



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 12 – Izdelava Vizualne Interaktivne Pustolovske Knjige (npr. v programu Genially)

Ciljna skupina: Učitelji, Mladinski Delavci, Trenerji

Približna dolžina: 90–120 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Materiali: Računalniki ali tablice, internetna povezava, dokončana struktura zgodbe (Sekvenca 8), vizualni materiali (Sekvenca 10), predloge za snemalno knjigo, digitalna platforma (npr. Genially). Posebni **Aneks**, ki vključuje predlogo interaktivne zgodbe Genially, je pripravljena in se lahko uporablja.

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

1. CILJI

Cilj tega zaporedja je voditi študente pri združevanju besedila, slik in interaktivnih elementov v koherentno in vizualno privlačno knjigo o pustolovščinah.

Študenti bodo:

- Prenesli strukturno vsebino zgodbe v digitalno interaktivno obliko
- Združili besedilo, slike in navigacijske elemente
- Oblikovali jasne odločitvene točke in interaktivne gumbe
- Razmislili o uporabniški izkušnji in tempu pripovedi
- Zagotovili dostopnost in jasnost za mlado občinstvo

Ta sekvenca zaporedje predstavlja praktično fazo izvedbe Interaktivne Pustolovske Knjige.

KONKRETNI REZULTAT : do konca sekvence bodo udeleženci izdelali prvi funkcionalni osnutek vizualne interaktivne pustolovske knjige.



2. OPIS SEKVENCE

Potem, ko:

- Ustvarijo protagonista (Sekvenca 3)
- Strukturirajo interaktivne pripovedi (Sekvenca 8)
- Oblikujejo vizualne prizore (Sekvenca 10)

Udeleženci sedaj integrirajo vse elemente v en sam interaktivni izdelek.

Poudarek se preusmeri s pripovedovanja zgodb na **uporabniško izkušnjo** :

Ali je navigacija intuitivna?

- Ali je navigacija intuitivna?
- Ali so izbire jasno vidne ?
- Ali je besedilo berljivo?
- Ali tempo omogoča refleksijo ?
- Ali slike podpirajo razumevanje ?

Digitalna platforma postane okolje za pripovedovanje zgodb.

2.1 Od Strukture Zgodbe do Digitalnih Strani

Jasna in dobro tempirana digitalna izkušnja podpira razumevanje in angažiranost.

Sodelovanje udeležencev v tem koraku bo poglobilo razumevanje, spodbudilo smiselno interakcijo in okrepilo njihovo povezavo s celotno izkušnjo.

Študenti začnejo z ustvarjanjem :

- Naslovne strani
- Uvodne strani
- Strani s prizori z besedilo, in vizualnimi elementi
- Strani z odločitvami z interaktivnimi gumbi
- Strani z različnimi zaključki zgodbe

Vsak prizor ustreza številki prizora v [Sekvenci 8](#).



Pomembni principi:

- Kratki besedilni bloki (3–6 vrstic)
- Jasni interaktivni gumbi
- Dosleden vizualni slog
- Logične navigacijske povezave

2.2 Oblikovanje za Uporabniško Izkušnjo in Tempo Pripovedovanja

Interaktivno pripovedovanje zgodb zahteva skrbno izbran tempo.

Udeleženci upoštevajo:

Berljivost besedila

- Velike, jasne pisave
- Omejena dolžina odstavkov
- Visok kontrast med besedilom in ozadjem

Navigacijska jasnost

- Jasno označeni gumbi
- Dosledna razporeditev izbir
- Brez “slepih ulic”

Pripovedni Ritem

- Izmanjava med barnjem in izbiro
- Trenutki napetosti, ki jim sledijo posledice
- Uravnoteženo število točk odločanja

Cilj je ustvariti nemoten tok branja in interakcije.

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 – Postavitev Digitalne Strukture



Dolžina: 20–30 minut

Priporočeno digitalno orodje: Genially. Poglejte [Toolbox of Resources_Genially in Youtube tutorial](#)

Cilj te dejavnosti je vzpostaviti strukturno osnovo Pustolovske Knjige.

Udeleženci:

- Ustvarijo glavno datoteko projekta
- Nastavijo ozadja strani in splošni slog
- Vstavijo naslovnico in uvod
- Vzpostavijo dosledno predlogo postavitve

Na koncu te dejavnosti imajo študenti dosledno digitalno strukturo postavitve, pripravljeno za gostovanje vsebine zgodbe.

Aktivnost 2 – Vstavljanje Teksta in Slik

Dolžina: 30–40 min

Upoštevajte, da je treba vsebino za študente s specifičnimi učnimi težavami prilagoditi za berljivost na zaslonu in uskladiti z načeli dostopnosti. Za več informacij glejte Sekvenco 14.

Udeleženci prenesejo::

- Tekst scene (skrajšan in prilagojen za zaslon)
- Vizualne ilustracije Sekvenc 10 in 11
- Naslove in podnaslove

Preverijo:

- Poravnavo besedila
- Doslednost pisave
- Položaj slike
- Prostor za interaktivne elemente



Učitelji spodbujajo testiranje na zaslonu (branje z vidika gledalca).

Aktivnost 3 – Ustvarjanje Interaktivnih Točk Odločanja

Dolžina: 30–40 min

POMEMBNO : vsaka odločitev mora jasno odražati vzročno-posledične odnose, opredeljene v [Sekvenci 8](#).

Udeleženci:

- Vstavijo gumbe ali predmete, ki jih lahko klikamo
- Povežejo izbire s pravilnimi stranmi prizora
- Testirajo navigacijske poti
- Preverijo, če vse veje nekam vodijo

Zgodbo preizkusijo tako, da:

- Sledijo vsaki poti
- Preverijo napake
- Ocenijo jasnost posledic

Dejavnost poudari, kako premišljena zasnova spremeni statično pripoved v privlačno, interaktivno izkušnjo. Z natančno gradnjo in preizkušanjem točk odločanja učenci ne le uporabljajo tehnične spretnosti, temveč tudi poglobijo svoje razumevanje vzročno-posledičnih odnosov znotraj zgodbe. Zagotavljanje, da vsaka izbira vodi do smiselnega izida, krepi koherentnost pripovedi in poglobljenost uporabnika. Vzajemno testiranje ta proces še dodatno izboljša, saj prinaša sveže perspektive in pomaga prepoznati vrzeli, nedoslednosti ali nejasne posledice. Ta korak navsezadnje spodbuja učence h kritičnemu razmišljanju tako o pripovedovanju zgodb kot o uporabniški izkušnji, kar ima za posledico bolj dodelano, namensko in vplivno interaktivno pripoved.

Aktivnost 4 – Testiranje in izpopolnjevanje uporabnikov

Dolžina: 15–20 minut



Udeleženci si izmenjujejo projekte in preizkušajo drug drugega v svoji Pustolovski Knjigi.

Podajo povratne informacije o:

- Jasnosti
- Sodelovanju
- Enostavnosti navigacije
- Čustvenemu vplivu
- Vidnosti podnebne sporočila

Aktivnost poudarja vrednost refleksije in iteracije pri ustvarjanju smiselne interaktivne izkušnje. Z medsebojnim preizkušanjem pustolovskih knjig študenti pridobijo vpogled v to, kako njihovo delo dojemajo dejanski uporabniki, pri čemer izpostavijo tako prednosti kot področja za izboljšave. Povratne informacije o jasnosti, angažiranosti, navigaciji, čustvenem vplivu in vidnosti podnebne sporočila pomagajo zagotoviti, da zgodba ni le funkcionalna, ampak tudi namenska in prepričljiva. Izvajanje teh izboljšav krepi splošno kakovost projekta in poudarja pomen uporabniško usmerjenega oblikovanja. Ta faza spodbuja študente, da izpopolnijo svoje ideje, se konstruktivno odzovejo na povratne informacije in prepoznajo, da vplivno pripovedovanje zgodb pogosto nastane z nenehnim prilagajanjem in sodelovanjem.

4. DIGITALNA ORODJARNA – Orodja za Sekvenco

Kategorija: Interaktivna Predstavitvene Platforme

- Genially
- Canva (interaktivni način predstavitev)
- Google Slides (razvejanje na podlagi hiperpovezav)
- PowerPoint z notranjim povezovanjem

Kategorija: Vizualna Orodja za Urejanje

- Canva
- Pixlr
- GIMP



Učitelje vabimo, da si za tehnična navodila ogledajo [Učni Pripomoček 5](#)

5. KAKO UPORABLJATI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalni izobraževalni konteksti (npr. šola)

- Delo na projektih IKT
- Praksa digitalne pismenosti
- Medpredmetno povezovanje (jezik + umetnost + okoljska vzgoja + tehnologija)
- Skupinski digitalni projekti pripovedovanja zgodb

Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostno okolje)

- Sodelovalne digitalne delavnice
- Javne predstavitve
- Interaktivne razstave pripovedovanja zgodb
- Mladinske kampanje ozaveščanja o podnebjju

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE Z SUT

- Uporabite vnaprej oblikovane predloge
- Omejite število izbir na stran (največ 2)
- Uporabite ikone poleg gumbov
- Zagotovite zvočno pripoved (če je mogoče)
- Izogibajte se prenatrpanim stranem
- Uporabite dosledne vzorce postavitve
- Omogočite digitalno konstrukcijo, ki temelji na skupinah

Jasna in predvidljiva vizualna struktura izboljšuje dostopnost.

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
- Sekvenca 3 – Ustvarjanje protagonista “Podnebnega heroja”
- Sekvenca 8 – Organizacija zgodbe v digitalni in interaktivni obliki
- Sekvenca 10 – Oblikovanje vizualnih elementov in ilustracij za zgodbo



NASLOV KNJIGE

Pustolovska Knjiga

ZAČNI

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



NADALJUJ

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

KAJ BOŠ NAREDIL?

⇒ Izbira 2

⇒ Izbira 3

⇒ Izbira 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



KAJ BOŠ NAREDIL?

⇒ Izbira 2

⇒ Izbira 1

Dejstva in informacije v zvezi s podnebnimi spremembami

Zakaj je zgodba pomembna?

1

2

Dejstvo 1

1

2

3

Dejstvo 2

1

2

3

Dejstvo 3

1

2

NAPREJ



Ta pustolovska knjiga je delo Erasmus+ projekta Green Saga

Financirano s strani Evropske Unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorjev in ni nujno, da izražajo stališča in mnenja Evropske Unije ali Agencije za mladinske zadeve. Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska Unija niti organ, ki dodeli sredstva.

Projektna številka: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



**Sofinancira
Evropska unija**