



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 3: Ustvarjanje protagonista "Podnebnega Heroja"

Ciljna skupina: Učitelji, Mladinski Delavci, Trenerji

Predvidena dolžina: 60 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Materiali in orodja: mize, stoli, tabla/virtualna tabla, internet, računalniki itd.

Aktivnosti se lahko izvajajo individualno, v sodelovanju ali v vodenih okoljih, odvisno od izobraževalnega konteksta in potreb študentov.

1. CILJI

- Cilj te sekvence je voditi udeležence pri ustvarjanju protagonista njihove pustolovske knjige z opredelitvijo "podnebnega junaka", povezanega s specifičnim podnebnim izzivom.
- Udeleženci bodo prepoznali osebnostne lastnosti, vrednote, motivacije in ranljivosti lika, da bi zgradili jasen in strukturiran profil protagonista, razumljiv in dostopen vsem, vključno z mladimi s specifičnimi učnimi težavami (SUT).
- Pomembno bo tudi zagotoviti, da je protagonist jasno povezan z izbranim podnebnim izzivom in da je sposoben ukrepati znotraj zgodbe.

(Za pripovedne in izobraževalne vidike o vlogi protagonista pri pripovedovanju podnebnih zgodb glejte [Učni Pripomoček 3](#))

2. OPIS SEKVENCE

Protagonist "Podnebni junakt" je osrednja figura knjige o pustolovščinah. Cilj ni ustvariti "popolnega junaka ali junakinjo", temveč lik, ki se sooča z resničnimi izzivi, ki zna sprejemati težke odločitve in iz prve roke izkusiti posledice svojih dejanj.



Morajo biti verodostojni, motivirani in sposobni soočiti se z notranjim “konfliktom”, s katerim se bodo srečali, kar jim bo omogočilo rast med pustolovščino. In seveda morajo biti močno povezani z izbrano podnebno temo. Kakšni so torej in katere korake moramo narediti, da prepoznamo in ustvarimo svojega junaka ali junakinjo?

2.1. Koncept Podnebnega Heroja

To bo mlada oseba, ki se bo morala soočiti z okoljskim problemom, se ga zavesti in ga imeti v središču pozornosti kot izziv, ki ga mora “rešiti”. Lik z omejitvami, a odločnostjo, s katerim se bralci lahko poistovetijo. Predlagamo lahko primere, ki niso nujno povezani s podnebjem, resnične like, ki lahko postanejo izhodišče ali preprosto izhodišče. Če izhajamo iz spolnih stereotipov, jih lahko ovržemo in uporabimo kot referenčno točko.

2.2. Osnovni elementi lika

Da bi opredelili protagonista, udeleženci odgovorijo na **preprosta in konkretna vprašanja**, ki omogočajo raznolike in nestandardizirane like.

- Kdo so?
- Kaj si želijo?
- Česa se bojijo?
- Kakšno življenje živijo?
- Kakšno je njihovo življenjsko okolje?
- S kakšnim podnebnim izzivom se soočajo?
- Kaj lahko izgubijo ali pridobijo s svojimi odločitvami?
- Ali se že zavedajo podnebnih sprememb ali jih odkrijejo med zgodbo?

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 - Viharjenje Možganov: Kdo je naš Podnebni Heroj ?

Dolžina: 10 - 15 minut

Učitelj spodbuja udeležence, da delijo ideje o protagonistu, s poudarkom na **izogibanju stereotipom** in ustvarjanju raznolikih likov.

Skupina razpravlja o:

- Starosti in življenjskem okolju (mesto, vas, gozd, otok, itd.)



- Kako okolje vpliva na lik
- Moči in slabosti
- Spretnostih ali pomanjkanju znanja v zvezi s podnebno problematiko
- Tem, kaj motivira lik k ukrepanju

Za podporo tej dejavnosti viharjenja možganov se lahko uporabi strukturiran delovni list (glej [Sekvenca 5](#)).

Aktivnost 2 - Protagonistov profil

Dolžina: 20–25 minut

Udeleženci izpolnijo strukturiran profilni list protagonista ([Aneks 1](#)), ki vključuje:

- Ime
- Starost
- Kje živijo
- Kaj radi počnejo
- Njihovo glavno težavo
- Podnebni izziv s katerim se soočajo
- Česa se bojijo izgubiti
- Njihov glavni strah
- Njihovo najbolj uporabno kvaliteto

Ta dejavnost je resnično pomembna, saj predstavlja prvo ustvarjalno fazo. Udeleženci lahko odgovorijo s kratkimi opisnimi besedili, predlagajo slike in/ali risbe, ki jim pomagajo "vizualizirati" svojega protagonista. Lahko omenijo resnične like, iz katerih črpajo navdih za »oblikovanje« svojega protagonista. Pomembno je, da svoje izbire utemeljijo, saj jim bo to dalo dodaten material, iz katerega se lahko opirajo, in jim bo pomagalo vizualizirati vedenje in dogodke v zgodbi. Poleg tega lahko razvijejo lik, osnovo podnebne teme, tako da si predstavljajo, da bi lahko bil znanstvenik, strokovnjak ali, nasprotno, nekdo, ki ne ve absolutno ničesar.



Aktivnost 3 - Nariši ali izgradi svojega “Podnebnega Heroja”

Dolžina: 15–20 minut

Udeleženci vizualizirajo svojega protagonista z uporabo:

- Prostoročne risbe ali
- Preprostih digitalnih grafičnih orodij (glej [Digitalno Orodjarno](#))

Ta dejavnost podpira vizualizacijo in pripravlja gradivo, ki ga je mogoče kasneje vključiti v Pustolovsko Knjigo.

Aktivnost 4 - Predstavitev lika

Dolžina: 15 - 20 minut

Na koncu aktivnosti 1, 2 in 3 vsak udeleženec ali skupina predstavi svojega protagonista in prejme povratne informacije. Sledijo predlagana vprašanja za podajanje povratnih informacij:

- Ali je podnebni junak jasno povezan z izbranim podnebnim izzivom?
- Ali ima lik jasne motivacije, prednosti in slabosti?
- Ali lahko ta protagonist v zgodbi vodi do smiselnih odločitev in posledic?

4. DIGITALNA ORODJARNA - Orodja za Sekvenco

To zaporedje lahko vključuje izbirna digitalna orodja za podporo vizualnemu ustvarjanju in predstavitvi likov. Udeležence prosimo, da rišejo, ne le zato, ker to olajša vizualizacijo likov, ampak tudi zato, ker bo knjiga morala vsebovati vrsto ilustracij, ki pojasnjujejo in podpirajo besedilo.

Spodaj na kratko navajamo nekaj orodij iz naše [Digitalne Orodjarne](#) in vas vabimo, da si ogledate [Učni Priročnik 5](#) za podrobna navodila o uporabi digitalnih orodij.

Kategorija: Orodja za ilustracije & slike

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [Vectr](#)
- [GIMP – GNU Image Manipulation Program](#)



[Sekvenca 11](#) je zelo uporabno za urejanje in prilagajanje slik za pripovedno uporabo.

5. KAKO UPORABITI TE AKTIVOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH UČNIH KONTEKSTIH

Formalni izobraževalni konteksti (npr. šola)

- Dejavnosti opisnega pisanja in analize značajev
- Ustna predstavitev kot komunikacijska vaja

Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostno okolje)

- Skupinsko ustvarjanje protagonista
- Umetniške in ustvarjalne dejavnosti
- Igranje vlog za "interpretacijo" lika

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE S SUT

- Predhodno strukturirane predloge listov značajev
- Možnost uporabe slik namesto besedila
- Uporaba ikon, ki predstavljajo čustva in značajske lastnosti
- Zvočna podpora za branje in razumevanje
- Daljši čas za opredelitev značajskih lastnosti
- "Vodena izbira" z vnaprej določenimi seznammi (npr. pogumen, radoveden, zaskrbljen itd.)

7. POVEZANI UČNI PROPOMOČKI

- [Učni Pripomoček 3: Oblikovanje prepričljivih podnebnih pripovedi](#)
- [Učni Pripomoček 4 – Interaktivne tehnike pripovedovanja zgodb \(Igranje vlog & odločanje\)](#)
- [Učni Pripomoček 5 – Uporaba digitalnih Digital & multimedijskih orodij za pripovedovanje zgodb](#)



Sofinancira
Evropska unija



ANEKS 1

PROTAGONISTOV PROFIL

Navodila: Ta dejavnost je resnično pomembna, saj predstavlja prvo ustvarjalno fazo.

Lahko se odzovete s kratkimi opisnimi besedili ali predlagate slike in/ali risbe, ki vam bodo pomagale "vizualizirati" vašega glavnega lika.

Ime	
Starost	
Kje živi?	
Kaj rad počne?	
Kateri je njegov glavni problem?	



**Sofinancira
Evropska unija**

Podnebno vprašanje s katerim se sooča ?	
Kaj tvega izgubiti?	
Glavni strah?	
Najbolj uporabna kvaliteta?	