තර්ගත වන්නේ වීඩියෝ අන්තර්ගතය (video content) - ඉන්පසුව වඩාත්ම ආකර්ෂණය ඇද ගන්නේ ඡායාරූපය/පින්තූරය. කෙසේ වෙතත්, ගැස (text) පදනම් වූ පළ කිරීම්වලට සාපේක්ෂව වීඩියෝ ඇතුළත් සමාජ මාධ්‍ය පළ කිරීම්වලට වැඩි අවධානයක් (කැමැත්ත පළ කිරීම් [likes], අදහස් දැක්වීම් [comments], බෙදා ගැනීම් [shares]) ලැබිය හැකිය.

ප්‍රධාන වචන සහ මාතෘකා (key words and topics) සලකුණු කිරීමට සහ වර්ග කිරීමට අදාළ හැෂ් ටැග් (#) ඇතුළත් කිරීම යෝග්‍ය වේ. සමාජ මාධ්‍යවල ඔවුන්ගේ ප්‍රකාශන බෙදා හැරීමේදී එම හැෂ් ටැග් භාවිතා කිරීමට දිරි ගැන්විය යුතුය. කතන්දරකරුට දැනට පවතින හැෂ් ටැග් කිහිපයක් භාවිත කිරීමට හෝ ඔවුන්ගේම එකක් නිර්මාණය කිරීමට හැකිය. උදාහරණ වශයෙන්, #ප්‍රජාදැනුවත්භාවය, #මානසිකසෞඛ්‍ය, #දේශගුණිකවිපර්යාස. සහභාගිවන්නන්ට ඉහත සඳහන් කළ හැෂ් ටැග් භාවිත කර ඇති අන්දම සොයා ගැනීමට යොදා ගත හැකි මෘදුකාංග යෙදුම් (software applications) හඳුනා ගත හැක. මෙම ප්‍රවේශය මගින් කතාකරුවන්ගේ ප්‍රකාශන සමස්ත සමාජ ජාලය පුරා ව්‍යාප්ත කිරීමේ සුවිශේෂී වාසිය ලබා දෙයි. පුළුල් ප්‍රේක්ෂක පිරිසක් සමඟ සම්බන්ධ වීමේ අවස්ථාව උදා කරයි. මෙසේ සිදුවන්නේ පහත හේතු නිසාය.

- අන්තර්ගත වර්ගීකරණය (Categorizing Content): හැෂ් ටැග් ඔබගේ අන්තර්ගතය වර්ග කිරීමට උදවු කරයි. විශේෂිත මාතෘකා හෝ ප්‍රවණතා ගැන උනන්දුවක් දක්වන පරිශීලකයින්ට එය සොයා ගත හැක.
- ප්‍රේක්ෂකයින් ප්‍රමාණය වැඩිවීම (Expanding Audience) : ඔබ අදාළ සහ ජනප්‍රිය හැෂ් ටැග් භාවිත කරන විට, ඔබේ සමාජ මාධ්‍ය මිතුරන්ට/ අනුගාමිකයින්ට (followers) අමතරව එම හැෂ් ටැග් යොදා ගන්නා/භාවිත කරන (follow) හෝ සොයන පුද්ගලයින්ගේ අවධානයට ලක්විය හැකිය.
- ප්‍රවණතා උපයෝගී කර ගැනීම (Tracking Trends) : සමාජ මාධ්‍ය පරිශීලකයන් විසින් ජනප්‍රිය/ ප්‍රවණතාවක් වී ඇති මාතෘකා (trending topics) ගවේෂණය කරන බැවින් අදාළ හැෂ් ටැග් භාවිතා කිරීම හරහා අන්තර්ගතවල ව්‍යාප්තිය/ දෘශ්‍යතාව (content visibility) වැඩි කළ හැක. එහි දෘශ්‍යතාව වැඩි කළ හැක. එමගින් ඔබේ අන්තර්ගතය වර්තමාන ජනප්‍රිය සාකච්ඡාවල කොටසක් බවට පත් කරයි.

බලපෑම් කරන්නන් (influencers), මාධ්‍යවේදීන්, ප්‍රජාවන්, රාජ්‍ය නොවන සංවිධාන, සහ ඩිජිටල් කතා බෙදාහැරුම් ගැනීම/ප්‍රවර්ධනය කරන ඔබ දන්නා ඕනෑම අදාළ මාධ්‍ය ආයතන හඳුනාගෙන ඒවා සමඟ සම්බන්ධ වී කටයුතු කිරීම පිළිබඳ සිතන්න. මේවා උපායමාර්ගික හවුල්කරුවන් සහ පාර්ශ්වකරුවන්ට (strategic partners and allies) හිඳුසුන්ය. ඔබේ හවුල්කරුවන්ට සහ අනුගාමිකයින්ට (partners and followers) ඔබේ කතා ගැන දැන ගැනීමට සුදුසු මනා ප්‍රචාරණ සැලැස්මක් (promotional plan) සකසන්න. ප්‍රචාරණ සැලැස්මට උදෙසාගය ජනනය කිරීම, දියත් කිරීම, නිතිපතා බෙදාගැනීම, සංවාදයක් නිර්මාණය කිරීම සහ සම්බන්ධතාවය පවත්වා ගැනීම සඳහා පසු විපරම් කිරීම

(generating excitement, launching, sharing regularly, creating a conversation, and following up to maintain engagement) ආදිය පියවරෙන් පියවර ඇතුළත් විය යුතුය.

කතන්දර කීම සාර්ථක වීමට නම් කතන්දරකරුට පැහැදිලි ඉලක්ක හෝ අරමුණු තැබිය යුතුය. ඩිජිටල් කතන්දර අදාළ පාර්ශව දැකිය යුතුය - තීරණ ගන්නන්, කතන්දරකරුට සම්බන්ධ වීමට අවශ්‍ය ප්‍රජාවන්, සමාගම්, හිත සම්පාදකයින් සහ තමන්ගේම මිතුරු කවිය.

නව්‍ය ප්‍රවේශයන් නිරතුරුව සොයා බලන්න.විමෝචන අපේක්ෂිත ව්‍යාප්තිය සාක්ෂාත් කර ගැනීමේදී යම් උපාය මාර්ගයක් අකාර්යක්ෂම බව පෙනේ නම්, ව්‍යාපෘති ඉලක්ක සහ අරමුණු ළඟා කර ගැනීම සඳහා නව උපාය මාර්ග කෙරෙහි අනුවර්තනය වීමට සහ ඒවා ක්‍රියාත්මක කිරීම වෙනුවෙන් විවෘත වන්න.

ඩිජිටල් කතන්දර කීමේ තීරණාත්මක අංගයක් වන්නේ, ක්‍රියාවලිය පුරාවට සම්බන්ධ වූවන් තුළ හිමිකාරත්වය සහ ඒ වෙනුවෙන් ඔවුනට ඇති බලය (ownership and agency) පිළිබඳ හැඟීමක් වර්ධනය කිරීමයි. ප්‍රජා සංවිධාන සහ සම්මුඛ සාකච්ඡාවන්ට සහභාගිවූවන් ඩිජිටල් කතාවට සම්බන්ධ වන්නේ නම්, ඔවුන් ඩිජිටල් කතාව ඉදිරියේදී හිකුත් කිරීම/ පළ කිරීම (launch) පිළිබඳව හොඳින් දැනුවත්ව සිටිය යුතුය. කතාවට සම්බන්ධ වීම පිළිබඳ ඔවුන්ගේ එකඟතාවය දිගටම තහවුරු කිරීම සඳහා පසු විපරම් අන්තර්ක්‍රියා (follow-up interactions) පවත්වා ගැනීම ද ඇතුළුව ඔවුන් සමඟ විවෘත සන්නිවේදනයක් (open lines of communication) පවත්වා ගැනීම වැදගත් වේ. අන්‍යෝන්‍ය හිමිකාරත්වය (mutual ownership) සාර්ථක කතන්දර කීමේ ව්‍යාපෘතියක ප්‍රධාන අංගයකි. කතාව තමාගේම නොවන අවස්ථාවල දී, පටිගත කිරීම් සිදු කරන විට පවා, අන්තර්ගතයට සම්බන්ධ අය කෙරෙහි ගෞරවයක් සැමවිටම පවත්වා ගැනීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.

ඩිජිටල් කතාව ප්‍රකාශයට පත් කිරීමට පෙර, අන්තර්ගතය ගැන සැලකිලිමත් වෙමින්, කතන්දරකරු විසින් තමන්ට හෝ ඩිජිටල් කතාවට සම්බන්ධ වෙනත් අයට (ප්‍රජාව ද ඇතුළත්ව) ඇති විය හැකි ඕනෑම අවදානමක් සලකා බැලිය යුතුය. තමන්ගේ සහ වෙනත් සංස්කෘතීන්, ආගම්, ජාතිකත්ව, ආබාධ, වැනි කතාවේ ඇතුළත් සංවේදී තොරතුරු/මාතෘකා පිළිබඳව අවධානයෙන් සිටීම වැදගත් වේ. හඳුනාගත් අවදානම් තිබේ නම්, කතන්දරකරු විසින් ඒවා අවම කිරීමට සෑම විටම අවශ්‍ය පියවර ගත යුතුය.

සැසිය 7 පළ කිරීම සහ බෙදාහැරීම

සැසි කාලය - මිනිත්තු 30

හැඳින්වීම

මෙම ක්‍රියාකාරකමේදී, සහභාගිවන්නන් ඔවුන්ගේ සංස්කරණය කළ විඩියෝ හෝ ඩිජිටල් කතාව බාගත කර විය සමාජ මාධ්‍ය වේදිකාවල බෙදා ගන්නා ආකාරය ඉගෙන ගනු ඇත. ඔවුන් තෝරාගත් මාතෘකා පිළිබඳ අර්ථවත් සංවාදයක් ඇති කිරීම සඳහා ආකර්ෂණීය සිරස්තල (captions) නිර්මාණය කිරීමේ සහ ඔවුන්ගේ ප්‍රේක්ෂකයින් සමඟ අන්තර් ක්‍රියා කිරීමේ/ සම්බන්ධවීමේ (interacting) වැදගත්කම ද ගවේෂණය කරනු ඇත.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසානයේදී, සහභාගිවන්නන්ට කතා පළ කිරීමට, බෙදා ගැනීමට සහ සමාජ මාධ්‍ය භාවිත කිරීමට ඔවුන්ගේ කුසලතා වර්ධනය කර ගැනීමට හැකි වේ.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

ජංගම දුරකතන, මුදලක් වැය නොවන (නොමිලේ භාවිත කළ හැකි) ජංගම සංස්කරණ යෙදුම් (free mobile editing apps)

ක්‍රමවේදය

නිරූපණය, ප්‍රායෝගික අභ්‍යාස, සහ පුහුණුකරු විසින් කරනු ලබන ඉදිරිපත් කිරීම.

ක්‍රියාකාරකම මිනිත්තු 30

- සංස්කරණ යෙදුම්වල බෙදා හැරීමේ ක්‍රමවේද (share option) භාවිත කර ඔවුන්ට හුරුපුරුදු සමාජ මාධ්‍ය වේදිකා වෙත තම කතා බෙදාගන්නා මෙන් සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.
- ප්‍රේක්ෂකයින් ආකර්ෂණය කර ගත හැකි පරිදි ඔවුන්ගේ කතාව සඳහා සුදුසු සිරස්තලයක් (caption) ලිවීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.
- ඉන්පසු ප්‍රේක්ෂකයින් සමඟ සම්බන්ධවී ඔවුන් තෝරාගත් මාතෘකාව පිළිබඳ සංවාදයක් නිර්මාණය කිරීමට සහභාගිවන්නන්ගෙන් ඉල්ලා සිටින්න.



පියවර 8

සමාලෝචනය සහ ආවර්ජනය කිරීම (Review & Reflect)

හැඳින්වීම

කතන්දරකරුවාට ඔවුන්ගේ ඩිජිටල් කතාවේ ප්‍රතිඵලයක් ලෙස, ඔවුන් බලාපොරොත්තු වූ දේ සිදු වූයේ දැයි බැලීමට හෝ කතන්දරකරුවා ඉලක්ක සහ අරමුණු කෙතරම් හොඳින් සපුරා ඇත්ද යන්න මත බැලීමට ගත හැකි පියවර තිබේ. බලපෑම මැනීමට විශේෂිත වූ එක් ක්‍රමයක් නොමැති වුවද, ඩිජිටල් කතන්දරකරුවෙකුට ඔවුන්ගේ අන්තර්ගතයේ සාර්ථකත්වය සමාලෝචනය කිරීමට, සහ මැනීමට විවිධ උපාය මාර්ග භාවිත කළ හැකිය.

පොදු ඉඟි සහ සලකා බැලිය යුතු කරුණු:

බලපෑම මැනීමට භාවිත කරන මිනුම් (Metrics to measure impact)

සමාජ මාධ්‍ය විශ්ලේෂණ (social media analytics)

ඔබේ කතාව සමාජ මාධ්‍ය තුළ ප්‍රේක්ෂකයින් විසින් වැළඳ ගෙන ඇත්තේ කෙසේ දැයි අවබෝධ කර ගැනීම සඳහා, කතාව ප්‍රභව වූ පුද්ගලයින් ගණන (reach), දැකීම් වාර ගණන (impressions), සම්බන්ධීකරණ ගණන (engagements) (කැමැත්ත පළ කිරීම් [likes], අදහස් දැක්වීම් [comments], බෙදා ගැනීම් [shares]) සහ අනුගාමිකයන්ගේ වර්ධනය/ සමාජ මාධ්‍ය මිතුරන්ගේ වර්ධනය (follower growth) වැනි මූලික දත්ත විශ්ලේෂණය කරන්න.

ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාර (Audience Feedback)

අදහස් සහ අන්තර්ක්‍රියා වල (comments and interactions) ගුණාත්මක භාවය විමසන්න. ඔබේ අන්තර්ගතයට ප්‍රතිචාර වශයෙන් ඔවුන් ප්‍රශ්න අසනවාද? ඔවුන්ගේ පුද්ගලික කතා බෙදා ගන්නවාද?

ක්‍රියාවක් කිරීමේ/ ක්‍රියාත්මක වීමේ ඵලදායිතාවය (Call to Action [CTA] effectiveness)

ඔබේ ඩිජිටල් කතාවේ ක්‍රියාවක් කිරීමක්/ ක්‍රියාත්මක වීමක් (CTA) ඇතුළත් වනවා නම් (උදා: පළ කිරීම බෙදා ගැනීම (sharing the post), පෙත්සමක් අත්සන් කිරීම, යම් කිසි දෙයකට සහභාගී වීම, පුවත් ලිපියක් (newsletter) සඳහා ලියාපදිංචි වීම, යම් දෙයක් වෙනුවෙන් පරත්‍යාග කිරීම), ප්‍රේක්ෂකයින් සිදු කර ඇති ක්‍රියාමාර්ග ගණන මත බලන්න.

ප්‍රේක්ෂක ජනවිකාසය (Audience demographics)

ඔබේ අන්තර්ගතය සමඟ සම්බන්ධ වන්නේ කවුරුන්ද යන්න විශ්ලේෂණය කරන්න. වයස, ස්ථානය හෝ රාජ්‍යයන් අනුව සැලකූ විට ඔබ ඔබේ ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයින් වෙත ප්‍රභව වනවාද?



චිත්තවේගීය බලපෑම පිළිබඳ ආවර්ජනය (Reflect on Emotional Impact)

කතන්දර අනුභාවය/ කතාව ප්‍රේක්ෂකයින්ට දැනීම (Story Resonance)

කතාව ඔබ අදහස් කළ චිත්තවේගීය බලපෑම ඇති කළේ දැයි මෙහෙය කරන්න. ප්‍රේක්ෂකයින් ඔබ බලාපොරොත්තු වූ ආකාරයට වර්තන හෝ පණිවිඩය සමඟ සම්බන්ධ වුණාද?

ප්‍රේක්ෂක සහකම්පනය (Audience Empathy)

ඔබේ කතාව සහකම්පනය හෝ ක්‍රියාවක් සඳහා බලපෑමක් ඇති කළ බවට වන සලකුණු සොයන්න. මෙය පුද්ගලික අදහස් දැක්වීම් (personal comments), බෙදාගත් අත්දැකීම් (shared experiences) හෝ ඔබගේ පණිවිඩය මත පදනම්ව හිඟිචිත පියවර ගන්නා පුද්ගලයින් තරහා දැකිය හැක.

සෘජු ප්‍රතිචාර එකතු කරන්න (Gather direct feedback)

සමීක්ෂණ සහ මත විමසුම් (surveys and polls)

ඔබේ කතාව බෙදා ගැනීමෙන් පසු, ප්‍රේක්ෂකයින්ගේ ප්‍රතිචාර ලබා ගැනීම සඳහා සමීක්ෂණ හෝ මත විමසුම් භාවිත කරන්න. මෙය ඔබට සාර්ථක වූ දේ සහ නොවූ දේ තේරුම් ගැනීමට උපකාරී වේ.

ඉලක්ක කණ්ඩායම් (focus groups)

හැකි නම්, කුඩා ඉලක්ක කණ්ඩායමක් සංවිධානය කර ඔබේ ඩිජිටල් කතාව සමාලෝචනය කරවන්න. වයින් වහි බලපෑම, ස්වභාවය සහ පණිවිඩයේ පැහැදිලිභාවය (impact, tone, message clarity) පිළිබඳ ගැඹුරු ප්‍රතිචාර ලබාගත හැක.

දීර්ඝ කාලීන බලපෑම අධීක්ෂණය කරන්න

කතාව සමඟ ප්‍රේක්ෂකයින් හිරන්තරයෙන් සම්බන්ධවීම

කාලයත් සමඟ ප්‍රේක්ෂක හිරන්තර සම්බන්ධතාව හිරික්ෂණය කිරීමෙන් ඔබේ කතාව කල් පවතින බලපෑමක් ඇති කර ඇත්ද යන්න තක්සේරු කරන්න. මිනිසුන් ඔබේ අන්තර්ගතය නැවත බලනවාද? එය තවමත් බෙදා ගැනෙනවාද (sharing?)

කතාවේ පැතිරීම (Story Amplification)

සමාජ මාධ්‍ය/ වේදිකා හරහා ඔබේ ඩිජිටල් කතාව පැතිර යන ආකාරය පිළිබඳ අවධානය යොමු කරන්න. ප්‍රේක්ෂකයින් ඔබේ කතාව ඔවුන්ගේ වචනවලින් නැවත කියනවාද (retelling)? අනුවර්තනය කරනවාද/ ගැලපෙන පරිදි වෙනස් කරනවාද (adapting)?

අනාගත අන්තර්ගතයන් සඳහා වෙනස් වීම (Adjust for future content)

ඔබගේ කතා කීමේ උපාය මාර්ග අනාගතයේදී වැඩිදියුණු කර ගැනීම සඳහා ආවර්ජනය කිරීම් (reflections) භාවිත කරන්න. සාර්ථක වූ කරුණු වඩාත් ශක්තිමත් කරමින්, අසාර්ථක වූ කරුණු පිළිබඳව පරීක්ෂා කිරීම මෙහි අරමුණ වේ.

සැසිය 8

සමාලෝචනය සහ ආවර්ජනය කිරීම

සැසි කාලය - මිනිත්තු 45

හැඳින්වීම

මෙම ක්‍රියාකාරකමේදී සහභාගිවන්නන් ඩිජිටල් කතාවල බලපෑම තක්සේරු කිරීමට ඉගෙන ගනු ඇත. සහභාගිවන්නන් කතාවක බලපෑම මැන ගැනීම සඳහා සමාජමාධ්‍ය විශ්ලේෂණය, ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාර සහ සහකම්පන ඇගයීම (social media analytics, audience feedback, and empathy assessment) වැනි ඇගයීම් ක්‍රම ක්‍රියාත්මක කිරීමට හැකි වනු ඇත.

ඉගෙනුම් අරමුණු

සැසිය අවසානයේ දී, සහභාගිවන්නන්ට ප්‍රධාන කාර්ය සාධන දර්ශක (key performance indicators) භාවිත කරමින් ඩිජිටල් කතාවක ඵලදායිත්වය (effectiveness) තක්සේරු කිරීමට හැකි වේ. ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාර සහ සම්බන්ධවීම් දත්ත (audience feedback and engagement data) මත පදනම්ව වැඩිදියුණු කළ යුතු ක්ෂේත්‍ර හඳුනා ගැනීමට සහ අනාගත කතන්දර වැඩි දියුණු කිරීම සඳහා ක්‍රියාකළ යුතු ආකාරය පිළිබඳ ඉඟි අවබෝධ කර ගැනීමට හැකි වේ.

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

කසුන් සහ මිනාගේ කතාව/පිටපත, සමාජ මාධ්‍ය විශ්ලේෂණ සඳහා උදාහරණ දත්ත [කතාව ළඟා වූ පුද්ගලයින් ගණන (reach), දැකීම් වාර ගණන (impressions), සම්බන්ධවීම් ගණන (engagements)], ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාරවලින් නියැදියක් [sample audience feedback] (අදහස් දැක්වීම් [comments], සමීක්ෂණ ප්‍රතිචාර [survey responses], ඉලක්කගත කණ්ඩායම්වල සටහන් [focus group notes]), ක්‍රියාවක් කිරීම/ක්‍රියාත්මක වීම (Call to Action [CTA]) පිළිබඳ දත්ත, මාර්කට් පෑන, ෆ්ලිප් චාට් පත්‍ර

ක්‍රමවේදය

පියවර 3 (ආකෘතිය අංක 3) හි සපයා ඇති පිටපත පිළිබඳ කණ්ඩායම් සාකච්ඡාව, භූමිකාව රඟ දැක්වීම සහ ප්‍රායෝගික විශ්ලේෂණය.

- කසුන් සහ මිනාගේ පිටපත සමාලෝචනය කරන ලෙස සහභාගිවන්නන්ට පවසන්න.
- පුහුණුකරු එම කතාව ඩිජිටල් මාධ්‍ය තුළ ප්‍රචාරණය කළා යැයි සිතා දැනුණු ඉදිරිපත් කළ යුතුය:
 - සමාජ මාධ්‍ය දත්ත (උදා: කතාව ළඟා වූ පුද්ගලයින් ගණන [reach] -10,000; සම්බන්ධවීමේ අනුපාතය [engagement rate]-5%).
 - ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාර (උදා: "මේ කතාව මට මගේ පාසල් කාලය මතක් කරනවා", "මානසික සෞඛ්‍යය ගැන අවධානය යොමු කිරීම දැකීම සතුටක්")
 - ක්‍රියාවක් කිරීම/ක්‍රියාත්මක වීමේ (Call to Action [CTA]) ගණන (උදා: මානසික සෞඛ්‍ය තොරතුරු වෙත පිවිසීමට සබැඳියක් [link] ක්ලික් කිරීම -200).
- සහභාගිවන්නන් කුඩා කණ්ඩායම් වලට බෙදා ඔවුන්ට කාර්යයන් පවරන්න:
 - A කණ්ඩායම: සමාජ මාධ්‍ය දත්ත විශ්ලේෂණය කරන්න [උදා: කතාව ළඟා වූ පුද්ගලයින් ගණන (reach), දැකීම් වාර ගණන (impressions), සම්බන්ධවීම් ගණන (engagements)]
 - B කණ්ඩායම: සහකම්පනය සහ අනුභූතිය/ ප්‍රේක්ෂකයින්ට දැනීම පිළිබඳ ඉඟි අවබෝධ කර ගැනීම සඳහා ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාර සමාලෝචනය කරන්න.
 - C කණ්ඩායම: ක්‍රියාවක් කිරීමේ/ක්‍රියාත්මක වීමේ ඵලදායිතාවය (Call to Action[CTA] effectiveness) ඇගයීම (උදා: ක්ලික් කිරීම් හෝ ගත් ක්‍රියාමාර්ග).
 - D කණ්ඩායම: කතාව සමඟ ප්‍රේක්ෂකයින් නිරන්තරයෙන් සම්බන්ධවීමේ සහ කතාව පැතිරීමේ හැකියාවන් පිළිබඳ සාකච්ඡා කරන්න.
- කතාවේ ශක්තීන් සහ දුර්වලතා හඳුනාගෙන වැඩිදියුණු කිරීම් යෝජනා කරන ලෙස එක් එක් කණ්ඩායමෙන් ඉල්ලා සිටින්න.
- ඉන්පසුව, සෑම කණ්ඩායමක්ම ඔවුන්ගේ සොයාගැනීම් ඉදිරිපත් කරනු ඇත, ඒවා අතර:
 - කතාව කෙරෙහි හොඳින් එහි ඉලක්ක සපුරා ඇත්ද යන්න (උදා: සහකම්පනය ඇති කිරීම, ක්‍රියාත්මකවීමට බලපෑමක් ඇති කිරීම)
 - වැඩිදියුණු කිරීම සඳහා නිර්දේශ.
 - කණ්ඩායම් ඉදිරිපත් කිරීම් හරහා මතු වූ ප්‍රධාන අදහස් පහසුකම් සපයන්නාට ඉස්මතු කළ හැකිය.

නායය පත්‍රය

දිනය 1

වේලාව	සැසිය
පෙ.ව. 9.00 - 9.30	වැඩසටහනේ ආරම්භය
පෙ.ව. 9.30 - 10.30	කතන්දර කීම සහ ඩිජිටල් කතන්දර කීම හැඳින්වීම
පෙ.ව. 10.30 - 10.45	තේ විවේකය
පෙ.ව. 10.45 - 11.00	ඩිජිටල් කතන්දරයක් නිර්මාණය කිරීමේ පියවර
පෙ.ව. 11.00 - දහවල් 12.00	සැසිය 1 - කතන්දරයක් සඳහා අදහසක් නිර්ණය කරගැනීම
දහවල් 12.00 - ප.ව.1.00	සැසිය 2 - කතන්දරය සැලසුම් කිරීම
ප.ව. 1.00 - 2.00	දිවා ආහාරය
ප.ව. 2.00 - 2.40	සැසිය 3 - පිටපතක් ලිවීම
ප.ව. 2.40 - 3.20	සැසිය 4 - කතා පුවරුව ගොඩනැංවීම
ප.ව. 3.20 - 4.00	පළමු දිනය සාරාංශගත කිරීම, අමතර පැහැදිලි කිරීම්, සහ අවසානය

දිනය 2

වේලාව	සැසිය
පෙ.ව. 9.00 - 9.30	පළමු දිනයේ කටයුතු සිහිගැන්වීම
පෙ.ව. 9.30 - 10.00	සැසිය 5.1 - ඔබේ ජංගම දුරකතනය හඳුනා ගැනීම
පෙ.ව. 10.00 - 10.30	සැසිය 5.2 - තුනෙන් එකේ ඊතිය
පෙ.ව. 10.30 - 10.45	තේ විවේකය
පෙ.ව. 10.45 - 11.45	සැසිය 5.3 - මූලික කැමරා රූපරාමු ආකාර
පෙ.ව. 11.45 - ප.ව. 12.30	සැසිය 5.4 - විඩියෝ අනුපිලිවෙල
ප.ව. 12.30 - 1.15	දිවා ආහාරය
ප.ව. 1.15 - 2.15	සැසිය 5.5 - මූලික සම්මුඛ සාකච්ඡා විධික්‍රම
ප.ව. 2.15 - 3.15	සැසිය 6 - විඩියෝ සහ ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම් චිකතු කිරීම සහ කතාව නිර්මාණය
ප.ව. 3.15 - 3.45	සැසිය 7 - පළ කිරීම සහ බෙදාහැරීම
ප.ව. 3.45 - 4.30	සැසිය 8 - සමාලෝචනය සහ ආවර්ජනය කිරීම
ප.ව. 4.30 - 5.00	අමතර පැහැදිලි කිරීම්, වැඩසටහන සාරාංශගත කිරීම, වැඩසටහනේ අවසානය

**ජායාරෂප, විධියේ, ශ්‍රව්‍ය අන්තර්ගත භාවිතා කිරීම සඳහා
චකිතනාව ලබාදෙන ලිඛිත ප්‍රකාශය**

.....(ඩිජිටල් කතන්දරකරුගේ නම) විසින් නිර්මාණය කරන ලද ඩිජිටල් කතාවේ ජායාරෂප/විධියේගත කරනු ලැබීම සඳහා අනුමැතිය මෙයින් ලබාදෙමි.

මෙම ජායාරෂප/විධියේ ලබාගන්නා ලද්දේ (දිනය)
(නගරය/රට)
හි දී (ලබාගත් පුද්ගලයා).....
විසිනි.

ඩිජිටල් කතන්දරකරු මගේ මෙම ජායාරෂප සහ/හෝ පටිගත කිරීම් පහත කටයුතු සඳහා භාවිත කළ හැකි අවබෝධ කරගෙන චකිත වෙමි:

(ජායාරෂප/සහ හෝ පටිගත කිරීම් භාවිත කිරීමේ අරමුණු)

.....
.....

මම පහත දෑ අවබෝධ කරගෙන චකිත වෙමි:

- වාර්තා, වෙබ් අඩවි, සමාජ මාධ්‍ය නාලිකා ආදියෙහි මගේ ජායාරෂප සහ/හෝ විධියේ පළ කිරීමට ඉඩ ඇත.
- මුද්‍රිත ද්‍රව්‍ය, දැන්වීම් පුවරු, වෙබ් අඩවි සහ සමාජ මාධ්‍ය නාලිකා ආදියෙහි ඩිජිටල් කතාව ප්‍රවර්ධනය කිරීමට මගේ මෙම ජායාරෂප සහ/හෝ විධියේ භාවිත කළ හැකිය.
- මාධ්‍ය සංවිධානයන්ට අයත් සඟරා, පුවත්පත්, මාර්ගගත පුවත් මූලාශ්‍ර, සමාජ මාධ්‍ය නාලිකාවල මෙම ජායාරෂප සහ/හෝ මගේ විධියේ පළ කිරීමට අවසර ලබා දෙමි
- මෙම ජායාරෂප සහ/හෝ මගේ විධියේ ඕනෑම කාලයක දී, දේශීයව, ජාත්‍යන්තරව, සහ මගේම ප්‍රජාව තුළ භාවිතයට අවසර දෙමි

මම පහත දෑ අවබෝධ කරගෙන චකිත වෙමි:

- මට මගේ පළ කරන ජායාරෂප සහ/හෝ විධියේ අනුමත කිරීමට නොහැකි වනු ඇත.
- මගේ ජායාරෂප සහ/හෝ විධියේ භාවිතා කිරීම වෙනුවෙන් මට දැන් හෝ අනාගතයේ ගෙවීමක් සිදු නොකරනු ඇත.
- මට මේ ක්‍රියාවලිය පිළිබඳ යම් කනස්සල්ලක් ඇත්නම්, විය ඩිජිටල් කතන්දරකරුට දැන් පැවසීම හෝ ඒ පිළිබඳව දැන් ප්‍රශ්න අසා දැන ගැනීම සුදුසුය
- මගේ මෙම ජායාරෂප සහ/හෝ විධියේ ගත් හෝ සකස් කළ ඩිජිටල් කතන්දරකරු මගේ ජායාරෂප සහ/හෝ විධියේ තබාගන්නා තුරු මගේ සම්පූර්ණ නම සමඟ මෙම ලේඛනය ළඟ තබා ගනී.
- මට මෙම ලේඛනයේ පිටපතක් සහ ජායාරෂපයේ/විධියේවේ පිටපතක්, මට ඩිජිටල් කතන්දරකරුගෙන් ලිපියක් මගින් ඉල්ලා සිටිය හැක.
- මා පෙනී සිටින ජායාරෂප සහ විධියේ ඉවත් කරන ලෙස ඉල්ලා සිටීම ඇතුළුව, ඕනෑම මොහොතක, මෙම අවසරය අර්ධ වශයෙන් හෝ සම්පූර්ණයෙන් ඉල්ලා අස්කර ගැනීමට මට අයිතියක් ඇත.
- ලිඛිතව ඉල්ලා සිටියහොත්, ඩිජිටල් කතන්දරකරුවා විසින් කතන්දරකරුට පාලනය ඇති ජායාරෂප සහ/හෝ විධියේවල සියලුම පිටපත් ඉවත් කරනු ඇත.

වාචික සහ ලිඛිත දැනුවත් වකඟ්භාවය සඳහා පිරික්සුම් ලැයිස්තුව.

ඩිජිටල් කතන්දර කියන්නා ලෙස, බහුමාධ්‍ය ආවරණයට (multimedia coverage) ලක්වීමට වකඟ වන පුද්ගලයාට පහත සඳහන් දෑ සන්නිවේදනය කර ඒවා අවබෝධ කර ගෙන ඇති බව සහතික කර ගන්න.

ක්‍රියාවලිය පිළිබඳ

- සහභාගිවන්නන් සොයාගත් ආකාරය පිළිබඳ සටහනක් සහ ඔවුන්ගේ වාචික හෝ ලිඛිත කැමැත්ත පිළිබඳ වාර්තාවක් තිබේද?
- අවශ්‍ය වුවහොත් සහභාගිවන්නාගේ කැමැත්ත ඉවත් කර ගැනීමට ගත හැකි හොඳම ක්‍රමය පිළිබඳව ඔබ විසින් සාකච්ඡා කර විකඟ වී ඇත්ද?
- ඔවුන්ටවි කිසියම් ගැටළුවක් මතු වුවහොත් ඩිජිටල් කතන්දරකරු ලෙස ඔබව සම්බන්ධ කරගත හැකි ආකාරය ඔබ ඔවුන් වෙත දන්වා සිටියාද?
- බහුමාධ්‍ය ආවරණයේ සිටීමට දරුවෙකු කැමැත්ත පළ කරන්නේ නම්, වැඩිහිටි/දෙමව්පියෝ/භාරකරු 'ඔව්' යැයි පැවසීමට හැමුරු වුවද, 'නැත' යැයි පැවසීමට දරුවාට අයිතියක් ඇති බව ඔබ පැහැදිලිව ප්‍රකාශ කර සිටියාද?
- ඔවුන්ට ආරක්ෂිත යැයි හැඟෙන බවටත්, ඔවුන්ට කැමැත්ත ප්‍රකාශ කිරීමේ ලේඛනයේ පිටපතක් ඉල්ලා සිටිය හැකි බවටත් ඔබ සහතික කළාද?
- සහභාගිවන්නාගේ ඡායාරූපය/ කතාව පළ කිරීම හරහා සහභාගිවන්නා සෘණාත්මක තත්වයකට මුහුණ දීමේ අවදානමක් ඇත්දැයි, ඔබ අදාළ අන් අය සමඟ පරීක්ෂා කළේද? (උදා: සංවේදී කාරණා සමාජ ගත වීම හරහා)

සහභාගිවන්නා පිළිබඳ

- සහභාගිවන්නාට තම කතාව පැවසීමේදී ආරක්ෂිත සහ සුරක්ෂිත බවක් දැනෙනවාද?
- ඔබ ඔවුන්ගෙන් ලබාගත් ඡායාරූප සහ විඩියෝ භාවිතා කිරීමට සුදුසුයි දැයි බැලීමට සහභාගිවන්නාට පෙන්නුවා ද?

නිෂ්පාදනය පිළිබඳ

- ක්‍රියාවලිය පුරාවට සහභාගිවන්නාට කිසියම් හෝ අපහසුතාවයක් ඇති බවක් ඔබට හැඟුණාද? එසේ නම්, සහභාගිවන්නාට සහභාගි වීමට බැඳීමක් ඇතිකළ හෝ පීඩනයක් දැනුණු අවස්ථාවක් වේ නම් ඒ පිළිබඳ සලකා බලන්න. ඒවා සැලකිල්ලට ගනිමින්, අන්තර්ගත ප්‍රචාරණය පිළිබඳ ගත් තීරණ සමාලෝචනය කරන්න.
- ඔබ සහභාගිවන්නාගේ කතාවෙන් කුමන කොටස් පවසන්නේ ද සහ ඒවා කෙසේ පවසන්නේ ද යන්න ඔවුන්ට පැහැදිලි කළාද?
- සහභාගිවන්නා බෙදා ගැනීමට පැහැදිලිවම අකමැති වූ ඔවුන්ගේ කතාවේ කිසියම් කොටසක් පිළිබඳ සඳහන් කළාද? එසේ නම්, එම කොටස් ඔබේ කතන්දරයෙන් ඉවත් කරන්න.

බෙදාහැරීම සහ භාවිතය පිළිබඳ

- ඔබ ඔවුන්ගේ ඡායාරූප සහ වීඩියෝ භාවිත කළ හැකි ආකාරය පිළිබඳ උදාහරණ පෙන්වුවාද?
උදා: ජංගම දුරකතනය හරහා සබැඳි පිටු, සමාජ මාධ්‍ය පළ කිරීම් ,පින්තූර.
- ඔවුන්ගේ අසල්වැසින්, ප්‍රජාව, සෙසු ජාතිකයන් සහ ජාතික/ගෝලීය මාධ්‍ය මෙන්ම අනෙකුත් හවුල්කරුවන් විසින් මෙම පින්තූර භාවිත කළ හැකි බව සහ ඩිජිටල් අවකාශයට එක් වූ පසු ඔවුන්ගේ ඡායාරූප සහ වීඩියෝ දහස් ගණනක් /මිලියන ගණනක් දක්වා මිහිසුන්ට දැකිය හැකි බව ඔබ ප්‍රකාශ කළාද?
- ඔබ මෙම ඩිජිටල් කතාව සංවර්ධනය කිරීමේ අරමුණු සහ මෙය ඔවුන්ට සෘජු මූල්‍යමය ප්‍රතිලාභයක් ඇති නොකරන බව පැහැදිලි කළේද?
- චිත්‍ර, ඡායාරූප, ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම්, වීඩියෝ, ලේඛන (ඒවා පරිවර්තනය කිරීම ඇතුළුව) හෝ වෙනත් සහභාගිවන්නන් විසින් නිර්මාණය කරන ලද මාධ්‍ය ඔබ ඡායාරූපගත කර හෝ රූගත කර තිබේද? එසේ නම්, කරුණාකර ඊළඟ පිටුවේ දැක්වෙන අත්සන් කරන ලද ප්‍රකාශන හිමිකම් හිකුත් කිරීමේ ලේඛනයක් සම්පූර්ණකර විය සුරක්ෂිතව තබා ගන්න.

මුල් නිර්මාණ සඳහා ප්‍රකාශන හිමිකම් ලබාදීමේ ලේඛනය (Original media copyright release form)

පැහැදිලි කිරීම:

ධනාත්මක බලපෑමක් ඇති කිරීම සඳහා ප්‍රජාවන්ගේ හඬ, අදහස් සහ අත්දැකීම් මම (හම).....

 ප්‍රවර්ධනය කරමි. විඛේපිත, මෙම ප්‍රකාශනය අනර්ථයකින් නිරූපණය කර නොමැති අතර, මෙම නිර්මාණවල මුල්
 අයිතිකරුවන්ගේ අයිතිවාසිකම්වලට හරු කරනු ලැබේ. තම මාධ්‍ය නිර්මාණ සඳහා තම හිමිකම් පවත්වා ගැනීමට අති
 පුද්ගල අයිතියට සහය වීම සහ ඒවායේ ප්‍රතිනිෂ්පාදනය සඳහා ප්‍රකාශන හිමිකම් වගකීමෙන් යුතුව බෙදා ගන්නේ කෙසේද
 යන්න මෙයට ඇතුළත් වේ.

ධනාත්මක බලපෑමක් ඇති කිරීම සඳහා ප්‍රජාවන්ගේ හඬ, අදහස් සහ අත්දැකීම් ප්‍රවර්ධනය කිරීමේ අවශ්‍යතා සඳහා මෙම
 නිර්මාණ ප්‍රසිද්ධ කිරීම වෙනුවෙන්, ලොව පුරා විවිධ මාධ්‍යවල මෙම නිර්මාණ ප්‍රතිනිෂ්පාදනය කිරීමට මට අවසරය අවශ්‍ය

පුද්ගල අවසරය (individual release):

මෙම ලේඛනය මගින් ඉහත සඳහන් කළ ඩිජිටල් කතන්දරකරුවාට මෙහි විස්තර කර ඇති සහ මා විසින් නිර්මාණය කරන
 ලද මුල් නිර්මාණය හෝ නිර්මාණ ඕනෑම සම්ප්‍රදායික හෝ ඉලෙක්ට්‍රොනික් මාධ්‍ය ආකෘතියකින් හෝ වේදිකාවකින් (format or
 platform) ලොව පුරා, ඕනෑම කාලයකදී ප්‍රතිනිෂ්පාදනය කිරීමට, ප්‍රදර්ශනය කිරීමට සහ බෙදා හැරීමට මෙම ඩිජිටල්
 කතන්දරකරුට පමණක් සීමා නොවන (non-exclusive**) ප්‍රකාශන හිමිකම් ලබා දේ. (චිත්‍ර, ඡායාරූප, ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම්,
 විඩියෝ, ලේඛන (ඕනෑම භාෂාවකට පරිවර්තනය කිරීම ඇතුළුව) හෝ වෙනත් මාධ්‍ය). ඉහත සඳහන් කළ ඩිජිටල්
 කතන්දරකරුට මෙම අයිතීන් ලබා දීමට මගේ අවසරය ලබාදෙන බවට සහතික කරමි

නිර්මාපකයාගේ නම

ප්‍රකාශන හිමිකරුගේ නම

වයස (වයස අවුරුදු 18 ට අඩු නම්)

.....
 අත්සන

.....
 දිනය

නිර්මාණ පිළිබඳ විස්තරය

නිර්මාණය කළ වර්ෂය

නගරය, රට

නිර්මාතෘ/ප්‍රකාශන හිමිකම් දරන්නා දරුවෙකු නම් - වයස අවුරුදු 18ට අඩු - මෙම නිකුතුව දරුවාගේ නීත්‍යානුකූල භාරකරු
 විසින් ද අත්සන් කළ යුතුය:

ඉහත නම් කර ඇති දරුවාගේ හිතසානුකූල භාරකරු මා බවත් එම නිසා මෙම ප්‍රකාශන හිමිකම් භාවිතය සඳහා අවසර ලබා දෙන බවත් මම සහතික කරමි:

හිතසානුකූල භාරකරුගේ නම.....

දරුවා සමඟ ඇති සම්බන්ධතාවය.....

.....
භාරකරුගේ අත්සන

.....
දිනය

සාක්ෂිකරුගේ නම

සාක්ෂිකරු අනුබද්ධ ආයතනය

.....
සාක්ෂිකරුගේ අත්සන

.....
දිනය

[**මින් අදහස් වන්නේ ප්‍රකාශන හිමිකරු ඇය/ඔහු කැමති පරිදි ප්‍රතිනිෂ්පාදනය කිරීම දිගටම කරගෙන යාමේ අයිතිය තමාට තබා ගැනීමයි.]