

Številka projekta 2024-2-LT02-KA220-YOU-00023123



**GREEN
SAGA**

FORMALIZACIJA TRENINGA



**Sofinancira
Evropska unija**

GREEN SAGA

Formalizacija Treninga

Formalizacija materialov delavnic — DP3A1.5

Vsebina

Pregled Projekta	1
Uvod v Trening	2
Vsi Cilji Treninga	2
Uporaba Orodjarne Virov Green Saga	2
Pregled Strukture Treninga	3
Evalvacija pred in po Treningu	4
Kaj Vprašalniki Merijo	4
Za Trenerja : Upravljanje z Evalvacijo	5
Modul 1: Dobrodošlica, Ogrevanje & Prebijanje Ledu	6
1. Namen	6
2. Učni Cilji	6
3. Dobrodošlica (10 minut)	7
4. Vprašalnik pred Treningom (10 minut)	7
5. Aktivnosti Prebijanja Ledu	7
Aktivnost A: Moj Podnebni Trenutek (15 minut)	7
Aktivnost B: Zgodba, ki se jo spomnim(15 minut)	8
Aktivnost C: Dve Resnici in Podnebni Mit (15 minut)	8
Aktivnost D: Zemljevid Odločitve (15 minut)	8

6. Oblikovanje Skupine & Pravila Igre (5–10 minut)	9
7. Prehod na Modul 2	9
Modul 2: Interaktivna Pustolovska Knjiga: Zgodovina & Glavne Značilnosti	10
1. Namen	10
2. Učni Cilji	10
3. Vsebina Modula	11
3.1 Od Pasivnega Branja do Bralčeve Avtonomije	11
3.2 Struktura Interaktivnih Pripovedi	11
3.3 Izvori in Evolucija	11
3.4 Glavne Značilnosti	12
3.5 Izobraževalna in Pedagoška Vrednost	12
4. Metodologija	12
5. Potrebni Materiali	12
6. Poziv k Razmisleku (Prehod na Modul 3)	12
7. Dokumentacija za DP 3A1.5	12
Modul 3: Igranje in Analiza Interaktivnih Pustolovskih Zgodb	13
1. Namen	13
2. Učni Cilji	13
3. Metodološki Pristop	14
4. Struktura Aktivnosti	15
4.1 Sestavljanje Skupine	15
4.2 Igralna Faza	15
4.3 Takojšnji Digitalni Povratni Odziv — Wooclap	15
5. Potrebni Materiali	15
6. Zbiranje Podatkov & Dokumentacija (DP3A1.5)	16

7. Poziv k Razmisleku (Prehod na Modul 4)	16
Modul 4: Potrebe, Posebnosti & Poročanje	17
1. Namen	17
2. Učni Cilji	17
3. Struktura Poročanja	18
4. Identifikacija Specifičnih Potreb Mladih	18
5. Dokumentacija za DP3A1.5	18
Modul 5: Pedagogika s Pustolovskimi Knjigami & Oblikovanje Podnebnih Pripovedi	19
1. Namen	19
2. Učni Cilji	19
3. Od Todega Poučevanja k Transformativni Igri	20
4. Razvoj Podnebnih Pripovedi	20
4.1 Učenje Preko Igre (Onkraj Igrifikacije)	20
4.2 Kaj Moramo Določiti Pred Zapisovanjem	21
5. Dokumentacijski Okvir Pustolovskih Zgodb	21
6. Integracija Resničnih in Izmišljenih Likov	21
7. Diagram Zgodbe & Logika Razvejanja	21
8. Inkluzivna & Dostopna Oblika	22
9. Dokumentacija za DP3A1.5	22
Modul 6: Orodja za Interaktivno Pripovedovanje Zgodb — Orodjarna Green Saga	23
1. Namen	23
2. Učni Cilji	23
3. Vloga Orodjarne	25
4. Pregled Orodjarne	25
5. Demo 1: Twine (Ogrodje Strukture)	25

6. Demo 2: Genially (Vizualna Vključenost)	26
7. Demo 3: Audacity (Avdio Dimenzija)	26
8. Povzetek	26
9. Dokumentacija za DP3A1.5	26
Modul 7: Izziv Ustvarjanja: Mini Pustolovske Knjige za Podnebne Spremembe	27
1. Namen	27
2. Učni Cilji	27
3. Struktura Modula	29
3.1 Uvod (5 minut)	29
3.2 Prikaz Primera (15 minut)	29
4. Tristopenjski Izziv Ustvarjanja	29
Izziv 1: Izgradnja Temeljev Zgodbe (30 minut)	29
Izziv 2: Razvejanje Zgodbe (30 minut)	29
Izziv 3: Digitalna Transformacija & Dostopnost (10 minut)	30
5. Navodila za Mini Pustolovsko Zgodbo	30
6. Vloga Trenerja	30
7. Dokumentacija za DP3A1.5	31
Modul 8: Predstavitve,Povratna Informacije Vrstnikov & Zaključek	32
1. Namen	32
2. Učni Cilji	32
3. Predstavitvena Struktura	33
4. Proces Povratnih Informacij Vrstnikov	33
5. Skupinska Refleksija	33
6. Vprašalnik po Treningu (8 minut)	34
7. Formalni Zaključek	34

8. Dokumentacija za DP3A1.5	34
Zaključek	35
Green Saga trening je zasnovan kot praktična povratna zanka : izkušnje in spoznanja mladinskih delavcev neposredno oblikujejo orodja in vire , ki bodo uporabljeni v projektu.	35
Kaj Trening Doseže	35
Pogled v Prihodnost	<u>35</u>

Pregled Projekta

Green Saga je 24-mesečni Erasmus+ projekt, zasnovan za opolnomočenje mladih, da se smiselno vključijo v podnebne ukrepe. Projekt združuje pet partnerskih organizacij iz vse Evrope v skupnem poslanstvu, da okoljsko ozaveščenost spremenijo v proaktivne, osebne trajnostne ukrepe.

Projekt ustvarja 15 pustolovskih knjig, ki simulirajo resnične odločitve o trajnosti. Interaktivna Orodjarna Virov podpira učitelje pri uporabi učenja, ki ga poganjajo zgodbe. Poslanstvo je spodbujati kritično mišljenje in empatijo pri naslednji generaciji okoljskih državljanov s pomočjo izobraževanja, ki temelji na pripovedih.

Uvod v Trening

Splošni Cilji Treninga

To dvodnevno usposabljanje je zasnovano tako, da mladinske delavce opremi z znanjem, veščinami in praktičnimi orodji, potrebnimi za ustvarjanje in izvajanje interaktivnih doživetij s Pustolovskimi Knjigami, osredotočenih na podnebne spremembe. Do konca usposabljanja bodo udeleženci znali:

- Razumeti zgodovino, strukturo in izobraževalno vrednost interaktivnih pripovedi
- Uporabiti ekopedagoška načela pri pripovedovanju podnebnih zgodb
- Oblikovati vključujoče, dostopne in na raziskavah utemeljene interaktivne pustolovske knjige
- Ustvariti in deliti zgodbe z uporabo digitalnih orodij iz Orodjarne Green Saga (Twine, Genially, Audacity in druga)
- Organizirati dejavnosti branja pustolovskih knjig z mladimi, starimi od 16 do 26 let
- Vključiti narativna okoljska izobraževanja v obstoječo prakso mladinskega dela

Uporaba Orodjarne Virov Green Saga

Orodja in učni pripomočki, ki smo jih razvili za projekt Green Saga, podpirajo vsak modul v tem usposabljanju. Ti viri so prosto dostopni na spletni strani projekta in so zasnovani za uporabo vzporedno s tem usposabljanjem ali neodvisno od njega.

Vsa orodja, sekvence in učni pripomočki so na voljo na : greensagaproject.eu

Orodjarna Virov vsebuje 15 praktičnih Sekvenc v 4 kategorijah :

- Izgradnja temeljev podnebnih pripovedi (Sekvence 1–2)
- Ustvarjanje likov, dinamike in pripovedne strukture (Sekvence 3–7)

- Digitalizacija in multimedijška produkcija (Sekvence 8–13)

- Testiranje in povratni odziv (Sekvence 14–15)

Sedem Učnih Pripomočkov ponuja podrobna navodila za ključne veščine:

- Učni Pripomoček 1: Oblikovanje učnih izkušenj, ki temeljijo na pustolovščinah
- Učni Pripomoček 2: Orodjarna Virov ; pregled in navigacija
- Učni Pripomoček 3: Oblikovanje privlačnih podnebnih pripovedi
- Učni Pripomoček 4: Interaktivne Tehnike Pripovedovanja Zgodb; Igranje Vlog & Odločanje
- Učni Pripomoček 5: Uporaba Digitalnih & Multimedijskih Orodij za Pripovedovanje Zgodb
- Učni Pripomoček 6: Prilagajanje Različnim Učnim Stilom in Starostnim Skupinam
- Učni Pripomoček 7: Vodenje Skupinskih Razprav & Reševanje Problemskih Izzivov

Pregled Strukture Treninga

To usposabljanje je zasnovano kot dvodnevni program, vendar je struktura prilagodljiva – časovnica se lahko prilagodi različnim kontekstom, moduli pa se lahko uporabljajo neodvisno drug od drugega.

Modul	Naslov
Modul 1	Dobrodošlica, Ogrevanje & Prebijanje Ledu
Modul 2	Interaktivne Pustolovske Knjige: Zgodovina & Glavne Značilnosti
Modul 3	Igranje in Analiza Interaktivnih Pustolovskih Zgodb
Modul 4	Potrebe, Posebnosti & Povzetek
Modul 5	Pedagogika s Pustolovskimi Knjigami & Oblikovanjem Podnebnih Pripovedi
Modul 6	Orodja za Interaktivno Pripovedovanje Zgodb: Orodjarna Green Saga

Modul 7	Izziv Ustvarjanja: Mini Pustolovske Knjige za Podnebne Spremembe
Modul 8	Predstavitve, Povratne Informacije Vrstnikov & Zaključek

Evalvacija pred in po Treningu

Za merjenje učinka treninga in zbiranje dokazov o učenju so udeleženci vabljeni, da izpolnijo dva kratka vprašalnika: enega pred začetkom usposabljanja in enega ob koncu drugega dne. Oba vprašalnika sta na voljo v storitvi Google Forms in sta dostopna prek povezav ali kod QR, ki jih zagotovi trener.

Vprašalnik pred treningom izpolnjen v Modulu 1.

Vprašalnik po treningu: izpolnjen po Modulu 8, preden udeleženci oddidejo.

Kaj Vprašalniki Merijo

Oba vprašalnika zajemata iste dimenzije, kar omogoča neposredno primerjavo pred in po:

- Predhodno poznavanje interaktivnih pripovednih in interaktivnih formatov pustolovskih knjig
- Poznavanje ekopedagogike in podnebno usmerjenega izobraževanja
- Samozavest pri uporabi digitalnih orodij za pripovedovanje zgodb (Twine, Genially, Audacity)
- Izkušnje z oblikovanjem vključujočih ali dostopnih učnih gradiv
- Pripravljenost za uporabo metod, ki temeljijo na pustolovščinah, z lastnimi mladinskimi skupinami

Za Trenerja: Upravljanje z Evalvacijo

Na začetku udeležencem ponudite povezavo ali kodo QR do obrazca pred treningom. Obrazec po treningu razdelite na začetku zaključnega dela Modula 8, da imajo udeleženci čas za izpolnitev, preden se skupina razide. Udeležence opomnite, da so odgovori anonimni.

Nasvet za trenerja: QR kodo prikažite na diapozitivu ali natisnjeni kartici na vsakem sedežu.

Če je dostop do interneta omejen, lahko namesto tega razdelite tiskano različico obrazca.

Modul 1: Dobrodošlica, Ogrevanje & Prebijanje Ledu

Dolžina

45–60 minut

Format

Dobrodošlica + aktivnosti za poživljanje+ oblikovanje skupine

1. Namen

Ta uvodni modul določa ton celotnega usposabljanja. Njegov namen je pozdraviti udeležence, predstaviti projekt Green Saga, zgraditi energijo skupine in psihološko varnost ter zagotoviti, da vsi začnejo s skupnega izhodišča, pripravljeni na aktivno sodelovanje v naslednjih sejah.

2. Učni Cilji

Do konca tega modula bodo udeleženci sposobni::

- Se počutiti dobrodošle in orientirane v treningu
- Razumeti cilje in strukturo dvodnevne programa
- Začeti graditi zaupanje in odnos s sodelavci
- Povezati svoje obstoječe izkušnje s temami treninga
- Izpolniti vprašalnik za evalvacijo pred treningom



Orodja iz Orodjarne Virov & Učnih Pripomočkov Green Saga

Vsi viri so na voljo na: greensagaproject.eu

Učni Pripomočki

Učni Pripomoček 4: Interaktivne tehnike pripovedovanja zgodb; igranje vlog in odločanje (podpira aktivnost D za prebijanje ledu)

Učni Pripomoček 6: Prilagajanje različnim učnim slogom in starostnim skupinam (osnovno branje za trenerje)

3. Dobrodošlica (10 minut)

Vodja treninga najprej pozdravi udeležence in se na kratko predstavi ter predstavi morebitne sovoditelje. Predstavi kratek pregled projekta Green Saga, vključno z njegovim poslanstvom, petimi partnerskimi organizacijami in vlogo usposabljanja v širšem projektu. Dvodnevni program je predstavljen vizualno, predstavljene pa so tudi osnovne informacije (odmori, prostori, komunikacijske norme).

Nasvet za trenerja : Ta del naj bo kratek in topel, ne pa formalen.

Udeleženci se bodo bolj vključili, če se bodo počutili sprejete kot praktiki, ne le kot udeleženci.

4. Vprašalnik pred Treningom (10 minut)

Pred začetkom dejavnosti za prebijanje ledu udeleženci izpolnijo vprašalnik pred treningom prek obrazcev Google. Trener deli povezavo ali kodo QR in pojasni, da so odgovori anonimni in da traja približno 5 minut.

5. Aktivnosti Prebijanja Ledu

Naslednje dejavnosti so na voljo kot možnosti. Trenerji naj izberejo eno ali dve glede na velikost skupine, raven energije in razpoložljiv čas. Vsaka je zasnovana tako, da je vključujoča, dostopna in relevantna za teme treninga.

Aktivnost A: Moj Podnebni Trenutek (15 minut)

V parih ali majhnih skupinah udeleženci delijo kratko osebno zgodbo: trenutek, ko so bili priča, doživeli ali se jih je dotaknil dogodek ali sprememba, povezana s podnebjem. Po delitvi v parih nekaj prostovoljcev deli zgodbo s celotno skupino.

- Zakaj deluje: udeležence takoj poveže s čustvenim jedrom projekta; gradi osebno relevantnost, preden se začne konceptualna vsebina.

- Gradiva: niso potrebna.

Aktivnost B: Zgodba, ki se jo spominjam (15 minut)

Udeleženci pomislijo na knjigo, film, igro ali zgodbo, ki so jo doživeli kot mlade osebe in ki se jih je resnično dotaknila ali spremenila njihov način razmišljanja. Delijo: kaj je to bilo, tisto odločitev, ki jo je sprejel lik, in zakaj jim je ostala v spominu.

- Zakaj deluje: aktivira obstoječi odnos udeležencev s pripovedjo in izbiro – neposredno se povezuje z Modulom 2
- Gradiva: niso obvezna.

Aktivnost C: Dve Resnici in Podnebni Mit (15 minut)

Vsak udeleženec napiše tri trditve o podnebnih spremembah ali trajnosti – dve resnični in eno napačno, a verjetno. V majhnih skupinah udeleženci ugibajo, katera je mit, in razpravljajo o morebitnih resničnih negotovostih.

- Zakaj deluje: izpostavi obstoječe znanje, prebije led in udeležence pripravi na teme kritičnega mišljenja.
- Gradiva: majhne kartice ali samolepilni listki; neobvezna tabla.

Aktivnost D: Zemljevid Odločanja (15 minut)

Udeležencem prikažete preprost scenarij z dvema odločitvama, na primer lik, ki se sooča z dilemo trajnosti v službi ali doma. Vsak udeleženec se odloči, da konča zgodbo z enim izmed štirih izidov, nato pa poišče tiste sodelavce, ki so si izbrali enak izid in nato skupaj razpravljajo o njihovih odločitvah.

- Zakaj deluje: neposredna izkustvena preizkušnja interaktivne pripovedne oblike; vzbuja takojšnjo radovednost pred teoretičnim modulom. Za tehnike spodbujanja odločanja glejte Učni Pripomoček 4. **Gradiva:** natisnjena ali projicirana kartica s scenarijem; neobvezne barvne samolepilne pike.

6. Oblikovanje Skupine in Pravila Igre (5–10 minut)

Kratek krog imenovanja lahko vključite v ali po uvodnem delu. Vodja treninga povabi skupino, da se dogovori o dveh ali treh skupnih delovnih pravilih za dva dni: spoštovanje različnih izkušenj, pripravljenost na ustvarjalna tveganja in zavezanost konstruktivnim povratnim informacijam. Ta pravila lahko zapiše na predstavitevno tablo in jih pusti vidne ves čas.

7. Prehod na Modul 2

Vodja treninga zaključi uvodni modul z oblikovanjem osrednjega vprašanja usposabljanja: Kako lahko pripovedovanje zgodb in moč izbire pomagata mladim, da se na osebni in smiselni način ukvarjajo s podnebnimi spremembami?

Modul 2: Interaktivna Pustolovska Knjiga: Zgodovina & Glavne Značilnosti

Dolžina

90 minut

Format

Interaktivna predstavitev + vodena diskusija

1. Namen

Ta modul mladinske delavce seznani z izvorom, strukturo in izobraževalno vrednostjo interaktivnih pustolovskih knjig (interaktivna pripoved). Vzpostavlja teoretično in pripovedno osnovo, potrebno za uporabo pripovedovanja zgodb, ki temelji na pustolovščinah, v podnebni vzgoji.

2. Učni Cilji

Do konca tega modula bodo udeleženci znali:

- Razložiti temeljna načela interaktivnih pripovedi
- Opisati zgodovinski razvoj razvejanega pripovedovanja zgodbe
- Prepoznati strukturne elemente interaktivnih pustolovskih knjig
- Prepoznati pedagoški potencial pripovedi, ki jih vodijo bralci
- Razmisliti o njihovi pomembnosti za izobraževanje o podnebnih spremembah



Orodja & učni Pripomočki iz Orodjarne Green Saga

Vsi viri so na voljo na : greensagaproject.eu

Učni Pripomočki

Učni Pripomoček 1: Oblikovanje učnih izkušenj, ki temeljijo na pustolovščinah; navodila po korakih za ustvarjanje privlačnih, v zgodbo usmerjenih izzivov z uporabo modela vnos-izziv-ocenjevanje.

Učni Pripomoček 3: Oblikovanje privlačnih podnebnih pripovedi; osnovno branje o strukturi zgodbe in integraciji podnebnih dejstev.

3. Vsebina Modula

3.1 Od Pasivnega Branja Do Bralčeve Avtonomije

Modul se začne z refleksivnim vprašanjem: "Ste si kdaj želeli, da bi se lik v knjigi odločil drugače?", nato pa predstavi interaktivno pripoved kot obliko, ki prenaša vlogo z lika na bralca. Ključni koncepti: bralec kot "protagonist odločitve"; napredovanje, ki ga vodijo odločitve; več pripovednih izidov; ter etična in kritična angažiranost preko odločanja.

3.2 Struktura Interaktivnih Pripovedi

Udeleženci raziskujejo formalno strukturo pustolovskih knjig: besedila, razdeljena na kratke pripovedne bloke, od katerih se vsak konča z dvema ali več izbirami, ki vodijo do različnih posledic, ter več pripovednih poti in koncev. Kot strukturna podporni orodja so predstavljeni zemljevidi razvejavanja, trener pa pojasni, kako ta struktura odraža resnične procese odločanja in lahko simulira etične dileme.

3.3 Izvori in Evolucija

- 1930: Zgodnje eksperimentiranje: Razmislite o posledicah! (Doris Webster in Mary Alden Hopkins), ki vključuje 12 možnih izidov in obravnava resne moralne teme.
- 1970s–1980s: Popularizacija: Edward Packard (Sugarcane Island) in R.A. Montgomery (Journey Under the Sea) sta oživila razvejano pripovedovanje zgodb kot prevladujoč mladinski žanr.
- Literarni in igralni vplivi: nelinearne pripovedi pomembnih pisateljev, skupaj z vplivom namiznih iger vlog (npr. Dungeons & Dragons) in formatov sob pobega.

3.4 Glavne Značilnosti

Trener utrjuje ključne značilnosti: bralec kot osrednji odločevalec; razvejana struktura (bloki → izbire → posledice); igriva, igriva dimenzija; primernost za individualno ali skupinsko uporabo; in prenosljivost v digitalne formate.

3.5 Izobraževalna in Pedagoška Vrednost

Interaktivne pripovedi spodbujajo kritično mišljenje, spodbujajo etično refleksijo, spodbujajo divergentno mišljenje, krepijo spomin z aktivnim sodelovanjem ter spodbujajo osebno rast in zavedanje.

4. Metodologija

Interaktivno predavanje, pripovedovanje zgodovinskih zgodb, refleksivno spraševanje, kratke skupinske izmenjave in vizualni primeri (tiskani in digitalni).

5. Potrebni Materiali

- PowerPoint predstavitev
- Tiskani primer interaktivne pripovedne knjige
- Digitalni demo primerek
- Predstavitvena tabla za zajem refleksij

6. Poziv k Razmisleku (Prehod na Modul 3)

Kako bralčeva avtonomija spreminja angažiranost? Kaj naredi razvejane pripovedi močne za mladinsko delo? Kako bi lahko podnebne izzive vključili v takšne strukture?

7. Dokumentacija za DP3A1.5

Zajem: vprašanja o narativni strukturi; povezave z obstoječo prakso mladinskega dela; morebitne napačne predstave o razliki med igrifikacijo in učenjem, ki temelji na pustolovščinah.

Modul 3: Igranje in Analiza Interaktivnih Pustolovskih Zgodb

Dolžina	75 minut
Format	Izkustveno učenje+ strukturirano opazovanje + digitalna povratna informacija

1. Namen

Ta modul udeležencem omogoča, da izkusijo interaktivne pustolovske zgodbe z vidika učencev. Z aktivnim sodelovanjem z interaktivnimi pripovedmi mladinski delavci pridobijo praktičen vpogled v dinamiko sodelovanja, narativno strukturo in izobraževalni potencial. Modul hkrati deluje kot poligon za preizkušanje metodologije pripovedovanja zgodb in digitalnih orodij.

2. Učni Cilji

Do konca tega modulabodo udeleženci znali:

- Analizirati interaktivno pripovedovanje zgodb z vidika študentov
- Prepoznati dejavnike, ki vplivajo na angažiranost in izziv
- Oceniti izobraževalni potencial razvejanih pripovedi
- Razmisliti o uporabnosti tiskanih in digitalnih formatov
- Prepoznati morebitne ovire za mlado občinstvo

Vsi viri so na voljo na: greensagaproject.eu

Sekvence Orodjarne

Sekvenca 15: Orodje za testiranje iger in povratne informacije, metodologija za strukturirano opazovanje in digitalno zbiranje povratnih informacij, neposredno uporabna v fazi povratnih informacij Wooclap

Učni Pripomočki

Učni pripomoček 2: Nabor orodij, pregled in navigacija (predstavljeno v tem modulu, da udeleženci razumejo širši ekosistem virov)

Učni pripomoček 4: Interaktivne Tehnike Pripovedovanja Zgodb: Igranje Vlog& Sprejemanje Odločitev

Digitalna Orodja

Wooclap: digitalno orodje za povratne informacije za angažiranost v realnem času in ocenjevanje izzivov (wooclap.com)

Twine: orodje z odprto kodo za interaktivne zgodbe v brskalniku (twinery.org)

Genially: platforma za vizualne interaktivne zgodbe (genially.com) onlinegamebooks.com in chooseyourstory.com: knjižnici primerov zgodb za fazo igranja

3. Metodološki Pristop

Ta modul sledi ciklu izkustvenega učenja: Izkušnja (igra) → Opazovanje (strukturirano zapisovanje) → Refleksija (Wooclapove povratne informacije) → Analiza (popoldanski debriefing v modulu 4)

4. Struktura Aktivnosti

4.1 Oblikovanje Skupine

Udeleženci oblikujejo majhne skupine po 3–4 člane, vsak izmed njih z neformalnimi vlogami: bralec/navigator, moderator odločanja, opazovalec (angažiranost in osredotočenost na izzive) in zapisovalec. Ta struktura spodbuja sodelovalno refleksijo namesto pasivnega branja.

4.2 Igralna Faza

Skupine igrajo 1–3 kratke interaktivne zgodbe, pri čemer izbirajo med tiskanimi interaktivnimi knjigami, e-knjigami, spletnimi zgodbami (v formatu Twine ali Genially) ali zunanjimi primeri. Cilj ni zmaga, temveč opazovanje izkušnje s strukturirano pozornostjo do čustvene angažiranosti, poglobljenosti, jasnosti odločitev, pripovedne skladnosti, težavnosti izbir, izobraževalne globine in dostopnosti.

4.3 Takojšni Digitalni Povratni Odziv — Wooclap

Po fazi igranja udeleženci posredujejo strukturirane povratne informacije prek Wooclap-a: Sodelovanje (1–5) in Izziv (1–5) ter kratke kvalitativne vtise. To zajame takojšnje čustvene reakcije, zbere merljive podatke o angažiranosti in modelira orodje za digitalne povratne informacije, ki ga lahko udeleženci uporabijo pri svojem mladinskem delu. Metodologija je usklajena s Sekvenco 15 Orodjarne.

5. Potrebni Materiali

- Natisnjeni primeri interaktivnih pripovedi
- Prenosni računalniki ali tablice z internetno povezavo
- Seznam povezav do spletnih zgodb
- Predloga za strukturirane zapiske (priporočeno za formalizacijo)
- Wooclap QR koda

6. Zbiranje Podatkov& Dokumentacija (DP3A1.5)

Dokument: povprečna ocena angažiranosti; povprečna ocena izziva; najpogostejše pozitivne povratne informacije; najpogostejše težave; opaženi vzorci v skupinski dinamiki; in morebitne tehnične težave, s katerimi ste se srečali.

7. Poziv k Razmisleku (Prehod na Modul 4)

Kaj vas je spodbudilo k nadaljnjemu branju? Kaj je povzročilo zmedo ali frustracije? Kje se je učenje naravno odvijalo? Ali je mogoče podnebne dileme učinkovito vključiti?

Modul 4: Potrebe, Specifičnosti & Poročanje

Dolžina	60 minut
----------------	----------

Format	Vodena skupinska diskusija + strukturirani povzetek
---------------	---

1. Namen

Ta modul utrjuje izkušnje iz Modula 3 s strukturirano refleksijo in skupinsko diskusijo. Udeleženci analizirajo svoja opažanja iz faze igranja, prepoznajo specifične potrebe in značilnosti svojih ciljnih mladinskih skupin ter začnejo povezovati interaktivno pripovedno obliko s svojim lastnim poklicnim kontekstom

2. Učni Cilji

Do konca tega modula bodo udeleženci znali:

- Sintetizirati opažanja iz faze igranja v uporabne vpogled
- Prepoznati posebne potrebe mladih učencev glede interaktivnega pripovedovanja zgodb
- Izraziti pedagoške prednosti in omejitve interaktivne pripovedne oblike
- Povezati metodologijo pustolovske knjige z lastno prakso mladinskega dela

Orodja & Učni Pripomočki Orodjarne Green Saga

Vsi viri so na voljo na: greensagaproject.eu

Sekvence Orodjarne

Sekvenca 14: Prilagajanje zgodbe za dostopanje in za študente SUT; kontrolni seznam in digitalna orodja za prepoznavanje ovir za vključevanje (neposredno povezano z razpravo o potrebah mladih).

Sekvenca 15: Orodje za testiranje in povratne informacije; za analizo rezultatov Wooclap, zbranih v Modulu 3.

Učni Pripomočki

Učni Pripomoček 6: Prilagajanje različnim učnim slogom in starostnim skupinam; prilagajanje virov različnim okoljem, starostnim skupinam in sposobnostim

Učni pripomoček 7: Vodenje skupinskih razprav in izzivov reševanja problemov; strategije za raziskovanje, ki ga vodijo študenti, in sodelovalno razpravo

3. Struktura Poročanja

Vodena razprava je strukturirana okoli podatkov Wooclap, zbranih v Modulu 3. Trener projicira združene ocene angažiranosti in izzivov ter udeležence povabi, da skupaj interpretirajo rezultate. Ključne teme razprave: Kaj je spodbudilo visoko angažiranost? Kaj je povzročilo težave ali zmedo? Kaj bi bilo treba spremeniti za različna mladinska občinstva (npr. tiste s specifičnimi učnimi težavami)?

4. Identifikacija Specifičnih Potreb Mladih

Udeleženci razpravljajo o značilnostih svojih mladinskih skupin, kot so starostni razpon, učni slogi, digitalna pismenost, jezikovna raznolikost in morebitne posebne potrebe ali ovire. Ta opažanja so zapisana na skupno predstavitveno tablo in bodo neposredno vplivala na delo vključujočega oblikovanja v Modulu 5.

.

5. Dokumentacija za DP3A1.5

Zajem: ključni vpogledi iz poročila; opredeljene specifične potrebe mladih; vprašanja in pomisleki glede izvajanja interaktivnih pripovedi v različnih kontekstih; in morebitne povratne informacije o samem orodju Wooclap.

Modul 5: Pedagogika s Pustolovskimi Knjigami & Oblikovanje Podnebne Pripovedi

Dolžina

60 minut

Format

Konceptualni vnos + uporabljeni okvir + vodeno oblikovalsko razmišljanje

1. Namen

Ta modul zagotavlja pedagoško osnovo za uporabo interaktivnih pustolovskih knjig kot orodij za podnebno izobraževanje. Udeleženci prehajajo od razumevanja strukture k razumevanju izobraževalnega namena in logike oblikovanja, pri čemer se ukvarjajo z ekopedagogijo, pripovedovanjem zgodb, osredotočenim na podnebje, in vključujočim pripovednim oblikovanjem.

2. Učni Cilji

Do konca tega modula bodo udeleženci znali:

- Pojasniti pedagoško vrednost učenja, ki temelji na pustolovščinah
- Definirati ekopedagoška načela v podnebni vzgoji
- Oblikovati narativna ogrodja, osredotočena na podnebje
- Vključiti etično odločanje v pripovedovanje zgodb
- Uporabiti vključujoče oblikovalske strategije v interaktivnih zgodbah

Vsi viri so na voljo na: greensagaproject.eu

Sekvence orodjarne

Sekvenca 1: Prepoznavanje resničnega podnebnega izziva kot osnove za zgodbo; izbira konkretnega okoljskega problema, okoli katerega se lahko gradijo odločitve, konflikti in posledice

Sekvenca 2: Od znanstvenih podatkov do izobraževalnega sporočila zgodbe; preoblikovanje podnebnih podatkov v jasno in razumljivo pripovedno sporočilo

Sekvenca 7: Strukturiranje osrednje zgodbe in pripovednega loka; opredelitev ključnih faz razvoja in splošna skladnost zgodbe

Učni Pripomočki

Učni Pripomoček 1: Oblikovanje učnih izkušenj, ki temeljijo na pustolovščinah; model vhod-izziv-ocenjevanje za okoljske izzive, ki jih vodi zgodba

Učni Pripomoček 3: Oblikovanje privlačnih podnebnih pripovedi; ustvarjanje likov, okolje in podnebni kontekst, struktura zgodbe, integracija podnebnih dejstev

3. Od Togega Poučevanja K Transformativni Igri

Kjer srednješolsko in visokošolsko izobraževanje pogosto postane standardizirano in vsebinsko usmerjeno, pripovedovanje zgodb, ki temelji na pustolovščinah, ponovno uvaja svobodo raziskovanja, osebne akcije, čustvene angažiranosti in reflektivnega odločanja. Pustolovske knjige Green Saga so umeščene v ekopedagogijo, trajnostno izobraževanje in izkustveno učenje; študentom omogočajo raziskovanje smiselnih podnebnih dilem ter razvoj avtonomije in kritičnega mišljenja.

4. Razvoj Podnebnih Pripovedi

4.1 Učenje Preko Igre (Onkraj Igrifikacije)

Pustolovske knjige so strukturirana pripovedna okolja, kjer fikcija podpira učenje, ki temelji na resničnosti, čustva izboljšujejo spomin, etične izbire pa spodbujajo refleksijo.

Podnebne spremembe niso predstavljene kot abstraktna teorija, temveč kot doživeta izkušnja.

4.2 Kaj Moramo Določiti Pred Zapisovanjem

Udeležence vodimo skozi bistvena oblikovalska vprašanja: Katero podnebno vprašanje obravnavamo? Kaj želimo, da bralci razumejo ali ponotranjijo? Kakšno čustveno potovanje naj ustvari pripoved? Katere etične napetosti so vgrajene? Zgodbe morajo vsebovati osrednjo pripoved, informativne vložke, spodbude za razmislek in zanesljivo dokumentacijo. Za strukturiran pristop k temu pripravljalnemu delu glejte Sekvenci 1 in 2.

5. Okvir Dokumentacije za Pustolovsko Knjigo

- Korak 1: Izberite podnebno temo (Sekvenca 1): poplave, ekstremne padavine, požari v naravi, taljenje ledenikov, podnebne migracije itd.
- Korak 2: Zberite zanesljive podatke (Sekvenca 2): znanstvena poročila, novinarski viri, zgodovinski podatki, statistika in vizualna dokumentacija.
- Korak 3: Opišite okolje: kontekst pred podnebnim dogodkom, med dogodkom in po njem. To zagotavlja realizem in verodostojnost pripovedi.

6. Integracija Resničnih in Fiktivnih Likov

Vključitev resničnih posameznikov, fotografov, aktivistov in znanstvenikov krepi verodostojnost in čustveno povezanost. Izmišljeni liki naj bi vključevali protagonista (pozitivnega akterja sprememb) in antagonist (skeptika, oviro ali sistemski problem). Vsi liki se morajo izogibati stereotipom in odražati raznolikost spola, kulture, sposobnosti in porekla. Sekvenci 3 in 4 v Orodjarni nudita podrobna navodila za oblikovanje likov.

7. Diagram Zgodbe & Logika Razvejanja

Udeleženci se seznaniijo z diagramiranjem zgodb: kartiranjem križišč, določanjem odločitev, načrtovanjem alternativnih koncev in vizualizacijo pripovedne strukture.

Sekvenca 7 podpira organizacijo glavne zgodbe, Sekvenca 6 (obravnavana v Modulu 7) pa vodi načrtovanje razvejane strukture.

8. Inkluzivna & Dostopna Oblika

- Vizualna: diagrami, ilustracije, barvno označeni elementi, jasno oblikovanje, ustrezne pisave in razmiki
- Slušna: zvočno pripovedovanje, posnetki dialogov, zvočni učinki, glasbeni poudarki
- Kinestetična: igranje vlog, dramatizacija, razprava
-

Ključne smernice za vključitev: jasen in preprost jezik; prilagodljive ravni nalog; raznolika predstavitev; in več formatov vsebine. Za podrobne kontrolne sezname dostopnosti glejte Sekvenco 14 in Učni Pripomoček 6.

9. Dokumentacija za DP3A1.5

Zajem: vprašanja o natančnosti podnebja; ugotovljeni izzivi vključevanja; povratne informacije o multimodalnih elementih; težave pri usklajevanju fikcije in dejstev; opažanja o oblikovanju likov.

Modul 6: Orodja za Interaktivno Pripovedovanje Zgodb

— Orodjarna Green Saga

Dolžina

75 minut

Format

Prikaz + vodeno raziskovanje

1. Namen

Ta modul udeležence seznani z orodjarno projekta Green Saga in prikazuje, kako izbrana digitalna orodja podpirajo ustvarjanje interaktivnih, podnebno osredotočenih pustolovskih zgodb. Povezuje pedagoška načela s konkretnimi strategijami tehnične izvedbe.

2. Učni Cilji

Do konca tega modula, bodo udeleženci znali:

- Krmariti po Orodjarni Virov Green Saga
- Identificirati katera orodja služijo kateremu namenu pripovedovanja zgodb
- Razumeti osnovno logiko orodij za razvejane zgodbe
- Izbrati ustrezna orodja glede na pedagoške cilje



Orodja & Učni Pripomočki Orodjarne Green Saga

Vsi viri so na voljo na: greensagaproject.eu

Sekvence Orodjarne

Sekvenca 8: Organizacija zgodbe v digitalnih in interaktivnih oblikah; prehod iz narativnega oblikovanja v digitalno pripravljeno strukturo

Sekvenca 9: Ustvarjanje interaktivne besedilne pustolovske knjige (npr. Twine); pripovedna koherenca in povezava med deli zgodbe

Sekvenca 10: Oblikovanje vizualnih elementov in ilustracij; preoblikovanje pripovednih trenutkov v vizualne prizore

Sekvenca 11: Urejanje in prilagajanje slik za pripovedno uporabo (npr. GIMP); portreti likov in pripovedne ilustracije

Sekvenca 12: Izdelava vizualno interaktivne pustolovske knjige (npr. Genially); kombiniranje besedila, slik in interakcij

Sekvenca 13: Integracija zvočnih elementov (npr. Audacity); pripovedovanje, učinki in vzdušje za potopitev in dostopnost

Učni Pripomočki

Učni Pripomoček 2: Zbirka orodij: pregled, navigacija in integracija v različna izobraževalna okolja (osnovna referenca za ta modul)

Učni Pripomoček 5: Uporaba digitalnih in multimedijskih orodij za pripovedovanje zgodb; vključevanje videa, zvoka in interaktivnih medijev; orodja za digitalno pripovedovanje zgodb; izboljšanje sodelovanja s tehnologijo

Digitalna Orodjarna

Twine: orodje za razvejano pripovedno strukturo (twinery.org); brezplačno, v brskalniku, brez potrebe po računu

Genially: platforma za vizualno interaktivno pripovedovanje zgodb (genially.com); na voljo brezplačna različica

Audacity: snemanje in urejanje zvoka (audacityteam.org); brezplačno, večjezično

Canva: grafično oblikovanje in postavitve (canva.com); na voljo brezplačna različica

GIMP: urejanje ilustracij in slik (gimp.org); brezplačno, večjezično

Inkscape: vektorska ilustracija (inkscape.org); brezplačno, večjezično

Ocenaudio: alternativa za urejanje zvoka (ocenaudio.com); brezplačno

NaturalReader: orodje za dostopnost besedila v govor (naturalreaders.com); na voljo brezplačna različica

LanguageTool; preverjevalnik slovnice in dostopnosti (languagetool.org); brezplačno, več kot 20 jezikov

3. Vloga Orodjarne

Trener pojasni, da obstaja veliko orodij za ustvarjanje interaktivnih zgodb in da orodjarna Green Saga to področje poenostavlja z organizacijo orodij v funkcionalne kategorije. Udeleženci si ogledajo Učni Pripomoček 2 iz Orodjarne, raziščejo spletno stran Orodjarne na greensagaproject.eu in razumejo, kako se orodja ujemajo s strukturo pripovedovanja zgodb. Poudarek je na vodenju, ne na tehnični preobremenjenosti.

4. Pregled Orodjarne

- Pripovedovanje zgodb in struktura: Twine, Inklewriter, Storybird; za ustvarjanje logike razvejanja in narativne strukture. Glej Sekvence 6, 8 in 9
- Vizualno Oblikovanje: Canva, Genially, za izboljšanje angažiranosti z razporeditvijo, animacijo in vizualnim pripovedovanjem zgodb. Glej Sekvence 10, 11 in 12.
- Audio: Audacity, Ocenaudio; za obogatitev vzdušja in podporo večmodalnemu vključevanju. Glej Sekvenco 13.
- Dostopnost: NaturalReader, LanguageTool; za izboljšanje berljivosti in vključevanja. Glej Sekvenco 14
-

5. Demo 1: Twine (Ogrodje Strukture)

Prikazuje, kako se tehnično gradijo razvejane pripovedi: ustvarjanje nove zgodbe, pisanje 2–3 odlomkov, vstavljanje izbir in predvajanje zgodbe za vizualizacijo razvejanosti. Udeleženci lahko vidijo, kako se etične dileme in podnebne odločitve lahko vgradijo v vozlišča razvejanosti. Za celoten vodnik po korakih glejte Sekvenco 6, za aktivnost, osredotočeno na Twine, pa Sekvenco 9.

6. Demo 2: Genially (Vizualno Angažiranje)

Prikazuje vizualno pripovedovanje zgodb: ustvarjanje diapozitiva, dodajanje ilustracij, uporaba učinkov in animacij ter povezovanje diapozitivov za ustvarjanje interaktivnega toka. Vizualna okrepitev podpira ohranjanje spomina, dostopnost in čustveno angažiranost. Za podrobna navodila glejte Sekvenco 12.

7. Demo 3: Audacity (Zvočna Dimenzija)

Predstavlja zvok kot orodje za izboljšanje pripovedovanja zgodb: snemanje kratke replike, obrezovanje in prilagajanje zvoka ter zlaganje več zvočnih elementov. Zvok podpira poglobitev, večsenzorno učenje in vključevanje učencev z bralnimi izzivi. Za celoten vodnik glejte Sekvenco 13.

8. Zaključek

Twine = Struktura (Sekvenca 9)

Genially = Vizualno angažiranje (Sekvenca 12)

Audacity = Zvok & atmosfera (Sekvenca 13)

Pri Orodjarni ne gre za obvladovanje vsakega orodja.

Gre za izbiro pravega orodja za pravi pedagoški namen.

Vsa orodja in sekvence so na voljo na greensagaproject.eu.

9. Dokumentacija za DP3A1.5

Zajem: orodja, ki so bila najpogosteje izbrana med vadbo; orodja, ki so bila zaznana kot težavna; zahteve za dodatna pojasnila pri vajah; tehnične ovire..

Modul 7: Izziv Ustvarjanja : Mini Pustolovske Knjige za Podnebne Spremembe

Dolžina

90 minut (minimum 60 minut)

Format

Izziv vodenega skupinskega oblikovanja

1. Namen

Ta modul vodi udeležence pri oblikovanju mini interaktivne knjige o pustolovščinah, osredotočene na podnebne spremembe. Udeleženci uporabljajo načela izobraževalnega pripovedovanja zgodb, logiko izkustvenega učenja, okvir za dokumentiranje podnebja, razvejano pripovedno strukturo, strategije multimodalne dostopnosti in digitalna orodja iz orodjarne Green Saga. Predstavlja sintezo celotnega usposabljanja.

2. Učni Cilji

Do konca tega modula, bodo udeleženci znali:

- Oblikovati kratko interaktivno pripoved, osredotočeno na podnebje
- Vključiti pedagoške cilje v pripovedovanje zgodb
- Ustvariti razvejane strukture s smiselnimi posledicami
- Uporabiti smernice za dostopnost in vključenost
- Izbrati ustrezna digitalna orodja za izvedbo
- Uravnotežiti fikcijo z zanesljivo dokumentacijo
-



Orodja & Učni Pripomočki iz Orodjarne Green Saga

Vsi viri dostopni na: greensagaproject.eu

Sekvence iz Orodjarne

Sekvenca 1: Prepoznavanje resničnega podnebnega izziva; opredelitev okoljskega problema v središču zgodbe

Sekvenca 2: Od znanstvenih podatkov do izobraževalnega sporočila ; utemeljitev zgodbe na zanesljivi dokumentaciji

Sekvenca 3: Ustvarjanje glavnega protagonista 'Podnebnega Heroja'; doblikovnje glavnega lika

Sekvenca 4: Opredelitev zaveznikov, antagonistov in pripovedne dinamike ; gradnja kompleksnih, realističnih odnosov

Sekvenca 5: Viharjenje možganov za zgodbo; raziskovanje okolij, dogodkov, konfliktov , in pripovednih usmeritev

Sekvenca 6: Gradnja strukture razvejane zgodbe ; načrtovanje točk odločitev in posledic vzroka in posledice

Sekvenca 7: Strukturiranje osrednje zgodbe in narativnega loka, za zagotovitev splošne skladnosti

Sekvenca 8: Organiziranje zgodbe v digitalnih in interaktivnih formatov ; prehod na digitalno pripravljeno strukturo

Sekvenca 9: Ustvarjanje interaktivne besedilne pustolovske knjige (Twine); smernice za izvedbo

Sekvenca 12: Izdelava vizualno interaktivne pustolovske knjige (Genially); vodstvo za vizualno produkcijo

Učni Pripomočki

Učni Pripomoček 3: Ustvarjanje privlačnih podnebnih pripovedi; ustvarjanje likov, okolje, struktura zgodbe in integracija

Učni Pripomoček 5: Uporaba Digitalnih & Multimedijskih Orodij za Pripovedovanje zgodb, za podporo digitalni transformacijski fazi

Digitalna orodjarna

Twine: za razvejanje zgodbe (Izziv 2 Izziv 3)

Genially ali Canva: za vizualno oblikovanje (Izziv 3)

Audacity ali Ocenaudio: za zvočne elemente (Izziv 3)

NaturalReader ali LanguageTool: za preverjanje dostopnosti (Izziv 3)

3. Struktura Modula

3.1 Uvod (5 minute)

Vodja usposabljanja predstavi cilje: ustvarjanje mini interaktivne pripovedne pustolovske knjige, ki obravnava temo, povezano s podnebjem, s poudarkom na etičnem odločanju, ozaveščenosti o podnebjem, izkustvenem učenju in igri kot resnem izobraževalnem orodju.

3.2 Predstavitev Primera (15 minut)

Predstavljen je kratek primer (npr. »Dilema vplivnežev«) za ponazoritev strukture, integracije resničnih dogodkov, logike razvejanja, vizualnih in zvočnih elementov ter informativnih vložkov. Udeleženci prejmejo operativni delovni list z vodilnimi vprašanji. Ta faza modeliranja zmanjšuje negotovost pred začetkom ustvarjanja.

4. Izziv Ustvarjanja v Treh Korakih

Izziv 1: Izgradnja Temeljev Zgodbe(30 minut)

Skupine opredelijo: podnebno temo z uporabo Sekvence 1 (npr. naraščanje oceanov, podnebne migracije, gozdni požari); pedagoški cilj (ozaveščanje, spodbujanje empatije, razvoj reševanja problemov); dokumentacijo z uporabo Sekvence 2 (znanstveni podatki, poročila, zgodovinske informacije); kontekst (okolje in časovni okvir); like z uporabo Sekvenc 3 in 4 (protagonist, antagonist; izogibanje stereotipom in zagotavljanje raznolike zastopanosti); in linearni diagram, ki ga oblikuje Sekvenca 7 (začetek → razvoj → konec), da se zagotovi pripovedna skladnost pred začetkom razvejanja.

Izziv 2: Razvejanje Zgodb (30 minut)

Udeleženci linearno zgodbo spremenijo v razvejano strukturo z uporabo Sekvence 6: 2–3 odločitvene točke; vsaj en pozitiven in en negativen konec; posledice, povezane s podnebnimi razmerami; in povezave do znanstvenih virov. Skupine lahko začnejo eksperimentirati s Twine ali pisati osnutke na papirju. Sekvenca 5 lahko podpira skupine, ki se ne morejo orientirati v pripovednih smernicah.

Izziv 3: Digitalna Transformacija & Dostopnost (10 minut)

Udeleženci izberejo ustrezna orodja iz digitalnega nabora orodij: Twine za strukturo; Genially ali Canva za vizualne elemente; Audacity za zvok; NaturalReader ali LanguageTool za dostopnost. Začnejo preoblikovati svoj prototip v digitalno obliko.

5. Navodila za Mini Pustolovsko Knjigo

Ključni Opomniki:

- Bralčeva izbira je osrednjega pomena.
- 'Napačne' izbire so pedagoško dragocene, saj modelirajo posledice iz resničnega sveta.
- Največ 6–8 razdelkov
- Vsaj dve možnosti razvejanja
- Integrirani resnični podatki (Sekvenca 2)
- Določitev pripovednega glasu (prva, druga ali tretja oseba)
- Določena ciljna starostna skupina (16–20 / 21–26)
- Določen prevladujoč učni slog (vizualni, slušni, kinestetični); glejte Učni Pripomoček6
- Uporabljena načela dostopnosti (tekst + audio + slike); glej Sekvenco 14
- Jasen jezik in berljiva velikost črk
- Vključujoča predstavitev likov ; glej Sekvence 3 in 4

6. Vloga Trenerja

Med izzivom trenerji podpirajo pripovedno skladnost, zagotavljajo znanstveno natančnost, spodbujajo etično kompleksnost, pomagajo z digitalnimi orodji in spodbujajo k vključevanju. Facilitatorji opazujejo tudi skupinsko dinamiko, pogoste težave pri pripovedovanju zgodb, tehnične ovire in konceptualna nerazumevanja podnebja.

7. Dokumentacija za DP3A1.5

Zajem: izbrane teme; opredeljeni pedagoški cilji; uporabljene strategije vključevanja; najpogostejši izzivi pri oblikovanju; najpogostejše izbrana orodja; in povratne informacije o postopku dokumentiranja. Ti vpogledi bodo neposredno vplivali na podporno pedagoško gradivo DP3A3, končni kontrolni seznam za ustvarjanje Green Saga in izboljšave Učnih Pripomočkov.

Modul 8: Predstavitve, Povratne Informacije Vrstnikov & Zaključek

Dolžina	60–75 minut (minimum 45 minut)
Format	Skupinske predstavitve + strukturirane povratne informacije vrstnikov + zaključna refleksija

1. Namen

Ta zadnji modul sklene krog usposabljanja. Udeleženci predstavijo svoje mini knjige o pustolovščinah, razmislijo o svojih ustvarjalnih in pedagoških odločitvah ter prejmejo konstruktivne povratne informacije od vrstnikov. Krepi refleksivno prakso in sodelovalno učenje s preoblikovanjem individualne produkcije v kolektivno znanje. Modul vključuje tudi evalvacijo po usposabljanju in formalni zaključek.

2. Učni Cilji

Do konca tega modula bodo udeleženci znali:

- Predstaviti strukturirano interaktivno podnebno pripoved
- Pojasniti pedagoške in tehnične odločitve
- Analizirati prednosti ter področja za izboljšave
- Identificirati prenosljive ideje za prihodnje mladinsko delo
- Izpolniti evalvacijski vprašalnik po treningu

Vsi viri so na voljo na : greensagaproject.eu

Sekvence Orodjarne

Sekvenca 14: Prilagoditev zgodbe za dostopnost in študente s SUT, uporaba kontrolnega seznama kot leče za medsebojno ocenjevanje med predstavitvami

Sekvenca 15: Orodje za igranje in povratne informacije; metodologija strukturiranega opazovanja in povratnih informacij za fazo povratnih informacij vrstnikov

Učni Pripomočki

Učni Pripomoček 7: Vodenje skupinskih Diskusij in Izzivov Reševanja Problemov , strategije za spodbujanje refleksij , ki jih vodijo študenti in povezava čustev z učenjem

3. Predstavitvena Struktura

Vsaka skupina ima 4–5 minut časa za predstavitev svoje mini Pustolovske Knjige, ki zajemajo: koncept zgodbe ali podnebno temo; pedagoški cilj; strukturo izbire razvejanih možnosti; uporabljene vizualne in interaktivne elemente; ter morebitne zvočne, dostopne funkcije ali večmodalne izboljšave. Poudarek je na jasnosti in refleksiji, ne pa na popolnosti.

4. Proces Povratnih Informacij Vrstnikov

Po vsaki predstavitvi udeleženci izpostavijo eno ali dve ključni prednosti, en zanimiv ustvarjalni element in eno učinkovito pedagoško značilnost, pri čemer se opirajo na kontrolni seznam dostopnosti iz Sekvence 14 in metodologijo povratnih informacij iz Sekvence 15 kot skupne referenčne točke. Smernice za povratne informacije: bodite konstruktivni, bodite specifični, osredotočite se na učno vrednost.

5. Skupinska Refleksija

Vodena razprava, ki jo vodijo strategije iz Učnega Pripomočka 7, raziskuje: katere tehnike pripovedovanja zgodb so bile najučinkovitejše; katere podnebne teme so pritegnile največ pozornosti; kako bi te zgodbe lahko uporabili v resničnih kontekstih

mladih; kaj so se udeleženci naučili o orodjih; in kakšni izzivi so se pojavili pri usklajevanju fikcije in dejstev.

6. Vprašalnik po Treningu (8 minut)

Pred uradnim zaključkom udeleženci izpolnijo vprašalnik po usposabljanju s pomočjo Google Forms. Trener udeležence opomni, da je to anonimno in traja približno pet minut. Poudarite pomen tega za poročanje o programu Erasmus+ in za izboljšanje prihodnjih usposabljanj.

Nasvet za trenerja: Za to si prav posebej vzemite čas, ne dovolite, da se to pozabi v energiji zaključka.

Če morajo udeleženci po zaključku takoj odditi, jih povabite, da izpolnijo vprašalnik kasneje preko telefona. .

7. Formalni Zaključek

Dvodnevno usposabljanje zaključi trener z izpostavitvijo dveh ali treh tem ali trenutkov, ki so izstopali v delu skupine, s priznanjem truda in ustvarjalnosti udeležencev ter z delitvijo nadaljnjih informacij, vključno s tem, kako lahko udeleženci dostopajo do končnih gradiv projekta Green Saga, Orodjarne in pedagoškega vodnika, ko bodo objavljeni na greensagaproject.eu.

8. Dokumentacija za DP3A1.5

Zajem: ponavljajoče se prednosti v projektih; pogoste tehnične težave; vzorci pri izbiri podnebnih tem; uporabljene strategije vključevanja; opažene vrzeli, ki zahtevajo jasnejše mentorsko vodenje; in povzetek odgovorov na vprašalnike po usposabljanju po izvozu.

Zaključek

Trening projekta Green Saga je zasnovan kot praktična povratna zanka: izkušnje in spoznanja mladinskih delavcev neposredno oblikujejo orodja in vire, ki se bodo uporabljali v celotnem projektu.

Kaj trening doseže

Udeleženci se v osmih modulih premaknejo skozi celoten lok: od teoretične podlage o zgodovini in strukturi pripovedovanja zgodb, ki temeljijo na pustolovščinah, prek praktičnih izkušenj kot učenci in analitiki do praktičnega ustvarjanja lastnih interaktivnih pripovedi, osredotočenih na podnebje.

15 Sekvenc in 7 Učnih Pripomočkov, ki spremljajo to usposabljanje, niso dodatni dodatki. So praktična infrastruktura, ki omogoča ponovljivost in skalabilnost metodologije ter mladinskim delavcem v vseh partnerskih državah zagotavlja skupen, na dokazih temelječ nabor orodij, h kateremu se lahko vrnejo še dolgo po koncu treninga.

Pogled v Prihodnost

Podatki o evalvaciji pred in po usposabljanju, skupaj s kvalitativnimi opažanji, dokumentiranimi v vsakem modulu, bodo partnerstvu Green Saga zagotovili bogato, na dokazih temelječo sliko vpliva usposabljanja. Ta slika bo podpirala poročanje Erasmus+, informirala zagovorništvo Bele knjige za okoljsko izobraževanje, ki temelji na pripovedih, in vodila k nenehnemu izboljševanju vseh rezultatov projekta.

Orodja, sekvence in učni pripomočki, ki smo jih razvili za ta projekt, bodo ostali prosto dostopne na spletni strani greensagaproject.eu kot odprti izobraževalni viri, kar bo zagotovilo, da bo partnersko delo še nadalje podpiralo učitelje in mladinske delavce tudi po uradnem koncu projekta.

Poslanstvo projekta Green Saga je preoblikovati okoljsko ozaveščenost v proaktivno osebno ukrepanje za trajnostni razvoj : ena zgodba, ena odločitev, ena mlada oseba naenkrat.

Green Saga — Erasmus+ Projekt | DP3A1.5 Formalizacija Treninga | greensagaproject.eu

Številka projekta 2024-2-LT02-KA220-YOU-00023123



GREEN SAGA



Sofinancira
Evropska unija



ArteSostenibile



Financirano s strani Evropske Unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorjev in 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.