

# Učni pripomoček 2 :

## Začetek- Kako uporabljati nabor virov



Co-funded by  
the European Union



## 1. Cilj / Učni cilji

Ta vadnica vam bo pomagala v celoti izkoristiti orodjarno projekta Green Saga preko:

- Razumevanja raznolikosti razpoložljivih gradiv (vsa so brezplačna, večjezična in prilagodljiva) in njihove izobraževalne vrednosti
- Učinkovitega krmarjenja po orodjih za iskanje ustreznih virov.
- Vključevanja virov v različna učna okolja (formalna in neformalna).
- Maksimalnega izkoriščanja potenciala orodij za ustvarjanje privlačnih pustolovskih knjig in izobraževalnih projektov s pripovedovanjem zgodb.

## 2. Uvod

The Green Saga Toolbox of Resources is an innovative educational toolkit that

Zbirka orodij Green Saga je inovativen komplet orodij za izobraževanje, ki mladinskim delavcem in vzgojiteljem ponuja pripravljen učni načrt in praktične materiale za podnebno opismenjevanje. Njeno glavno poslanstvo je pomagati strokovnjakom navdihniti mlade (16–28 let) za razvoj okoljskih pripovedi s pomočjo pustolovskih pripovednih knjig, s čimer spodbujamo ustvarjalnost, kritično mišljenje in akcijo v skladu z načeli podnebnih ukrepov.

Zbirka orodij ni le zbirka virov, temveč je voden komplet orodij za učinkovito uporabo. Zbirka orodij je digitalno na voljo na spletni strani projekta Green Saga v šestih jezikih (angleščini, španščini, francoščini, italijanščini, litovščini in slovenščini). Na voljo je pod licenco Creative Commons BY-NC-SA, kar omogoča brezplačen prenos in prilagoditev različnim izobraževalnim kontekstom.

## 3. Vodnik Korak po korakih

### 3.1 Kaj je notri? Kako se znajti v Orodjarni?

Orodjarna vključuje:

#### 1. Digitalna orodja razvrščena v pet kategorij:

- Grafično oblikovanje in Postavitev: Canva, Adobe Express, Genially.
- Ilustracije in slike: Pixlr, Inkscape, GIMP ( brezplačni program za obdelavo slik), VECTR.
- Kreativno pisanje in pripovedovanje zgodb: Obsidian, Twinery.org, Inklewriter, Storybird.
- Snemanje zvoka : Audacity, Loom, Ocenaudio.
- Dostopnost in jezik : Chat GPT, Natural Reader, LanguageTool.

Vsak opis orodja obsega :

- Del 1 - tehnične informacije o orodju (jeziki, brezplačna različica, prednosti, omejitve).
- Del 2 - zaporedje/praktični primer uporabe orodja za ustvarjanje igralnih knjig

#### 2. Dodatni učni materiali:

- Komplet učnih listov za vodenje pripovednega procesa

## Vodnik za navigacijo po projektu Green Saga (koraki):

### **Obiščite spletno stran Green Saga :**

Pojdite na uradno spletno stran [www.greensagaproject.eu](http://www.greensagaproject.eu)

### **Poiščite Orodjarno:**

V glavnem meniju izberite razdelek "Orodjarna virov "

### **Brskajte po virih:**

Raziščite naše organizirane kategorije

Kliknite ikono digitalnega orodja ali vira, ki vas zanima

### **Prenesite gradiva:**

Kliknite gumb za prenos izbranega vira

Datoteke bodo shranjene v privzeto mapo za prenose

## 3.2 Kako uporabiti Orodjarno virov

Orodjarna Green Saga vam omogoča, da učenje, ki temelji na pripovedovanju zgodb, oživite z interaktivnimi metodami in skrbno izbranimi viri. Ne obstaja le en način uporabe orodjarne, saj je prilagodljiva. Lahko izvedete kratko 20-minutno aktivnost ali celotno delavnico pripovedovanja zgodb. Pomaga vam:

1. **Izbrati prava digitalna orodja** – Organizirana po funkciji in usklajena s strokovnimi vadnicami Green Saga:
  - **Učni pripomoček #2:** Oblikovanje učnih izkupenj na temelju pustolovskih zgodb (npr. Audacity, Twine)

- **Učni pripomoček#3:** Uporabite interaktivno pripovedovanje zgodb ( npr. Arcweave, Canva, Twine - za igranje vlog in odločanje)
  - **Učni pripomoček#4:** Oblikujte podnebne zgodbe (npr., Genially, Audacity)
  - **Učni pripomoček #5:** Prilagodite zgodbe za različne študente (starostne skupine in učni slogi)
  - **Učni pripomoček#6:** Obvladajte multimedijско pripovedovanje zgodb(Digitalna orodja za bogatejše pripovedi )
  - **Učni pripomoček#7:** Omogočite razprave mladih( npr. Miro, Google Docs, FigJam za reševanje problemov)
2. **Izvajajte z zaupanjem** – Vsak sklop priporočil je prilagojen tako, da poveča angažiranost in učne rezultate. S prilagodljivimi in interaktivnimi zaporedji lahko kombinirate vire glede na svoje cilje, da zgradite zgodbo iz nič, oblikujete digitalno dejavnost ali olajšate skupinsko refleksijo.

## 4. Primer praktične aktivnosti

Primer zaporedja : “Ustvarjanje zgodbe o podnebnih spremembah z Genially”

### Cilj:

- Študenti bodo razumeli vzroke in posledice podnebnih sprememb z ustvarjanjem skupne digitalne zgodbe.

### Trajanje:

- 3 srečanja po 45 minut.

### Materiali:

- Računalnik ali tablica z dostopom do Genially.
- Preprost mikrofon (za snemanje glasov).
- Bela tabla ali stojalo z listi za viharjenje možganov (Miro bela tabla).

## Zaporedje korak za korakom:

### 1. Uvod (10 min)

- Učitelj postavi sprožilno vprašanje : “Kaj bi se zgodilo, če bi naše mesto en mesec ostalo brez vode?”
- Kratka skupinska razprava za ustvarjanje idej.

### 2. Viharjenje možganov in liki (20 min)

- Vsaka skupina izbere glavnega lika (npr. otroka, žival, reko) in opredeli konflikt zgodbe, povezan s podnebnimi spremembami

### 3. Snemalna knjiga (30 min)

- Študentje skicirajo glavne prizore na papir ali tablo.

### 4. Digitalno ustvarjanje (45 min)

- S pomočjo Genially preoblikujejo snemalno knjigo v interaktivno predstavitev.
- Dodajo slike, besedilo in interaktivne gumbe.

### 5. Zvočna pripoved (30 min)

- Vsaka skupina posname kratko zvočno pripoved svoje zgodbe
- Zvočni posnetek vključijo v svojo predstavitev.

### 6. Predstavitve in refleksija (20 min)

- Vsaka skupina deli svojo zgodbo z drugimi.
- Vodena razprava: “Kakšne rešitve si lahko zamislimo za ta problem, povezan s podnebjem?”

## Pričakovani rezultati:

- Ena interaktivna digitalna zgodba na skupino .
- Izboljšano razumevanje podnebnih sprememb ter ustvarjalnost in kritično mišljenje.

## 5. Upoštevanje vključenosti

Osrednje načelo orodjarne Green Saga je močna zavezanost dostopnosti in vključenosti. Orodje je bilo zasnovano za podporo mladim učencem iz različnih okolij, vključno s tistimi s specifičnimi učnimi težavami .

Da bi zagotovili smiselno sodelovanje vsakega učenca, orodje ponuja :

- Vsebino v več oblikah – zvočni, besedilni in vizualni.
- Jasen in dostopen jezik – preprosto besedilo brez žargona..
- Prilagodljive dejavnosti – prilagodljive različnim učnim slogom in kognitivnim potrebam (vizualnim, slušnim, kinestetičnim, reflektivnim).
- Raznolike zgodbe in liki – ki odražajo različna kulturna in identitetna ozadja.
- Interaktivne oblike – spodbujanje aktivnega sodelovanja in zavestnega odločanja.

👉 Kot pedagoge vas spodbujamo, da pri kombiniranju digitalnih orodij in virov uporabljate te smernice za dostopnost, s čimer zagotovite, da se vsi mladi počutijo vključene in opolnomočene.

## 6. Pričakovani rezultati / Zaključek

Orodjarna Green Saga je zasnovana tako, da vam olajša delo pedagoga ter ga naredi bolj privlačnega in učinkovitejšega. Predstavljajte si jo kot ustvarjalnega partnerja, ki vam ponuja že pripravljene vire in prilagodljive dejavnosti, s katerimi boste pripovedovanje zgodb vključili v svoje poučevanje.

Z naborom orodij Green Saga boste:

- Pridobili praktična orodja – že pripravljene predloge, vodnike in dejavnosti, ki temeljijo na zgodbah, ki jih lahko prilagodite svojemu kontekstu.
- Prihranili čas in trud – manj načrtovanja, več prostora za ustvarjalnost in interakcijo.
- Čutili samozavest in vključenost – viri so zasnovani z mislijo na dostopnost in podpirajo različne učence, vključno s tistimi s specifičnimi učnimi težavami
- Razširili svoj pristop k poučevanju – pripovedovanje zgodb pomaga povezati okoljske teme z izkušnjami iz resničnega sveta, zaradi česar je učenje smiselno in nepozabno.
- Opolnomočili svoje študente – spodbujajte ustvarjalnost, empatijo, sodelovanje in kritično mišljenje.
- Ostali prilagodljivi – dejavnosti se lahko uporabljajo v učilnicah, mladinskih centrih, na spletu ali na prostem; v kratkih delavnicah ali daljših programih.



Glavni sklep: nabor orodij vas opremi za učinkovito poučevanje, hkrati pa ohranja učenje zanimivo, vključujoče in prilagodljivo.

## 7. Priporočena orodja / Viri / Nadaljnji/dodatni viri

### Digitalna orodja

#### **Grafično oblikovanje & Postavitev**

- Canva – <https://www.canva.com>
- Adobe Express – <https://www.adobe.com/express/>
- Genially – <https://www.genial.ly>

#### **Ilustracije & Slike**

- Pixlr – <https://pixlr.com>
- Inkscape – <https://inkscape.org>
- GIMP – <https://www.gimp.org>
- VECTR – <https://vectr.com>

#### **Kreativno pisanje & pripovedovanje zgodb**

- Obsidian – <https://obsidian.md>
- Twinery.org – <https://twinery.org>
- Inklewriter – <https://www.inklestudios.com/inklewriter/>
- Storybird – <https://storybird.com>

#### **Zvočno snemanje**

- Audacity – <https://www.audacityteam.org>
- Loom – <https://www.loom.com>
- Ocenaudio – <https://www.ocenaudio.com>

#### **Dostopnost & Jezik**

- ChatGPT – <https://chat.openai.com>
- Natural Reader – <https://www.naturalreaders.com>
- LanguageTool – <https://languagetool.org>

### Nasvet učiteljem

Uporabite te vire kot razširitev orodjarne – povezujejo vas z globalnimi okviri, brezplačnimi učnimi gradivi in inovativnimi pristopi k pripovedovanju zgodb.

◆ **Universal Design for Learning (UDL)** – CAST

 [Oglejte si smernice originalnega dizajna za učenje](#)

 Okvir za vključujoče in dostopno učenje.


◆ **UNESCO** – Elzobraževanje za trajnostni razvoj (ESD)

 [Raziščite Vodnike](#)

Praktične strategije za vključevanje trajnosti v izobraževanje.

◆ **CLEAN** – Climate Literacy & Energy Awareness Network

 [Vstopite v Resources](#)

 Več kot 1000 strokovno pregledanih učnih virov o podnebjju in energiji


◆ **European Commission** – Inkluzivno izobraževanje

 [Obiščite Resource Hub](#)

Smernice za enakost in vključenost v izobraževanju

◆ **EduGraal** – Pedagoška orodjarna za gamificirano pripovedovanje zgodb

 [Raziščite EduGraal Toolbox](#)

 Bogata zbirka nasvetov, vadnic, materialov za tiskanje in orodij za pripovedovanje zgodb z igralnimi elementi – vključno s prilagoditvami za učence s specifičnimi učnimi težavami

## 8. Bibliografija

- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21. <https://doi.org/10.1086/448619>

- Cunsolo, A., & Landman, K. (Eds.). (2017). *Mourning nature: Hope at the heart of ecological loss and grief*. McGill-Queen's University Press.
- European Commission. (2020). *Equity and inclusion in education*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/593604>
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.
- Meadows, D. H. (2008). *Thinking in systems: A primer*. Chelsea Green Publishing.
- UNESCO. (2020). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- World Bank. (2021). *Teachers, teaching, and the digital transformation of education*. World Bank. <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1665-4>



**Co-funded by  
the European Union**

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



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



Vsa vsebina pod licenco CC BY-NC-SA 4.0