



IŠTEKLIŲ RINKINYS

9 SEKA: Interaktyvios tekstinės nuotykių knygos kūrimas (pvz., „Twine“)

Tikslinė grupė: pedagogai, jaunimo darbuotojai, mokytojai

Numatoma trukmė: 90 minučių

Kontekstas: formaliojo, neformaliojo ir informacinio mokymosi kontekstai

Priemonės: kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai su įdiegta „Twine“ programa arba prieiga prie naršyklėje veikiančios versijos (twinery.org), 6 sekoje sukurta šakotų siužetų schema, interneto ryšys (pasirinktinai)

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

1. TIKSLAI

- Šios sekos tikslas – padėti paversti šakotąjį pasakojimo žemėlapią į funkcionalią, interaktyvią, tekstinę nuotykių knygą, naudojant „Twine“ ar lygiavertę skaitmeninę priemonę.
- Supažindinti, kaip kurti ir susieti teksto dalis „Twine“ programoje, paverčiant kiekvieną žemėlapio sceną ir sprendimų tašką į susijusius pasakojimo mazgus.
- Padėti suprasti pasakojimo nuoseklumą nelinijiniame pasakojime, užtikrinant, kad kiekviena ištrauka būtų savarankiška, bet prasmingai susijusi su tolesnėmis.
- Išmokyti pereiti nuo planavimo (žemėlapio) prie teksto kūrimo, sustiprinant 6-oje sekoje išvystytą priežasties ir pasekmės logiką.

Laukiami rezultatai: dalyviai gebės sukurti interaktyvią tekstinę istoriją („Twine“ prototipą).

2. SEKOS APRAŠYMAS

Čia istorija tampa interaktyvia tekstine patirtimi. Dėmesys skiriamas pasakojimo nuoseklumui ir ryšiui tarp skirtingų istorijos dalių. Kiekviena ištrauka turi būti savarankiška,



tačiau kartu natūraliai pereiti į vieną iš pateiktų pasirinkimų. Skaitytojas neturėtų jaustis pasimetęs ar staiga įmestas į sceną.

„Twine“ yra nemokama atviro kodo priemonė, leidžianti bet kam kurti interaktyvias, šakotąsias istorijas be kodavimo. Istorijos kuriamos kaip vizualus ištraukų tinklas, sujungtas nuorodomis. Kai skaitytojas paspaudžia nuorodą, jis pereina į kitą teksto dalį. Tai daro „Twine“ idealia aplinka 6-je sekoje sukurtų šakotųjų žemėlapių perkėlimui į realią, žaidybinę istoriją.

Ši seka nereikalauja pažengusių techninių įgūdžių. Akcentas lieka pasakojime. „Twine“ tiesiog suteikia struktūrą, leidžiančią naršyti po tą istoriją.

2.1. Kas yra „Twine“?

„Twine“ galima atsisiųsti nemokamai iš twinery.org ir naudoti tiesiogiai naršyklėje be jokios instaliacijos. Kiekvieną istoriją sudaro fragmentai. Fragmentas susideda iš teksto (vienos scenos ar momento pasakojimo turinio) ir nuorodų (žodžių ar frazių, kurias paspaudus skaitytojas patenka į kitą fragmentą). Vizualusis redaktorius rodo visus fragmentus kaip sujungtas dėžutes, todėl šakotą struktūrą galima pamatyti iš pirmo žvilgsnio.

Pagrindinės „Twine“ sąvokos, naudojamos šioje sekoje:

- **Ištrauka:** viena scena, momentas arba sprendimo taškas istorijoje. Atitinka vieną mazgą šakotajame žemėlapyje.
- **Nuoroda:** žodis ar frazė, įrašyta tarp dvigubų skliaustų [[]], jungianti vieną ištrauką su kita. Atitinka vieną rodyklę šakotajame žemėlapyje.
- **Pradinis fragmentas:** pirmasis fragmentas, kurį mato skaitytojas. Atitinka pradžios sceną.
- **Istorijos žemėlapis vaizdas:** vizuali visų ištraukų ir jų ryšių apžvalga, matoma „Twine“ redaktoriuje bet kuriuo metu.

2.2. Naratyvinis nuoseklumas šakotajame pasakojime

Kadangi skaitytojas gali patekti į bet kurį fragmentą iš skirtingų krypčių, kiekvienas fragmentas turi būti nuoseklus pats savaime. Kiekvieną kartą parašius fragmentą, verta paklausti:



- Ar šis fragmentas turi prasmę, net jei skaitytojas nepasirinko konkretaus kelio, kad jį pasiektų?
- Ar jis aiškiai parodo, kur yra pagrindinis veikėjas, su kuo jis susiduria ir ką turi nuspręsti?
- Ar tonas ir kalba natūraliai siejasi su pasirinkimu, kuris atvedė skaitytoją čia?

Tai yra pagrindinis interaktyviosios prozos pasakojimo iššūkis, ir būtent čia glūdi šio užsiėmimo edukacinė vertė: autorius turi mąstyti ne tik kaip rašytojas, bet ir kaip skaitytojas, atvykęs iš įvairių krypčių.

3. SIŪLOMOS VEIKLOS

Veikla 1 – Įvadas į „Twine“

Trukmė: 15–20 min

Susipažinkite su „Twine“ naudodamiesi šiais vadovais:

- **„Twine“ žinynas (oficialus)** – oficialus „Twine“ sąsajos vadovas, rekomenduojamas pradžios taškas visiems naujiems vartotojams:
twinery.org/reference
- **„Twine“ vadovas – Pirmoji istorija** – žingsnis po žingsnio instrukcija, kaip sukurti pirmąją istoriją su ištraukomis ir nuorodomis:
<https://twinery.org/cookbook/starting/twine2/firststory.html>
- **„A Total Beginner’s Guide to Twine“ (Adam Hammond)** – aiškus rašytinis vadovas, apimantis ištraukas, nuorodas ir pagrindinį formatavimą, skirtas vartotojams, neturintiems techninių žinių:
<https://www.adamhammond.com/twineguide/>

arba bet kokia kita medžiaga, kad sužinotumėte, kaip:

- Sukurti naują istoriją ir ją pavadinti
- Rašyti tekstą ištraukoje
- Sukurti nuorodą į naują ištrauką naudojant [[]] sintaksę
- Peržiūrėti istorijos žemėlapi, kad pamatytumėte šakojimosi struktūrą



- Paleisti istoriją, kad patikrintumėte, kaip ji skaitoma.

Kitas žingsnis – atidaryti „Twine“ ir pakartoti instrukcijas, sukuriant dviejų ištraukų mini istoriją. Tai užtikrina, kad visi susipažintų su pagrindiniais mechanizmais prieš pradėdami dirbti su tikra istorija.

2 užduotis – žemėlapių perkėlimas į „Twine“

Trukmė: 35–40 min

Dirbdami individualiai arba poromis, 6-os sekcijos šakotąjį žemėlapių perkeliame į „Twine“. Naudodamiesi žemėlapiu kaip gidu, atliekame šiuos veiksmus:

- **1 žingsnis. Sukurkite po vieną fragmentą kiekvienam mazgui:** kiekviena žemėlapyje nurodyta scena, sprendimo taškas ir pabaiga tampa atskiru fragmentu programoje „Twine“. Fragmentai pavadinami taip, kad atitiktų žemėlapi (pvz., „Pradinė scena“, „Sprendimas 1“, „Pabaiga A“).
- **2 žingsnis. Parašykite pradžios fragmentą:** parašomas pradžios scenos tekstas, kuris baigiasi pirmuoju pasirinkimu, pateiktu kaip dvi (arba trys) nuorodos.
- **3 žingsnis. Parašykite kiekvienos šakos fragmentą:** dirbdami šaka po šakos, parašykite kiekvienos scenos ir sprendimo taško tekstą, kiekviename fragmente aiškiai išlaikydami klimato iššūkį ir pagrindinio veikėjo situaciją.
- **4 žingsnis. Parašykite pabaigas:** kiekviena šaka baigiasi pabaigos ištrauka. Užtikrinkite, kad kiekvienos pabaigos tonas (optimistiškas, pesimistiškas, dviprasmiškas) būtų aiškiai perteiktas teksto kalba ir vaizdiniais.
- **5 žingsnis. Patikrinkite visas nuorodas:** naudodami „Twine“ istorijos žemėlapią peržiūrą, patikrinkite, ar visi fragmentai yra sujungti ir ar nė vienas fragmentas nėra likęs nesusietas arba netyčia neveda į aklavietę.

3 užduotis – Vidinis žaidimo testavimas

Trukmė: 15 min

Žaisdami istoriją nuo pradžios iki pabaigos, sekdami kiekvieną šaką paeiliui, siekiame patikrinti:

- Netinkamas arba trūkstamas nuorodas



- Ištraukas, kurios atrodo staigos, neišbaigtos arba nesusijusios su pasirinkimu, kuris į jas vedė
- Neatitikimus pagrindinio veikėjo situacijoje arba aplinkos kontekste tarp ištraukų
- Pabaigas, kurios dar neatrodo išbaigtos ar emociškai nuoseklios.

Visos problemos pažymimos tiesiogiai šakotajame žemėlapyje arba paprastame peržiūros kontroliniame sąraše, o pataisymai atliekami „Twine“ prieš kolegų testavimo sesiją.

4 veikla – Tarpusavio testavimas ir atsiliepimai

Trukmė: 35–40 min

Istorijomis keičiamasi su partneriu (ar kita grupe), kad būtų galima išbandyti vieni kitų nuotykių knygas. Atsiliepimai turėtų parodyti:

- Kuri šaka atrodė įdomiausia ir kodėl
- Bet kokį momentą, kai skaitytojas jautėsi sutrikęs ar pasimetęs
- Ar klimato problema išliko matoma ir reikšminga visą laiką
- Ar pabaigos atrodė pelnytos ir išskirtinės

Trumpas grupės aptarimas padeda išskirti bendrus iššūkius ir skatina dalyvius pasidalinti vienu pakeitimu, kurį reikėtų padaryti remiantis gautais atsiliepimais.

4. SKAITMENINIŲ ĮRANKIŲ RINKINYS SEKA REALIZUOTI

Ši seka sukurta naudojant „Twine“ kaip pagrindinį kūrimo įrankį. Papildomi įrankiai gali padėti rašyti, planuoti ir užtikrinti prieinamumą.

- „[Twine](https://twinery.org)“ – nemokamas, naršyklėje veikiantis interaktyvių istorijų redaktorius (twinery.org)
- „[Inklewriter](https://inklewriter.com)“ – naršyklėje veikiantis interaktyvių istorijų įrankis, paprastesnis nei „Twine“ ir puikiai tinkantis jaunesniems arba mažiau techninių žinių turintiems vartotojams; istorijos rašomos ir susiejamos vienoje supaprastintoje sąsajoje (inklewriter.com)



- „**Genially**“ – interaktyvus pateikimo įrankis, galintis vizualiai imituoti šakotąsias patirtis; naudingas pristatant ar dalijantis paruoštu pasakojimu su auditorija (genially.com)
- „**Obsidian**“ – užrašų susiejimo įrankis, kurio grafinis vaizdas atspindi „Twine“ istorijos šakojimosi logiką; naudingas planuojant ištraukų struktūrą ir ryšius prieš įvedant juos į „Twine“ (obsidian.md).

Priemonės prieinamumui gerinti

- „Read Aloud“ (<https://readaloud.app/>) – skirtas patikrinti, kaip ištraukos skamba, kai jos skaitomos garsiai

5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE

Formaliojo švietimo kontekstas (pvz., mokykla)

- Integracija į skaitmeninio raštingumo mokymo programas: nelineinio pasakojimo ir pagrindinių kūrimo įrankių pristatymas
- Darbas su kalbos dalykais: kūrybinis rašymas, pasakojimas žodžiu
- Vertinimo veikla: užbaigtas „Twine“ pasakojimas kaip kūrybinio portfelio dalis, demonstruojanti tiek rašymo, tiek skaitmeninius įgūdžius.

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

- Bendra kūrybinė veikla: poros arba mažos grupės prisiima atsakomybę už vieną atšaką ir savarankiškai rašo savo ištraukas, prieš jas sujungdamos
- Lankstus formatas: „Twine“ istorijos žemėlapis gali būti kuriamas palaipsniui per keletą sesijų, laikui bėgant pridėdant naujus fragmentus
- Viešas dalijimasis: užbaigtos istorijos gali būti eksportuojamos iš „Twine“ kaip HTML failai ir jomis dalijamasi per interneto svetainę, socialinius tinklus arba QR kodu.



6. PRITAIKYMAS MOKINIAMS SU SPECIFINIAIS MOKYMOSI SUTRIKIMAIŠ

- Supaprastinta istorijos struktūra: vienas sprendimų taškas, dvi atšakos, dvi pabaigos, naudojamas žemėlapių šablonas pritaikytas dalyviams su SLD
- Galimybė įrašyti ištraukų tekstą naudojant balso konvertavimo į tekstą įrankius, o ne spausdinti
- Iš anksto parengtas „Twine“ karkasas su jau įterptais ištraukų pavadinimais ir nuorodomis, kurį reikia tik užpildyti tekstiniu turiniu
- Įgarsinimo naudojimas: ištraukose galima įtraukti garso pasakojimą, naudojant „Twine“ medijos įterpimo funkcijas

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](#)