3 OSNOVE PRIPOVEDANJA I GEMIFIKACIJE: KAKO NAPRAVITI ZANIMLJIVE TURE?

Težina

Lako

Trajanje

Oko 10 min.

Alati/Materijal

N.A.

Ciljevi

- Otkriti jednostavne načine da ture učiniš zanimljivim i interaktivnim
- Naučiti kako da koristiš pripovedanje u svojoj turi
- Upoznati glavne vrste zagonetki/interakcija
- Saznati kada da ubaciš interaktivne elemente u svoju turu

1) Zašto pripovedanje i igre?

Seti se kada si poslednji put nešto naučio i zaista to zapamtio. Velika je verovatnoća da je to išlo uz priču, izazov ili emociju, a ne uz običan spisak činjenica ili datuma. Isto važi i za ture kulturnog nasleđa. Tvoj cilj je da „suvoparne informacije" koje si otkrio pretvoriš u sadržaj koji ljudi mogu da osete ili sa kojim mogu da interaguju.

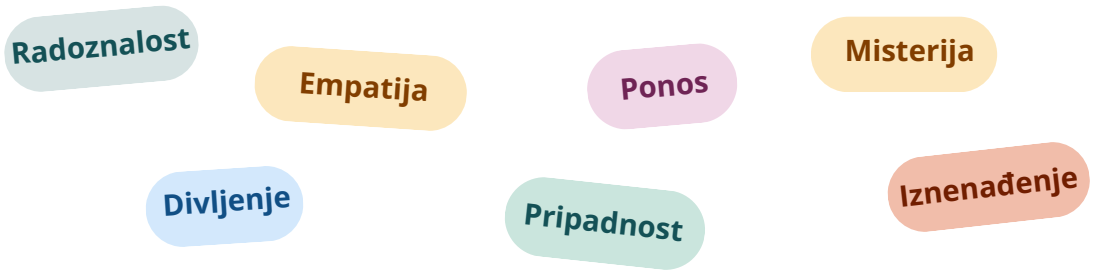
Dobra priča stvara...

Emocije koje čine informacije pamtljivim. Kada ljudi nešto osete, to i zapamte.

Dobra igra stvara...

Angažovanje koje ljude vuče dalje — izazovi, nagrade, izbori. Čini istoriju dostupnom i zabavnom za sve.

Tvoja tura može da probudi različite emocije...



Sufinansira Evropska unija

2) Kako izgraditi snažan narativ

Dobra tura nije samo spisak stanica sa opisima. To je putovanje koje uvlači ljude u priču. Evo tri tehnike pripovedanja koje će tvoju turu učiniti zanimljivom.

Koristi narativnu nit

Poveži sve stanice jednom pričom, temom ili vodećim pitanjem. Posetioci treba da osete da svaka stanica daje neki odgovor i otvara sledeće pitanje.

Primeri pitanja:
„Kako su obični građani oblikovali ovaj kraj?"
„Kako izgleda demokratija na našim ulicama?" ...

Neka bude lično

Uključi stvarne ljude — aktiviste, stanare, radnike, studente... Ako se slože, dodaj u turu njihova imena, lica, odluke ili lične priče. Uvek je lakše povezati se sa pričama stvarnih ljudi nego sa apstraktnim činjenicama. Isticanjem stvarnih osoba povećavaš i šansu da se učesnici poistovete sa nekim iz priče, što turu čini još zanimljivijom i upečatljivijom.

Primeri:
→ „Godine 1967. jedan devetnaestogodišnji student stajao je tačno tu gde ti sada stojiš i odlučio da..."
→ „Svake nedelje ujutru Lina dolazi ranije da pripremi recept koji se u njenoj porodici prenosi već tri generacije. Danas ga prvi put prenosi svojoj ćerki."

Gradi zamah

Osmisli stanice kao poglavlja knjige, sa jasnim razvojem od početka do kraja. Svaka stanica se nadovezuje na prethodnu i podiže ulog. Vodi priču ka vrhuncu ili otkriću na kraju. Poslednja stanica treba da deluje zasluženo.

Primer: Stanica 1 (udica) postavlja glavno pitanje → **Stanice 2–8 (razvoj)** grade napetost i istražuju glavnu temu iz različitih uglova
→ **Stanica 9 (vrhunac)** je završni vrhunac → **Refleksija**

Sufinansira Evropska unija

3) A kako to konkretno izgleda?

Postoje dva glavna načina da uneseš pripovedanje u svoju turu.

Opcija 1: odluči da uključiš glavnu priču koja se provlači kroz celu turu.

Tako nastaje povezujući narativ koji ide kroz sve stanice — sa likom, misterijom, putovanjem itd. To doprinosi celovitosti ture i čini da svaka stanica deluje kao sledeće poglavlje priče.



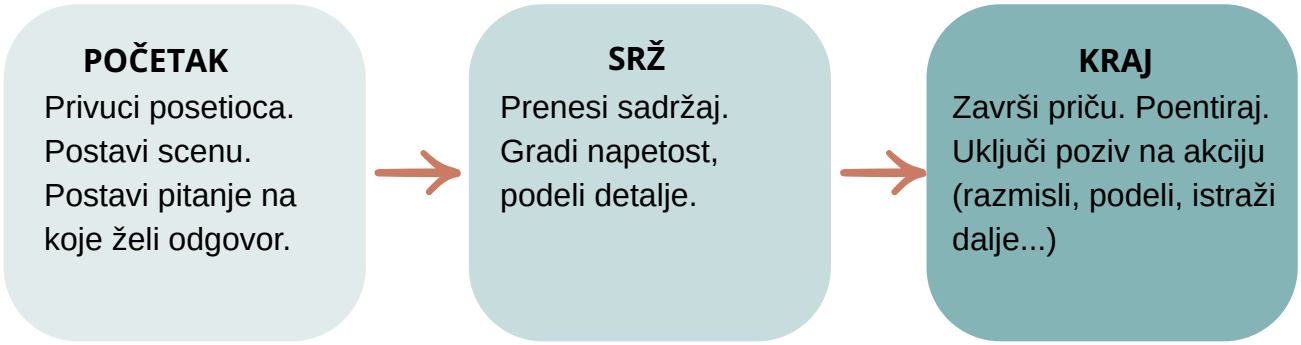
Primer: pogledaj model-turu
„Women in Mons, past and present" (Belgija).

Na početku ove ture posetioci upoznaju izmišljeni lik po imenu Viktorija. Ona je pronašla tajanstveno pismo koje poziva čitaoce da pažljivije pogledaju nevidljive žene grada. Tako počinje putovanje.
→ Ovo je udica, trenutak za postavljanje scene. Učesnicima daje razlog da prošetaju gradom i naočare kroz koje će posmatrati svet oko sebe.

Priča zatim prati Viktoriju (i posetioce) nakon što odluče da prihvate ovaj anonimni poziv, iako ne znaju kuda će ih odvesti. Ovaj narativni izbor budi radoznalost i motiviše učesnike da istraže svaku stanicu kao deo putovanja otkrivanja koje se postepeno odvija. Viktorija na neki način preuzima ulogu vodiča, dok istovremeno i sama usput saznaje nove informacije i deli svoja otkrića sa učesnicima. Posle svake stanice uvodi i trenutke refleksije. To pomaže učesnicima da povežu različite lokacije/ideje, ali i da naprave korak unazad i sagledaju „širu sliku", povezujući lokalne činjenice sa opštijim društvenim ili građanskim pitanjima.
→ Ovo je srž priče

Na kraju, ovaj lik zaokružuje priču i poziva učesnike da se aktiviraju u vezi sa glavnom temom ture (žene u javnom prostoru).
→ Ovo je završetak i priče i ture.

Sufinansira
Evropska unija



Opcija 2: koristi narativni glas na svakoj stanici.

U ovom slučaju, stanice su uglavnom povezane temom ili vodećim pitanjem. Preoblikuj činjenice svake stanice kao da govoriš nekome ko stoji baš tu, budeći njegova čula i maštu. Pogledaj razliku:

REŽIM ČINJENICA	REŽIM PRIČE
„Ova zgrada je izgrađena 1850. godine, tokom industrijskog uspona.”	„Zamisli da stojiš ovde 1850. godine. Dim, buka, miris uglja... Ova ulica nije ni ličila na ono što danas vidiš.”
„Ovde se svakog leta održava tradicionalni festival kraja.”	„Zamisli ovaj trg ispunjen muzikom, hranom i ljudima koji se dozivaju. Svakog leta komšije se ovde vraćaju da proslave tradiciju koja generacijama povezuje lokalne porodice.”

Većina model-tura koristi ovaj pristup.

Sufinansira Evropska unija

4) Dodavanje gemifikacije i interakcija

Pored dodavanja pripovedanja, važno je i da privučeš pažnju publike tako što ćeš posetioce pretvoriti u aktivne učesnike (a ne pasivne čitaoce ili slušaoce). Za to možeš da koristiš gejmifikaciju i interakcije.

Vrste zagonetki i interakcija

Ne uključuju se svi na isti način u sadržaj. Neki vole da razmišljaju, drugi više vole kreativne zadatke, treći žele da se kreću i posmatraju... Zato je, da bi tura bila zanimljiva svim posetiocima, dobro menjati tipove interakcija.

Uključivanje različitih vrsta aktivnosti čini turu i inkluzivnijom. Neki zadaci mogu biti teški ili obeshrabrujući za pojedine učesnike. Na primer, posetioci sa disleksijom mogu imati poteškoća sa aktivnostima zasnovanim samo na čitanju ili pisanju. Radnje prevlačenja mogu biti teške osobama sa dispraksijom, a ture zasnovane samo na vizuelnom posmatranju mogu isključiti slepe ili slabovide učesnike. Nudeći raznovrsne formate interakcije, više ljudi dobija priliku da u potpunosti uživa i učestvuje u iskustvu.

Dakle, koje su tvoje opcije? Evo pet glavnih kategorija interakcija.

Znanje **Zagonetke zasnovane na znanju**

Vrste:	**Svrha:**
• Kvizovi sa više odgovora • Tačno/Netačno • Popuni prazninu • Itd.	• Pomažu posetiocima da razumeju ključne informacije • Proveravaju šta su posetioci zapamtili • Pomažu da se informacije zapamte

Posmatranje **Zagonetke zasnovane na posmatranju**

Vrste:	**Svrha:**
• Pronađi detalje u okruženju • Uparivanje fotografija • Prebroj predmete • Itd.	• Podstiču pažljivo posmatranje • Povezuju digitalno sa fizičkim prostorom • Podržavaju učenje kroz otkrivanje

Sufinansira Evropska unija

Kritičko mišljenje **Izazovi kritičkog mišljenja**

Vrste:	**Svrha:**
• Aktivnosti razvrstavanja • Zadaci promene perspektive • Analiza i poređenje • Itd.	• Razvijaju analitičke veštine • Preispituju pretpostavke • Idu dalje od površnih činjenica

Kreativnost **Kreativni zadaci**

Vrste:	**Svrha:**
• Fotografiši, skiciraj • Snimi/podeli svoje mišljenje • Napravi nešto na licu mesta • Itd.	• Lično izražavanje • Čine da tura nasleđa bude zaista tvoja • Stvaraju sadržaj koji se može podeliti

Dijalog **Podsticaji za dijalog**

VRSTE	**SVRHA**
• Pitanja za diskusiju • Scenariji za debatu • Podsticaji za refleksiju	• Pokreću grupne razgovore • Iznose različita gledišta na videlo • Čine turu društvenim iskustvom

Kada postaviti interaktivne elemente?

Pre važne informacije → Da probudiš radoznalost

Za interaktivno prenošenje ključnih informacija → Predstavi važan sadržaj na zanimljiviji, aktivniji način umesto da ga samo objasniš. Možeš, na primer, da napraviš kviz i podeliš informacije kroz rešenja, kao u model-turi „Women in Mons, past and present" (stanica Politehnička škola).

Posle ključne informacije → Da proveriš razumevanje. Učvrsti naučeno pre nego što kreneš dalje.

Između stanica → Da promeniš ritam i održiš angažovanje tokom prelazaka. Mali zadaci dobro funkcionišu u hodu.

Sufinansira Evropska unija

Prilagodi vrstu aktivnosti svojoj publici

Pri izboru digitalnih aktivnosti imaj na umu svoju ciljnu publiku. Različite aktivnosti odgovaraju različitim grupama.

Publika	Aktivnosti koje često dobro funkcionišu	Praktičan savet
Mlađi učesnici	Izazovi posmatranja, uparivanje fotografija, kratki kvizovi, brojanje ili pronalaženje detalja	Neka uputstva budu kratka i daj brzu povratnu informaciju ili nagradu.
Porodice	Timski izazovi, potrage za blagom, kreativni zadaci i jednostavne zagonetke	Biraj aktivnosti u kojima deca i odrasli mogu da učestvuju zajedno.
Odrasli	Pitanja za refleksiju, poređenja, debate i detaljniji zadaci posmatranja	Poveži aktivnost sa stvarnim pričama, različitim gledištima ili aktuelnim temama.
Mešovite grupe	Pitanja sa više ponuđenih odgovora, zajedničko posmatranje, foto-zadaci i otvorena pitanja za razgovor	Ponudi različite načine učešća, ne oslanjajući se samo na čitanje, pisanje ili digitalne radnje.

Koristi ovu tabelu kao polaznu tačku za razmišljanje — ovo nisu stroga pravila. Najvažnije je da poznaješ svoju publiku, menjaš formate i omogućiš svima da učestvuju.

Sufinansira Evropska unija



Saveti

- **Počni udicom:** otvori iznenađujućom činjenicom, intrigantnim pitanjem ili slikom zbog koje će ljudi poželeti da krenu na turu.
- **Kombinuj formate:** trudi se da smenjuješ stanice bogate sadržajem i one interaktivnije. Nemoj ni da ređaš pet kvizova zaredom. Smenjuj što više akciju, refleksiju i otkrivanje da bi zadržao pažnju svih.
- **Piši kao da se direktno obraćaš nekome:** neka rečenice budu kratke i uputi tekst konkretnoj osobi.
- **Aktiviraj čula i maštu učesnika:** neka „dožive mesto" kakvo je bilo u prošlosti ili obrate pažnju na detalje, zvukove ili mirise iz sadašnjosti.
- **Izbegavaj preopširna objašnjenja:** kada pišeš sadržaj za svaku stanicu, ograniči tekst na jednu stranicu. Za audio-sadržaj, dobro pravilo je da svaki segment traje kraće od tri minuta kako bi zadržao pažnju publike.
- **Završi pozivom na akciju** da bi tvoja tura imala dugotrajniji i snažniji uticaj.

5) Završni izazov: pretvori činjenicu u priču

Istorijske činjenice:
a) „Ova železnička stanica otvorena je 1885. godine i povezala je grad sa prestonicom."
b) „Mladi iz kraja pretvorili su ovaj neiskorišćeni zid u javni mural."

1) Odvoji dva-tri minuta da jednu od ovih činjenica napišeš na zanimljiviji način. Zamisli da tvoj posetilac stoji na stanici ili ispred zida. Možeš da dodaš:

- nečiju tačku gledišta
- zvuk, miris ili vizuelni detalj
- emociju ili pitanje
- objašnjenje kako je mesto promenilo živote ljudi ...

2) Kada bi dodao interaktivni digitalni element, koje vrste bi bio i zašto?

Sufinansira Evropska unija

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.