

Projekto numeris 2024-2-LT02-KA220-YOU-00023123



**GREEN
SAGA**

MOKYMŲ FORMALIZAVIMAS



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

GREEN SAGA

Mokomoji medžiaga fasilitatoriams: jaunimo darbuotojams, pedagogams

Turinys

Projekto apžvalga.....	1
Įvadas į mokymus.....	2
Bendrieji mokymų tikslai.....	2
„Green Saga“ mokymo išteklių naudojimas.....	2
Mokymų struktūros apžvalga.....	3
Vertinimas prieš ir po mokymų.....	4
Ką vertina anketos.....	4
Mokytojams: vertinimo administravimas.....	5
1 modulis: Susipažinimas, apšilimas ir „ledo laužimo“ užduotys.....	6
1. Tikslas.....	6
2. Mokymosi tikslai.....	6
3. Sveikinimo kalba (10 minučių).....	7
4. Anketos prieš mokymus (10 minučių).....	7
5. „Ledo laužimo“ užduotys.....	7
Užduotis A: „Mano klimato akimirka“ (15 minučių).....	7
Veikla B: Istorija, kurią prisimenu (15 minučių).....	8
Veikla C: Dvi tiesos ir klimato mitas (15 minučių).....	8
Veikla D: Sprendimų žemėlapis (15 minučių).....	8
6. Grupės sudarymas ir pagrindinės taisyklės (5–10 minučių).....	9

7. Perėjimas prie 2 modulio.....	9
2 modulis: Interaktyvios nuotykių knygos: istorija ir pagrindinės charakteristikos.....	10
1. Tikslas.....	10
2. Mokymosi tikslai.....	10
3. Modulio turinys.....	11
3.1 Nuo pasyvaus skaitymo prie poveikio skaitytojai.....	11
3.2 CYOA pasakojimų struktūra.....	11
3.3 Kilmė ir raida.....	11
3.4 Pagrindinės charakteristikos.....	12
3.5 Švietimo ir pedagoginė vertė.....	12
4. Metodika.....	12
5. Reikalingos medžiagos.....	12
6. Refleksijos klausimai (perėjimas prie 3 modulio).....	12
7. WP3A1.5 dokumentacija.....	12
3 modulis: Interaktyvių nuotykių istorijų žaidimas ir analizė.....	13
1. Tikslas.....	13
2. Mokymosi tikslai.....	13
3. Metodologinis požiūris.....	14
4. Veiklos struktūra.....	14
4.1 Grupės sudarymas.....	14
4.2 Žaidimo etapas.....	15
4.3 Greitas skaitmeninis grįžtamasis ryšys — „Wooclap“.....	15
5. Reikalingos medžiagos.....	15
6. Duomenų rinkimas ir dokumentavimas (WP3A1.5).....	15
7. Refleksijos klausimai (perėjimas prie 4 modulio).....	15

4 modulis: poreikiai, ypatumai ir apibendrinimas.....	16
1. Tikslas.....	16
2. Mokymosi tikslai.....	16
3. Atsiskaitymo struktūra.....	17
4. Jaunimui būdingų poreikių nustatymas.....	17
5. WP3A1.5 dokumentacija.....	17
5 modulis: Pedagogika su nuotykių knygomis ir klimato naratyvo dizainu.....	18
1. Tikslas.....	18
2. Mokymosi tikslai.....	18
3. Nuo griežto mokymo prie transformuojančio žaidimo.....	19
4. Klimatui skirtų pasakojimų kūrimas.....	19
4.1 Mokymasis žaidžiant (daugiau nei žaidybinimas).....	19
4.2 Kas turi būti apibrėžta prieš pradedant rašyti.....	20
5. Nuotykių knygos dokumentacijos struktūra.....	20
6. Realaus ir fikcinio personažų integravimas.....	20
7. Siužeto diagrama ir šakojimosi logika.....	20
8. Įtraukus ir prieinamas dizainas.....	21
9. WP3A1.5 dokumentacija.....	21
6 modulis: Interaktyvaus pasakojimo įrankiai — „Green Saga Toolbox“.....	22
1. Tikslas.....	22
2. Mokymosi tikslai.....	22
3. Įrankių rinkinio vaidmuo.....	24
4. Įrankių rinkinio apžvalga.....	24
5. Demonstracija 1: „Twine“ (struktūros pagrindas).....	24
6. Demonstracija 2: „Genially“ (vizualinis įtraukimas).....	24

7. Demonstracija 3: „Audacity“ (garso dimensija).....	25
8. Apibendrinimas.....	25
9. WP3A1.5 dokumentacija.....	25
7 modulis: Kūrybos iššūkis: mini nuotykių knygos apie klimato kaitą.....	26
1. Tikslas.....	26
2. Mokymosi tikslai.....	26
3. Modulio struktūra.....	28
3.1 Įvadas (5 minutės).....	28
3.2 Pavyzdžio demonstravimas (15 minučių).....	28
4. Trijų etapų kūrimo iššūkis.....	28
Iššūkis Nr. 1: Istorijos pagrindo kūrimas (30 minučių).....	28
2 užduotis: Istorijos šakojimasis (30 minučių).....	28
3 užduotis: Skaitmeninė transformacija ir prieinamumas (10 minučių).....	28
5. „Mini Adventure Book“ gairės.....	29
6. Mokytojo vaidmuo.....	29
7. WP3A1.5 dokumentacija.....	30
8 modulis: Pristatymai, kolegų atsiliepimai ir uždarymas.....	31
1. Tikslas.....	31
2. Mokymosi tikslai.....	31
3. Pristatymo struktūra.....	32
4. Tarpusavio atsiliepimų procesas.....	32
5. Kolektyvinė refleksija.....	32
6. Anketos pildymas po mokymų (8 minutės).....	33
7. Oficialus uždarymas.....	33
8. WP3A1.5 dokumentacija.....	33

Išvada.....	34
„Green Saga“ mokymai sukurti kaip praktinis grįžtamojo ryšio ciklas: jaunimo darbuotojų patirtis ir įžvalgos tiesiogiai formuoja įrankius ir išteklius, kurie bus naudojami visame projekte.....	34
Mokymų pasiekimai.....	34
Žvilgsnis į ateitį.....	34

Projekto apžvalga

„Green Saga“ – tai 24 mėnesių trukmės „Erasmus+“ projektas, skirtas įgalinti jaunimą aktyviai dalyvauti kovos su klimato kaita veikloje. Projektas vienija penkias partnerių organizacijas iš visos Europos, siekiančias bendro tikslo – paversti aplinkosaugos sąmoningumą aktyviais, asmeniškais veiksmais, siekiant tvarios aplinkos.

Projekto metu kuriama 15 nuotykių knygų, imituojančių realaus pasaulio sprendimų priėmimą tvarumo klausimais. Interaktyvus išteklių rinkinys padeda fasilitatoriams taikyti pasakojimu grindžiamą mokymąsi. Misija – ugdyti kritinį mąstymą ir empatiją naujos kartos piliečiams aplinkosaugos tema per pasakojimu grindžiamą švietimą.

Išvadas į mokymus

Bendrieji mokymų tikslai

Šis dviejų dienų mokymas skirtas suteikti jaunimo darbuotojams žinių, įgūdžių ir praktinių įrankių, reikalingų kurti ir pristatyti interaktyvias nuotykių knygų patirtis, skirtas klimato kaitai. Iki mokymų pabaigos dalyviai sugebės:

- Suprasti „Pasirink savo nuotykį“ (CYOA) pasakojimų istoriją, struktūrą ir edukacinę vertę
- Taikyti ekologinio ugdymo principus klimato pasakojimuose
- kurti įtraukiančias, prieinamas ir moksliniais tyrimais pagrįstas interaktyvias nuotykių knygas
- Naudoti „Green Saga Toolbox“ (Twine, Genially, Audacity ir kt.) skaitmenines priemones istorijoms kurti ir dalytis
- Vesti nuotykių knygų užsiėmimus su 16–26 metų jaunimu
- Integruoti pasakojimais pagrįstą aplinkosaugos švietimą į esamą jaunimo darbo praktiką

„Green Saga“ mokymo išteklių naudojimas

Kiekvieną šio mokymo modulį papildė įrankiai ir pamokos, sukurtos specialiai „Green Saga“ projektui. Šie ištekliai yra laisvai prieinami projekto svetainėje ir skirti naudoti kartu su šiuo mokymu arba atskirai.

Visos priemonės, sekos ir pamokos yra prieinamos adresu: greensagaproject.eu

Išteklių rinkinys apima 15 praktinių sekų, suskirstytų į keturias kategorijas:

- Klimato pasakojimo pagrindų kūrimas (sekos 1–2)
- Personažų, dinamikos ir naratyvo struktūros kūrimas (3–7 sekos)

• Skaitmeninimas ir multimedijos produkcija (8–13 sekos)
• Testavimas ir atsiliepimai (14–15 sekos)
Septynios pamokos pateikia išsamius nurodymus, kaip įgyti pagrindinius įgūdžius:
• 1 pamoka: Nuotykiams pagrįstų mokymosi patirčių kūrimas
• 2 pamoka: Pradžia. Kaip naudoti išteklių rinkinį
• 3 pamoka: Įtikinamų pasakojimų apie klimatą kūrimas
• 4 pamoka: Interaktyvaus pasakojimo technikos: vaidmenų žaidimas ir sprendimų priėmimas
• 5 pamoka: Skaitmeninių ir multimedijos priemonių naudojimas pasakojimams
• 6 pamoka: Pasakojimų pritaikymas skirtingiems mokymosi stiliams ir amžiaus grupėms (16–26 metai)
• 7 pamoka: Grupinių diskusijų ir problemų sprendimo uždavinių moderavimas

Mokymų struktūros apžvalga

Šis mokymas sukurta kaip dviejų dienų programa, tačiau jos struktūra yra lanksti – laiką galima pritaikyti prie skirtingų aplinkybių, o modulius galima naudoti atskirai vienas nuo kito.

Modulis	Pavadinimas
1 modulis	Susipažinimas, apšilimas ir „ledo laužimo“ uždavotys
2 modulis	Interaktyvios nuotykių knygos: istorija ir pagrindinės savybės
3 modulis	Interaktyvių nuotykių istorijų žaidimas ir analizė
4 modulis	Poreikiai, ypatumai ir apibendrinimas

5 modulis	Pedagogika su nuotykių knygomis ir klimato naratyvo kūrimas
6 modulis	Interaktyvaus pasakojimo įrankiai: „Green Saga“ įrankių rinkinys
7 modulis	Kūrybinis iššūkis: mini nuotykių knygelės apie klimato kaitą
8 modulis	Pristatymai, tarpusavio atsiliepimai ir uždarymas

Vertinimas prieš ir po mokymų

Siekiant įvertinti mokymų poveikį ir užfiksuoti mokymosi rezultatus, dalyviai kviečiami užpildyti du trumpus klausimynus: vieną prieš mokymų pradžią, kitą – antrosios dienos pabaigoje. Abu klausimynai yra pateikti „Google Forms“ formoje ir prieinami per mokytojo pateiktas nuorodas arba QR kodus.

Anketą prieš mokymus reikia užpildyti 1 modulyje.

Anketą po mokymų: užpildoma po 8 modulio, prieš dalyviams išvykstant.

Ką vertina anketos

Abu klausimynai apima tuos pačius aspektus, todėl galima tiesiogiai palyginti rezultatus prieš ir po mokymų:

- Ankstesnės žinios apie CYOA ir interaktyvių nuotykių knygų formatus
- Susipažinimas su ekologine pedagogika ir klimato klausimais orientuotu švietimu
- Pasitikėjimas naudojantis skaitmeninio pasakojimo įrankiais (Twine, Genially, Audacity)
- Patirtis kuriant įtraukiančias ar prieinamas mokymosi medžiagas
- Pasirengimas naudoti nuotykių pagrįstus metodus su savo jaunimo grupėmis

Mokytojams: vertinimo administravimas

Pradžioje dalyviams pateikite nuorodą į prieš mokymus pildomą formą arba QR kodą. Pateikite po mokymų pildomą formą 8 modulio pabaigos dalyje, palikdami laiko ją užpildyti prieš grupei išsiskirstant. Priminkite dalyviams, kad atsakymai yra anoniminiai.

Mokytojo patarimas: QR kodą rodykite skaidrėje arba išspausdintoje kortelėje, padėtoje prie kiekvienos sėdimosios vietos.

Jei interneto prieiga ribota, vietoj to galima išdalinti spausdintą formos versiją.

1 modulis: Susipažinimas, apšilimas ir „ledo laužimo“ užduotys

Trukmė

45–60 minučių

Formatas

Sveikinimo kalba + energizuojančios veiklos + grupių sudarymas

1. Tikslas

Šis įvadinis modulis nustato visų mokymų atmosferą. Jo tikslas – pasveikinti dalyvius, pristatyti „Green Saga“ projektą, sukurti grupės energiją ir psichologinį saugumą bei užtikrinti, kad visi pradėtų nuo bendro taško, pasirengę aktyviai dalyvauti tolesnėse sesijose.

2. Mokymosi tikslai

Iki šio modulio pabaigos dalyviai sugebės:

- Jautis laukiami ir orientuoti mokymų kontekste
- Suprasti dviejų dienų programos tikslus ir struktūrą
- Pradėti kurti pasitikėjimą ir ryšį su kitais dalyviais
- Susieti savo turimą patirtį su mokymų temomis
- Užpildyti mokymų priešmokyklinį vertinimo klausimyną

„Green Saga“ priemonių rinkinys

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

Pamokos

4 pamoka: Interaktyvaus pasakojimo technikos; vaidmenų žaidimai ir sprendimų priėmimas (pagalba ledlaužio veiklai D)

6 pamoka: Prisitaikymas prie skirtingų mokymosi stilių ir amžiaus grupių (papildoma medžiaga mokytojams)

7 pamoka: Grupinių diskusijų ir problemų sprendimo užduočių moderavimas

3. Sveikinimo kalba (10 minučių)

Mokytojas pradeda sveikindamas dalyvius ir trumpai prisistatydamas bei pristatydamas bendramokytojus. Pateikiama trumpa „Green Saga“ projekto apžvalga, įskaitant jo misiją, penkias partnerių organizacijas ir mokymų vaidmenį platesniame projekte. Vizualiai pristatoma dviejų dienų darbotvarkė ir pateikiama praktinė informacija (pertraukos, patalpos, bendravimo taisyklės).

Mokytojo patarimas: Ši dalis turi būti trumpa ir šilta, o ne formali.

Dalyviai labiau įsitrauks, jei jausis laukiami kaip praktikai, o ne tik kaip dalyviai.

4. Anketos prieš mokymus (10 minučių)

Prieš pradėdant susipažinimo užduotis, dalyviai užpildo prieš mokymus skirtą klausimyną naudodami „Google Forms“. Mokytojas pateikia nuorodą arba QR kodą ir paaiškina, kad atsakymai yra anoniminiai ir kad užpildyti klausimyną užtruks apie 5 minutes.

5. „Ledo laužimo“ užduotys

Toliau pateikiamos veiklos yra siūlomos kaip pasirinkimo galimybės. Mokytojai turėtų pasirinkti vieną ar dvi, atsižvelgdami į grupės dydį, energijos lygį ir turimą laiką. Kiekviena veikla yra sukurta taip, kad būtų įtraukianti, prieinama ir susijusi su mokymų temomis.

Užduotis A: „Mano klimato akimirka“ (15 minučių)

Poromis arba mažomis grupėmis dalyviai pasidalija trumpa asmenine istorija: momentu, kai jie matė, patyrė ar jautėsi sujaudinti su klimatu susijusio įvykio ar pokyčio. Pasidaliję poromis, keli savanoriai pasidalija savo istorijomis su visa grupe.

- Kodėl tai veikia: iš karto sujungia dalyvius su emociniu projekto branduoliu; sukuria asmeninį ryšį prieš pradedant nagrinėti konceptualų turinį.
- Reikalingos priemonės: nereikia.

Veikla B: Istorija, kurią prisimenu (15 minučių)

Dalyviai prisimena knygą, filmą, žaidimą ar istoriją, kurią patyrė jaunystėje ir kuri juos tikrai sujaudino arba pakeitė jų požiūrį į kažką. Jie pasidalija: kas tai buvo, vienu veikėjo sprendimu ir kodėl tai jiems įstrigo.

- Kodėl tai veikia: aktyvuoja dalyvių esamą ryšį su pasakojimu ir pasirinkimu – tiesiogiai susiejant su 2 moduliu.
- Medžiagos: nereikalingos.

Veikla C: Dvi tiesos ir klimato mitas (15 minučių)

Kiekvienas dalyvis parašo tris teiginius apie klimato kaitą ar tvarumą – du teisingus ir vieną neteisingą, bet įtikinamą. Mažose grupėse dalyviai spėja, kuris teiginys yra mitas, ir aptaria bet kokias tikras abejones.

- Kodėl tai veikia: atskleidžia esamas žinias, padeda sulaužyti ledus ir parengia dalyvius mokymų kritinio mąstymo temoms.
- Medžiagos: mažos kortelės arba lipnios užrašų lapelių; pasirinktinai – flipchartas.

Veikla D: Sprendimų žemėlapis (15 minučių)

Dalyviams parodomas paprastas dviejų sprendimų scenarijus, pavyzdžiui, veikėjas, susiduriantis su tvarumo dilema darbe arba namuose. Kiekvienas dalyvis pasirenka vieną iš variantų ir pasiekia vieną iš keturių galimų rezultatų, tada suranda kitus dalyvius, pasiekusius tą patį rezultatą, ir aptaria savo motyvus.

- Kodėl tai veikia: tiesioginis CYOA formato išbandymas; sukelia nedelsiamą smalsumą prieš teorijos modulį. Sprendimų priėmimo palengvinimo technikas rasite 4-ajame vadove.
- Medžiagos: atspausdinta arba projektuojama scenarijaus kortelė; pasirinktinai – spalvoti lipnūs taškeliai.

6. Grupės sudarymas ir pagrindinės taisyklės (5–10 minučių)

Trumpas prisistatymo ratas gali būti įtrauktas į ledlaužį arba vykdomas po jo. Tada mokytojas pakviečia grupę susitarti dėl dviejų ar trijų bendrų darbo normų šioms dviem dienoms: pagarbos įvairioms patirtims, noro priimti kūrybines rizikas ir įsipareigojimo teikti konstruktyvią grįžtamąją informaciją. Tai galima užrašyti ant flipcharto ir palikti matomoje vietoje visą laiką.

7. Perėjimas prie 2 modulio

Mokytojas užbaigia įvadinį modulį, suformuluodamas pagrindinį mokymo klausimą: kaip pasakojimas ir pasirinkimo galia gali padėti jauniems žmonėms asmeniškai ir prasmingai įsitraukti į kovą su klimato kaitsu?

2 modulis: Interaktyvios nuotykių knygos: istorija ir pagrindinės charakteristikos

Trukmė

90 minučių

Formatas

Interaktyvi prezentacija + moderuojama diskusija

1. Tikslas

Šis modulis supažindina jaunimo darbuotojus su interaktyvių nuotykių knygų (CYOA) kilmės istorija, struktūra ir edukacine verte. Jis sukuria teorinį ir naratyvinį pagrindą, būtiną nuotykių pasakojimų pritaikymui klimato švietime.

2. Mokymosi tikslai

Baigę šį modulį, dalyviai gebės:

- Paašškinti pagrindinius CYOA pasakojimų principus
- Aprašyti šakotų pasakojimų istorinę raidą
- Nustatyti interaktyvių nuotykių knygų struktūrinius elementus
- Atpažinti skaitytojo valdomų pasakojimų pedagoginį potencialą
- Apsvarstyti jų aktualumą klimato kaitos švietimui

„Green Saga“ priemonių rinkinys

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

Pamokos

1 pamoka: Nuotykių pagrįsto mokymosi patirčių kūrimas; žingsnis po žingsnio gairės, kaip kurti įtraukiančius, pasakojimu grindžiamus iššūkius, naudojant įvesties–iššūkio–vertinimo modelį

3. Modulio turinys

3.1 Nuo pasyvaus skaitymo prie poveikio skaitytojui

Modulis prasideda refleksyviu klausimu: „Ar kada nors norėjote, kad knygos veikėjas priimtų kitokį sprendimą?“, prieš pristatydamas CYOA kaip pasakojimo formą, kuri perduoda iniciatyvą iš veikėjo skaitytojui. Pagrindinės sąvokos: skaitytojas kaip „sprendimų protagonistas“; pasirinkimais grindžiamas siužeto vystymasis; įvairios pasakojimo pabaigos; etinis ir kritinis įsitraukimas per sprendimų priėmimą.

3.2 CYOA pasakojimų struktūra

Dalyviai tyrinėja nuotykių knygų formalią struktūrą: tekstai suskirstyti į trumpus pasakojimo blokus, kurių kiekvienas baigiasi dviem ar daugiau pasirinkimų, vedančių prie skirtingų pasekmių, ir daugybe pasakojimo kelių bei pabaigų. Kaip struktūrinės pagalbos priemonės pristatomi šakotieji žemėlapiai, o lektorius paaiškina, kaip ši struktūra atspindi realius sprendimų priėmimo procesus ir gali imituoti etines dilemas.

3.3 Kilmė ir raida

- 1930 m.: Ankstyvieji eksperimentai: „Consider the Consequences!“ (Doris Webster ir Mary Alden Hopkins), kuriame yra 12 galimų pabaigų ir nagrinėjamos rimtos moralinės temos.
- 1970–1980 m.: populiarėjimas: Edward Packard („Sugarcane Island“) ir R.A. Montgomery („Journey Under the Sea“) atgaivino šakotą pasakojimą kaip populiarią jaunimo žanro formą.
- Literatūros ir žaidimų įtaka: didžiųjų rašytojų nelinijiniai pasakojimai, taip pat stalo vaidmenų žaidimų (pvz., „Dungeons & Dragons“) ir pabėgimo kambarių formatų įtaka.

3.4 Pagrindinės charakteristikos

Mokytojas apibendrina pagrindines savybes: skaitytojas kaip pagrindinis sprendimų priėmėjas; šakotą struktūrą (blokai → pasirinkimai → pasekmės); žaismingą, žaidimui panašų aspektą; tinkamumą naudoti individualiai arba grupėje; ir perkėlimą į skaitmeninius formatus.

3.5 Švietimo ir pedagoginė vertė

CYOA pasakojimai skatina kritinį mąstymą, skatina etines refleksijas, ugdo divergentinį mąstymą, stiprina atmintį per aktyvų įsitraukimą ir skatina asmeninį augimą bei sąmoningumą.

4. Metodika

Interaktyvi paskaita, istorinių pasakojimų pateikimas, refleksyvūs klausimai, trumpi grupiniai pasikeitimai ir vaizdiniai pavyzdžiai (spausdinti ir skaitmeniniai).

5. Reikalingos medžiagos

- „PowerPoint“ pristatymas
- Spausdintas CYOA knygos pavyzdys
- Skaitmeninis demonstracinis pavyzdys
- Flipchart refleksijoms užrašyti

6. Refleksijos klausimai (perėjimas prie 3 modulio)

Kaip skaitytojo įtaka keičia įsitraukimą? Kodėl šakotosios naratyvos yra veiksmingos dirbant su jaunimu? Kaip klimato iššūkius būtų galima įtraukti į tokias struktūras?

7. WP3A1.5 dokumentacija

Užfiksukite: klausimus, iškeltus apie pasakojimo struktūrą; sąsajas su esama jaunimo darbo praktika; bet kokias klaidingas nuostatas apie skirtumą tarp žaidybinimo ir nuotykių pagrįsto mokymosi.

3 modulis: Interaktyvių nuotykių istorijų žaidimas ir analizė

Trukmė	75 minutės
Formatas	Patirtinis mokymasis + struktūruotas stebėjimas + skaitmeninis grįžtamasis ryšys

1. Tikslas

Šis modulis leidžia dalyviams patirti interaktyvias nuotykių istorijas iš besimokančiųjų perspektyvos. Aktyviai įsitraukdami į CYOA pasakojimus, jaunimo darbuotojai įgyja praktinių žinių apie įsitraukimo dinamiką, pasakojimo struktūrą ir edukacinį potencialą. Modulis tuo pačiu metu veikia kaip pasakojimo metodikos ir skaitmeninių įrankių bandymų aikštelė.

2. Mokymosi tikslai

Baigę šį modulį, dalyviai gebės:

- Analizuoti interaktyvų pasakojimą iš besimokančiojo perspektyvos
- Nustatyti veiksnius, darančius įtaką įsitraukimui ir iššūkiams
- Įvertinti šakotų pasakojimų edukacinį potencialą
- Apsvarstyti spausdintų ir skaitmeninių formatų praktiškumą
- Atpažinti galimas kliūtis jaunimo auditorijai

 „Green Saga“ priemonių rinkinys

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

[Įrankių rinkinio sekos](#)

15 Seka: Žaidimų testavimo ir atsiliepimų įrankis, struktūruoto stebėjimo ir skaitmeninių atsiliepimų rinkimo metodika, tiesiogiai pritaikoma „Wooclap“ atsiliepimų etapui
Pamokos
2 pamoka: Išteklių rinkinys, apžvalga ir navigacija (pateikiama šio modulio metu, kad dalyviai suprastų platesnę išteklių ekosistemą)
4 pamoka: Interaktyvaus pasakojimo technikos: vaidmenų žaidimai ir sprendimų priėmimas
Skaitmeniniai įrankiai
„Wooclap“: skaitmeninis atsiliepimų įrankis, skirtas realaus laiko įsitraukimui ir užduočių įvertinimui (wooclap.com)
Twine: atvirojo kodo įrankis naršyklėje veikiančioms interaktyvioms istorijoms kurti (twinery.org)
Genially: vizualinė interaktyvių pasakojimų platforma (genially.com)
onlinegamebooks.com ir chooseyourstory.com: pavyzdinių pasakojimų bibliotekos žaidimo etapui

3. Metodologinis požiūris

Šis modulis atitinka patirtinio mokymosi ciklą: Patirtis (žaidimas) → Stebėjimas (struktūruotas užrašų darymas) → Refleksija (Wooclap atsiliepimai) → Analizė (popooldnie apibendrinimas 4 modulyje).

4. Veiklos struktūra

4.1 Grupės sudarymas

Dalyviai sudaro mažas 3–4 narių grupes, kuriose kiekvienas atlieka neformalius vaidmenis: skaitytojas/navigatorius, sprendimų palengvintojas, stebėtojas (dėmesys įsitraukimui ir iššūkiams) ir užrašų darytojas. Ši struktūra skatina bendradarbiavimu pagrįstą refleksiją, o ne pasyvų skaitymą.

4.2 Žaidimo etapas

Grupės žaidžia 1–3 trumpas interaktyvias istorijas, pasirinkdamos iš spausdintų CYOA knygų, elektroninių knygų, internetinių istorijų (Twine arba Genially formatais) arba išorinių pavyzdžių. Tikslas nėra „laimėti“, o stebėti patirtį, struktūriškai atkreipiant dėmesį į emocinį įsitraukimą, įsitraukimą, sprendimų aiškumą, pasakojimo nuoseklumą, pasirinkimų sudėtingumą, edukacinį gilumą ir prieinamumą.

4.3 Greitas skaitmeninis grįžtamasis ryšys — „Wooclap“

Po žaidimo etapo dalyviai pateikia struktūruotą grįžtamąjį ryšį per „Wooclap“: įsitraukimas (1–5) ir iššūkis (1–5), taip pat trumpi kokybiniai įspūdžiai. Tai leidžia užfiksuoti greitas emocines reakcijas, surinkti išmatuojamus įsitraukimo duomenis ir sukurti skaitmeninę grįžtamojo ryšio priemonę, kurią dalyviai gali naudoti savo darbe su jaunimu. Metodika atitinka „Toolbox“ 15 seką.

5. Reikalingos medžiagos

- Išspausdinti CYOA pavyzdžiai
- Nešiojamieji kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai su interneto ryšiu
- Internetinės istorijų nuorodų sąrašas
- Struktūruotas užrašų šablonas (rekomenduojamas formalizavimui)
- „Wooclap“ QR kodas

6. Duomenų rinkimas ir dokumentavimas (WP3A1.5)

Dokumentas: vidutinis įsitraukimo įvertinimas; vidutinis iššūkių įvertinimas; dažniausiai pasitaikantys teigiami atsiliepimai; dažniausiai pasitaikančios sunkumai; pastebėti grupės dinamikos modeliai; ir bet kokios susidariusios techninės problemos.

7. Refleksijos klausimai (perėjimas prie 4 modulio)

Kas paskatino jus tęsti skaitymą? Kas sukėlė sumaištį ar nusivylimą? Kur mokymasis vyko natūraliai? Ar klimato dilemos galėtų būti veiksmingai įtrauktos?

4 modulis: poreikiai, ypatumai ir apibendrinimas

Trukmė

60 minučių

Formatas

Moderuojama grupinė diskusija + struktūruotas apibendrinimas

1. Tikslas

Šis modulis apibendrina 3 modulio patirtį per struktūruotą refleksiją ir grupinę diskusiją. Dalyviai analizuoja savo pastebėjimus iš žaidimo etapo, nustato konkrečius savo tikslinės jaunimo grupės poreikius ir savybes bei pradeda ieškoti sąsajų tarp CYOA formato ir savo profesinio konteksto.

2. Mokymosi tikslai

Baigę šį modulį, dalyviai gebės:

- Sintetizuoti žaidimo etapo stebėjimus į praktiškai pritaikomas įžvalgas
- Nustatyti konkrečius jaunųjų mokinių poreikius, susijusius su interaktyviu pasakojimu
- Išdėstyti „CYOA“ formato pedagoginius privalumus ir trūkumus
- Susieti nuotykių knygų metodiką su savo pačių jaunimo darbo praktika

„Green Saga“ priemonių rinkinys

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

Įrankių rinkinio sekos

14 Seka: Istorijos pritaikymas prieinamumui ir SLD besimokantiems; kontrolinis sąrašas ir skaitmeniniai įrankiai įtraukties kliūčių nustatymui (tiesiogiai susiję su diskusija apie jaunimo poreikius)

15 Seka: Žaidimų testavimo ir atsiliepimų įrankis; skirtas 3 modulyje surinktų „Wooclap“ rezultatų analizei

Pamokos

6 pamoka: Pritaikymas skirtingiems mokymosi stiliams ir amžiaus grupėms; išteklių pritaikymas skirtingoms aplinkoms, amžiaus grupėms ir gebėjimams

7 pamoka: Grupinių diskusijų ir problemų sprendimo užduočių moderavimas; strategijos, skirtos mokinių vadovaujamam tyrinėjimui ir bendradarbiavimui diskusijose

3. Atsiskaitymo struktūra

Moderuojama diskusija yra struktūrizuota remiantis 3 modulyje surinktais „Wooclap“ duomenimis. Mokytojas parodo suvestinius įsitraukimo ir užduočių sudėtingumo įvertinimus ir kviečia dalyvius kartu interpretuoti rezultatus. Pagrindinės diskusijos temos: Kas lėmė didelį įsitraukimą? Kas sukėlė sunkumų ar sumaišties? Ką reikėtų pakeisti skirtingoms jaunimo auditorijoms (pvz., turinčioms specifinių mokymosi sunkumų)?

4. Jaunimui būdingų poreikių nustatymas

Dalyviai aptaria savo jaunimo grupių ypatybes, pvz., amžiaus grupes, mokymosi stilius, skaitmeninį raštingumą, kalbų įvairovę ir bet kokius konkrečius poreikius ar kliūtis. Šios pastabos užrašomos bendrame flipcharte ir bus tiesiogiai panaudotos 5 modulyje atliekant įtraukujį projektavimo darbą.

5. WP3A1.5 dokumentacija

Užfiksukite: pagrindines įžvalgas iš aptarimo; nustatytus konkrečius jaunimo poreikius; klausimus ir susirūpinimą, iškeltus dėl CYOA įgyvendinimo skirtingose aplinkybėse; ir bet kokią atsiliepimus apie patį „Wooclap“ įrankį.

5 modulis: Pedagogika su nuotykių knygomis ir klimato naratyvo dizainu

Trukmė	60 minučių
Formatas	Konceptualus indėlis + taikomoji sistema + vadovaujamas dizaino mąstymas

1. Tikslas

Šis modulis suteikia pedagoginį pagrindą, kaip naudoti interaktyvias nuotykių knygas kaip klimato švietimo priemonės. Dalyviai pereina nuo struktūros supratimo prie švietimo tikslo ir dizaino logikos supratimo, gilinasi į ekologinę pedagogiką, klimato temomis pagrįstą pasakojimą ir įtraukų naratyvinį dizainą.

2. Mokymosi tikslai

Baigę šį modulį, dalyviai gebės:

- Paaiškinti nuotykių pagrįsto mokymosi pedagoginę vertę
- Apibrėžti ekologinės pedagogikos principus klimato švietime
- Sukurti klimato temomis pagrįstus pasakojimo modelius
- Integruoti etišką sprendimų priėmimą į pasakojimus
- Taikyti įtraukias dizaino strategijas interaktyviuose pasakojimuose



„Green Saga“ įrankių rinkinys ir pamokos

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

Įrankių rinkinio sekos

1 Seka: Nustatyti realią klimato problemą kaip pasakojimo pagrindą; pasirinkti konkretų aplinkosaugos klausimą, aplink kurį galima kurti sprendimus, konfliktus ir pasekmes
2 Seka: Nuo mokslinių duomenų iki pasakojimo edukacinės žinutės; klimato duomenų transformavimas į aiškią, suprantamą naratyvinę žinutę
7 Seka: Pagrindinės siužeto linijos ir pasakojimo arkos struktūrizavimas; pagrindinių vystymosi etapų ir bendros istorijos nuoseklumo apibrėžimas
Pamokos
1 pamoka: Nuotykių pagrįsto mokymosi patirčių kūrimas; įvesties–iššūkio–vertinimo modelis pasakojimu grindžiamiems aplinkosaugos iššūkiams
3 pamoka: Įtikinamų klimato pasakojimų kūrimas; veikėjų kūrimas, aplinka ir klimato kontekstas, pasakojimo struktūra, klimato faktų įtraukimas

3. Nuo griežto mokymo prie transformuojančio žaidimo

Ten, kur vidurinis išsilavinimas dažnai tampa standartizuotas ir orientuotas į turinį, nuotykių pagrįstas pasakojimas sugrąžina tyrinėjimo laisvę, asmeninę iniciatyvą, emocinį įsitraukimą ir apmąstytą sprendimų priėmimą. „Green Saga Adventure Books“ knygos yra priskiriamos ekologinei pedagogikai, tvariam švietimui ir patirtiniam mokymuisi; jos leidžia mokiniams tyrinėti reikšmingas klimato dilemas ir ugdyti savarankiškumą bei kritinį mąstymą.

4. Klimatui skirtų pasakojimų kūrimas

4.1 Mokymasis žaidžiant (daugiau nei žaidybinimas)

Nuotykių knygos yra struktūrizuotos pasakojimo aplinkos, kuriose fikcija remia realybe pagrįstą mokymąsi, emocijos stiprina įsimintinumą, o etiniai pasirinkimai skatina refleksiją.

Klimato kaita pateikiama ne kaip abstrakti teorija, o kaip išgyventa patirtis.

4.2 Kas turi būti apibrėžta prieš pradedant rašyti

Dalyviai yra vedami per esminius projektavimo klausimus: kokia klimato problema yra nagrinėjama? Ko norime, kad skaitytojai suprastų ar įsisavintų? Kokią emocinę kelionę turėtų sukurti pasakojimas? Kokios etinės įtampos yra įtrauktos? Istorijos turėtų apimti pagrindinį pasakojimą, informacinius interpus, refleksijos užduotis ir patikimą dokumentaciją. Žr. 1 ir 2 sekcijas, kuriose pateikiamas struktūruotas požiūris į šį parengiamąjį darbą.

5. Nuotykių knygos dokumentacijos struktūra

- 1 žingsnis: Pasirinkite klimato temą (1 sekvencija): potvyniai, ekstremalūs lietūs, miškų gaisrai, tirpstantys ledynai, klimato migracija ir kt.
- 2 žingsnis: surinkite patikimus duomenis (2 sekcija): mokslinius pranešimus, žurnalistinius šaltinius, istorinius duomenis, statistiką ir vaizdinę dokumentaciją.
- 3 žingsnis: Aprašykite aplinką: kontekstą prieš klimato reiškinių, jo metu ir po jo. Tai užtikrina realizmą ir pasakojimo patikimumą.

6. Realios ir fikcinio personažų integravimas

Realios asmenų, fotografų, aktyvistų ir mokslininkų įtraukimas stiprina patikimumą ir emocinį ryšį. Fikciniai personažai turėtų apimti protagonistą (teigiamą pokyčių veiksnį) ir antagonistą (skeptiką, kliūtį ar sistemine problemą). Visi personažai turi išvengti stereotipų ir atspindėti įvairovę lyties, kultūros, gebėjimų ir kilmės atžvilgiu. Įrankių rinkinio 3 ir 4 sekcijose pateikiamos išsamios gairės dėl personažų kūrimo.

7. Siužeto diagrama ir šakojimosi logika

Dalyviai supažindinami su siužeto diagramomis: kryžkelės žymėjimu, sprendimų taškų apibrėžimu, alternatyvių pabaigų planavimu ir pasakojimo struktūros vizualizavimu. 7-oji sekcija padeda organizuoti pagrindinę siužeto liniją, o 6-oji sekcija (aptariama 7-ajame modulyje) pateikia gaires šakotų struktūrų kūrimui.

8. Įtraukus ir prieinamas dizainas

- Vizualinis: diagramos, iliustracijos, spalvomis pažymėti elementai, aiškus formatavimas, tinkami šriftai ir tarpai
- Garsinis: garso pasakojimas, dialogų įrašai, garso efektai, muzikos akcentai
- Kinestetika: vaidmenų žaidimai, dramatizacija, diskusijomis pagrįstas aptarimas

Pagrindinės įtraukties gairės: aiški, paprasta kalba; lankstūs užduočių lygiai; įvairiapusis atstovavimas; ir įvairūs turinio formatai. Išsamius prieinamumo kontrolinius sąrašus rasite 14 sekcijoje ir 6 pamokoje.

9. WP3A1.5 dokumentacija

Užfiksuota: iškelti klausimai dėl klimato tikslumo; nustatyti įtraukties iššūkiai; atsiliepimai apie multimodalius elementus; sunkumai suderinant fikciją ir faktus; pastabos apie personažų dizainą.

6 modulis: Interaktyvaus pasakojimo įrankiai — „Green Saga Toolbox“

Trukmė

75 minutės

Formatas

Demonstracija + vadovaujamas tyrinėjimas

1. Tikslas

Šis modulis supažindina dalyvius su „Green Saga“ išteklių rinkiniu ir parodo, kaip atrinkti skaitmeniniai įrankiai padeda kurti interaktyvias, klimato tematikos nuotykių istorijas. Jis susieja 1-osios dienos pedagoginius principus su konkrečiomis techninio įgyvendinimo strategijomis.

2. Mokymosi tikslai

Baigę šį modulį, dalyviai sugebės:

- Naršyti „Green Saga“ išteklių rinkinį
- Nustatyti, kokie įrankiai tinka kokiems pasakojimo tikslams
- Suprasti pagrindinę šakotų pasakojimų įrankių logiką
- Suprasti, kaip vaizdiniai ir garso elementai didina įsitraukimą
- Pasirinkti tinkamus įrankius pagal pedagoginius tikslus

„Green Saga“ įrankių rinkinys ir pamokos

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

Įrankių rinkinio sekos

8 Seka: Istorijos organizavimas skaitmeniniu ir interaktyviu formatu; perėjimas nuo naratyvinio dizaino prie skaitmeniniam formatui pritaikytos struktūros

9 Seka: Interaktyvios tekstinės nuotykių knygos kūrimas (pvz., „Twine“); pasakojimo nuoseklumas ir istorijos dalių ryšys
10 Seka: Vizualinių elementų ir iliustracijų dizainas; pasakojimo momentų transformavimas į vizualias scenas
11 Seka: Vaizdų redagavimas ir pritaikymas pasakojimui (pvz., GIMP); veikėjų portretai ir pasakojimo iliustracijos
12 Seka: Vizualiai interaktyvios nuotykių knygos kūrimas (pvz., „Genially“); teksto, vaizdų ir interakcijų derinimas
13 Seka: Garso elementų integravimas (pvz., „Audacity“); pasakojimas, efektai ir atmosfera, skirti įtraukimui ir prieinamumui
Pamokos
2 pamoka: Išteklių rinkinys: apžvalga, navigacija ir integracija į įvairias švietimo aplinkas (pagrindinis šios modulio šaltinis)
5 pamoka: Skaitmeninių ir multimedijos įrankių naudojimas pasakojimams; vaizdo, garso ir interaktyviųjų medijų įtraukimas; skaitmeninio pasakojimo įrankiai; įsitraukimo stiprinimas naudojant technologijas
Skaitmeniniai įrankiai
„Twine“: šakotosios pasakojimo struktūros įrankis (twinery.org); nemokamas, veikia naršyklėje, nereikia kurti paskyros
„Genially“: vizualinė interaktyvi pasakojimų kūrimo platforma (genially.com); yra nemokama versija
„Audacity“: garso įrašymas ir redagavimas (audacityteam.org); nemokama, daugiakalbė
Canva: grafinis dizainas ir maketavimas (canva.com); yra nemokama versija
GIMP: iliustracijos ir vaizdų redagavimas (gimp.org); nemokama, daugiakalbė
Inkscape: vektorinės iliustracijos (inkscape.org); nemokama, daugiakalbė
Ocenaudio: garso redagavimo alternatyva (ocenaudio.com); nemokama
NaturalReader: teksto į kalbą konvertavimo prieinamumo įrankis (naturalreaders.com); yra nemokama versija

LanguageTool; gramatikos ir prieinamumo tikrintuvas (languagetool.org); nemokama, daugiau nei 20 kalbų

3. Įrankių rinkinio vaidmuo

Mokytojas paaiškina, kad yra daug įrankių interaktyvioms istorijoms kurti, o „Green Saga Toolbox“ supaprastina šią sritį, suskirstydama įrankius į funkcines kategorijas. Dalyviai žiūri pamoką apie įrankių rinkinį (2 pamoka), naršo įrankių rinkinio svetainėje greensagaproject.eu ir supranta, kaip įrankiai dera su pasakojimo struktūra. Akcentas yra skirtas gairėms, o ne techniniams sudėtingumams.

4. Įrankių rinkinio apžvalga

- Pasakojimas ir struktūra: „Twine“, „Inklewriter“, „Storybird“; skirtos šakotai logikai ir pasakojimo struktūrai kurti. Žr. 8 ir 9 sekcijas.
- Vizualinis dizainas: „Canva“, „Genially“ – skirtos įsitraukimui didinti naudojant maketą, animaciją ir vizualų pasakojimą. Žr. 10, 11 ir 12 sekcijas.
- Garso įrašai: „Audacity“, „Ocenaudio“; atmosferos praturtinimui ir daugialypės įtraukties palaikymui. Žr. 13 sekciją.
- Prieinamumas: „NaturalReader“, „LanguageTool“; skirtos skaitomumui ir įtraukčiai gerinti. Žr. 14 sekciją.

5. Demonstracija 1: „Twine“ (struktūros pagrindas)

Parodo, kaip techniškai kuriamos šakotosios naratyvos: naujos istorijos kūrimas, 2–3 ištraukų rašymas, pasirinkimų įterpimas ir istorijos paleidimas, siekiant vizualizuoti šakojimąsi. Dalyviai gali pamatyti, kaip etinės dilemos ir sprendimai dėl klimato gali būti įterpti į šakojimosi mazgus. Visą žingsnis po žingsnio vadovą rasite 9 sekcijoje.

6. Demonstracija 2: „Genially“ (vizualinis įtraukimas)

Parodo vizualų pasakojimą: skaidrės kūrimą, iliustracijų įterpimą, efektų ir animacijų naudojimą bei skaidrių susiejimą, siekiant sukurti interaktyvų srautą. Vizualus

sustiprinimas padeda įsiminti, užtikrina prieinamumą ir emocinį įsitraukimą. Išsamios instrukcijos pateiktos 12 sekcijoje.

7. Demonstracija 3: „Audacity“ (garso dimensija)

Pristato garso įrašą kaip pasakojimo stiprinimo priemonę: trumpos frazės įrašymą, garso įrašo apkarpyimą ir koregavimą bei kelių garso elementų sluoksniavimą. Garso įrašas padeda pasinerti į medžiagą, skatina daugialypį mokymąsi ir įtraukia mokinius, turinčius skaitymo sunkumų. Išsamų vadovą rasite 13 sekcijoje.

8. Apibendrinimas

„Twine“ = struktūra (9 sekvencija)
„Genially“ = vizualinis įsitraukimas (12 sekcija)
„Audacity“ = garsas ir atmosfera (13 sekcija)
„Priemonių rinkinys“ nėra skirtas visų įrankių įvaldymui
Svarbu pasirinkti tinkamą įrankį tinkamam pedagoginiam tikslui
Visos priemonės ir sekcijos yra prieinamos adresu greensagaproject.eu

9. WP3A1.5 dokumentacija

Užfiksukite: praktikos metu dažniausiai pasirinktus įrankius; įrankius, kurie buvo laikomi sudėtingais; prašymus dėl papildomų paaiškinimų; technines kliūtis (pvz., paskyros sukūrimas, interneto problemos); ir dalyvių iškeltus prieinamumo klausimus.

7 modulis: Kūrybos iššūkis: mini nuotykių knygos apie klimato kaitą

Trukmė

90 minučių (mažiausiai 60 minučių)

Formatas

Vadovaujamas grupinis projektavimo iššūkis

1. Tikslas

Šis modulis padeda dalyviams sukurti mini interaktyvią nuotykių knygą, skirtą klimato kaitai. Dalyviai taiko edukacinio pasakojimo principus, patirtinio mokymosi logiką, klimato dokumentavimo sistemą, šakotą pasakojimo struktūrą, daugialypės prieigos strategijas ir skaitmenines priemones iš „Green Saga Toolbox“. Tai visos mokymų programos apibendrinimas.

2. Mokymosi tikslai

Baigę šį modulį, dalyviai gebės:

- Sukurti trumpą, klimato temai skirtą interaktyvų pasakojimą
- Integruoti pedagoginius tikslus į pasakojimą
- Sukurti šakotąsias struktūras su reikšmingomis pasekmėmis
- Taikyti prieinamumo ir įtraukties gaires
- Pasirinkti tinkamas skaitmenines priemones įgyvendinimui
- Sudarykite pusiausvyrą tarp fikcijos ir patikimų dokumentų



„Green Saga“ įrankių rinkinys ir pamokos

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

Įrankių rinkinio sekos

1 etapas: Tikros klimato problemos nustatymas; pagrindinės istorijos aplinkosaugos problemos apibrėžimas
2 Seka: Nuo mokslinių duomenų iki švietimo žinutės; istorijos pagrindimas patikimais dokumentais
3 Seka: Pagrindinio veikėjo „Klimato herojaus“ kūrimas; pagrindinio personažo dizainas
4 Seka: Sąjungininkų, priešų ir pasakojimo dinamikos apibrėžimas; sudėtingų, realistiškų santykių kūrimas
5 Seka: Istorijos idėjų generavimas; aplinkos, įvykių, konfliktų ir pasakojimo krypčių tyrinėjimas
6 Seka: Šakotosios istorijos struktūros kūrimas; sprendimų taškų ir priežasties bei pasekmės planavimas
7 Seka: Pagrindinės siužeto linijos ir pasakojimo lanko struktūrizavimas; bendros nuoseklumo užtikrinimas
8 Seka: Istorijos organizavimas skaitmeniniu ir interaktyviu formatu; perėjimas prie skaitmeniniam formatui pritaikytos struktūros
9 Seka: Interaktyvios tekstinės nuotykių knygos kūrimas (Twine); įgyvendinimo gairės
12 Seka: vizualiai interaktyvios nuotykių knygos kūrimas („Genially“); vizualinės produkcijos gairės
Pamokos
3 pamoka: Įtikinamų klimato pasakojimų kūrimas; personažų kūrimas, aplinka, siužeto struktūra ir faktų integravimas
5 pamoka: Skaitmeninių ir multimedijos įrankių naudojimas pasakojimams; parama skaitmeninės transformacijos etapui
Skaitmeniniai įrankiai
Twine: šakotosios struktūros kūrimui (2 ir 3 užduotys)
„Genially“ arba „Canva“: vizualiniam dizainui (3 užduotis)
„Audacity“ arba „Ocenaudio“: garso elementams (3 užduotis)
„NaturalReader“ arba „LanguageTool“: prieinamumo tikrinimui (3 užduotis)

3. Modulio struktūra

3.1 Įvadas (5 minutės)

Mokytojas apibūdina tikslus: sukurti mini CYOA nuotykių knygą, skirtą klimato temai, akcentuojant etišką sprendimų priėmimą, klimato sąmoningumą, patirtinį mokymąsi ir žaidimą kaip rimtą švietimo priemonę.

3.2 Pavyzdžio demonstravimas (15 minučių)

Pateikiamas trumpas pavyzdys (pvz., „Drowning World“), siekiant iliustruoti struktūrą, realių įvykių integravimą, šakojimosi logiką, vaizdinius ir garso elementus bei informacinius intarpus. Dalyviai gauna praktinį darbo lapą su gairiniais klausimais. Šis modeliavimo etapas sumažina neapibrėžtumą prieš pradedant kūrimą.

4. Trijų etapų kūrimo iššūkis

Iššūkis Nr. 1: Istorijos pagrindo kūrimas (30 minučių)

Grupės apibrėžia: klimato temą, naudodamos 1 seką (pvz., kylantys vandenynai, klimato migracija, miškų gaisrai); pedagoginį tikslą (didinti sąmoningumą, skatinti empatiją, ugdyti problemų sprendimo įgūdžius); dokumentaciją, naudodamos 2 seką (moksliniai duomenys, ataskaitos, istorinė informacija); kontekstą (aplinką ir laikotarpį); personažus, naudodamos 3 ir 4 sekcijas (pagrindinis veikėjas, antagonistas; vengiant stereotipų ir užtikrinant įvairovę); ir linijinę diagramą, parengtą pagal 7 sekciją (pradžia → plėtra → pabaiga), siekiant užtikrinti pasakojimo nuoseklumą prieš pradedant šakoti.

2 užduotis: Istorijos šakojimasis (30 minučių)

Dalyviai paverčia linijinę istoriją šakotąja struktūra, naudodami 6 seką: 2–3 sprendimų taškai; bent viena teigiama ir viena neigiama pabaiga; pasekmės, susijusios su klimato realijomis; ir nuorodos į mokslinius šaltinius. Grupės gali pradėti eksperimentuoti su „Twine“ arba piešti eskizus ant popieriaus. 5 seka gali padėti grupėms, kurios jaučiasi įstrigusios pasakojimo krypties pasirinkime.

3 užduotis: Skaitmeninė transformacija ir prieinamumas (10 minučių)

Dalyviai iš įrankių rinkinio pasirenka tinkamus įrankius: „Twine“ (9-asis etapas) struktūrai kurti; „Genially“ arba „Canva“ (12-asis etapas) vaizdams kurti; „Audacity“ (13-asis etapas) garso įrašams; „NaturalReader“ arba „LanguageTool“ prieinamumui užtikrinti. Jie pradeda savo prototipą perkelti į skaitmeninį formatą.

5. „Mini Adventure Book“ gairės

- Ne daugiau kaip 6–8 skyriai
- Mažiausiai du pasirinkimo variantai
- Integruoti realūs duomenys (2 sekcija)
- Nustatytas pasakojimo balsas (1-asis, 2-asis arba 3-iasis asmuo)
- Nurodyta tikslinė amžiaus grupė (16–20 / 21–26)
- Nustatytas dominuojantis mokymosi stilius (vizualinis, audialinis, kinestetinis); žr. 6 pamoką
- Taikomi prieinamumo principai (tekstas + garso įrašas + vaizdai); žr. 14 sekciją
- Aiški kalba ir įskaitomi šriftai
- Įtraukianti veikėjų vaizdavimo maniera; žr. 3 ir 4 sekcijas

Pagrindiniai priminimai:

- Svarbiausia yra skaitytojo pasirinkimas.
- „Neteisingi“ pasirinkimai yra vertingi pedagoginiu požiūriu, nes jie atspindi realaus pasaulio pasekmes.

6. Mokytojo vaidmuo

Iššūkio metu mokytojai padeda išlaikyti pasakojimo nuoseklumą, užtikrina mokslinį tikslumą, skatina etinį sudėtingumą, padeda naudotis skaitmeniniais įrankiais ir skatina atsižvelgti į įtraukties aspektus. Moderatoriai taip pat stebi grupės dinamiką, dažnas pasakojimo sunkumus, technines kliūtis ir konceptualius klimato nesusipratimus.

7. WP3A1.5 dokumentacija

Užfiksukite: pasirinktas temas; apibrėžtus pedagoginius tikslus; taikytas įtraukties strategijas; dažniausiai pasitaikančius projektavimo iššūkius; dažniausiai pasirinktas priemonės; ir atsiliepimus apie dokumentacijos rengimo procesą. Šios įžvalgos bus tiesiogiai panaudotos WP3A3 „Pedagoginės medžiagos palaikymas“, galutiniame „Green Saga“ kūrimo kontroliniame sąraše ir mokymo programos tobulinimuose.

8 modulis: Pristatymai, kolegų atsiliepimai ir uždarymas

Trukmė	60–75 minutės (mažiausiai 45 minutės)
Formatas	Grupiniai pristatymai + struktūruoti kolegų atsiliepimai + baigiamosios refleksijos

1. Tikslas

Šis paskutinis modulis užbaigia mokymus. Dalyviai pristato savo mini nuotykių knygeles, apmąsto savo kūrybinius ir pedagoginius sprendimus bei gauna konstruktyvius kolegų atsiliepimus. Tai stiprina refleksyvią praktiką ir bendradarbiavimu grindžiamą mokymąsi, paverčiant individualius kūrinius kolektyvinėmis žiniomis. Modulis taip pat apima mokymų įvertinimą ir oficialią užbaigimo ceremoniją.

2. Mokymosi tikslai

Iki šio modulio pabaigos dalyviai sugebės:

- Pateikti struktūruotą interaktyvų klimato pasakojimą
- Paaiškinti pedagoginius ir techninius sprendimus
- Analizuoti stipriąsias puses ir tobulintinas sritis
- Nustatyti idėjas, kurias galima pritaikyti būsimame darbe su jaunimu
- Užpildyti mokymų vertinimo anketą



„Green Saga“ įrankių rinkinys ir pamokos

Visi ištekliai prieinami adresu: greensagaproject.eu

Įrankių rinkinio sekos

14 Seka: Istorijos pritaikymas prienamumui ir SLD besimokantiems; naudokite kontrolinį sąrašą kaip tarpusavio vertinimo prizmę pristatymų metu

15 Seka: Žaidimo testavimo ir atsiliepimų įrankis; struktūruota stebėjimo ir atsiliepimų metodika tarpusavio vertinimo etapui

Pamokos

7 pamoka: Grupinių diskusijų ir problemų sprendimo užduočių moderavimas; strategijos, skatinančios mokinių vadovaujamą refleksiją ir emocijų susiejimą su mokymusi

3. Pristatymo struktūra

Kiekvienai grupei skiriama 4–5 minutės pristatyti savo mini „Nuotykių knygą“, apimant: istorijos koncepciją arba klimato temą; pedagoginį tikslą; kaip buvo struktūrizuoti pasirinkimų šakojimai; naudotus vizualinius ir interaktyvius elementus; bei bet kokius garso, prieinamumo funkcijas ar multimodalius patobulinimus. Akcentas yra skiriamas aiškumui ir refleksijai, o ne tobulumui.

4. Tarpusavio atsiliepimų procesas

Po kiekvienos prezentacijos dalyviai išskiria vieną ar du pagrindinius privalumus, vieną įdomų kūrybinį elementą ir vieną veiksmingą pedagoginę funkciją, remdamiesi 14 sekcijos prieinamumo kontroliniu sąrašu ir 15 sekcijos atsiliepimų metodika kaip bendrais atskaitos taškais. Atsiliepimų gairės: būkite konstruktyvūs, būkite konkretūs, sutelkite dėmesį į mokymosi vertę.

5. Kolektyvinė refleksija

Moderuojama diskusija, vadovaujantis 7-ojo užsiėmimo strategijomis, nagrinėja: kokios pasakojimo technikos buvo veiksmingiausios; kokios klimato temos sukėlė didžiausią susidomėjimą; kaip šios istorijos galėtų būti panaudotos realiame jaunimo kontekste; ką dalyviai sužinojo apie įrankius; ir kokie iššūkiai iškilo siekiant pusiausvyros tarp fikcijos ir faktų.

6. Anketos pildymas po mokymų (8 minutės)

Prieš oficialią uždarymo ceremoniją dalyviai užpildo mokymų pabaigos anketą naudodami „Google Forms“. Mokytojas primena dalyviams, kad tai yra anonimiška ir užtruks apie penkias minutes. Pabrėžkite jos svarbą „Erasmus+“ ataskaitoms ir būsimų mokymų tobulinimui.

Mokytojo patarimas: aiškiai skirkite tam laiko, neleiskite, kad tai pasimestų tarp uždarymo renginio įvykių.

Jei dalyviai turi skubiai išeiti, pakvieskite juos užpildyti formą savo telefone išeidami.

7. Oficialus uždarymas

Mokytojas užbaigia dviejų dienų mokymus, pabrėždamas dvi ar tris temas ar momentus, kurie išsiskyrė grupės darbe, pripažindamas dalyvių pastangas ir kūrybiškumą bei dalindamasis tolesne informacija, įskaitant tai, kaip dalyviai gali susipažinti su galutiniais „Green Saga“ medžiagomis, įrankių rinkiniu ir pedagoginiu vadovu, kai jie bus paskelbti svetainėje greensagaproject.eu.

8. WP3A1.5 dokumentacija

Užfiksukite: pasikartojančius projektų privalumus; bendras technines problemas; klimato temų pasirinkimo tendencijas; taikytas įtraukties strategijas; pastebėtas spragas, kurioms reikia aiškesnių mokymo gairių; ir eksportuotų mokymų pabaigos anketų atsakymų santrauką.

Išvada

„Green Saga“ mokymai sukurti kaip praktinis grįžtamojo ryšio ciklas: jaunimo darbuotojų patirtis ir įžvalgos tiesiogiai formuoja įrankius ir išteklius, kurie bus naudojami visame projekte

Mokymų pasiekimai

Aštuoniuose moduliuose dalyviai pereina visą ciklą: nuo teorinių pagrindų apie nuotykių pasakojimų istoriją ir struktūrą, per praktinę patirtį kaip besimokantieji ir analitikai, iki praktinio savo pačių klimato temomis pagrįstų interaktyvių pasakojimų kūrimo.

15 „Toolbox“ sekcijų ir 7 pamokos, pridedamos prie šio mokymo, nėra papildomi priedai. Tai praktinė infrastruktūra, leidžianti metodiką pakartoti ir pritaikyti, suteikianti jaunimo darbuotojams visose partnerių šalyse bendrą, įrodymais pagrįstą priemonių rinkinį, kuriuo jie gali naudotis dar ilgai po mokymų pabaigos.

Žvilgsnis į ateitį

Vertinimo duomenys, surinkti prieš ir po mokymų, kartu su kokybiniais stebėjimais, užfiksuotais kiekvieno modulio metu, suteiks „Green Saga“ partnerystei išsamų, įrodymais pagrįstą vaizdą apie mokymų poveikį. Šis vaizdas padės rengti „Erasmus+“ ataskaitas, prisidės prie „Baltojoje knygoje“ išdėstytų argumentų už pasakojimais pagrįstą aplinkosaugos švietimą ir padės nuolat tobulinti visus projekto rezultatus.

Šiam projektui sukurti įrankiai, sekos ir pamokos liks laisvai prieinami svetainėje greensagaproject.eu kaip atviros švietimo išteklių, užtikrinant, kad partnerystės darbas ir toliau remtų pedagogus bei jaunimo darbuotojus gerokai ilgiau nei oficialus projekto trukmės laikas.

„Green Saga“ misija – paversti aplinkosaugos sąmoningumą aktyviais,

asmeniniais tvarumo veiksmais, žingsnis po žingsnio kuriant po vieną istoriją, po vieną sprendimą, motyvuojant ir įtraukiant po vieną jauną žmogų.

Projekto numeris 2024-2-LT02-KA220-YOU-00023123



GREEN SAGA



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**



ArteSostenibile



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.