



IŠTEKLIŲ RINKINYS

6 SEKA: Šakotosios istorijos struktūros kūrimas

Tikslinė grupė: pedagogai, jaunimo darbuotojai, mokytojai

Numatoma trukmė: 75–90 minučių

Kontekstas: formaliojo, neformaliojo ir savarankiško mokymosi aplinkos

Priemonės: stalai, kėdės, lenta/virtualioji lenta, atspausdinti arba skaitmeniniai šakotų istorijų šablonai, kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai.

Veiklos gali būti vykdomos individualiai, grupėse arba moderuojamose aplinkose, priklausomai nuo mokymo konteksto ir dalyvių poreikių.

1. TIKSLAI

- Šios sekos tikslas – padėti sukurti interaktyvios nuotykių knygos šakotą struktūrą. Pradedant nuo pagrindinio veikėjo ir ankstesnėse sekose nustatyto klimato iššūkio, kitas žingsnis – suplanuoti pagrindinius istorijos sprendimų taškus ir numatyti kiekvieno pasirinkimo pasekmes.
- Išmokyti taikyti nelineinio pasakojimo logiką, kai kiekvienas sprendimo taškas veda prie skirtingų pasakojimo atsišakojimų ir variacijų.
- Sukurti struktūrizuotą išsišakojantį žemėlapių arba scenarijų, kuris taps interaktyviosios nuotykių knygos pagrindu.
- Suprasti, kaip šakotosios struktūros gali atspindėti sprendimų priėmimą, individualią veiklą ir sisteminį sudėtingumą klimato veiksmų kontekste.

2. ETAPO APRAŠYMAS

Šiame etape planuojami pasirinkimai. Istorija įgauna išsišakojančių kelių formą, kurioje kiekvienas sprendimas veda prie skirtingų siužetų, pabrėžiant priežasties ir pasekmės santykį tarp veiksmų ir rezultatų; tiek gyvenime, tiek klimato krizėje.



Šakotasis pasakojimas nėra linijinis naratyvas: tai galimybių žemėlapis. Kiekvieną kartą, kai pagrindinis veikėjas susiduria su pasirinkimu, pasakojimas gali vystytis įvairiomis kryptimis. Kai kurie keliai veda prie teigiamų pokyčių; kiti atskleidžia sunkumus, dalinius nesėkmes ar netikėtas pasekmes. Ši struktūra leidžia skaitytojams ne tik skaityti apie klimato sprendimų sudėtingumą, bet ir jį patirti.

Ši seka skirta tos struktūros planavimui ir vizualizavimui prieš pradedant rašyti. Tai kūrybinis ir strateginis etapas, kurio metu dalyviai turi mąstyti kaip pasakotojai, sprendimų priėmėjai ir klimato klausimais sąmoningi piliečiai.

2.1. Kas yra šakotasis pasakojimas?

Šakotasis pasakojimas (dar vadinamas interaktyviu pasakojimu) yra suskirstytas į pasirinkimo taškus, dažnai vadinamus mazgais. Kiekviename mazge skaitytojui pateikiami du ar daugiau pasirinkimų, o kiekvienas pasirinkimas atveria naują šaką. Pasakojimas baigiasi, kai visos šakos pasiekia pabaigą, kuri gali būti optimistinė, pesimistinė arba kažkur tarp jų. Pagrindiniai komponentai:

- **Mazgai:** momentai, kai pagrindinis veikėjas (ir skaitytojas) turi pasirinkti.
- **Šakos:** pasakojimo keliai, kurie seka po kiekvieno pasirinkimo.
- **Rezultatai:** pasekmės kiekvienos šakos pabaigoje. Kas atsitinka dėl priimtų sprendimų.

2.2. Priežasties ir pasekmės logika klimato temoje

Klimato tematikos išsišakojančiame pasakojime kiekvienas pasirinkimas turi svarbą. Dalyviai raginami apmąstyti:

- **Trumpalaikes ir ilgalaikes pasekmes:** pasirinkimas, kuris padeda iš karto, gali turėti neigiamų ilgalaikių pasekmių, ir atvirkščiai.
- **Individualią ir kolektyvinę įtaką:** kai kurie sprendimai turi įtakos tik pagrindiniam veikėjui, kiti – plinta į bendruomenes ir ekosistemas.
- **Atstatomumą:** ar blogo pasirinkimo pasekmės galima panaikinti? Kai kuriais klimato scenarijais to padaryti neįmanoma.



2.3. Trys šakotų pasakojimų modeliai

Ne visos šakotosios istorijos turi tokią pačią struktūrą. Yra trys modeliai, kurių kiekvienas turi savo logiką ir privalumus. Pasirinkus tinkamą modelį prieš pradedant rašyti, sutaupoma daug laiko ir sukuriamą nuoseklesnę istoriją.

Standartinis medis

Paprasčiausia struktūra. Istorija prasideda viena scena, pasiekia pirmąjį sprendimo tašką ir susiskirsto į dvi ar daugiau atšakų. Kiekviena atšaka gali turėti savo antrąjį sprendimo tašką prieš pasiekiant pabaigą. Atšakos nesusilieja. Labiausiai tinka trumpesnėms istorijoms, pirmiesiems bandymams kurti išsišakojantį pasakojimą ir grupėms, kurios nori aiškos ir lengvai valdomos struktūros.

Siaurasis taškas

Istorija prasideda plačiai su daugybe išsiskiriančių šakų, tada kiekvieną kelią priverčia eiti per vieną neišvengiamą sceną – susiaurėjimą arba butelio kaklelį (angl., bottleneck) – prieš vėl atsiveriant link pabaigos. Butelio kaklelis yra tarsi atsiskaitymo momentas, kurio nė vienas skaitytojas negali išvengti, nepriklausomai nuo anksčiau padarytų pasirinkimų. Kiekvienas skaitytojas ten atvyksta suformuotas savo kelio, bet jie visi ten atvyksta. Labiausiai tinka istorijoms, kuriose klimato krizė reikalauja kolektyvinio tiesos momento ir kuriose autorius nori kontroliuoti vieną pagrindinę sceną, tuo pačiu siūlydamas pasirinkimus abiejose jos pusėse.

Perlų grandinė

Privalomų scenų - perlų, seka, sujungta pagrindine linija, su pasirinktiniais šalutiniais keliais, kabančiais nuo kiekvieno perlo. Kiekvienas skaitytojas praeina pro kiekvieną perlą; šalutiniai keliai siūlo skirtingas patirtis, nukrypimus ir atskleidimus, prieš vėl prisijungiant prie kito grandinės perlo. Labiausiai tinka ilgesnėms ar epizodiškesnėms istorijoms, vykstančioms keliose vietose ar laikotarpiais, ir grupėms, kurios nori išlaikyti autoriaus kontrolę per pagrindinius momentus, tuo pačiu įtraukdamos prasmingą pasirinkimą.



3. SIŪLomos VEIKLOS

Veikla 1 – Įvadas į šakojimosi logiką

Trukmė: 10–15 min

Susipažinkite su šakotojo naratyvo koncepcija, suraskite trumpus, konkrečius pavyzdžius arba remkitės pateiktais šablonais.

- Kas daro kiekvieną pasirinkimą sudėtingu ar įdomiu?
- Kurie pasirinkimai atrodo realistiškesni ar dramatiškesni?
- Kokios klimato pasekmės kyla dėl kiekvieno sprendimo?

2 užduotis – Šakotosios struktūros žemėlapis sudarymas

Trukmė: 25–30 min.

Naudokite šakotųjų schemų šabloną (1 priedas), kad suplanuotumėte savo istorijos struktūrą.

Patarimas: Pabaigos scenų apibrėžimas prieš rašant likusią istorijos dalį gali padėti struktūrizuoti istoriją ir apibrėžti jos turinį.

Standartinis medis (2 priedas), penki žingsniai:

- **1 žingsnis: Nustatykite pradžios sceną:** Kas yra pagrindinis veikėjas? Kur jis yra? Su kokia klimato problema jis susiduria pradžioje?
- **2 žingsnis: Pirmojo sprendimo taško nustatymas:** Koks yra pirmasis svarbus pasirinkimas, kurį turi padaryti pagrindinis veikėjas? Aprašykite du ar tris galimus variantus ir paklauskite: koks žmogus pasirenka kiekvieną iš jų?
- **3 žingsnis: Kiekvienos atšakos plėtojimas:** Kiekvienam pasirinkimui nubrėžkite, kas vyksta toliau: naujos scenos, komplikacijos, nauji personažai. Kiekviena atšaka turėtų skirtis tonu ir patirtimi.
- **4 žingsnis: antrojo sprendimo taško nustatymas (pasirinktinai):** vienoje ar keliose šakose įveskite antrąjį pasirinkimą. Tai taip pat yra momentas apsvarstyti, ar šakos susilieja, ar lieka atskirtos.



- **5 žingsnis: Pabaigų nustatymas:** Kiekviena siužeto linija turi baigtis. Sukurkite bent tris skirtingas pabaigas: vieną optimistišką, vieną sudėtingą ir vieną dviprasmišką arba atvirą.

Butelio kaklelis (3 priedas), šeši žingsniai:

- **1 žingsnis: Nustatykite pradinę sceną:** Kas yra pagrindinis veikėjas? Kur jis yra? Su koku klimato iššūkiu jis susiduria pradžioje?
- **2 žingsnis: Nustatykite pirmąjį sprendimo tašką:** Koks yra pirmasis svarbus pasirinkimas, kurį turi padaryti pagrindinis veikėjas? Apibūdinkite du ar tris galimus variantus. Kiekvienas variantas atveria skirtingą šaką, vedančią link butelio kaklelio.
- **3 žingsnis: Išplėtokite kiekvieną šaką:** Kiekvienam pasirinkimui nubrėžkite, kas vyksta toliau. Šakos turėtų būti tonaliai skirtingos; pagrindinio veikėjo situacija, santykiai ir žinios skiriasi priklausomai nuo pasirinktos krypties. Visos šakos turi įtikinamai vesti prie tos pačios butelio kaklelio scenos.
- **4 žingsnis: Parašykite kritinio taško sceną:** tai neišvengiamas momentas, kurį pasiekia kiekvienas skaitytojas, nepriklausomai nuo pasirinktos krypties. Apibrėžkite, kas čia vyksta, kodėl to negalima išvengti ir ką pagrindinis veikėjas įneša į šią situaciją iš savo ankstesnių pasirinkimų. Kritinis taškas turėtų atrodyti kaip atpildas, o ne atsitiktinumas.
- **5 žingsnis: Nustatykite antrąjį sprendimo tašką:** Po kritinės situacijos istorija vėl atsiveria. Koks naujas pasirinkimas laukia pagrindinio herojaus? Šis sprendimas turi didesnę reikšmę nei pirmasis, nes pagrindinis herojus dabar yra pasikeitęs dėl to, ką išgyveno.
- **6 žingsnis: Apibrėžkite pabaigas:** Kiekviena po butelio kaklelio atsirandanti šaka veda prie išvados. Sukurkite bent tris skirtingas pabaigas: vieną viltingą - optimistišką, vieną sudėtingą - pesimistišką, vieną dviprasmišką arba atvirą. Apsvarstykite, kaip kiekvienos pabaigos tonas siejasi su keliu, kuriuo buvo eita iki butelio kaklelio.



Perlų vėrinys (4 priedas), penki žingsniai:

- **1 žingsnis: Nustatykite grandinę:** Kiek perlų turės istorija? Trys ar keturi yra geras pradžios taškas. Kiekvienas perlas yra privaloma scena, su kuria susidurs kiekvienas skaitytojas. Trumpai pavadinkite kiekvieną perlą ir pažymėkite, ką pagrindinis veikėjas žino, jaučia ar prarado iki to momento, kai pasiekia tą perlą.
- **2 žingsnis: Parašykite perlus:** Kiekvienam perlui apibrėžkite pagrindinę sceną, kur yra pagrindinis veikėjas, kaip atrodo klimato iššūkis šioje istorijos stadijoje ir ką skaitytojas turi suprasti prieš palikdamas šią sceną. Perlai turėtų atrodyti užbaigti savaime, kaip skyriai.
- **3 žingsnis: Sukurkite šalutinius kelius:** Nuo kiekvieno perlo eina neprivalomos šakos. Nuspręskite, kiek šalutinių kelių turi kiekvienas perlas (paprastai pakanka vieno ar dviejų) ir kur kiekvienas iš jų veda: į aklavietę, atskleidžiančią praeities istoriją, alternatyvų maršrutą, siūlantį kitokią patirtį prieš vėl prisijungiant prie pagrindinės linijos, arba turtingesnę aplinkkelį su nedideliu savarankišku antriniu sprendimu.
- **4 žingsnis: Nustatykite sprendimo perlą:** Bent vienas perlas turėtų būti aktyvus sprendimo taškas, kuriame šoniniai keliai siūlo reikšmingai skirtingas patirtis, prieš vėl susiliečiant. Aiškiai pažymėkite šį perlą žemėlapyje ir užtikrinkite, kad abu jo šoniniai keliai vėl prisijungtų prie grandinės prie kito perlo.
- **5 žingsnis: Apibrėžkite pabaigas:** Paskutinis perlas veda prie pabaigų. Skirtingai nuo kitų perlų, paskutinis nesusijungia su pagrindine linija; jis atsiveria į dvi ar tris skirtingas pabaigas. Sukurkite bent vieną optimistišką, vieną pesimistišką ir vieną dviprasmišką pabaigą.

3 užduotis – žemėlapių vizualizavimas

Trukmė: 15–20 min.

Kai atsišakojimų struktūra yra suplanuota, galima sukurti vizualų žemėlapij. Jis gali būti įvairių formų, priklausomai nuo konteksto ir turimų priemonių:



- Rankomis nupieštos medžio diagramos arba srauto diagramos ant popieriaus arba didelio formato kortelių
- „Post-it“ užrašų žemėlapis ant sienos ar stalo
- Skaitmeninė srauto diagrama, naudojant tokias priemones kaip „Canva“ ar „Twine“
- Šablonai

Vizualus žemėlapis taps navigacijos įrankiu rašant istoriją tolesnėse sekose. Jame turėtų būti aiškiai parodyti sunumeruoti mazgai, pavadintos šakos ir spalvomis pažymėti pabaigos variantai (pvz., žalia – optimistiškas, raudona – pesimistiškas, geltona – dviprasmiškas).

4 užduotis – žemėlapių ir sprendimų taškų tikrinimas

Trukmė: 10–15 min

Patikrinkite visus kelius, pasekmes, atšakas, kurias būtų galima toliau plėtoti, ir apmąstykite klimato logiką: ar pasekmės yra realistiškos? Ar jos yra netikėtos?

4. SKAITMENINIŲ ĮRANKIŲ RINKINYS SEKAI REALIZUOTI

Ši seka gali apimti neprivalomus skaitmeninius įrankius, padedančius kurti ir vizualizuoti išsišakojančius istorijų žemėlapius bei pasakojimo struktūras.

Kategorija: Srauto diagramos ir išsišakojančiųjų žemėlapių įrankiai

- [Canva](#)
- [Twine](#) – atvirojo kodo įrankis interaktyvių šakotųjų istorijų ir prototipų kūrimui

5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE

Formaliojo švietimo kontekstas (pvz., mokykla)

- Integracija su kalbos menais: šakotųjų pasakojimų susiejimas su literatūrine priežasties ir pasekmės, pasakojimo struktūros bei žanro analize



- Tarpdisciplininis darbas su gamtos mokslais ar geografija: klimato pasekmių patikrinimas siekiant mokslinio tikslumo
- Rašytinis apmąstymas apie planavimo pasirinkimus kaip argumentacinis ar analitinis užsiėmimas

Neformalaus ir savaiminio mokymosi kontekstas (jaunimo organizacijose, bendruomenėse)

- Bendras žemėlapių kūrimas kaip grupės veiklos moderavimo priemonė, naudojant fizines medžiagas (didelį popierių, lipnias užrašų lapelius, spalvotus žymeklius)
- Kiekvienos atšakos vaidmenų žaidimas: dalyviai vaidina skirtingų pasirinkimų pasekmes, kad patikrintų savo pasakojimo logiką
- Bendruomenės pasakojimai: remiantis vietos aplinkos patirtimi kuriant atšakas ir rezultatus.

6. PRITAIKYMAS DALYVIAMS SU SLD

- Iš anksto parengti išsiskaidančių žemėlapių šablonai su jau nubrėžtomis dėžutėmis ir rodyklėmis, kuriuose reikia įterpti tik trumpą tekstą arba paveikslėlį
- Galimybė kiekviename mazge vietoj aprašymų naudoti paveikslėlius, simbolius ar piktogramas
- Supaprastinta šakojimosi struktūra: vienas sprendimo taškas, dvi šakos, dvi pabaigos
- Supratimą palengvinanti atšakų ir rezultatų spalvų kodavimo sistema
- Garsinės iliustracijos mazgų aprašymų ir atšakų pavadinimų skaitymui.

7. SUSIJUSI MOKYMO MEDŽIAGA

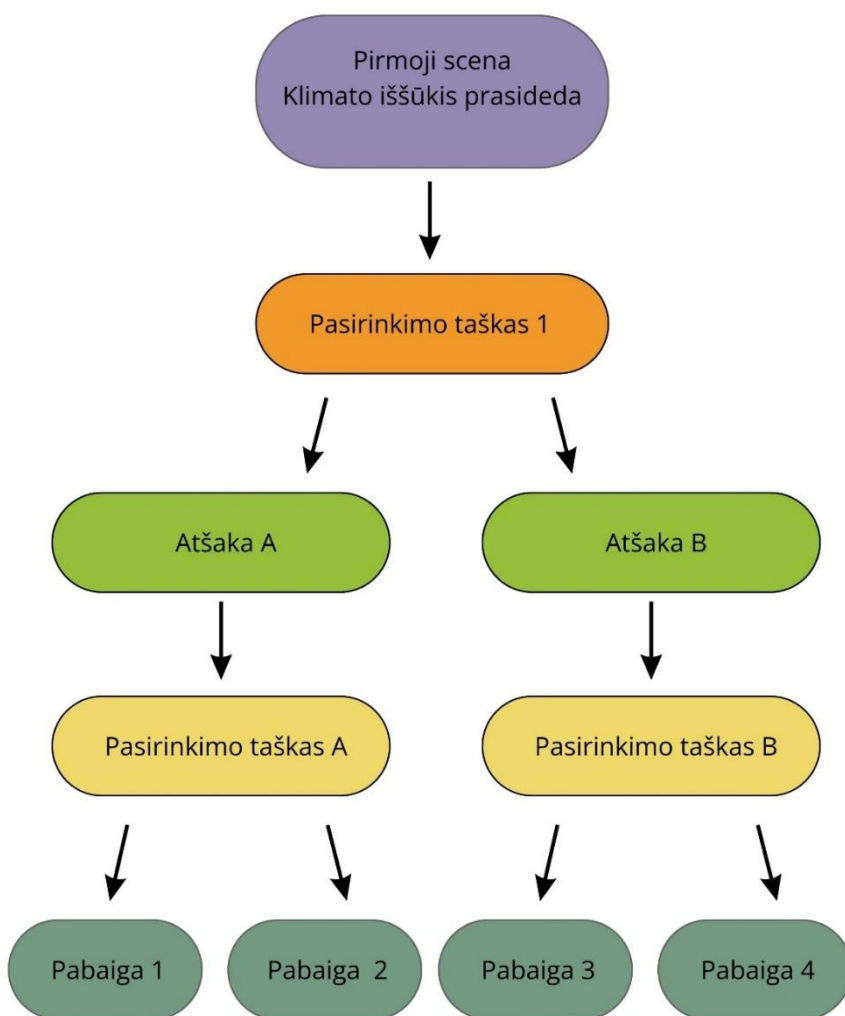
- [3 Pamoka – Įtraukiančių pasakojimų apie klimatą kūrimas](#)
- [4 Pamoka – Interaktyvaus pasakojimo technikos: vaidmenų žaidimas ir sprendimų priėmimas](#)
- [5 Pamoka – Skaitmeninių ir multimedijos priemonių naudojimas pasakojimams kurti](#)



ŠABLONAI:

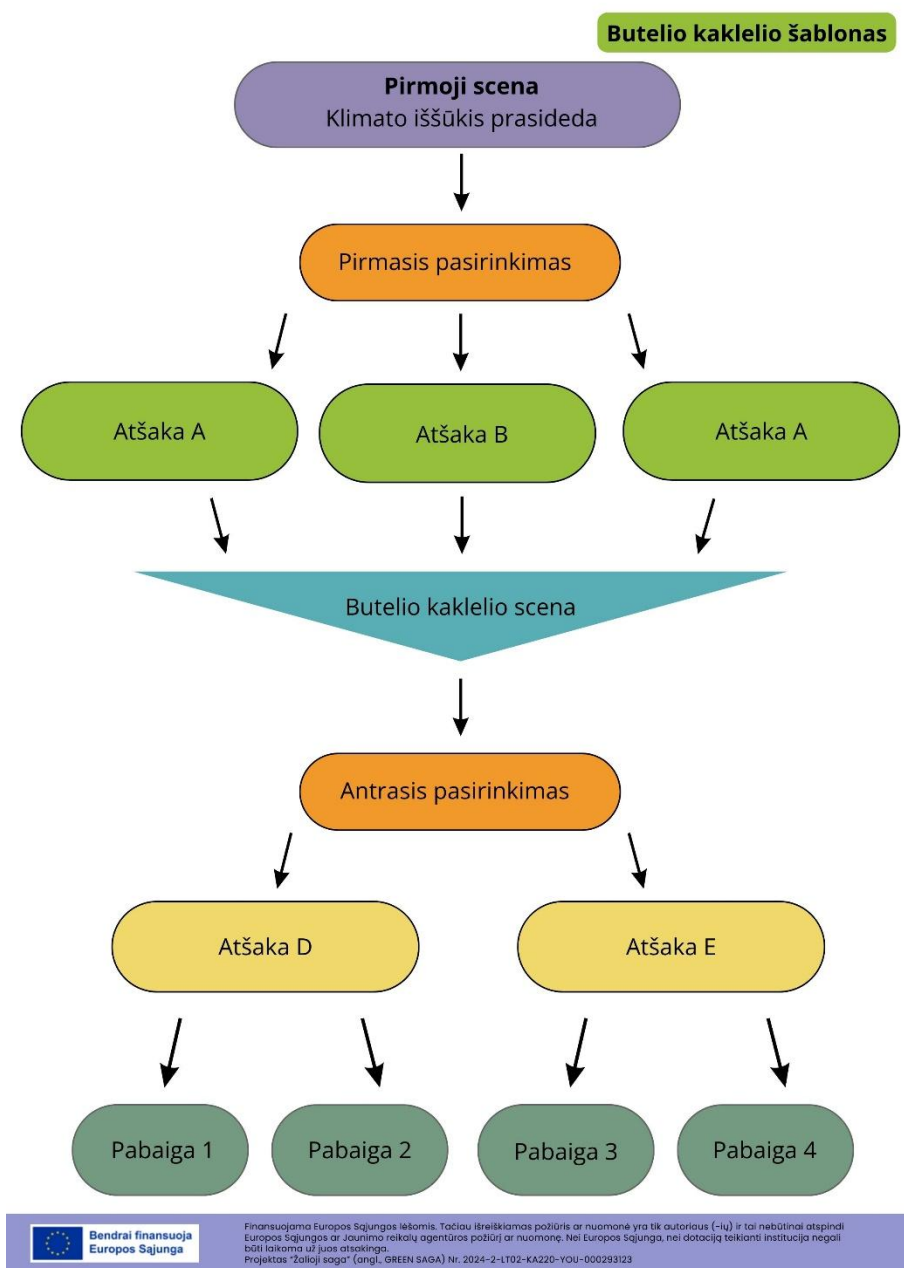
https://www.canva.com/design/DAHEe-dGOjI/BuUIfWZj7PFbQEVpxpziVw/edit?utm_content=DAHEe-dGOjI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Šakotojo pasakojimo šablonas





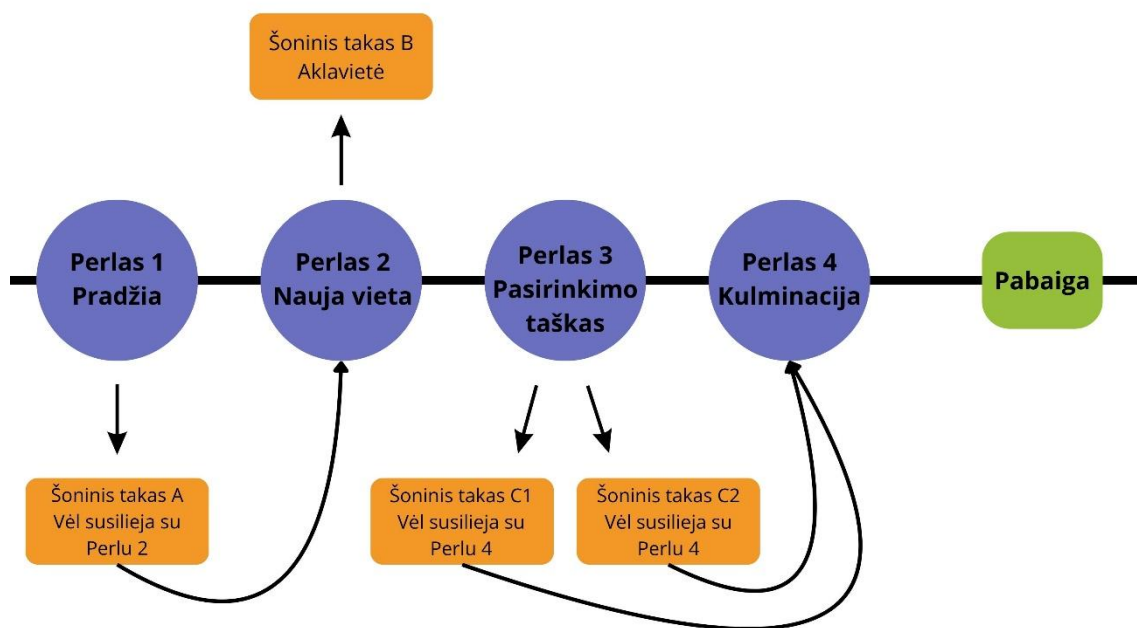
https://www.canva.com/design/DAHEf2dvr9E/C4JCuU8Z5FEQffMbmCQjXQ/edit?utm_content=DAHEf2dvr9E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





https://www.canva.com/design/DAHEgPjwh50/GhZWsVNNQDrD7BGAnnDpEQ/edit?utm_content=DAHEgPjwh50&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=harebutton

Perlių vėrinio šablonas





1 PRIEDAS

SEKA 6 – Išsišakojančių žemėlapių šablonas

Šakotosios istorijos struktūros kūrimas

1 ŽINGSNIS – Pirmoji scena

📍 Kur prasideda istorija?

Aprašykite aplinką: vietą, laiką, atmosferą. Ką mato ar jaučia pagrindinis veikėjas?

⚡ Su kokia klimato problema pagrindinis veikėjas susiduria šiuo metu?

Būkite konkretūs: sausra, potvyniai, tarša, miškų kirtimas, gyventojų perkėlimas...

2 ŽINGSNIS – 1 pasirinkimas

❓ Koks yra pirmasis svarbus pasirinkimas, kurį turi priimti pagrindinis veikėjas?

Aprašykite situaciją, verčiančią priimti sprendimą.



► Pasirinkimas A

Ką daro pagrindinis veikėjas?

► Pasirinkimas B

Ką daro pagrindinis veikėjas?

3 ŽINGSNIS – Siužeto plėtojimas

Išplėtokite, kas vyksta po kiekvieno pasirinkimo. Pridėkite naujų scenų, veikėjų, komplikacijų.

✿ Šaka A – Kas vyksta toliau?

Nauja scena, naujas veikėjas ar nauja komplikacija...

✿ Šaka B – Kas vyksta toliau?

Nauja scena, naujas veikėjas ar nauja komplikacija...

4 ŽINGSNIS – pasirinkimo taškas 2 (pasirinktinai)

Ar vienoje, ar abiejose šakose yra antrasis svarbus pasirinkimas? Užpildykite visus tinkamus variantus.

? Šaka A – Antrasis pasirinkimas

Aprašykite naują sprendimą...

? Šaka B – Antrasis pasirinkimas

Aprašykite naują sprendimą...



5 ŽINGSNIS – Pabaigos

Parašykite bent tris skirtingas savo istorijos pabaigas. Kiekviena iš jų turėtų būti savita.

🔧 Optimistiška pabaiga	☹️ Pesimistiška pabaiga	↔️ Dviprasmiška pabaiga
Padėtis pagerėja, bent iš dalies. Kas pasikeičia?	Viskas susiklosto blogai arba viskas prarandama. Kokios pasekmės?	Situacija lieka neišspręsta. Kas lieka atviras?

💡 Refleksija. Kuri pabaiga atrodo realistiškiausia? Kuri, jūsų nuomone, yra svarbiausia skaitytojams?

Jūsų apmąstymai:

Šakotojo pasakojimo šablonas

