



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 9: Ustvarjanje Interaktivne Pustolovske Knjige na Podlagi Besedila (npr. Twine)

Ciljna skupina: Učitelji, Mladinski Delavci, Trenerji

Okvirna dolžina: 90 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Gradivo: računalniki ali tablice z nameščenim programom Twine ali dostopom do različice, ki temelji na brskalniku (twinery.org), zemljevid razvejanja, izdelan v [Sekvenci 6](#), internetna povezava (neobvezno).

Dejavnosti lahko izvajamo individualno, v sodelovanju ali v vodenih okoljih, odvisno od izobraževalnega konteksta in potreb udeležencev

1. CILJI

- Cilj te sekvence je podpreti preoblikovanje razvejanega zemljevida zgodbe v funkcionalno, interaktivno besedilno pustolovsko knjigo z uporabo orodja Twine ali enakovrednega orodja.
- Sekvenca predstavlja, kako ustvariti in povezati odlomke v orodju Twine, pri čemer se vsak prizor ter odločitvena točka z zemljevida prevedeta v povezana pripovedna vozlišča.
- Razvija razumevanje pripovedne skladnosti v nelinearnem pripovedovanju zgodb in zagotavlja, da je vsak odlomek samostojen, a hkrati smiselno povezan s tistimi, ki sledijo.
- Sekvenca podpira prehod od načrtovanja (zemljevid) k avtorstvu (besedilo) in krepi logiko vzroka in posledice, razvito v [Sekvenci 6](#).

OTIPLJIV REZULTAT: udeleženci bodo ustvarili interaktivno besedilno zgodbo, ki jo je mogoče igrati (prototip Twine).

2. OPIS SEKVENCE

Tukaj zgodba postane interaktivna izkušnja, ki temelji na besedilu. Poudarek je na pripovedni skladnosti in povezavi med različnimi deli zgodbe. Vsak odlomek mora biti



samostojen, hkrati pa mora naravno voditi do naslednje izbire. Bralec se nikoli ne sme počutiti izgubljenega ali nenadoma padenega v prizor.

Twine je brezplačno orodje z odprto kodo, ki vsakomur omogoča ustvarjanje interaktivnih, razvejanih zgodb brez pisanja kode. Zgodbe so zgrajene kot vizualna mreža odlomkov, povezanih s povezavami. Ko bralec klikne povezavo, se premakne na naslednji odlomek. Zaradi tega je Twine idealno okolje za prevajanje zemljevidov razvejanosti, ustvarjenih v sekvenci 6, v resnično, igralno zgodbo.

Ta sekvenca ne zahteva naprednih tehničnih znanj. Poudarek ostaja na pripovedovanju zgodb. Twine preprosto zagotavlja strukturo, ki omogoča navigacijo po tej zgodbi.

2.1. Kaj je Twine?

Twine je brezplačno na voljo na twinery.org in ga je mogoče uporabljati neposredno v brskalniku brez namestitve. Vsaka zgodba je sestavljena iz odlomkov. Odlomek vsebuje besedilo (pripovedno vsebino enega prizora ali trenutka) in povezave (besede ali besedne zveze, ki bralca ob kliku popeljejo do naslednjega odlomka). Vizualni urejevalnik prikazuje vse odlomke kot povezane okvirje, zaradi česar je razvejana struktura vidna na prvi pogled.

Ključni koncepti Twine, ki so uporabljeni v tej sekvenci:

- **Odlomek:** posamezen prizor, trenutek ali odločilna točka v zgodbi. Ustreza enemu vozlišču na zemljevidu razvejanja.
- **Povezava:** beseda ali besedna zveza v dvojnih oklepajih [[]], ki povezuje en odlomek z drugim. Ustreza eni puščici na zemljevidu razvejanja.
- **Začni odlomek:** prvi odlomek, ki ga bralec vidi. Ustreza uvodnemu prizoru.
- **Pogled zemljevida zgodbe:** vizualni pregled vseh odlomkov in njihovih povezav, ki je kadar koli viden v urejevalniku Twine.

2.2. Pripovedna skladnost v razvejani zgodbi

Ker lahko bralec do katerega koli odlomka pride iz različnih smeri, mora biti vsak odlomek sam po sebi koherenten. Za vsak napisani odlomek se je vredno vprašati:

- Ali je ta odlomek smiseln, tudi če bralec ni ubral določene poti, da bi do njega prišel?



- Ali jasno prikazuje, kje je protagonist, s čim se sooča in kaj se mora odločiti?
- Ali se ton in jezik naravno povezuje z izbiro, ki je bralca pripeljala sem?

To je osrednji pripovedni izziv interaktivne fikcije in v tem je tudi izobraževalna vrednost vaje: avtor mora razmišljati ne le kot pisatelj, temveč kot bralec, ki prihaja iz več smeri.

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 - Uvod v Twine

Dolžina: 15-20 minut

Spoznajte Twine z naslednjimi vadnicami:

- **Twine Reference (official)** – uradni vodnik po vmesniku Twine, priporočena izhodiščna točka za vse nove uporabnike: twinery.org/reference
- **Twine Cookbook – First Story** – podroben vodnik za ustvarjanje prve zgodbe z odlomki in povezavami: twinery.org/cookbook/starting/twine2/firststory.html
- **A Total Beginner's Guide to Twine (Adam Hammond)** – jasen pisni vodnik, ki zajema odlomke, povezave in osnovno oblikovanje, zasnovan za netehnične uporabnike: adamhammond.com/twineguide

ali katero koli drugo predstavitev, da se naučite:

- Ustvariti novo zgodbo in jo poimenovati
- Pisati besedilo v odlomku
- Ustvariti povezavo do novega odlomka z uporabo sintakse `[[ ]]`
- Ogledati si zemljevid zgodbe, da vidite strukturo razvejanja
- Predvajati zgodbo, da preizkusite, kako se bere

Naslednji korak je ponovno odprtje Twine in ustvarjanje mini zgodbe z dvema odlomkoma. To zagotavlja, da se vsi seznani z osnovnimi mehanizmi Twine, preden se lotijo prave zgodbe.

Aktivnost 2 - Prenos zemljevida v Twine

Dolžina: 35-40 minut

Pri individualnem delu ali delu v parih prenesemo zemljevid razvejanja iz Sekvence 6 v Twine. Z uporabo zemljevida kot vodila sledijo naslednji koraki:



- **Korak 1 – Ustvarite en odlomek na vozlišče:** Vsak prizor, točka odločitve in konec na zemljevidu postane ločen odlomek v jeziku Twine. Odlomki so poimenovani tako, da se ujemajo z zemljevidom (npr. “Uvodna scena”, “Odločitev 1”, “Konec A”).
- **Korak 2 – Napišite uvodni odlomek :** Napišite besedilo uvodnega prizora, ki se konča s prvo izbiro, ki je predstavljena v dveh ali treh različicah.
- **Korak 3 – Napišite odlomke vej:** Delajte vejo za vejo in napišite besedilo vsakega prizora in točke odločitve, pri čemer naj bosta podnebni izziv in situacija protagonista jasno prisotna v vsakem odlomku.
- **Korak 4 – Napišite konce zgodbe:** Vsaka veja se zaključi s koncem. Zagotovite, da je vsaka različica konca (poln upanja, težaven, dvoumen) jasno izražena skozi jezik in slikovni material besedila.
- **Korak 5 – Preverite vse povezave:** Z uporabo zemljevida zgodbe v programu Twine preverite, ali so vsi odlomki povezani in da noben odlomek ni nepovezan ali nenamerno vodi v slepo ulico.

Aktivnost 3 - Notranji Preizkus Igre

Dolžina: 15 minut

Zgodbo preigrate od začetka do konca, pri čemer sledite vsaki veji posebej. Cilj je preveriti:

- Prekinjene ali manjkajoče povezave
- Odlomke, ki se zdijo nenadni, nepopolni ali nepovezani z izbiro, ki je do njih privedla
- Nedoslednosti v položaju protagonista ali podnebnem kontekstu med odlomki
- Konce, ki še niso dokončani ali čustveno skladni

Vse težave se zabeležijo neposredno na zemljevidu vej ali na preprostem kontrolnem seznamu za ponovitev, popravki pa se opravijo v programu Twine pred sejo medsebojnega testiranja.

Aktivnost 4 – Vzajemno testiranje in povratne informacije

Dolžina: 35–40 minut

SZgodbe se izmenjujejo v dvojicah ali skupini, kjer drug drugemu igramo Pustolovske Knjige. Povratne informacije se osredotočajo na:



- Katera veja se je zdela najbolj privlačna in zakaj
- AVsak trenutek, ko se je bralec počutil zmedenega ali izgubljenega
- Dejstvo, če je podnebni izziv ostal viden in pomenljiv skozi celotno igro
- Konce zgodb, če so se zdeli zasluženi in izraziti

Kratek skupinski pogovor izpostavi skupne izzive in udeležence pozove, naj delijo eno spremembo, ki jo je treba narediti na podlagi prejetih povratnih informacij.

4. DIGITALNA ORODJARNA VIROV – Orodja za Sekvenco

Ta sekvenca je zgrajena okoli Twine kot glavnega orodja. Dodatna orodja lahko podpirajo pisanje, načrtovanje in dostopnost.

- **Twine** - brezplačen interaktivni urejevalnik zgodb, ki temelji na brskalniku (twinery.org)
- **Inklewriter** - interaktivno orodje za zgodbe, ki temelji na brskalniku, enostavnejše od Twine in primerno za mlajše ali manj tehnično podkovane uporabnike; zgodbe so napisane in povezane v enem samem poenostavljenem vmesniku (inklewriter.com)
- **Genially** - interaktivno orodje za predstavitve, ki lahko vizualno simulira izkušnje razvejanja; uporabno za predstavitev ali deljenje končne zgodbe z občinstvom (genially.com)
- **Obsidian** - orodje za povezovanje zapiskov, katerega grafični prikaz odraža logiko razvejanja zgodbe Twine; uporabno za načrtovanje strukture odlomkov in povezav pred njihovim vnosom v Twine (obsidian.md)

Kategorija: Dostopnost

- Read Aloud (razširitev brskalnika) – za testiranje, kako se odlomki slišijo, ko jih preberemo na glas

5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalni izobraževalni konteksti (npr. šola)



- Integracija z učnimi načrti za digitalno pismenost: uvedba hiperbesedila, nelinearne pripovedi in osnovnih orodij za avtorstvo
- Medpredmetno delo z jezikovnimi umetnostmi: pisanje za bralca, koherenca in pripovedni glas v interaktivni leposlovni literaturi
- Dejavnost ocenjevanja: dokončana zgodba Twine kot ustvarjalni del portfelja, ki prikazuje tako pisne kot digitalne spretnosti

Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostno okolje)

- CSodelovalno avtorstvo: pari ali majhne skupine prevzamejo odgovornost za eno vejo in samostojno napišejo svoje odlomke, preden jih povežejo
- Format »drop-in«: zemljevid zgodbe Twine je mogoče graditi postopoma v več sejah, sčasoma pa se dodajajo novi odlomki
- Javna skupna raba: dokončane zgodbe je mogoče izvoziti iz Twine kot datoteke HTML in jih deliti prek spletne strani, zaslona ali natisnjene kode QR

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE S SUT

- Poenostavljena struktura zgodbe: ena odločitvena točka, dve veji, dva konca, ujemanje različice za študente s SUT s predllogo zemljevida razvejanja zgodbe
- Možnost narekovanja besedila odlomka z orodji za pretvorbo glasu v besedilo namesto tipkanja
- Predhodno izdelano ogrodje Twine z imeni odlomkov in povezavami, ki so že na mestu, zahteva le izpolnjevanje besedilne vsebine
- Zvočna podpora: odlomki lahko vključujejo zvočno pripoved z uporabo funkcij Twine za vdelavo medijev.

7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI

- [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](#)