



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 8: Organizacije zgodbe v digitalni in interaktivni obliki

Ciljna skupina: Učitelji, mladinski delavci, trenerji

Predvidena dolžina : 60–90 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Materiali: Mize, stoli, tabla/virtualna tabla, računalniki ali tablice, internetna povezava, natisnjeni osnutki zgodb (če so na voljo)

Aktivnosti se lahko izvajajo individualno, sodelovalno ali kot vodene dejavnosti, odvisno od izobraževalnega konteksta in potreb študentov.

1. CILJI

Cilj te sekvence je podpreti udeležence pri preoblikovanju njihove pripovedne zasnove v strukturirano digitalno in interaktivno obliko.

Po koncu aktivnosti bodo udeleženci znali:

- Organizirati elemente zgodbe v nelinearno strukturo
- Identificirati točke odločitev in razvejane poti
- Prevesti pripovedne ideje v interaktivne sekvence
- Pripraviti vsebino za digitalne platforme (npr., interaktivne knjige, zgodbe na osnovi programa Twine, predstavitve v programu Genially)

Ta sekvenca označuje prehod od pripovedovanja zgodb in razvoja likov ([Sekvence 3–7](#)) k digitalni izvedbi.

Posebna pozornost je namenjena jasnosti, dostopnosti in logičnemu toku, s čimer se zagotavlja, da interaktivna struktura ostane razumljiva, zlasti za mlado občinstvo in udeležence s specifičnimi učnimi težavami(SUT).

2. OPIS SEKVENCE

Ko učenci opredelijo protagonista, podnebni izziv in pripovedni lok, morajo zgodbo reorganizirati v **digitalno strukturo**.



Za razliko od tradicionalnega linearnega pripovedovanja zgodb interaktivno pripovedovanje zgodb zahteva:

- Jasne točke odločitve
- Alternativne poti
- Več možnih izidov
- Logične vzročno-posledične odnose

Zgodbo je treba pred prenosom v digitalno orodje preslikati v zemljevid

2.1 Od Linearne Zgodbe do Interaktivne Strukture

Udeleženci analizirajo svoj osnutek zgodbe in ugotovijo:

- Kje protagonist sprejema odločitve
- Katera alternativna dejanja so možna
- Kakšne posledice sledijo vsaki izbiri
- Kje se lahko zgodba konča (pozitiven, nevtralen ali negativen konec)

V skladu z [Sekvenco 2](#), ki je vodilo pri prepoznavanju ključnih izobraževalnih sporočil, lahko udeleženci razmislijo o:

- Ali je vsaka izbira smiselna?
- Ali so posledice realistične?
- Ali vsaka pot ostane povezana s podnebno temo?

Ta postopek zagotavlja pripovedno skladnost pred digitalno izvedbo. Za več podrobnosti glejte [Sekvenco 6](#).

2.2 Kartiranje strukture zgodbe

Udeleženci ustvarijo **Zemljevid poteka zgodbe**, ki vključuje:

- Uvod (kontekst in problem)
- Prvo točko odločitve
- Veja A / Veja B
- Drugo točko odločitve
- Več različnih koncev zgodbe

Uporabijo lahko:



- Papirnat diagram poteka
- Samolepilne listke
- Digitalna orodja za miselne vzorce

Cilj je vizualizirati strukturo, preden jo prenesemo na digitalno platformo. Za več podrobnosti glejte [Sekvenca 7](#).

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 – Določite Odločitvene Točke

Dolžina: 15–20 minut

Delovni list 1 v Aneksu 1

Študenti ponovno preberejo osnutek svoje zgodbe in podčrtajo:

- Trenutke napetosti
- Situacije, ki zahtevajo izbiro
- Konflikte povezane s podnebnim izzivom

Nato te trenutke prepišejo v strukturirani obliki:

“ Če podnebni junak izbere ..., potem ..”

To pomaga razjasniti vzročno-posledične odnose.

Za več podrobnosti glejte [Sekvenca 6](#).

Aktivnost 2 – Izdelava interaktivnega poteka zgodbe

Dolžina: 25 - 30 minut

Udeleženci oblikujejo preprosto strukturo razvejanja:

- Začetek → Izbira 1 → Izid A / Izid B
- Vsak izid lahko vodi do nove izbire ali konca

Učitelji vodijo študente k:

- Izogibanju preveč zapletenemu razvejanju
- Ohranjanju obvladljive strukture
- Zagotavljanju, da je vsaka pot popolna

Osnovna predloga lahko vključuje:



- Številko prizora
- Kratek opis
- Možnosti izbire
- Povezavo do naslednjega prizora

Ta strukturirana organizacija pripravi vsebino za digitalne platforme.

Aktivnost 3 – Priprava na Digitalni Prenos

Dolžina: 20–30 minut

Delovni list 1 v Aneksu 1

Za pripravo dokumenta zgodbe na digitalni prehod, tj. uvoz ali poustvarjanje v digitalnih orodjih, udeleženci organizirajo vsebino v kratke odseke, pripravljene za digitalni prehod:

- Kratki odstavki (3–6 vrstic maksimum)
- Preprost jezik
- Jasni gumbi za izbiro (samo 2–3 možnosti)
- Vizualni nadomestni elementi (ideje za slike/ikone)

Naslednji predlagani korak je ustvarjanje dokumenta “Seznam prizorov” , ki vključuje:

- Identifikacija prizora (npr., S1, S2A, S2B)
- Pripovedno besedilo
- Možnosti izbire
- Referenca naslednjega prizora

4. Digitalna Orodja za Sekvenco

Ta korak vsebuje informacije o digitalnih orodjih, ki jih je mogoče uporabiti za digitalni prehod ali izvedbo, tako da poskusite v digitalnih in interaktivnih oblikah. Spodaj je predlagani seznam predlaganih digitalnih orodij in platform.

Kategorija: Interaktivne Platforme za Zgodbe

- Twine (glej [Učni Pripomoček 4 – Interaktivne Tehnike Pripovedovanja Zgodb, Orodjarna Virov_Twinery](#))
- Genially (glej [Orodjarna Virov _Genially](#))
- Canva (glej [Orodjarna Virov_Canva](#))



- Google Slides (ali razvejanje na podlagi hiperpovezav)

Kategorija: Orodja za Mapiranje Zgodb

- Miro
- MindMeister
- Padlet
- Diagrami poteka zgodbe na papirju

Učitelji naj si za podrobna tehnična navodila ogledajo [Učni Pripomoček 5 - Uporaba Digitalnih & Multimedijskih Orodij za Pripovedovanje Zgodb](#).

5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalni izobraževalni konteksti (npr., šola)

- Vaje za logično strukturiranje
- Analiza vzrokov in posledic
- Oblikovanje diagramov poteka kot praksa digitalne pismenosti
- Medpredmetno povezovanje (računalništvo+ jezik + okoljska vzgoja)

Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostna okolja)

- Skupinsko kartiranje zgodb
- Sodelovalna izgradnja drevesa odločitve
- Preizkus različnih poti zgodb z igranjem vlog

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE S SUT

- Zagotovite vnaprej pripravljene predloge diagramov poteka
- Omejite število izbir na odločitve (največ 2)
- Uporabite različne barve za različne veje
- Uporabite ikone za predstavitev odločitve
- Zagotovite delno dokončane primere
- Ponudite zvočno razlago logike razvejanja
- Pred strukturiranjem omogočite ustno pripovedovanje zgodb



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 & multimedijskih orodij za pripovedovanje zgodb](#)
- [Sekvenca 3 – Ustvarjanje protagonista “Podnebnega heroja”](#)



ANEKS 1

DELOVNI LIST 1 – PREDLOGA ZA INTERAKTIVNI DIAGRAM POTEKA ZGODBE

Naslov Zgodbe: _____

Podnebno Vprašanje: _____

Protagonist: _____

Navodila: Spodnja polja uporabite za načrtovanje strukture zgodbe.

Scena / Korak	Opis / Možnosti / Naslednja Scena
Scena 1	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Oznaka naslednjega prizora
Scena 2	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Oznaka naslednjega prizora
Scena 3	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Oznaka naslednjega prizora
Scena 4	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Oznaka naslednjega prizora
Scena 5	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Oznaka naslednjega prizora
Scena 6	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Oznaka naslednjega prizora
Scena 7	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Oznaka naslednjega prizora



ANEKS 2

DELOVNI LIST 2 – PREDLOGA SEZNAMA PRIZOROV (DIGITALNO PRIPRAVLJENA STRUKTURA)

Navodila: Za vsak prizor v svoji zgodbi izpolnite eno vrstico.

Oznaka prizora	Pripovedno Besedilo Tekst (največ 5 vrstic)	Izbira A →	Izbira B →	Konec? (Da/Ne)
-------------------	--	------------	------------	-------------------



Sofinancira
Evropska unija



ANEKS 1

DELOVNI LIST 1

PREDLOGA ZA INTERAKTIVNI DIAGRAM POTEKA ZGODBE

Naslov Zgodbe : _____

Podnebni izziv: _____

Protagonist: _____

Navodila: Spodnja polja uporabite za preslikavo strukture vaše interaktivne zgodbe.

Scena / Korak	Opis / Možnosti / Naslednja Scena
Scena 1	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Identifikacija naslednje scene
Scena 2	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Identifikacija naslednje scene
Scena 3	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Identifikacija naslednje scene



**Sofinancira
Evropska unija**

Scenea 4	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Identifikacija naslednje scene
Scena 5	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Identifikacija naslednje scene
Scena 6	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Identifikacija naslednje scene
Scena 7	Napišite povzetek scene in navedite izbire → Identifikacija naslednje scene



Sofinancira
Evropska unija



ANEKS 2

DELOVNI LIST 2

PREDLOGA LISTE SCEN (DIGITALNO PRIPRAVLJENA STRUKTURA)

Navodila: Za vsako sceno v svoji zgodbi izpolnite eno vrstico.

Identifikacija Scene	Pripovedni Tekst (največ 5 vrstic)	Izbira A →	Izbira B →	Konec? (Da/Ne)



**Sofinancira
Evropska unija**