



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 15: Orodje za testiranje igre & povratne informacije

Ciljna skupina: Učitelji, Mladinski Delavci, Trenerji

Predvidena dolžina: 2–3 ure (brez dodatnega časa za ponovno testiranje)

Kontekst: Ta sekvenca podpira ustvarjalce pri terenskem testiranju njihove digitalne interaktivne zgodbe s ciljno publiko.

Udeležence vodi skozi opazovanje igre, zbiranje povratnih informacij, analizo rezultatov in načrtovanje revizij zgodbe za izboljšanje uporabnosti, razumevanja in angažiranosti.

1. CILJI

Do konca te sekvence bodo udeleženci znali:

- Testirati Interaktivno Pustolovsko Knjigo z resničnimi uporabniki
- Sistematično opazovati vedenje igralcev
- Zbrati strukturirane povratne informacije
- Prepoznati težave z uporabnostjo, jasnostjo in dostopnostjo
- Izvajati iterativne izboljšave

2. OPIS SEKVENCE

Ta sekvenca uvaja strukturirani cikel testiranja igre:

1. Priprava seje testiranja
2. Opazovanje uporabnikov, ki komunicirajo z zgodbo
3. Zbiranje povratnih informacij igralcev
4. Analiza rezultatov
5. Prepoznavanje težav in vzorcev
6. Izvedba izboljšav
7. (Neobvezno) Ponovno testiranje revidirane različice



Cilj ni oceniti udeležence, temveč oceniti zasnovo zgodbe.

Igralno testiranje se osredotoča na:

- Jasnost pripovedi
- Razumevanje izbire
- Potek in tempo
- Zavzetost
- Dostopnost in kognitivno obremenitev
- Čustveni odziv
- Navigacijo in tehnično uporabnost

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 – Preizkus igre

Dolžina: 40 minut (odvisno od dolžine zgodbe in velikosti skupine)

Korak1: Seznanitev udeležencev z gradivom

- Seznanitev z učnimi listi
- Naj skupina prilagodi gradivo potrebam udeležencev (študenti z učnimi težavami, kontekst, dodatna vprašanja, prilagojena njihovi zgodbi)

Korak 2: Dodelitev vlog

- Vodja: predstavi igralcem zgodbo, razloži postopek in jih vodi skozi zgodbo
- OOpazovalci: izpolnijo list za opazovanje

Korak 3: Izvedba preizkusa igre

Med aktivnostjo opazovalci izpolnijo **Obrazec za opazovanje**, medtem ko igralci prebirajo zgodbo. Opomnite opazovalce, da ne smejo prekinjati bralcev; pozorno naj spremljajo njihovo vedenje, oklevanje, zmedenost in čustvene reakcije ter naj poudarijo, kdaj postavljajo vprašanja.

Po igri igralci izpolnijo **Obrazec za povratne informacije**.



Obrazec za povratne informacije v digitalni in tiskani obliki najdete v nadaljevanju tega dokumenta.

PRIPRAVLJENE PREDLOGE

Predloga 1- Opazovalni List: digitalna verzija na voljo na: Natisljiva oblika je na voljo v [Aneksu 1](#) tega dokumenta.

Predloga 2-Obrazec za povratne informacije igralcev: digitalna verzija na voljo na: Natisljiva oblika je na voljo v [Aneksu 2](#) tega dokumenta.

Uporaba digitalnih oblik lahko olajša analizo rezultatov in ponudi boljše alternative za učenje na podlagi fizičnega učenja.

Aktivnost 2 – Analiza povratnih informacij

Dolžina: 45 minut (odvisno od tega, koliko udeležencev je izpolnilo liste)

Korak 1: Branje povratnih informacij in zbiranje podatkov

- Ne glede na to, ali so bile povratne informacije zbrane digitalno ali ne, vsi udeleženci v prvem branju preberejo povratne informacije, zbrane na **Obrazcu za povratne informacije igralcev**.
- V drugem branju se morajo udeleženci osredotočiti na odgovore z več možnimi odgovori in poročati, kolikokrat je bil vsak odgovor izbran, da se razkrije trend. Če so bile povratne informacije zbrane digitalno, se bodo trendi pri odgovorih z več možnimi odgovori prikazali samodejno.
- Pri tretjem branju se morajo udeleženci osredotočiti na odgovore z odprtim besedilom. Lahko vzamejo marker/barvno pisalo in obkrožijo besede in ideje, ki se ponavljajo večkrat – to kaže na trend v povratnih informacijah, ki ga je treba obravnavati.
- Nazadnje naj udeleženci preverijo, ali so na **Listu Opazovalcev** kakšni komentarji, ki podpirajo povratne informacije udeležencev, in ali se ujemajo.



Korak 2: Analiza podatkov

- Po zbiranju podatkov in določitvi trenda (pozitivnega in negativnega) naj udeleženci podajo splošen komentar o rezultatih (npr.: »Igralci so se pri navigaciji skozi zgodbo počutili samozavestno; vendar so na strani 14 opozorili na tehnično napako.«)
- Udeleženci naj si zapišejo specifične spremembe, ki jih je treba narediti, na primer tiste o tehničnih napakah. □
- Pri bolj splošnih povratnih informacijah (npr. komentarjih o zasnovi zgodbe) je treba udeležence spodbuditi k pogovoru o tem, ali želijo to odpraviti.

Aktivnost 3 – Prilagoditve in ponovni test (opcijsko)

Dolžina: 30 minut

Korak 1: Akcijski načrt

- Ako se udeleženci odločijo, kaj spremeniti ali prilagoditi, morajo razvrstiti vrste sprememb, ki jih je treba izvesti (npr. vsebina, oblikovanje, dostopnost ...) in te spremembe vključiti v svojo zgodbo.

Korak 2: Ustna predstavitev

- Poleg tega, če so bile te dejavnosti izvedene v skupini, bi lahko bila predstavitev koristna za predstavitev zbiranja podatkov, glavnih odkritih trendov, kako so ublažili povratne informacije in končno, katere spremembe vključujejo v svojo zgodbo.
- Predstavitev postopka vrstnikom zagotavlja, da pokažejo kritično mišljenje, odločanje na podlagi dokazov in reflektivno prakso ter sposobnosti ustne predstavitve.
- Ni nujno, da gre za veliko ali dodelano predstavitev, temveč za preprosto 5- do 10-minutno razlago rezultatov in rešitev.

Korak 3: Druga runda testiranja (opcijsko)

- Za testiranje vključenih sprememb se lahko izvede drugi krog testiranja, kar pomeni ponavljanje od "Dejavnosti 1, Korak 2" dalje.



4. DIGITALNA ORODJARNA - Orodja za Sekvenco

- [Canva](#): celovita spletna platforma za grafično oblikovanje in vizualno komunikacijo.

5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalni

- Izvedite seje medsebojnega testiranja (2 skupini se izmenjujeta)
- Vključite naloge digitalnega pripovedovanja zgodb
- Uporabite strukturirano opazovanje med računalniškim laboratorijem/učnim kontekstom digitalne pismenosti

Neformalni

- Izvedite igralno testiranje kot del ustvarjalnih laboratorijev
- Uporabite testiranje v majhnih skupinah

6. PRILAGODITEV ZA ŠTUDENTE S SUT

- Zagotovite poenostavljene obrazce za povratne informacije
- Uporabite lestvice smeškov ali vizualne kazalnike
- Omogočite ustne povratne informacije namesto pisnih odgovorov
- Izvedite krajša testiranja
- Ponudite mirno okolje brez motenj
- Ponovno predvajajte odlomke zgodbe brez pritiska

Njihove povratne informacije so še posebej dragocene za prepoznavanje ovir pri dostopnosti.

7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI

- [Učni Pripomoček 6 : Prilagajanje zgodb različnim učnim slogom in starostnim skupinam \(16–26 let\)](#)
- [Učni Pripomoček 7: Vodenje razprav v mladinskih skupinah & reševanje problemskih izzivov](#)

SEKVENCA 15: Orodje za testiranje igre & povratne informacije
Aktivnost 1 - Testiranje igre

LIST ZA OPAZOVANJE

Naslov zgodbe:

Datum:

Opazovalec:

Profil igralca(starostna skupina/kontekst/število sodelujočih):

1. Navigacija & Uporabnost

- ☐ A. Igralec se samozavestno premika
- ☐ B. Igralec okleva pri izbiri
- ☐ C. Igralec prosi za pojasnilo
- ☐ D. Opažena tehnična težava

Katera:

2. Razumevanje Izbir

- ☐ A. Izbire so jasno razumljive
- ☐ B. Igralec je zmeden glede posledic
- ☐ C. Igralec večkrat ponovno prebere besedilo
- ☐ D. Igralec naključno izbira

Opombe:

3. Zavzetost & Čustveni Odziv

- ☐ A. Igralec se zdi angažiran
- ☐ B. Igralec je zdolgočasen/zafrustriran
- ☐ C. Igralec čustveno reagira na odločitve

Zapiski:

4. Kazalniki Dostopnosti

- ☐ A. Predolgo besedilo na isti strani ali presplošno
- ☐ B. Nejasna navodila
- ☐ C. Vizualne motnje
- ☐ D. Preobremenjenost z informacijami

Opombe:

5. Razumevanje Podnebnih Sprememb

- ☐ A. Igralec pozorno bere del o znanstvenih dejstvih.
- ☐ B. Znanstvena podnebno-spremembena vsebina igralca bega pri razumevanju zgodbe.
- ☐ C. Igralec se ne strinja s potekom zgodbe.
- ☐ D. Igralec po branju zgodbe razmišlja o svojem dejanju ali vedenju.
- ☐ Igralec je zaradi zgodbe bolj obveščen o podnebnih spremembah.

Opombe:



SEKVENCA 15: Orodje za testiranje igre & povratne informacije
Aktivnost 1 - Testiranje igre

OBRAZEC ZA POVRATNE INFORMACIJE IGRALCEV

1. Kako se imenuje zgodba, ki si jo bral?

2. Ali si jo bral v skupini? Če si jo, koliko vas je bilo v skupini?

3. Kakšna je bila vaša splošna izkušnja z branjem zgodbe?



4. Kaj vam je bilo pri igranju in branju zgodbe najbolj všeč?

5. Kaj vam je bilo pri igranju in branju zgodbe najmanj všeč?

6. Je bilo kaj zmedenega?

7. So bile izbire jasne?

- ☐ Zelo jasne
- ☐ Večinoma jasne
- ☐ Včasih so bile zmedene
- ☐ Zelo zmedene

8. Je bilo zgodbo enostavno brati in ji slediti?

- ☐ Da
- ☐ Ne vedno
- ☐ Ne





OBRAZEC ZA POVRATNE INFORMACIJE IGRALCEV (2.DEL)

9. Kaj bi izboljšali?

10. Vas je zgodba spodbudila k razmisleku?

- ☐ Da
- ☐ Ne ravno
- ☐ Ne

11. Kaj ste se naučili o podnebnih spremembah?

12. Vam je bilo všeč, kako so bila predstavljena znanstvena dejstva?



13. Ali vas je zgodba spodbudila k ukrepanju / spremembi nečesa / k večjemu zanimanju za podnebne spremembe?

- ☐ Da
- ☐ Ne ravno
- ☐ Ne

14. Kakšni drugi komentarji ?

