

Učni pripomoček 4 :

**Interaktivne tehnike pripovedovanja
zgodb: Igranje vlog in odločanje**



Co-funded by
the European Union



1. Cilj / Učni cilji

Ta vadnica študentom predstavi interaktivne metode pripovedovanja zgodb, ki pritegnejo udeležence skozi igranje vlog, trenutke odločanja in dejavnosti, ki temeljijo na izzivih. Do konca te ure bodo udeleženci sposobni oblikovati privlačne interaktivne pripovedi, ki spodbujajo kritično mišljenje in aktivno sodelovanje v kontekstih podnebne vzgoje.

Ključni učni cilji:

- Razumevanje načel interaktivnega pripovedovanja zgodb v izobraževalnih okoljih
- Obvladovanje tehnik igranja vlog z izbiro svoje pustolovščine
- Ustvarjanje razvejanih pripovedi s smiselnimi odločitvenimi točkami
- Vključevanje elementov gamifikacije za ohranjanje motivacije
- Uporaba načel vključevanja za zagotavljanje dostopnih izkušenj.

2. Uvod

Interaktivno pripovedovanje zgodb pasivno občinstvo spremeni v aktivne udeležence s kombiniranjem narativnih elementov z participativnimi izkušnjami. Za razliko od tradicionalnih linearnih pripovedi interaktivne zgodbe študente spodbujajo k sprejemanju odločitev in izkušnji posledic iz prve roke.

Interaktivno pripovedovanje zgodb v izobraževalnih kontekstih učencem omogoča, da s svojimi odločitvami in dejanji vplivajo na izide zgodb. Raziskave kažejo, da ko študentje aktivno sodelujejo v pripovedih, razvijejo močnejše čustvene povezave z vsebino, kar vodi do boljšega pomnjenja in razumevanja.

Interaktivno pripovedovanje zgodb se odlično odreže pri spodbujanju angažiranosti z elementi izbire in posledic, razvija empatijo, saj udeležencem omogoča, da izkusijo različne perspektive, in izboljšuje sposobnosti reševanja problemov z iterativnimi procesi odločanja.

3. Vodnik po korakih

a) Igranje vlog po principu izberi svojo pustolovščino

Igranje vlog v pripovedovanju zgodb po principu »izberi svojo pustolovščino« (CYOA) vključuje bralce, ki prevzamejo vlogo protagonista skozi pripovedovanje v drugi osebi, kjer bralec sprejema odločitve, ki določajo dejanja glavnega lika in izid zapleta. Za razliko od tradicionalnih iger igranja vlog se igranje vlog CYOA brezhibno integrira z bralno izkušnjo.

Postopek oblikovanja po korakih

Korak 1: Ustvarjanje protagonista v drugi osebi :

Oblikujte vlogo protagonista, s katerim se bodo bralci zlahka poistovetili kot npr. "mladi okoljski znanstvenik, ki prihaja v vas, ki jo je prizadela suša" ali "član mestnega sveta z večjo podnebno krizo."

Korak 2: Razvoj lika na točki odločitve :

Na vsaki točki izbire navedite dovolj konteksta o položaju, znanju in omejitvah protagonista, da boste bralcem pomagali pri sprejemanju premišljenih odločitev. Vključite kratke vpogled v lik, ki bralcem pomagajo razumeti perspektivo njegove vloge.

Korak 3: Ustvarjanje avtentičnih izbir:

Razvijte možnosti izbire, ki odražajo realistične odzive, ki jih ima protagonist v posamezni situaciji. Pri zgodbah o podnebjju naj izbire predstavljajo različne pristope k okoljskim izzivom, od takojšnjih, praktičnih odzivov do dolgoročnih strateških odločitev.

Primeri in prednosti : Prepričljiva zgodba z igranjem vlog po principu izberi svojo pustolovščino je lahko o morskem biologu, ki odkrije beljenje koral, z možnostmi, ki segajo od takojšnje dokumentacije do izobraževanja skupnosti in zagovorništva politik. Vsak način razkriva različne vidike okoljske znanosti in ohranjanja narave.

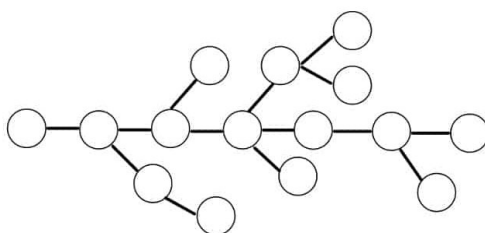
Izbira je postala priljubljena učiteljem angleščine kot drugega jezika kot način za motivacijo pasivnih študentov ter kritično mišljenje. Takšno igranje vlog bralcu nalaga nenehno sprejemati odločitve kot protagonist in ohranjati angažiranost skozi celotno zgodbo.

b) Razvejane pripovedi s specializiranimi scenariji

Kaj so razvejane pripovedi? So zgodbe, ki se na podlagi bralčevih izbir razcepijo na različne poti, kar ustvarja več možnih zgodb in izidov iz enega samega izhodišča. V izobraževalnih kontekstih odražajo kompleksnost resničnega odločanja in dokazujejo, da imajo izbire posledice.

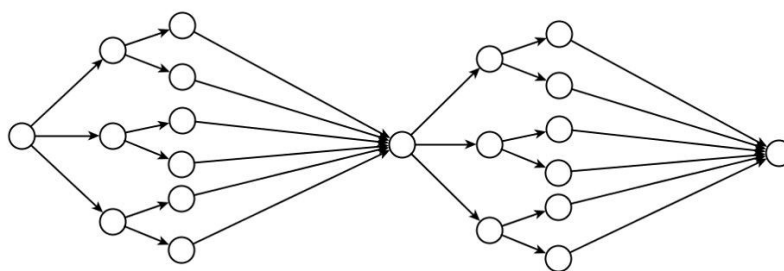
Štirje osnovni modeli razvejanja

1. Niz biserov. Ta struktura ohranja osrednjo izobraževalno pot, hkrati pa ponuja izbirne raziskovalne module, ki bogatijo učenje, ne da bi pri tem prekinili osrednji učni načrt. Ta pristop dobro deluje za podnebno izobraževanje, saj zagotavlja, da se vsi učenci srečajo z bistvenimi koncepti, hkrati pa zainteresiranim študentom omogoča poglobljen vpogled. Na primer, učni načrt za obnovljive vire energije lahko sledi glavni niti, ki zajema osnovna načela proizvodnje in shranjevanja energije, z izbirnimi moduli, ki raziskujejo specializirane tehnologije, kot so geotermalni sistemi ali napredno shranjevanje v baterijah. Študentje lahko izkoristijo te možnosti obogatitve, preden se ponovno pridružijo primarnemu zaporedju, pri čemer se prilagodijo različnim učnim preferencam, hkrati pa ohranijo celovito obravnavo temeljnih konceptov podnebne znanosti.



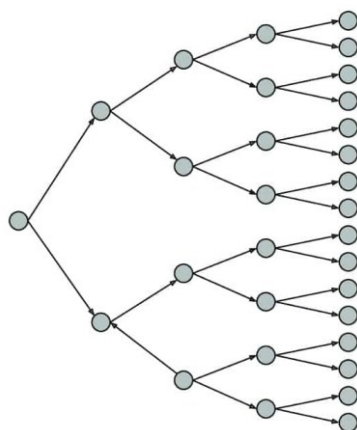
Blooloop. (2021). String of Pearls narrative structure [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

2. **Ozko grlo.** Ta model omogoča raznoliko raziskovanje v zgodnjem in srednjem delu, hkrati pa bralce vodi skozi ožji lijak do manjšega števila končnih rezultatov. Ta struktura je idealna za podnebno izobraževanje, saj študentom omogoča raziskovanje različnih okoljskih izzivov, hkrati pa zagotavlja, da se srečajo s ključnimi koncepti. Na primer, več poti, ki raziskujejo obnovljive vire energije (kot so sončna, vetrna in hidroelektrarna), se lahko zbliža v končni scenarij glede izvajanja energetske politike.



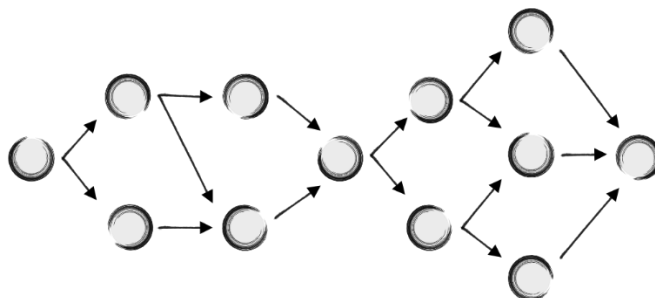
Blooloop. (2021). Branch and bottleneck narrative [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

3. **Razvejalna pripoved (Pravo razvejanje).** Ustvari razširjajočo se drevesno strukturo, kjer vsaka odločitvena točka ustvari več vej, ki se še naprej delijo, kar ima za posledico eksponentno naraščajoče število možnih poti in koncev. Ta struktura dobro deluje za raziskovanje različnih izidov, vendar zahteva znaten razvoj vsebine. Zgodba o podnebjju se lahko začne z "Odkrijete dokaze o pospešenem taljenju ledenikov" in se razveja v raziskovalne poti, angažiranost medijev, zagovorništvo politik in neposredno ukrepanje, vsaka z več podvejami in različnimi zaključki.



Blooloop. (2021). Map of many endings [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

4. Paralelna zgodba. Predstavlja več sočasnih zgodb, ki se lahko prepletajo, razhajajo ali ostanejo neodvisne. Bralci lahko izkusijo perspektive različnih likov na isti podnebni dogodek, kot je orkan, skozi oči meteorologa, koordinatorskega za izredne razmere in prebivalca skupnosti. Te vzporedne poti se lahko občasno prepletajo, ko se liki srečajo ali vplivajo na zgodbe drug drugega, kar zagotavlja večdimenzionalno razumevanje podnebnih vplivov.



Von Stackelberg, P. (2020). Parallel narrative diagram [Image]. Squarespace. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png

Preslikava posledic izbire z Twine: Program temelji na povezanih »odlomkih«. Brez znanja HTML-ja, CSS-ja ali JavaScripta lahko ustvarite razvejano zgodbo preprosto tako, da okoli besedila postavite dvojne oglate oklepaje, s čimer ustvarite hiperpovezavo do novega odlomka. Zaradi te zmožnosti vizualnega preslikavanja je Twine še posebej dragocen za izobraževalne aplikacije, saj raziskave kažejo, da lahko študentje preko te dostopne platforme učinkovito ustvarjajo digitalne zgodbe, ki predstavljajo posamezne glasove in perspektive, pa tudi glasove skupin ali skupnosti. Twine ne zahteva znanja programiranja, vendar je zelo prilagodljiv, zaradi česar je idealno orodje za vzgojitelje, ki želijo interaktivno pripovedovanje zgodb vključiti v različne učne kontekste.

c) Gamifikacija

Pregled konceptov gamifikacije. Vključuje vključevanje elementov oblikovanja iger v neigrne kontekste za povečanje motivacije in angažiranosti. V kontekstih pripovedovanja zgodb lahko gamifikacija vključuje sisteme točk, značke za dosežke, sledenje napredku, izzive in nagrade, ki spodbujajo nadaljnje sodelovanje in učenje.

Učinkovita gamifikacija v izobraževalnem pripovedovanju zgodb presega preprosto zbiranje točk. Okrepiti mora učne cilje, zagotoviti smiselne povratne informacije in ustvariti občutek napredka, ki motivira k nadaljnjemu sodelovanju z vsebino.

Integracijske metode

Točke in sistemi točkovanja: Uvedite sisteme točkovanja, ki nagrajujejo vedenja, usklajena z učnimi cilji. Pri zgodbah o podnebni vzgoji se lahko točke dodelijo za sprejemanje okoljsko ozaveščenih odločitev ali upoštevanje več perspektiv.

Povezovanje izzivov : Oblikujte izzive, ki od udeležencev zahtevajo uporabo znanja, pridobljenega skozi zgodbo, kot so scenariji reševanja problemov ali napovedne vaje.

Sledenje dosežkom in napredku : Ustvarite sisteme dosežkov, ki prepoznavajo različne vrste angažiranosti. Razmislite o značkah za dokončanje različnih vej zgodbe ali prikaz uporabe znanja.

Koristi: Elementi gamifikacije zagotavljajo takojšnje povratne informacije in priznanje, ki ohranjajo motivacijo skozi daljše zgodbene izkušnje. Ustvarjajo priložnosti za različne tipe učencev, da dosežejo uspeh z različnimi dosežki.

4. Primer praktične aktivnosti

Integracija platforme EduGraal. Platforma EduGraal (<https://edugraal.eu/>) ponuja odličen primer interaktivnega pripovedovanja zgodb v praksi. Ta izobraževalna platforma prikazuje, kako se lahko igranje vlog, razvejane pripovedi in gamifikacija brezhibno integrirajo za ustvarjanje privlačnih učnih izkušenj.

5. Upoštevanje vključenosti

- Jasna navodila in smernice: Zagotovite jasne vizualne zemljevide za poti odločanja in pregledna, lahko razumljiva pravila gamifikacije z uporabo preprostega jezika, da lahko vsi udeleženci brez zmede sledijo dejavnostim.
- Več načinov sodelovanja: Ponudite ustne, pisne in vizualne načine sodelovanja v igranju vlog, da lahko udeleženci izberejo metode, ki ustrezajo njihovi ravni udobja in komunikacijskim preferencam.
- Prilagodljiva skupinska dinamika: Oblikujte dejavnosti, ki delujejo tako za introvertirane udeležence (majhne skupine, pisni odgovori) kot za ekstrovertirane udeležence (velike razprave, takojšnja ustna angažiranost).
- Dostopnost tehnologije: Zagotovite, da digitalna orodja delujejo na različnih napravah in ravneh znanja, pri čemer vedno zagotovite analogne rezervne možnosti za udeležence, ki se manj počutijo udobno s tehnologijo.

6. Pričakovani rezultati/Zaključek

Po zaključku te vadbice bodo udeleženci opremljeni za oblikovanje interaktivnih zgodb, ki vključujejo igranje vlog, razvejane odločitvene točke in elemente gamifikacije, da bi mlade vključili v podnebno izobraževanje. Razvili bodo razvejane pripovedi, ki spodbujajo kritično mišljenje, tako da učencem omogočajo raziskovanje posledic različnih odločitev, vključno s specializiranimi strukturami, kot so Niz biserov, Ozko grlo, Pravo razvejanje in Vzoredne pripovedi. Poleg tega bodo udeleženci obvladali tehnike uporabe metod gamifikacije za spodbujanje trajne udeležbe in krepitev pozitivnega okoljskega vedenja.

7. Priporočena orodja /Viri

Twinery.org - glavna platforma za interaktivno pripovedovanje zgodb: Twinery izstopa kot najbolj dostopno orodje za ustvarjanje izobraževalnih interaktivnih pripovedi. Za ustvarjanje preproste zgodbe s Twine vam ni treba pisati nobene kode, lahko pa svoje zgodbe razširite s spremenljivkami, pogojno logiko, slikami, CSS in JavaScriptom, ko so pripravljene. Twine objavlja neposredno v HTML, tako da lahko svoje delo objavite skoraj kjer koli, in vse, kar ustvarite, je popolnoma brezplačno za uporabo.

Dodatni viri: • Inklewriter – brezplačno orodje, zasnovano tako, da omogoča pisanje in objavljanje interaktivnih zgodb vsakomur. • Canva Mind Maps – vizualno načrtovanje za strukturo zgodb • Programming Historian Tutorial Twine – brezplačen, celovit vodnik za vzgojitelje

8. Bibliografija

Alfieri, L., & Madison, T. (2022, January 19). The past, present & future of interactive narrative storytelling: multi-branching narratives. *Blooloop*.

<https://blooloop.com/theme-park/opinion/multi-branching-narrative/>

Blooloop. (2021). Branch and bottleneck narrative [Image]. *Blooloop*.

<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

Blooloop. (2021). Map of many endings [Image]. *Blooloop*. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

Blooloop. (2021). String of Pearls narrative structure [Image]. Blooloop.

<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

eCampusOntario. (2020). Digital/Interactive Storytelling for Education; Using Twine. In *Technology Tools for Teaching in Higher Education, The Practical Handbook Series*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/chapter/11-twine-interactive-storytelling/>

Fenici, M., & Mosca, I. (2024). Gamebooks and branching narratives in education: fostering sustainability competences to promote positive social change. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1335605>

Handwritten Games. (n.d.). *Parallel Narrative Diagram* [Image]. In *Interactive structures*. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png

Mesnard, N. (2019). Branching Infinity: Exploring the Many Structures of Interactive Fiction. *Catapult*. <https://catapult.co/dont-write-alone/stories/branching-infinity-exploring-the-many-structures-of-interactive-fiction-nat-mesnard>

Nay, M. (2021). Interactive Fiction in the Humanities Classroom: How to Create Interactive Text Games Using Twine. *Programming Historian*.

<https://programminghistorian.org/en/lessons/interactive-text-games-using-twine>

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2016). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Twine: An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories. (n.d.).

<http://twinery.org/>



**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

