



IŠTEKLIŲ RINKINYS

8 SEKA: Istorijos organizavimas skaitmeninėse ir interaktyviose formose

Tikslinė grupė: pedagogai, jaunimo darbuotojai, mokytojai

Numatoma trukmė: 60–90 minučių

Kontekstas: formaliojo, neformaliojo ir savarankiško mokymosi aplinkos

Priemonės: stalai, kėdės, lenta/virtualioji lenta, kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai, interneto ryšys, atspausdinti pasakojimo juodraščiai (jei yra)

Veiklos gali būti atliekamos individualiai, grupėje arba moderuojamose aplinkose, priklausomai nuo mokymosi konteksto ir mokinių poreikių.

1. TIKSLAI

Šios sekos tikslas – padėti dalyviams paversti savo pasakojimo struktūrą į struktūruotą skaitmeninį ir interaktyvų formatą.

Šios sesijos pabaigoje dalyviai sugebės:

- Susisteminti pasakojimo elementus į nelineinę struktūrą
- Nustatyti sprendimų taškus ir šakojimosi kelius
- Paversti pasakojimo idėjas į interaktyvias sekas
- **Parengti turinį skaitmeninėms platformoms (pvz., interaktyvios knygos, „Twine“ pagrįstos istorijos, „Genially“ pristatymai)**

Ši dalis žymi perėjimą nuo siužeto kūrimo ir veikėjų plėtojimo (3 - 7 Sekos) prie skaitmeninio įgyvendinimo.

Ypatingas dėmesys skiriamas aiškumui, prieinamumui ir logiškam eigos srautui, siekiant užtikrinti, kad interaktyvi struktūra išliktų suprantama, ypač jauniems dalyviams ir turintiems specifinių mokymosi sunkumų (SLD).



2. SEKOS APRAŠYMAS

Nustačius pagrindinį veikėją, klimato iššūkį ir pasakojimo arką, mokiniai dabar turi pertvarkyti istoriją į **skaitmeniniam formatui pritaikytą struktūrą**.

Skirtingai nuo tradicinio linijinio pasakojimo, interaktyvus pasakojimas reikalauja:

- Aiškių sprendimų taškų
- Alternatyvių kelių
- Kelių galimų baigčių
- Logiškų priežasties ir pasekmės ryšių

Prieš perkeliant į skaitmeninę priemonę, pasakojimas turi būti pertvarkytas.

2.1 Nuo linijinės istorijos iki interaktyvios struktūros

Dalyviai analizuoja savo istorijos eskizą ir nustato:

- Kur pagrindinis veikėjas priima sprendimus
- Kokie alternatyvūs veiksmai yra įmanomi
- Kokios pasekmės kyla po kiekvieno pasirinkimo
- Kur istorija gali baigtis (teigiama (optimistiška), neutrali ar neigiama (pesimistiška) pabaiga)

Remiantis [2 seka](#), kuri padeda nustatyti pagrindines švietimo žinutes, dalyviai gali apmąstyti:

- Ar kiekvienas pasirinkimas yra prasmingas?
- Ar pasekmės yra realistiškos?
- Ar kiekvienas kelias lieka susijęs su klimato tema?

Šis procesas užtikrina pasakojimo nuoseklumą prieš pradedant skaitmeninį įgyvendinimą. Daugiau informacijos rasite [6 sekoje](#).

2.2 Istorijos struktūros planavimas

Dalyviai sudaro **pasakojimo eigos planą - žemėlapi**, kuris gali apimti:



- Įvadą (kontekstą ir problemą)
- Pirmąjį pasirinkimo tašką
- Atsaką A / Atsaką B
- Antrąjį sprendimo tašką
- Kelis pabaigos variantus.

Jie gali naudoti:

- Popierines schemas
- Lipdukus
- Skaitmenines minčių žemėlapių kūrimo priemones (FigJam, Miro).

Tikslas – vizualizuoti struktūrą prieš perkeltant ją į skaitmeninę platformą. Daugiau informacijos rasite [7 sekoje](#).

3. SIŪLOMOS VEIKLOS

Veikla 1 – Nustatyti sprendimų taškus

Trukmė: 15–20 min.

Mokiniai perskaito savo istorijos juodraštį ir pabraukia:

- Įtampos momentus
- Situacijas, kuriose reikia pasirinkti
- Konfliktus, susijusius su klimato iššūkiu

Tada jie perrašo šiuos momentus struktūrizuotu formatu:

„Jei klimato herojus pasirenka..., tada...“

Tai padeda išsiaiškinti priežasties ir pasekmės ryšius.

Daugiau informacijos rasite [6 sekoje](#).

2 užduotis – Sukurkite interaktyvią schemą

Trukmė: 25–30 min.

1 priedo [1 darbalapis](#)

Dalyviai sukuria paprastą šakotąją struktūrą:



- Pradžia → Pasirinkimas 1 → Rezultatas A / Rezultatas B
- Kiekvienas rezultatas gali lemti naują pasirinkimą arba pabaigą

Mokytojai padeda mokiniams:

- Vengti pernelyg sudėtingų išsiskojimų
- Išlaikyti struktūrą lengvai valdomą
- Užtikrinti, kad kiekvienas kelias būtų užbaigtas

Pagrindinis šablonas gali apimti:

- Scenos numerį
- Trumpą aprašymą
- Pasirinkimo galimybes
- Nuorodą į kitą sceną

Ši struktūrizuota forma parengia turinį skaitmeninėms platformoms.

3 veikla – Pasirengimas skaitmeniniam perkėlimui

Trukmė: 20–30 min.

2 priedo 2 darbalapis

Norėdami parengti istorijos dokumentą skaitmeniniam perėjimui, t. y. importuoti jį arba atkurti skaitmeninėse priemonėse, dalyviai suskirsto turinį į trumpus skyrius, parengtus skaitmeniniam perkėlimui:

- Trumpi paragrafai (ne daugiau kaip 3 - 6 eilutės)
- Paprasta kalba
- Aiškūs pasirinkimo mygtukai (tik 2 - 3 variantai)
- Vizualus vietos apibūdinimas (paveikslėlių/piktogramų idėjos)

Kitas siūlomas žingsnis – „Scenų sąrašo“ dokumento sukūrimas, įskaitant:

- Scenos ID (pvz., S1, S2A, S2B)
- Aprašomąjį tekstą
- Pasirinkimo variantus



- Nuoroda į kitą sceną

4. SKAITMENINIŲ ĮRANKIŲ RINKINYS SEKAI REALIZUOTI

Čia pateikiama informacija apie skaitmeninius įrankius, kuriuos galima naudoti skaitmeniniam perėjimui arba istorijos įgyvendinimui skaitmeniniu ir interaktyviu formatu. Toliau pateikiamas siūlomų skaitmeninių įrankių ir platformų sąrašas.

Interaktyvių istorijų platformos

- Twine (žr. [4 pamoka, Skaitmeninių įrankių rinkinys_Twinery](#))
- Genially (žr. [12 seka, „Skaitmeninių įrankių rinkinys_Genially“](#))
- Canva (žr. [Skaitmeninis įrankių rinkinys_Canva](#))
- Google Slides (hipernuorodomis pagrįstam išsišakojimui)

Pasakojimų / istorijų žemėlapių kūrimo įrankiai

- Miro
- FigJam
- MindMeister
- Padlet
- Popierinės srautų diagramos

Mokytojai taip pat kviečiami susipažinti su [5-ąją pamoka](#), kurioje pateikiamos išsamios techninės rekomendacijos.

5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE

Formaliojo švietimo kontekstas (pvz., mokykla)

- Loginio struktūrizavimo užduotys
- Priežasties ir pasekmės analizė
- Srauto diagramos kūrimas kaip skaitmeninio raštingumo praktika
- Tarpdalykinė integracija (IKT + kalbos + aplinkosaugos ugdymas)



Neformalaus ir savaiminio mokymosi kontekstas (jaunimo organizacijos, bendruomenės aplinka)

- Grupinis istorijų / pasakojimų žemėlapių kūrimas
- Bendradarbiavimu pagrįstas sprendimų medžio kūrimas
- Įvairių istorijų eigos testavimas vaidmenų žaidimuose

6. PRITAIKYMAS MOKINIAMS SU SPECIFINIAIS MOKYMOSI SUTRIKIMAIS

- Pateikite iš anksto paruoštus srautų diagramų šablonus
- Atribokite pasirinkimų skaičių kiekvienam sprendimui (maks. 2)
- Naudokite spalvų kodavimą atšakoms
- Sprendimus žymėkite piktogramomis
- Pateikite iš dalies užpildytus pavyzdžius
- Pateikite paaiškinimą apie šakojimosi logiką
- Leiskite pasakoti žodžiu prieš struktūrizuojant

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](#)



PRIEDAS 1

DARBO LAPAS 1

INTERAKTYVIOS ISTORIJS SRAUTO DIAGRAMOS ŠABLONAS

Pasakojimo pavadinimas: _____

Klimato iššūkis: _____

Pagrindinis veikėjas: _____

Instrukcijos: Naudokite žemiau esančius langelius, kad nubraižytumėte savo interaktyvios istorijos struktūrą.

Scena / Žingsnis	Aprašymas / Pasirinkimai / Kitas epizodas
1 scena	Parašykite scenos santrauką ir nurodykite pasirinkimus → Kitos scenos ID
2 scena	Parašykite scenos santrauką ir nurodykite pasirinkimus → Kitos scenos ID
.....	Parašykite scenos santrauką ir nurodykite pasirinkimus → Kitos scenos ID
N scena	Parašykite scenos santrauką ir nurodykite pasirinkimus → Kitos scenos ID



2 PRIEDAS

2-as darbalapis

SCENŲ SĄRAŠO ŠABLONAS (SKIRTAS SKAITMENINIAM FORMATUI)

Instrukcijos: Užpildykite po vieną eilutę kiekvienai savo istorijos scenai.

Scenos ID	Pasakojimo tekstas (ne daugiau kaip 5 eilutės)	Pasirinkimas A →	Pasirinkimas B →	Pabaiga? (Taip/Ne)