

4 pamoka:

**Interaktyvaus pasakojimo
technikos: vaidmenų žaidimas ir
sprendimų priėmimas**



Co-funded by
the European Union



1. Tikslas / Mokymosi uždaviniai

Ši pamoka supažindina besimokančiuosius su interaktyviomis pasakojimo metodikomis, kurios įtraukia dalyvius per vaidmenų žaidimus, sprendimų priėmimo momentus ir iššūkių pagrįstą veiklą. Baigę šią sesiją, dalyviai sugebės kurti įdomius interaktyvius pasakojimus, kurie skatina kritinį mąstymą ir aktyvų dalyvavimą klimato švietimo kontekste.

Pagrindiniai mokymosi uždaviniai:

- Suprasti interaktyvaus pasakojimo principus švietimo aplinkoje
- Įvaldyti „pasirink savo nuotykį“ vaidmenų žaidimo technikas
- Kurti šakotus pasakojimus su reikšmingais sprendimų taškais
- Integruoti žaidybinio elementus, siekiant išlaikyti motyvaciją
- Taikyti įtraukties principus, siekiant užtikrinti prieinamas patirtis.

2. Įvadas

Interaktyvus pasakojimas paverčia pasyvią auditoriją aktyviais dalyviais, derindamas pasakojimo elementus su dalyvavimo patirtimi. Skirtingai nuo tradicinių linijinių pasakojimų, interaktyvūs pasakojimai kviečia besimokančiuosius daryti pasirinkimus ir patiems patirti pasekmes.

Interaktyvus pasakojimas švietimo kontekste leidžia besimokantiems daryti įtaką pasakojimo baigčiai savo pasirinkimais ir veiksmais. Tyrimai rodo, kad kai besimokantieji aktyviai dalyvauja pasakojimuose, jie sukuria stipresnius emocinius ryšius su turiniu, o tai padeda geriau įsiminti ir suprasti medžiagą.

Interaktyvus pasakojimas puikiai skatina įsitraukimą per pasirinkimo ir pasekmių elementus, ugdo empatiją, leidžiant dalyviams patirti skirtingas perspektyvas, ir gerina problemų sprendimo įgūdžius per pakartotinius sprendimų priėmimo procesus.

3. Žingsnis po žingsnio vadovas

a) Vaidmenų žaidimas „Pasirink savo nuotykią“ formatu

Vaidmenų žaidimas pasakojimuose „pasirink savo nuotykią“ (CYOA, angl. choose-your-own-adventure) reiškia, kad skaitytojai perima pagrindinio veikėjo vaidmenį per antrojo asmens pasakojimą, kuriame skaitytojas daro pasirinkimus, kurie lemia pagrindinio veikėjo veiksmus ir siužeto baigtį. Skirtingai nuo tradicinių vaidmenų žaidimų, CYOA vaidmenų žaidimas sklandžiai integruojasi į skaitymo patirtį.

Kūrybos proceso etapai - Žingsnis po žingsnio



1 žingsnis: Antrojo asmens pagrindinio veikėjo/protagonisto kūrimas: sukurkite protagonisto vaidmenį, su kuriuo skaitytojai galėtų lengvai susitapatinti. Klimato švietimo atveju tai galėtų būti „Jūs esate jaunas aplinkos mokslininkas, atvykęs į sausros nuniokotą žemės ūkio bendruomenę“ arba „Jūs esate miesto tarybos narys, susiduriantis su pirmąja didele klimato krize“.

2 etapas: Sprendimų taškų veikėjų charakterių kūrimas/ kiekviename pasirinkimo taške pateikite pakankamai informacijos apie pagrindinio veikėjo situaciją, žinias ir apribojimus, kad skaitytojai galėtų priimti pagrįstus sprendimus.

Įtraukite trumpas veikėjų charakteristikas, kurios padės skaitytojams suprasti jų vaidmenų perspektyvą.

3 žingsnis: Autentiškų pasirinkimų kūrimas: sukurkite pasirinkimo galimybes, atspindinčias realistiškus pagrindinio veikėjo atsakus kiekvienoje situacijoje. Klimato kaitos istorijose pasirinkimai turėtų atspindėti skirtingus požiūrius į aplinkos iššūkius, pradedant greitais, praktiniais atsakais ir baigiant ilgalaikiais, strateginiais sprendimais.

Pavyzdžiai ir privalumai: Įdomi CYOA istorija gali skaitytojus paversti jūrų biologais, atradusiais koralų balimą, o pasirinkimai gali būti nuo greito dokumentavimo iki bendruomenės švietimo ir politikos propagavimo. Kiekvienas kelias atskleidžia skirtingus aplinkos mokslo ir apsaugos aspektus.

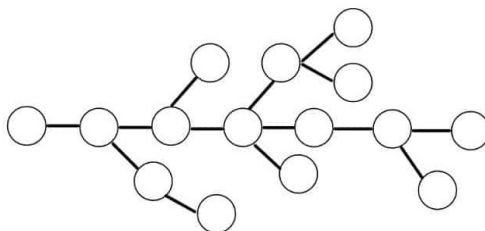
Žaidimų knygų pasirinkimo formatas pasirodė populiarus tarp **ESL** mokytojų kaip būdas motyvuoti nenorinčius mokinius ir ugdyti kritinio mąstymo įgūdžius. CYOA vaidmenų žaidimai sukuria greitą asmeninį įsitraukimą, nes skaitytojai, kaip pagrindiniai veikėjai, turi nuolat priimti sprendimus, išlaikydami įsitraukimą per visą istoriją.

b) Šakotieji pasakojimai su specializuotais scenarijais

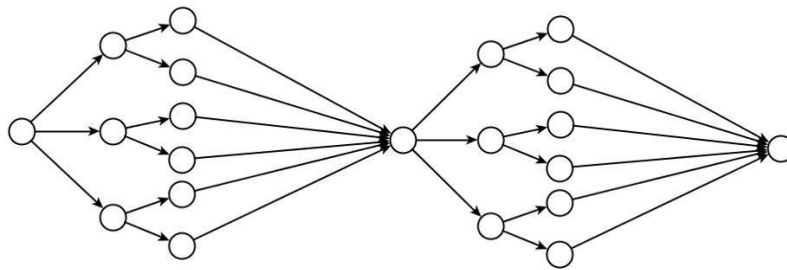
Kas yra šakotieji pasakojimai? Šakotieji pasakojimai – tai istorijos, kurios, priklausomai nuo skaitytojo pasirinkimų, išsiskiria į skirtingas kryptis, sukuriant keletą galimų siužetų ir baigčių iš vieno pradinio taško. Švietimo kontekste jie atspindi realaus sprendimų priėmimo sudėtingumą ir parodo, kad pasirinkimai turi pasekmių.

Keturi pagrindiniai šakotieji modeliai

- 1. Perlų grandinė.** Perlų grandinės struktūra išlaiko pagrindinį švietimo kelią, tuo pačiu siūlant pasirinktinius tyrinėjimo modulius, kurie praturtina mokymąsi, netrukdydami pagrindinei mokymo programai. Šis metodas puikiai tinka klimato švietimui, nes užtikrina, kad visi besimokantieji susipažintų su pagrindinėmis sąvokomis, tuo pačiu suteikdamas gilesnes žinias suinteresuotiems besimokantiems. Pavyzdžiui, atsinaujinančios energijos mokymo programa gali būti sudaroma pagal pagrindinę temą, apimančią pagrindinius energijos gamybos ir saugojimo principus, su pasirinktiniais moduliais, tyrinėjančiais specializuotas technologijas, pavyzdžiui, geotermines sistemas ar pažangias baterijų saugojimo technologijas. Besimokantieji gali pasinaudoti šiomis gilinimo galimybėmis prieš grįždami prie pagrindinės sekos, taip prisitaikdami prie skirtingų mokymosi preferencijų (stilių) ir išlaikydami išsamų pagrindinių klimato mokslo sąvokų aprėptį.

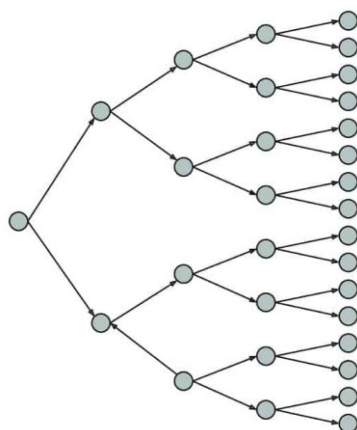


2. **„Bottleneck“ (Siauras kaklelis).** „Bottleneck“ modelis leidžia įvairiapusiškai tyrinėti pradines ir vidurines dalis, o skaitytojus nukreipia per siaurėjantį piltuvą prie mažesnio galutinių rezultatų skaičiaus. Ši struktūra idealiai tinka klimato švietimui, nes leidžia besimokantiesiems tyrinėti įvairius aplinkos iššūkius ir kartu užtikrina, kad jie susipažintų su pagrindinėmis sąvokomis. Pavyzdžiui, keli keliai, kuriais tyrinėjami atsinaujinančios energijos šaltiniai (tokie kaip saulės, vėjo ir hidroelektrinė energija), gali susilieti į galutinį scenarijų, susijusį su energetikos politikos įgyvendinimu.



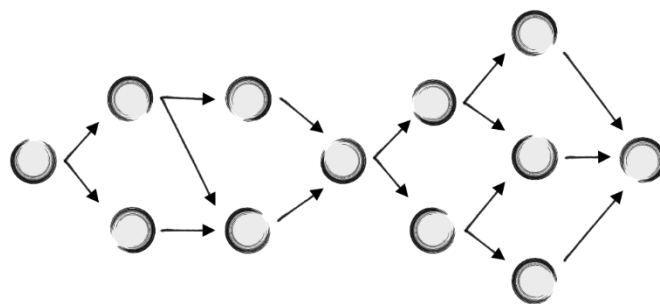
Blooloop. (2021). Šakų ir butelio kaklelio naratyvas [Vaizdas]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

3. **Šakotas pasakojimas (tikrasis šakojimasis).** Tikrasis šakojimasis sukuria besiplečiančią medžio struktūrą, kurioje kiekvienas sprendimų taškas generuoja kelis šakojimus, kurie toliau dalijasi, todėl galimų kelių ir pabaigų skaičius auga eksponentiškai. Ši struktūra puikiai tinka įvairiems rezultatams tirti, tačiau reikalauja nemažai turinio kūrimo. Klimato istorija gali prasidėti nuo „Jūs atrandate įrodymų, kad ledynai tirpsta sparčiau“ ir šakotis į tyrimų kelius, žiniasklaidos įtraukimą, politikos propagavimą ir tiesioginius veiksmus, kurių kiekvienas turi keletą šakų ir skirtingas išvadas.



Bloolop. (2021). Daugelio pabaigų žemėlapis [Vaizdas]. Bloolop. <https://bloolop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

- 4. Lygiagretus pasakojimas.** Lygiagretūs pasakojimai pateikia kelis vienu metu vykstančius siužetus, kurie gali susikirsti, išsiskirti arba likti nepriklausomi. Skaitytojai gali patirti skirtingų personažų požiūrį į tą patį klimato reiškinių, pavyzdžiui, uraganą, per meteorologo, avarinių situacijų koordinatoriaus ir bendruomenės gyventojų akis. Šie lygiagretūs keliai kartais gali susikirsti, kai personažai susitinka arba daro įtaką vieni kitiems, suteikdami daugialypį klimato poveikio supratimą.



Von Stackelberg, P. (2020). Paralelinio pasakojimo diagrama [Vaizdas]. Squarespace. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png

Pasirinkimų pasekmių žemėlapis su „Twine“: „Twine“ pagrįsta susietais „fragmentais“. Neturėdami HTML, CSS ar JavaScript žinių, galite sukurti šakotą istoriją tiesiog įterpdami dvigubus laužtinius skliaustus aplink tekstą, kad sukurtumėte hipernuorodą į naują fragmentą. Ši vizualaus žemėlapio funkcija daro „Twine“ ypač vertingą švietimo reikmėms, nes tyrimai rodo, kad besimokantieji gali efektyviai kurti skaitmenines istorijas, atspindinčias individualius balsus ir perspektyvas, taip pat grupių ar bendruomenių balsus ir perspektyvas, naudodami šią prieinamą platformą. „Twine“ nereikalauja kodavimo žinių, bet yra labai pritaikoma, todėl yra idealus įrankis pedagogams, siekiantiems integruoti interaktyvų pasakojimą į įvairius mokymosi kontekstus.

c) Žaidybinimas

Žaidybinimo koncepcijų apžvalga. Žaidybinimas apima žaidimų dizaino elementų įtraukimą į ne žaidimų kontekstus, siekiant padidinti motyvaciją ir įsitraukimą. Pasakojimų kontekste žaidybinimas gali apimti taškų sistemas, pasiekimų ženklus, pažangos stebėjimą, iššūkius ir apdovanojimus, kurie skatina nuolatinį dalyvavimą ir mokymąsi.

Veiksmingas žaidybinimas švietimo pasakojimuose yra daugiau nei paprastas taškų kaupimas. Jis turėtų sustiprinti mokymosi tikslus, suteikti reikšmingą grįžtamąjį ryšį ir sukurti pažangos jausmą, kuris motyvuoja toliau domėtis turiniu.

Integracijos metodai

Taškų ir balų sistemos: Įdiekite taškų sistemas, pagal kurias būtų vertinami elgesio modeliai, atitinkantys mokymosi tikslus. Klimato švietimo istorijose taškai gali būti skiriami už aplinką tausojančių sprendimų priėmimą ar įvairių perspektyvų svarstymą.

Iššūkių integravimas: Sukurkite iššūkius, kuriuose dalyviai turi pritaikyti pasakojime įgytas žinias, pvz., problemų sprendimo scenarijus ar prognozavimo pratimai.

Pasiekimų ir pažangos stebėjimas: Sukurkite pasiekimų sistemas, kurios pripažįsta įvairius įsitraukimo tipus. Apsvarstykite galimybę suteikti ženklelius už įvairių istorijos šakų užbaigimą arba žinių pritaikymą.

Privalumai: Žaidybinimo elementai suteikia greitą grįžtamąjį ryšį ir pripažinimą, kurie palaiko motyvaciją per ilgesnes istorijų patirtis. Jie sukuria galimybes įvairių tipų besimokantiesiems pasiekti sėkmę per įvairius pasiekimus.

4. Praktinės veiklos pavyzdys

„EduGraal“ platformos integracija. „EduGraal“ platforma (<https://edugraal.eu/>) yra puikus interaktyvaus pasakojimo praktikoje pavyzdys. Ši švietimo platforma demonstruoja, kaip vaidmenų žaidimai, šakotieji pasakojimai ir žaidybinimas gali būti sklandžiai integruoti, kad būtų sukurta įtraukianti mokymosi patirtis.

5. Įtraukties aspektai

- Aiškios instrukcijos ir gairės: pateikite aiškias sprendimų priėmimo schemas ir skaidrias, lengvai suprantamas žaidybinimo taisykles, naudojant paprastą kalbą, kad visi dalyviai galėtų be painiavos sekti veiklą.
- Įvairūs dalyvavimo būdai: siūlykite žodinius, rašytinius ir vizualinius vaidmenų žaidimo būdus, kad dalyviai galėtų pasirinkti jiems patogius ir jų komunikacijos preferencijas atitinkančius metodus.
- Lanksti grupės dinamika: sukurkite veiklas, kurios tiktų tiek introvertiškiems dalyviams (mažos grupės, rašytiniai atsakymai), tiek ekstravertiškiems dalyviams (didžiosios diskusijos, tiesioginis žodinis bendravimas).
- Technologijų prieinamumas: užtikrinkite, kad skaitmeniniai įrankiai veiktų įvairiuose įrenginiuose ir būtų pritaikyti įvairiems įgūdžių lygiams, visada numatant analogines alternatyvas tiems dalyviams, kurie mažiau patogiai jaučiasi naudodamiesi technologijomis.

6. Tikėtini rezultatai/išvados

Baigę šią sesiją, dalyviai bus pasirengę kurti interaktyvias istorijas, įtraukiančias vaidmenų žaidimus, šakotinius sprendimų taškus ir žaidybinimo elementus, siekiant įtraukti jaunimą į klimato švietimą. Jie kurs šakotus pasakojimus, skatinančius kritinį mąstymą, leidžiančius tyrinėti skirtingų pasirinkimų pasekmes, įskaitant specializuotas struktūras, pvz., „Perlų grandinę“, „Bottleneck“, „Tikrą šakotumą“ ir „Lygiagrečius pasakojimus“. Be to, dalyviai įsisavins žaidybinimo metodų naudojimo technikas, kad motyvuotų nuolatinį dalyvavimą ir stiprintų teigiamą elgesį aplinkos atžvilgiu.

7. Rekomenduojami įrankiai/ištekliai

Twinery.org – pagrindinė interaktyvių pasakojimų platforma: „Twinery“ išsiskiria kaip labiausiai prieinamas įrankis švietimo interaktyvių pasakojimų kūrimui.

Norėdami sukurti paprastą pasakojimą su „Twine“, jums nereikia rašyti jokio kodo, bet, kai būsite pasirengę, galėsite išplėsti savo pasakojimus kintamaisiais, sąlyginės logikos elementais, vaizdais, CSS ir JavaScript. „Twine“ skelbia tiesiogiai HTML formatu, todėl savo darbus galite skelbti beveik bet kur, o viską, ką sukuriate, galite naudoti visiškai nemokamai.

Papildomi ištekliai: • Inklewriter – nemokamas įrankis, sukurta tam, kad bet kas galėtų rašyti ir skelbti interaktyvias istorijas. • Canva Mind Maps – vizualus istorijos struktūros planavimas • Programming Historian Twine Tutorial – nemokamas išsamus vadovas pedagogams.

8. Bibliografija

Alfieri, L., & Madison, T. (2022, sausio 19 d.). Interaktyvaus pasakojimo praeitis, dabartis ir ateitis: daugialypiai pasakojimai. *Blooloop*. <https://blooloop.com/theme-park/opinion/multi-branching-narrative/>

Blooloop. (2021). Šakos ir kliūčių naratyvas [Vaizdas]. *Blooloop*. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

Blooloop. (2021). Daugelio pabaigų žemėlapis [Vaizdas]. *Blooloop*. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

Blooloop. (2021). Perlo grandinės naratyvo struktūra [Vaizdas]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

eCampusOntario. (2020). Skaitmeninis/interaktyvus pasakojimas švietimui; naudojant „Twine“. *Technologiniai įrankiai aukštajam mokslui, praktinių vadovų serija*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/chapter/11-twine-interactive-storytelling/>

Fenici, M., & Mosca, I. (2024). Žaidimų knygos ir šakotosios naratyvos švietime: tvarumo kompetencijų ugdymas siekiant skatinti teigiamus socialinius pokyčius. „*Frontiers in Education*“, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1335605>

Handwritten Games. (n.d.). *Lygiagretaus pasakojimo diagrama* [Vaizdas]. *Interaktyvios struktūros*. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png

Mesnard, N. (2019). Šakojantis begalybė: interaktyvios fikcijos struktūrų tyrinėjimas. *Catapult*. <https://catapult.co/dont-write-alone/stories/branching-infinity-exploring-the-many-structures-of-interactive-fiction-nat-mesnard>

Nay, M. (2021). Interaktyvi fikcija humanitarinių mokslų pamokose: kaip kurti interaktyvius tekstinius žaidimus naudojant „Twine“. *Programming Historian*. <https://programminghistorian.org/en/lessons/interactive-text-games-using-twine>

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2016). Kaip žaidimų elementai motyvuoja: eksperimentinis tyrimas apie konkrečių žaidimų dizaino elementų poveikį psichologinių poreikių tenkinimui. *Kompiuteriai žmogaus elgesyje*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Twine: atviro kodo įrankis interaktyvioms, nelineinėms istorijoms pasakoti. (n.d.). <http://twinery.org/>



**Co-funded by
the European Union**

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ar požiūriai yra tik autoriaus (-ių) nuomonės ir požiūriai, kurie nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros nuomonę ar požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos atsakingomis už juos.



Projekto kodas: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Visas turinys yra pagal CC BY-NC-SA 4.0

