



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 6: Izgradnja Strukture Razvejane Zgodbe

Ciljna skupina: Učitelji, Mladinski delavci, Trenerji

Predvidena dolžina: 75–90 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Materiali: mize, stoli, tabla/virtualna tabla, tiskane ali digitalne predloge za razvejanje, računalniki ali tablice.

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

1. CILJI

- Cilj te sekvence je izgraditi arhitekturo razvejanja Interaktivne Pustolovske Knjige. Začenši s protagonistom in podnebnim izzivom iz prejšnjih sekvenc, je naslednji korak načrtovanje ključnih odločitvenih točk zgodb in kartiranje posledic vsake izbire.
- Uporabi logiko nelinearne pripovedi zgodb, pri kateri ima vsaka odločitvena točka vodi do različnih pripovednih vej in s tem do različnih posledic.
- Izdelava strukturiranega zemljevida razvejanja zgodbe ali snemalne knjige, ki je ogrodje Interaktivne Pustolovske Knjige.
- Razmislek o tem, kako lahko razvejane strukture moderirajo odločanje, individualno delovanje in sistemsko kompleksnost v kontekstu podnebnih ukrepov .

2. OPIS SEKVENCE

V tej fazi se načrtujejo odločitve. Zgodba se oblikuje kot razvejana pot, kjer vsaka odločitev vodi do različnih posledic, kar poudarja vzročno-posledično povezavo med dejanji in izidi; tako v življenju kot v podnebni krizi.

Razvejana zgodba ni linearna pripoved: je zemljevid možnosti. Vsakič, ko se protagonist sooči z izbiro, se lahko zgodba razvije v več smeri. Nekatere poti vodijo do pozitivnih



sprememb; druge razkrivajo težave, delne neuspehe ali nepričakovane posledice. Ta struktura bralcem omogoča, da izkusijo, ne le berejo, kompleksnost odločitev, povezanih s podnebjem.

To zaporedje se osredotoča na načrtovanje in vizualizacijo te strukture, preden se začne kakršno koli pisanje. Gre za ustvarjalno in strateško fazo, ki od udeležencev zahteva, da hkrati razmišljajo kot pripovedovalci zgodb, kot odločevalci in kot podnebno ozavešeni državljani.

2.1. Kaj je razvejana zgodba?

Razvejana zgodba (imenovana tudi interaktivna pripoved) je strukturirana okoli odločitvenih točk, pogosto imenovanih vozlišča. Na vsakem vozlišču ima bralec dve ali več možnosti, vsaka izbira pa odpre novo vejo. Zgodba se konča, ko vse veje dosežejo zaključek, ki je lahko obetaven, streznjujoč ali nekje vmes. Ključne komponente vključujejo:

- **Vozlišča:** trenutki, ko mora protagonist (in bralec) sprejeti odločitev.
- **Veje:** pripovedne poti, ki sledijo vsaki izbiri.
- **Izidi:** posledice na koncu vsake veje. Kar se zgodi kot posledica sprejetih odločitev.

2.2. Logika vzroka in posledice v pripovedovanju podnebnih zgodb

IV razvejani zgodbi s podnebno tematiko ima vsaka izbira težo. Udeležence spodbujamo k razmišljanju o:

- **Kratkoročnih nasproti dolgoročnih posledicah:** izbira, ki pomaga takoj, ima lahko negativne dolgoročne učinke in obratno.
- **Individualnem naspoti kolektivnem vplivu :** nekatere odločitve vplivajo le na protagonista; druge se širijo navzven v skupnosti in ekosisteme.
- **Reverzibilnost:** Ali je mogoče razveljaviti posledice slabe izbire? V nekaterih podnebnih scenarijih jih ni mogočeti.



2.3. Trije modeli razvejanja

Vse zgodbe z razvejanjem nimajo enake strukture. Na voljo so trije modeli, vsak s svojo logiko in prednostmi. Izbira pravega modela pred začetkom pisanja prihrani precej časa in ustvari bolj koherentno zgodbo.

Standardno drevo

Najbolj preprosta struktura. Zgodba se začne z enim samim prizorom, doseže prvo odločilno točko in se razdeli na dve ali več vej. Vsaka veja ima lahko svojo drugo odločilno točko, preden doseže konec. Veje se ne zblížajo. Najbolj primerno za krajše zgodbe, prve poskuse razvejanja pripovedi in skupine, ki si želijo jasne in obvladljive strukture.

Zastoj

Zgodba se široko odpre z več razhajajočimi se vejami, nato pa vsako pot sili skozi en sam neizogiben prizor, ozko grlo, preden se ponovno odpre proti koncu. Ozko grlo je trenutek obračuna, ki se mu noben bralec ne more izogniti, ne glede na prej sprejete odločitve. Vsak bralec pride tja oblikovan s svojo potjo, a vsi pridejo tja. Najbolj primerno za zgodbe, kjer podnebna kriza zahteva kolektivni trenutek resnice in kjer avtor želi nadzorovati en ključni prizor, hkrati pa ponuditi resnično izbiro na obeh straneh.

Biserna ogrlica

Zaporedje obveznih prizorov, biserov, povezanih s hrbtenico, z neobveznimi stranskimi potmi, ki visijo z vsakega bisera. Vsak bralec gre skozi vsak biser; stranske poti ponujajo različne izkušnje, ovinke in razkritja, preden se ponovno pridružijo nizu pri naslednjem biseru. Najbolj primerno za daljše ali bolj epizodne zgodbe, zgodbe, ki se dogajajo na več lokacijah ali časovnih obdobjih, in skupine, ki želijo ohraniti avtorski nadzor nad ključnimi trenutki, hkrati pa še vedno vgraditi smiselno izbiro.

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 - Uvod v logiko razvejanja

Dolžina: 10-15 minut



Seznajte se s konceptom razvejane pripovedi tako, da poiščete kratke, konkretne primere ali se sklicujete na predložene predloge.

- Kaj naredi vsako izbiro težko ali zanimivo?
- Katere izbire se zdijo bolj realistične ali dramatične ?
- Kakšne podnebne posledice sledijo vsaki odločitvi?

Aktivnost 2 - Kartiranje strukture razvejanja

Dolžina: 25-30 minut

Uporabite predlogo zemljevida razvejanja ([Aneks 1](#)) za načrtovanje strukture lastne zgodbe.

Nasvet: Določanje končnih prizorov pred pisanjem preostalega dela zgodbe lahko pomaga pri strukturiranju zgodbe in opredelitvi njene vsebine.

Standardno drevo ([Aneks 2](#)), pet korakov:

- **Korak 1: Določitev uvodne scene:** Kdo je protagonist? Kje je? S kakšnim podnebnim izzivom se sooča na začetku?
- **Korak 2: Določitev prve odločitvene točke:** Katera je prva pomembna izbira, ki jo mora protagonist sprejeti? Opišite dve ali tri možne možnosti in se vprašajte: kakšna oseba se odloči za vsako izbiro?
- **Korak 3: Razvoj vsake veje:** Za vsako izbiro sledite, kaj se zgodi nato: novi prizori, zapleti, novi liki. Vsaka veja naj ima drugačen ton in izkušnjo.
- **Korak 4: Določitev druge odločitvene točke (neobvezno):** Znotraj ene ali več vej uvedite drugo izbiro. To je tudi trenutek za razmislek, ali se veje zbližajo ali ostanejo ločene.
- **Korak 5: Določitev koncev zgodbe:** Vsaka veja mora doseči zaključek. Ustvarite vsaj tri različne konce: enega polnega upanja, enega težkega, enega dvournega ali odprtega.

Zastoj ([Aneks 3](#)), šest korakov:

- **Korak 1: Definiranje otvoritvene scene:** Kdo je protagonist? Kje je? S kakšnim podnebnim izzivom se sooča na začetku?



- **Korak 2: Identificirajte prvo odločitveno točko :** Katera je prva pomembna izbira, ki jo mora protagonist sprejeti? Opišite dve ali tri možne možnosti. Vsaka možnost odpre drugačno vejo, ki vodi proti ozkemu grlu.
- **Korak 3: Razvijte vsako vejo:** Za vsako izbiro sledite, kaj se zgodi naprej. Veje se morajo zdeti tonalno ločene; protagonistova situacija, odnosi in znanje se razlikujejo glede na izbrano pot. Vse veje morajo verjetno voditi do istega prizora zastoja.
- **Korak 4: Opišite prizor zastoja:** To je neizogiben trenutek, do katerega pride vsak bralec, ne glede na pot, ki jo je ubral. Določite, kaj se tukaj zgodi, zakaj se temu ni mogoče izogniti in kaj protagonist prinese s seboj s svojimi prejšnjimi odločitvami. Ozko grlo naj se zdi kot obračun, ne kot naključje.
- **Korak 5: Identificirajte drugo odločitveno točko :** Po ozkem grlu se zgodba znova odpre. S katero novo izbiro se sooča protagonist? Ta odločitev ima večjo težo kot prva, ker je protagonist zdaj spremenjen zaradi tega, kar je prestal.
- **Korak 6: Definirajte konce zgodb:** Vsaka veja po ozkem grlu doseže zaključek. Ustvarite vsaj tri različne konce: enega polnega upanja, enega težkega, enega dvournega ali odprtega. Razmislite, kako se ton vsakega konca nanaša na pot, ki jo je ubral pred ozkim grlom.

Biserna ogrlica ([Aneks 4](#)), pet korakov:

- **Korak 1: Definirajte niz:** Koliko biserov bo imela zgodba? Tri do štiri je dobro izhodišče. Vsak biser je obvezen prizor, s katerim se bo srečal vsak bralec. Na kratko poimenujte vsak biser in zapišite, koliko biserov bo imela zgodba.
- **Korak 2: Zapišite bisere:** Za vsak biser opredelite osrednji prizor, kje je protagonist, kako je videti podnebni izziv na tej stopnji zgodbe in kaj mora bralec razumeti, preden zapusti ta prizor. Biseri naj se sami po sebi zdijo popolni, kot poglavja.
- **Korak 3: Oblikujte stranske poti:** Z vsakega bisera visijo neobvezne veje. Določite, koliko stranskih poti ima vsak biser (ena ali dve sta običajno dovolj) in kam vodi vsaka: slepa ulica, ki razkriva ozadje zgodbe, alternativna pot, ki ponuja drugačno izkušnjo, preden se ponovno pridruži nizu, ali bogatejši ovinek z majhno sekundarno lastno odločitvijo.



- **Korak 4: Identificirajte biser odločitve:** Vsaj en biser mora biti aktivna točka odločitve, kjer stranske poti ponujajo smiselno različne izkušnje, preden se ponovno združijo. Ta biser jasno označite na zemljevidu in zagotovite, da se obe stranski poti ponovno združita z nizom pri naslednjem biseru.
- **Korak 5: Definirajte konce zgodb:** Zadnji biser vodi do koncev zgodb. Za razliko od drugih biserov se zadnji ne združi z nizom; odpira se navzven v dva ali tri različne zaključke. Ustvarite vsaj en upanja poln, enega težaven in en dvoumen konec.

Aktivnost 3 - Vizualizacija zemljevida

Dolžina: 15-20 minut

Ko smo končali z načrtovanjem strukture razvejanj, lahko ustvarimo vizualni zemljevid. Ta ima lahko različne oblike, odvisno od konteksta in razpoložljivih orodij:

- Ročno narisani drevesni diagram ali diagram poteka na papirju ali karticah velikega formata
- Kartiranje s samolepilnimi listki na zidu ali mizi
- Digitalni diagram poteka z orodji kot sta Canva ali Twine
- Predloge

Vizualni zemljevid bo postal navigacijsko orodje pri pisanju zgodbe v naslednjih zaporedjih. Jasno mora prikazovati oštevilčena vozlišča, poimenovane veje in barvno označene konce (npr. zelena za upanje, rdeča za težavno, rumena za dvoumenno).

Aktivnost 4 - Preverjanje zemljevidov in odločitvenih točk

Dolžina: 10-15 minut

Preverjanje vseh poti, posledic in vej, ki bi jih lahko še naprej razvijali, ter razmislek o podnebni logiki: ali so posledice realistične? Ali so presenetljive?

4. DIGITALNA ORODJARNA – Orodja za Sekvenco

Ta sekvenca lahko vključuje izbirna digitalna orodja za podporo ustvarjanju in vizualizaciji zemljevidov vej in struktur zgodb.



Kategorija: Orodja za diagrame poteka & Razvejane Zemljevide

- [Canva](#)
- [Twine](#) – odprtokodno orodje za ustvarjanje in prototipiranje interaktivnih razvejanih zgodb

5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalni izobraževalni konteksti (npr. šola)

- Integracija z jezikovno umetnostjo: povezovanje razvejane pripovedi z literarno analizo vzroka in posledice, pripovedne strukture in žanra
- Medpredmetno delo z naravoslovjem ali geografijo: potrjevanje podnebnih posledic za znanstveno natančnost
- Pisna refleksija o načrtovalskih odločitvah kot argumentacijska ali analitična vaja

Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostno okolje)

- Sodelovalno gradnja zemljevidov kot dejavnost vodenja skupine z uporabo fizičnih materialov (velik papir, samolepilni listki, barvni markerji)
- Igranje vlog vsake veje: udeleženci uprizarjajo posledice različnih odločitev, da preizkusijo svojo pripovedno logiko.
- Pripovedovanje zgodb v skupnosti: črpanje iz lokalnih okoljskih izkušenj pri oblikovanju vej in rezultatov.

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE S SUT

- Predhodno strukturirane predloge zemljevidov razvejanosti z že narisanimi okvirji in puščicami, ki zahtevajo le vstavljanje kratkega besedila ali slike
- Možnost uporabe slik, simbolov ali ikon namesto pisnih opisov na vsakem vozlišču
- Poenostavljena struktura razvejanosti: ena odločitvena točka, dve veji, dva konca
- Sistem barvnega kodiranja za veje in izide za lažje vizualno razumevanje
- Zvočna podpora za branje opisov vozlišč in oznak vej



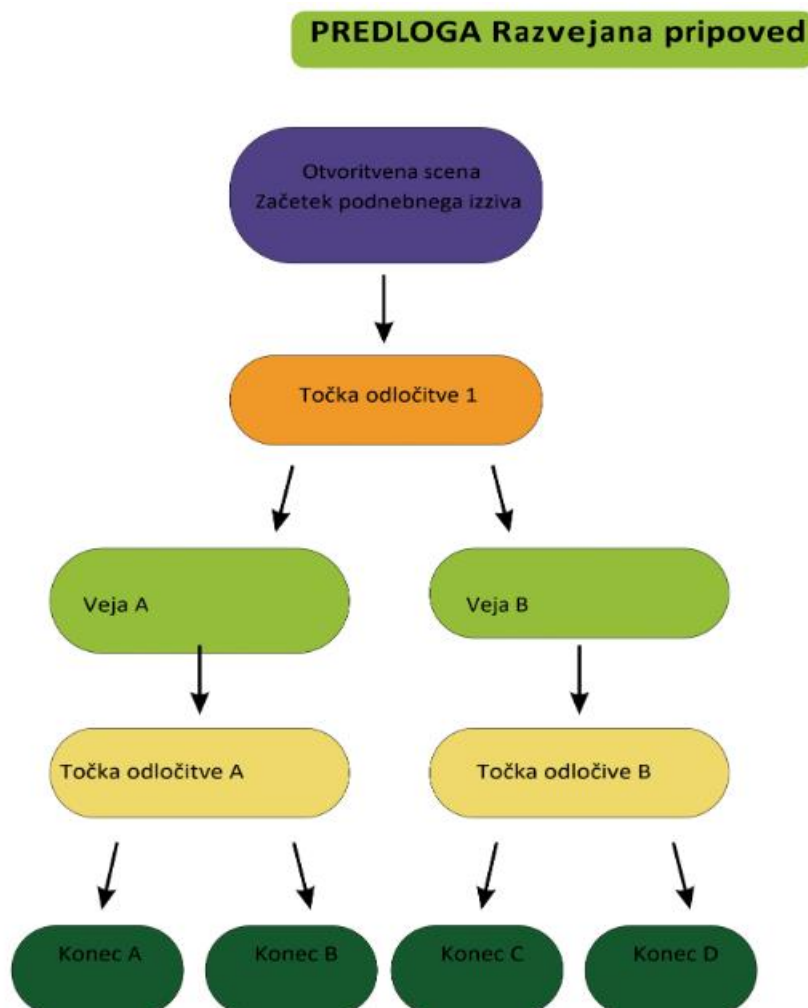
7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI

- [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](#)



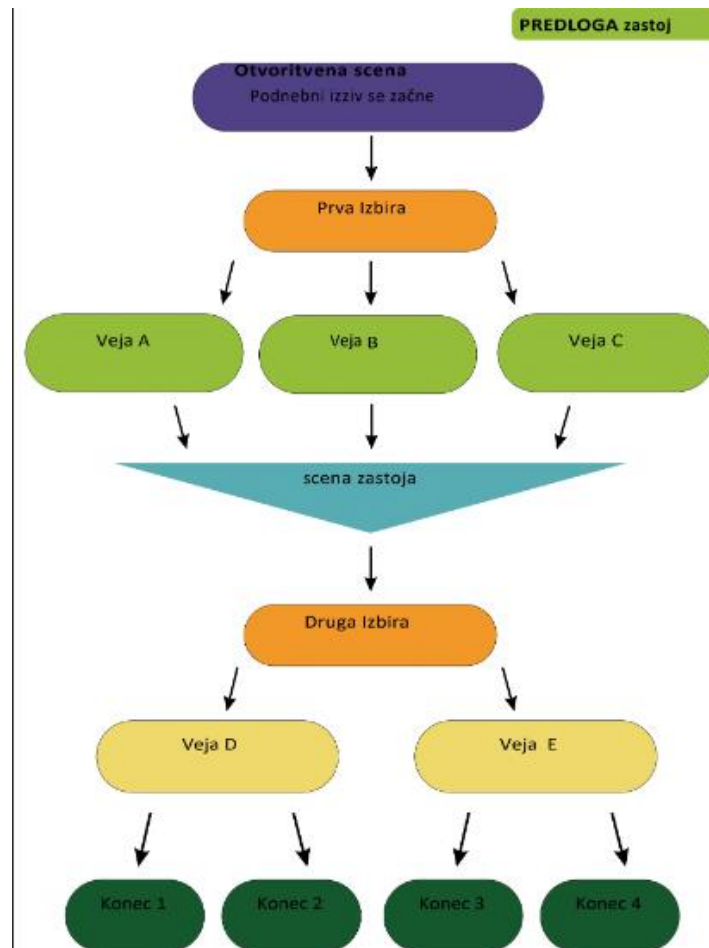
PREDLOGE:

https://www.canva.com/design/DAHEe-dGOjI/BuUIfWZj7PFbQEVpxpziVw/edit?utm_content=DAHEe-dGOjI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



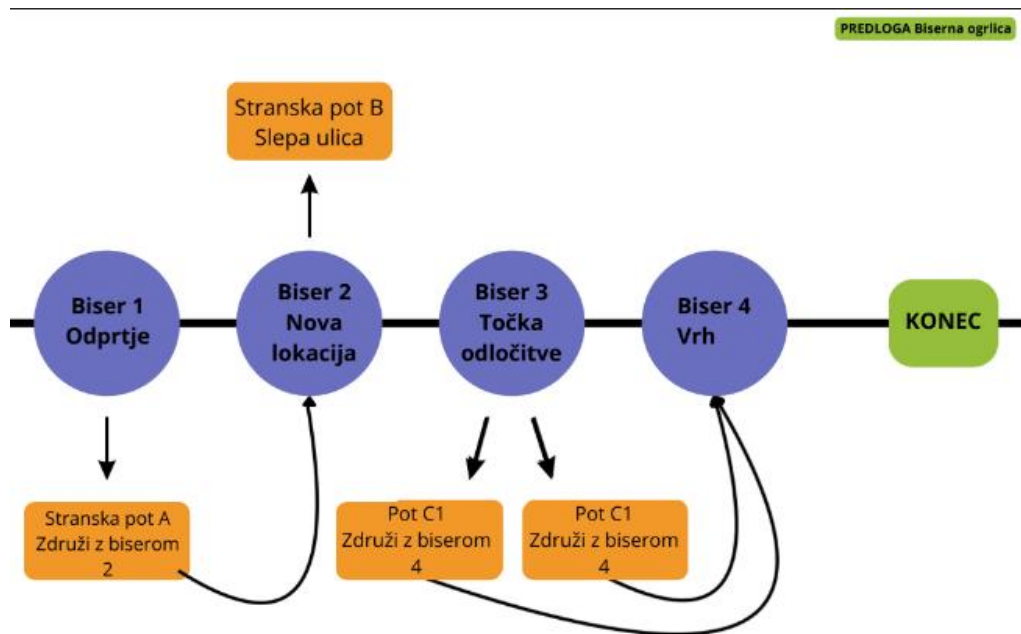


https://www.canva.com/design/DAHEf2dvr9E/C4JCuU8Z5FEQffMbmcQjXQ/edit?utm_content=DAHEf2dvr9E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





https://www.canva.com/design/DAHEgPjwh50/GhZWsvNNQDrD7BGAnnDpEQ/edit?utm_content=DAHEgPjwh50&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=s harebutton



SEKVENCA 6 – Predloga Zemljevida Razvejanja

Gradnja strukture zgodbe razvejanja

KORAK1 – Otvoritvena scena

📍 Kje se zgodba začne?

Opišite okolje: kraj, čas, atmosfera. Kaj vidi ali čuti protagonist ?

⚡ S katerim podnebnim izzivom se trenutno sooča protagonist ?

Bodite natančni: suša, poplave, onesnaževanje, krčenje gozdov, razseljenost...

KORAK 2 – Točka Odločitve 1

❓ Katera je prva ključna izbira, ki jo mora protagonist sprejeti?

Opišite situacijo, ki sili protagonista k odločitvi.

➤ Izbira A

Kaj naredi protagonist?

➤ Izbira B

Kaj naredi protagonist?

KORAK 3 – Razvoj vej

Razvijte, kaj se zgodi po vsaki izbiri. Dodajte nove prizore, like, zaplete.

 Veja A – Kaj se zgodi potem? Nov prizor, novi lik ali nov zaplet ...	 Veja B – Kaj se zgodi potem? Nov prizor, novi lik ali nov zaplet
--	---

KORAK 4 – Odločitvena Točka 2 (neobvezno)

Ali obstaja znotraj ene ali obeh vej druga glavna možnost izbire? Izpolnite vse ustrezne.

 Veja A – Druga izbira Opišite novo odločitev ...	 Veja B – Druga izbira Opišite novo odločitev ...
--	--

KORAK 5 – Konci

Napišite vsaj tri različne konce vaše zgodbe. Vsak naj bo drugačen.

 Upanja poln konec Stvari se vsaj delno izboljšajo. Kaj se spremeni?	 Težaven konec Stvari gredo narobe ali se izgubijo. Kakšne so posledice?	 Dvoumen konec Situacija je nerešena. Kaj ostane odprto?
---	---	---

 **Refleksija:** Kateri konec se zdi najbolj realističen? Kateri se zdi najpomembnejši za bralca?

Vaša refleksija:

PREDLOGA Razvejana pripoved

