3 A TÖRTÉNETMESÉLÉS ÉS A JÁTÉKOSÍTÁS ALAPJAI: HOGYAN KÉSZÍTSÜNK LENYŰGÖZŐ ÖRÖKSÉGI SÉTÁKAT?

Nehézség
Könnyű

Időtartam
Kb. 10 perc.

Eszközök/ Anyagok
/

Célok

- Egyszerű módszerek felfedezése arra, hogyan teheted az örökségi sétát élményszerűbbé és interaktívabbá.
- Megtanulni, hogyan használhatod a történetmesélést a sétában.
- Megismerni a rejtvények és interakciók fő típusait.
- Felfedezni, mikor és hogyan érdemes interaktív elemeket beépíteni a sétába.

1) Miért a történetmesélés és a játékok?

Gondolj vissza arra, amikor utoljára tanultál valamit, és ténylegesen emlékeztél rá. Valószínűleg egy történettel, egy kihívással vagy egy érzelemmel járt együtt, és nem egy egyszerű tény- vagy dátumlista volt. Ugyanez vonatkozik a kulturális örökségre is. A célod az, hogy a felfedezett „száraz információkat” olyan tartalommá alakítsd, amelyet az emberek érezhetnek vagy amellyel interakcióba léphetnek.

Egy jó történet...

Érzelmeket kelt, és így emlékezetessé teszi az információt. Amikor az emberek éreznek valamit, jobban meg is jegyzik.

Egy jó játék...

Bevonja a résztvevőket, és motiválja őket a folytatásra – kihívásokkal, jutalmakkal és választási lehetőségekkel. Így a történelmet mindenki számára hozzáférhetőbbé és élvezetesebbé teszi.

A séta különböző érzelmeket válthat ki...

Kíváncsiság
Empátia
Büszkeség
Rejtély
Csoda
Összetartozás
Meglepetés

Az Európai Unió társfinanszírozásával

2) Erős narratíva kialakítása

Egy jó séta nem pusztán állomások és leírások listája. Olyan utazás, amely bevonja az embereket. Íme három történetmesélési technika, amelyek segítenek izgalmassá tenni a sétádat.

Használj narratív fonalat

Kapcsold össze az összes állomást egyetlen történettel, témával vagy vezérkérdéssel. A látogatóknak azt kell érezniük, hogy minden állomás megválaszol valamit, és közben felnyitja a következő kérdést.

Példák kérdésekre::
„Hogyan formálták a hétköznapi polgárok ezt a környéket?”
„Hogyan jelenik meg a demokrácia az utcáinkon?” ...

Tedd személyessé

Vonj be valódi embereket: aktivistákat, lakosokat, munkásokat, diákokat... Ha beleegyeznek, add hozzá a nevüket, arcukat, döntéseiket vagy személyes történeteiket a sétádhoz. Mindig könnyebb valódi emberek történeteihez kapcsolódni, mint elvont tényekhez. Azzal, hogy valódi személyeket emelsz ki, annak is nagyobb az esélye, hogy a résztvevők azonosulni tudnak valakivel a történetben, így a séta még bevonóbbá és hatásosabbá válik számukra.

Példák:
→ „1967-ben egy 19 éves diák pontosan ott állt, ahol most te, és úgy döntött, hogy...”
→ „Lina minden vasárnap reggel korán érkezik, hogy elkészítse azt a receptet, amelyet a családja három generáción át örökített tovább. Ma először tanítja meg a lányának.”

Teremts lendületet

Úgy tervezd meg az állomásokat, mint egy könyv fejezeteit: legyen világos ívük az elejétől a végéig. Minden állomás építsen az előzőre, és emelje a tétet. Haladj egy végső csúcspont vagy felismerés felé. Az utolsó állomás éreztesse, hogy megérkeztünk valahová.

Példa: 1. állomás (felütés) felveti a fő kérdést → **2–8. állomás (kibontás)** fokozza a feszültséget, és különböző szempontokon keresztül segít feltárni a fő témát → **9. állomás (csúcspont)** a végső tetőpont → **Reflexió**

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

3) És konkrétabban hogyan néz ez ki?

Két fő módja van annak, hogy történetmesélést építs be a sétádba.

1. lehetőség: úgy döntesz, hogy egy fő történetet építesz be, amely végigvonul az egész sétán

Ez egy összekötő narratívát hoz létre, amely végighalad az összes állomáson egy szereplő, egy rejtély, egy utazás vagy más elem segítségével. Ez erősíti a séta egészének koherenciáját, és azt az érzést kelti, hogy minden állomás a történet következő fejezete.

Példa: Nézd meg a „Nők Monsban, múltban és jelenben” című mintasétát (Belgium).



A séta elején a látogatók megismerkednek egy Victoria nevű kitalált szereplővel. Victoria egy titokzatos levelet talál, amely arra hívja az olvasóit, hogy nézzék meg közelebbről a város láthatatlan nőit. Így kezdődik az utazás
→ Ez a felütés, az a pillanat, amikor megteremtjük a történet kiindulóhelyzetét. Okot ad a résztvevőknek arra, hogy végigsétáljanak a városon, és megadja azt a nézőpontot, amelyen keresztül körülnéznek majd.

Ezután a történet Victoriát és a látogatókat követi, miután úgy döntenek, elfogadják ezt a névtelen meghívást, még akkor is, ha nem tudják, hová vezeti őket. Ez a narratív döntés kíváncsiságot ébreszt, és arra ösztönzi a résztvevőket, hogy minden állomást egy fokozatosan kibontakozó felfedezőút részeként járjanak be. Victoria valamilyen módon az útmutató szerepét tölti be, miközben ő maga is új információkat tanul útközben, és megosztja felfedezéseit a résztvevőkkel. Minden állomás után reflexiós pillanatokat is bevezet. Ez segít a résztvevőknek összekapcsolni a különböző helyszíneket és gondolatokat, ugyanakkor hátrébb is lépni, hogy meglássák a „nagyobb képet”, vagyis összekapcsolják a helyi tényeket általánosabb társadalmi vagy állampolgári kérdésekkel.
→ Ez a történet magja.

A végén ez a szereplő lezárja a történetet, és arra hívja a résztvevőket, hogy tegyenek valamit a séta fő témájával kapcsolatban, vagyis a nők közterekben betöltött szerepével összefüggésben.
→ Ez egyszerre a történet és a séta lezárása.

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

KEZDÉS
Keltsd fel a látogató érdeklődését. Teremtsd meg a helyzetet. Tegyél fel egy kérdést, amelyre szeretnék megtudni a választ.

→

KÖZÉPSŐ RÉSZ
Add át a tartalmat. Építs feszültséget, oszd meg a részleteket.

→

LEZÁRÁS
Zárd le a történetet. Fogalmazd meg az üzenetet. Adj cselekvésre ösztönző felhívást: gondolkodjanak el, osszák meg, fedezzenek fel többet...

2. lehetőség: használj narratív hangot minden állomásnál

Ebben az esetben az állomásokat többnyire egy téma vagy egy vezérkérdés kapcsolja össze. Fogalmazd újra az egyes állomások tényeit úgy, mintha valakihez beszélnél, aki éppen ott áll a helyszínen, és közben megszólítanád az érzékeit és a képzeletét. Figyeld meg a különbséget:

TÉNYKÖZLŐ MÓD	TÖRTÉNETMESÉLŐ MÓD
„Ez az épület 1850-ben épült, az ipari fejlődés időszakában.”	„Képzeld el, hogy 1850-ben itt állsz. A füst, a zaj, a szén szaga... Ez az utca egyáltalán nem úgy nézett ki, mint amit ma látsz.”
„Minden nyáron hagyományos városrészi fesztivált rendeznek itt.”	„Képzeld el ezt a teret zenével, ételekkel és egymást hívogató emberekkel megtelve. A szomszédok minden nyáron visszatérnek ide, hogy megünnepeljenek egy hagyományt, amely generációk óta összeköti a helyi családokat.”

A mintaséták többsége ezt a megközelítést használja.

Az Európai Unió társfinanszírozásával

4) Játékosítás és interakciók beépítése

Amellett, hogy történetmesélést építesz be a sétádba, az is fontos, hogy megragadd a közönséged figyelmét azzal, hogy a látogatókat aktív résztvevőkké teszed, nem pedig passzív olvasókká vagy hallgatókká. Ehhez játékosítást és interakciókat használhatsz.

Rejtvény- és interakciótípusok

Nem mindenki kapcsolódik ugyanúgy a tartalomhoz. Vannak, akik szeretnek gondolkodni, mások inkább kreatív feladatokat végeznek, megint mások mozogni és megfigyelni szeretnének... Ezért ahhoz, hogy a séta minden látogató számára bevonó legyen, érdemes változatos interakciótípusokat használni.

A különböző tevékenységtípusok beépítése abban is segít, hogy a sétád befogadóbb legyen. Egyes feladatok bizonyos résztvevők számára kihívást jelenthetnek vagy elbátortalanítóak lehetnek. Például a diszlexiával élő látogatóknak nehézséget okozhatnak azok a tevékenységek, amelyek kizárólag olvasásra vagy írásra épülnek. A „fogd és vidd” típusú feladatok nehezek lehetnek a diszpraxiával élők számára, a kizárólag vizuális megfigyelésre épülő séták pedig kizárhatják a vak vagy látássérült résztvevőket. Azzal, hogy többféle interakciós formát kínálsz, több embernek adsz lehetőséget arra, hogy teljes értékűen élvezze az élményt és részt vegyen benne.

Milyen lehetőségeid vannak tehát? Íme az interakciók öt fő kategóriája.

Tudás **Tudásalapú rejtvények**

Típusok:	**Cél:**
• Feleletválasztós kvízek • Igaz/hamis feladatok • Hiányzó szó beillesztése • Stb.	• Kulcsinformációk megértése • Emlékezés ellenőrzése • Tudás megerősítése

Megfigyelés **Megfigyelésalapú rejtvények**

Típusok:	**Cél:**
• Részletek keresése a környezetben • Fotópárosítás • Tárgyak megszámolása • Stb.	• Alapos megfigyelés • Tér és digitális tartalom összekapcsolása • Felfedezésalapú tanulás

Az Európai Unió társfinanszírozásával

Kritikus gondolkodás **Kritikai gondolkodást fejlesztő kihívások**

Típusok:	**Cél:**
• Csoportosítási feladatok • Nézőpontváltó feladatok • Elemzés és összehasonlítás • Stb.	• Az elemző készségek fejlesztése • Feltételezések megkérdőjelezése • Továbblépés a felszíni tényeken

Kreativitás **Kreatív feladatok**

Típusok:	**Cél:**
• Fotó vagy rajz készítése • Vélemény megosztása • Helyszíni alkotás • Stb.	• Személyes önkifejezés • Segíteni, hogy a kulturális örökséget a résztvevők sajátjuknak érezzék • Megosztható tartalom létrehozása

Párbeszéd **Párbeszédindító kérdések**

Típusok:	**Cél:**
• Beszélgetésindító kérdések • Vitára épülő helyzetek • Reflexiós kérdések	• Csoportos beszélgetések elindítása • Különböző nézőpontok felszínre hozása • A séta társas élménnyé alakítása

Hova érdemes interaktív elemeket tenni?

Fontos információ előtt → A kíváncsiság felkeltésére

Kulcsfontosságú információ interaktív átadásához → Fontos tartalmak bemutatására élményszerűbb, aktívabb módon, ahelyett hogy egyszerűen csak elmagyaráznád őket. Létrehozhatsz például egy kvízt, és a megoldásokban oszthatod meg az információkat, ahogy ez a „Nők Monsban, múltban és jelenben” című mintasétában is történik („Műszaki Iskola” állomás).

Kulcsfontosságú információ után → A megértés ellenőrzésére. A tanulás megerősítésére, mielőtt továbbhaladnátok.

Állomások között → A ritmus változatosabbá tételére és a figyelem fenntartására az átmenetek során. A kisebb feladatok jól működhetnek mozgás közben.

Az Európai Unió társfinanszírozásával

Igazítsd a tevékenységtípusokat a célközönségedhez

Amikor digitális tevékenységeket választasz, tartsd szem előtt a célközönségedet. Különböző csoportokhoz különböző tevékenységek illenek.

Célközönség	Gyakran jól működő tevékenységek	Gyakorlati tipp
Fiatalabb résztvevők	Megfigyelési kihívások, fotópárosítás, rövid kvízek, részletek megszámolása vagy megkeresése	Legyenek rövidek az instrukciók, és adj gyors visszajelzést vagy jutalmat.
Családok	Csapatkihívások, kincskeresés, kreatív feladatok és egyszerű rejtvények	Olyan tevékenységeket válassz, amelyekben gyerekek és felnőttek együtt tudnak hozzájárulni.
Felnőttek	Reflexiós kérdések, összehasonlítások, viták és részletesebb megfigyelési feladatok	Kapcsold a tevékenységet valódi történetekhez, különböző nézőpontokhoz vagy aktuális kérdésekhez.
Vegyes csoportok	Feleletválasztós kérdések, közös megfigyelés, fotós feladatok és nyitott beszélgetésindító kérdések	Kínálj többféle részvételi lehetőséget, és ne támaszkodj kizárólag olvasásra, írásra vagy digitális műveletekre.

Használd ezt a táblázatot kiindulópontként a gondolkodáshoz, de ne tekintsd szigorú szabályoknak. A legfontosabb, hogy ismerd a célközönségedet, változatos formátumokat használj, és gondoskodj arról, hogy mindenki részt tudjon venni.

Az Európai Unió társfinanszírozásával



Tippek

- **Kezdd felütéssel:** nyiss egy meglepő ténnyel, egy izgalmas kérdéssel vagy egy képpel, amely kedvet ad az embereknek a séta végigjárásához.
- **Keverd a formátumokat:** próbáld váltogatni a tartalmasabb állomásokat és az interaktívabb részeket. Ne legyen például öt kvíz egymás után. Igyekezz minél többet váltani a cselekvés, a reflexió és a felfedezés között, hogy mindenki figyelmét fenn tudd tartani.
- **Úgy írj, mintha közvetlenül valakihez beszélnél:** használj rövid mondatokat, és szólítsd meg az olvasót.
- **Használd a résztvevők érzékeit és képzeletét:** segíts nekik „átélni" egy helyet úgy, ahogy az a múltban lehetett, vagy figyeljenek fel a jelen részleteire, hangjaira vagy illataira.
- **Kerüld a túlmagyarázást: a**mikor az egyes állomások tartalmát írod, próbáld a szöveget egy oldalra korlátozni. Hanganyag esetén jó ökölszabály, hogy minden rész legyen három percnél rövidebb, hogy fenn tudd tartani a közönség figyelmét.
- **Zárj cselekvésre ösztönzéssel,** hogy a sétád hosszabb távon is erősebb hatást gyakoroljon.

5) Záró kihívás: alakíts át egy tényt történetté

Történelmi tények:
a) „Ez a vasútállomás 1885-ben nyílt meg, és összekötötte a várost a fővárossal."
b) „Helyi fiatalok alakították át ezt a használaton kívüli falat köztéri falfestménnyé."

1) Szánj két-három percet arra, hogy az egyik tényt izgalmasabb módon fogalmazd újra. Képzeld el, hogy a látogatód az állomáson áll, vagy éppen a fal előtt. Hozzáadhatsz például:

- egy személy nézőpontját;
- egy hangot, illatot vagy vizuális részletet;
- egy érzelmet vagy kérdést;
- magyarázatot arra, hogyan változtatta meg a hely az emberek életét...

2) Ha interaktív digitális elemet adnál hozzá, milyen típust választanál, és miért?

Az Európai Unió társfinanszírozásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) álláspontját. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé értük.