

# STRATEGIJE IGRIFIKACIJE

Vrtnarjenje je postalo zabavno!



# Strategije igrifikacije

Spletna različica dokumenta  
je na voljo **tukaj**.



Delite svoje povratne informacije  
**tukaj**.



Vrtnarjenje je postalo zabavno!

# Impresum

<b>Naslov</b>	Strategije igrifikacije: Vrtnarjenje je postalo zabavno!
<b>Povzetek</b>	Ta dokument predstavlja dinamičen nabor virov, namenjenih krepitvi angažiranosti in motivacije v izobraževanju o trajnostnem razvoju. Vključuje praktični vodnik za vzgojitelje o izvajanju igralnih mehanik in pet vnaprej pripravljenih scenarijev iger, povezanih z e-orodjem InclusiGardens, ki učenje spreminjajo v interaktivno in igrivo izkušnjo, ki spodbuja pozitivne vedenjske spremembe. Ta orodja, razvita s soustvarjanjem s ciljnim skupinami in strokovnjaki, so posebej prilagojena opolnomočenju ranljivih odraslih učencev, s čimer postane izobraževanje o trajnostnem urbanem vrtnarjenju dostopnejše in privlačnejše za različne učne sloge.
<b>Datum objave</b>	Januar 2026
<b>Avtor</b>	eVRgreen Studio (Nizozemska)
<b>Sodelavci publikacije</b>	Pučko otvoreno učilište Čakovec (Hrvaška) Društvo za permakulturo Slovenije (Slovenija)

## Informacije o projektu

<b>Naslov</b>	InclusiGardens: Digital and Sustainable Pathways to Social Inclusion through Urban Gardening
<b>Akronim</b>	InclusiGardens
<b>Številka projekta</b>	2024-1-SI01-KA210-ADU-000244829
<b>Program financiranja</b>	Erasmus+ KA210-ADU
<b>Trajanje projekta</b>	1.12.2024. – 31.5.2026. (18 months)
<b>Skupni proračun</b>	€60.000,00
<b>Spletna stran projekta</b>	<a href="https://inclusigardens.pou-cakovec.hr">inclusigardens.pou-cakovec.hr</a>
<b>Prijavitelj projekta</b>	Društvo za permakulturo Slovenije (Slovenija)
<b>Projektne partnerji</b>	Pučko otvoreno učilište Čakovec (Hrvaška) eVRgreen Studio (Nizozemska)

## Izjava o omejitvi odgovornosti

<b>Financiranje EU</b>	Financirano s strani Evropske unije. Vendar pa so izražena stališča in mnenja izključno stališča avtorja(-jev) in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Centra Republike Slovenije za mobilnost in evropske izobraževalne in usposabljalne programe – CMEPIUS. Niti Evropska unija niti organ, ki dodeljuje sredstva, ne moreta biti odgovorna zanje.
<b>Avtorske pravice</b>	Ta publikacija je javno dostopna pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva ( <b>CC BY NC 4.0</b> ).
<b>Pripis avtorstva</b>	Zunanji viri in gradiva, uporabljena pri izdelavi tega dokumenta, so na voljo <b>tukaj</b> .

# Poglavja

<b>Kako uporabljati ta dokument</b> .....	<b>1</b>
<b>Navodila brez povezave</b> .....	<b>2</b>
<b>Spletna navodila</b> .....	<b>2</b>
<b>Strategije igrifikacije</b> .....	<b>3</b>
<b>1. Uvod</b> .....	<b>4</b>
<b>2. Definicija gamifikacije in aplikacije</b> .....	<b>5</b>
2.1. Gamifikacija.....	5
2.2. Resne igre .....	5
2.3. Vloga za izobraževanje odraslih .....	7
2.4. Vloga za mikro vrtnarjenje.....	7
<b>3. Soustvarjanje</b> .....	<b>9</b>
<b>4. Načela za učinkovito gamifikacijo</b> .....	<b>12</b>
4.1. Motivacija in namen.....	12
4.2. Skupnost in sodelovanje .....	12
4.3. Dostopnost in preprostost .....	13
4.4. Integracija v resnični svet .....	13
4.5. Dolgoročno sodelovanje.....	13
<b>5. Učni izidi</b> .....	<b>15</b>
<b>6. Načela oblikovanja za scenarije igre</b> .....	<b>16</b>
6.1. Povežite se s spletom in brez povezave .....	16
6.2. Spodbujanje sodelovanja in skupnih dosežkov .....	16
6.3. Jasno in preprosto si predstavljajte vpliv.....	16
6.4. Naj bo vključujoče in dostopno .....	17
6.5. Praznujte radovednost in skrb .....	17
<b>7. Predstavitev scenarijev igre</b> .....	<b>19</b>
7.1. Igralni scenarij 1: Zeleni Balkon .....	20
7.2. Igralni scenarij 2: Skupni vrt.....	23
7.3. Igralni scenarij 3: Zeleni dedektiv.....	27
7.4. Igralni scenarij 4: Izmenjevalna tržnica.....	31
7.5. Igralni scenarij 5: Vrt zgodb .....	35
<b>8. Naslednji koraki</b> .....	<b>38</b>
<b>Reference &amp; viri</b> .....	<b>39</b>
<b>Dodatek: Izbor projektov Erasmus+, povezanih z igrifikacijo</b> .....	<b>41</b>

**Kako  
uporabljati ta  
dokument**

Dobrodošli v dokumentu *o strategijah gamifikacije*. Ta razdelek podrobno razlaga, kako učinkovito krmariti po PDF različici dokumenta in jo uporabljati. Poudarja tudi edinstvene funkcije, kot so barvno označena poglavja, in ponuja smernice za kar najboljšo izkušnjo.

## Navodila brez povezave

Ta priročnik je strukturiran v dva glavna dela: teoretični okvir, ki opisuje načela gamifikacije v izobraževanju odraslih, in pet praktičnih scenarijev iger, zasnovanih za povečanje vključenosti v urbano vrtnarjenje. Kazalo vsebine se nahaja na začetku dokumenta in je povezano s hiperpovezavo, ki vam omogoča, da s klikom na naslov katerega koli poglavja ali scenarija neposredno odprete ta razdelek. Če želite hitro najti določene ključne besede, koncepte ali smernice za moderatorje, lahko uporabite vgrajeno funkcijo iskanja v bralniku dokumentov (običajno **Ctrl+F** v sistemu Windows in **⌘+F** v sistemu macOS). Glavna prednost te različice brez povezave je njena zanesljivost in dostopnost, kar zagotavlja, da jo lahko uporabite za pripravo in izvajanje delavnic v kateremkoli okolju, tudi na lokacijah brez stabilne internetne povezave. Različica brez povezave (PDF) omogoča tudi tiskanje; vendar zaradi trajnostnih razlogov toplo priporočamo, da ta dokument tiskate varčno, morda ga omejite na specifične igralne materiale ali "nagrade za tiskanje", omenjene v scenarijih.

## Spletna navodila

Za bolj interaktivno izkušnjo je spletna različica teh strategij gamifikacije na voljo na spletni strani projekta InclusiGardens. Spletna platforma ponuja izboljšano navigacijo, ki omogoča enostaven dostop do hiperpovezav, ki povezujejo scenarije iger neposredno z ustreznimi **moduli e-orodij** in **recepti e-kuharice**. Vključuje tudi funkcije dostopnosti – kot so možnosti za prilagajanje velikosti besedila, kontrasta in združljivosti z bralnikom zaslona – za boljšo prilagoditev vsem odraslim učencem. Poleg tega so zunanje povezave do raziskovalnih virov in digitalni obrazec za povratne informacije v celoti delujoči v spletni različici, kar zagotavlja povezano in integrirano izkušnjo tako za vzgojitelje kot za udeležence.

# Strategije igrifikacije

## 1. Uvod

InclusiGardens opolnomoča odrasle učence, da se vključijo v *trajnostno urbano mikro vrtnarjenje* s pomočjo medsebojno povezanih orodij: **e-priročnika**, **e-kuharice**, **strategij gamifikacije** (ta priročnik) in končno prihajajočega **učnega načrta**. Vsi trenutni in prihodnji rezultati projekta bodo na voljo na spletni strani InclusiGardens v angleščini, slovenščini, hrvaščini in nizozemščini, kar bo omogočilo večjezično in multimodalno izkušnjo za vse učence.

Po razvoju gradiv znanja (e-priročnik) in praktične aplikacije (e-kuharica) ta naslednji korak uvaja motivacijsko in izkustveno plast: **učenje skozi igro**.

Strategije gamifikacije temeljijo na spoznanju, da je motivacija prav tako pomembna kot informacije. Za mnoge odrasle se lahko korak od branja o vrtnarjenju do dejanskega začetka zdi velik. Gamifikacija premosti to vrzel tako, da trajnostne prakse spremeni v interaktivne, dosegljive misije, ki so hkrati družabne in koristne.

Cilj ni spremeniti vrtnarjenje v tekmovanje, temveč **uporabiti igro za spodbujanje doslednosti, radovednosti in povezanosti** – vrednot, ki ohranjajo dolgoročne vedenjske spremembe.



*Ilustracija gamifikacije v izobraževanju odraslih, avtor O'Donnell, 2022*

## 2. Definicija gamifikacije in aplikacije

### 2.1. Gamifikacija

Gamifikacija se nanaša na uporabo **elementov, načel in motivacijskih tehnik, podobnih igri**, v kontekstih, ki niso igre, kot so izobraževanje, zdravje ali sodelovanje v skupnosti. Namesto da bi učni proces spremenila v polno igro, gamifikacija izbrane komponente, zaradi katerih so igre privlačne – na primer izzive, povratne informacije, kazalnike napredka, nagrade, pripovedovanje zgodb, sodelovanje in sprožilce radovednosti – **integrira v učno izkušnjo**.

Za odrasle učence je gamifikacija še posebej učinkovita, ker **abstraktne informacije pretvori v konkretne, interaktivne korake**. Učencem pomaga ohranjati zagon z majhnimi zmagami, jasnimi cilji in vidnim napredkom. To je dragoceno v izobraževanju odraslih, kjer učenci pogosto žonglirajo s številnimi odgovornostmi in imajo koristi od učnih izkušenj, ki se zdijo **namenske, obvladljive in takoj uporabne**.

Gamifikacija podpira tudi različne oblike motivacije. Lahko spodbudi **notranjo motivacijo** s spodbujanjem radovednosti, ustvarjalnosti ali veselja ob opazovanju rasti nečesa. Hkrati lahko okrepi **zunanjo motivacijo** z značkami, mejniki ali priznanjem skupnosti. V dobro zasnovanem sistemu ti dve vrsti motivacije delujeta skupaj: odrasli ostanejo vključeni ne zato, ker bi »igrali igro«, temveč zato, ker elementi igre zagotavljajo **strukturo, spodbudo in občutek dosežka**.

V kontekstu trajnosti in urbanega mikrovrtinarjenja je gamifikacija še posebej močna. Vrtinarjenje že vsebuje naravne cikle nagrajevanja: sajenje, negovanje, neuspeh, ponovni poskus in na koncu uživanje v rezultatih. Gamifikacija lahko **te cikle okrepi** tako, da učencem pomaga, da ostanejo dosledni, se povežejo z drugimi in znanje pretvorijo v praktično delovanje. Če se gamifikacija uporablja premišljeno, znižuje ovire za sodelovanje, podpira učence z različnimi digitalnimi veščinami in ustvarja učno okolje, ki je **vkjučujoče, opolnomočujoče in ima resnični vpliv**.

### 2.2. Resne igre

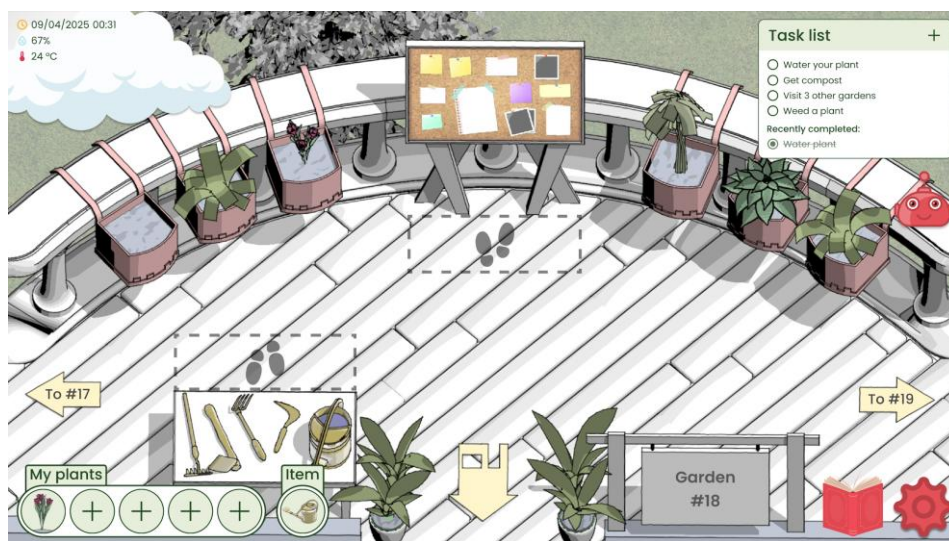
Resne igre so **namensko usmerjene igre**, zasnovane predvsem za učenje, refleksijo ali spreminjanje vedenja in ne zgolj za zabavo. Uporabljajo interaktivne igralne svetove, odločanje in simulirane sisteme, ki igralcem pomagajo razumeti kompleksne teme na način, ki se zdi privlačen in praktičen. Namesto pasivnega predstavljanja informacij resne igre učence spodbujajo, da *izkusijo* posledice, raziščejo alternative in vadijo nove veščine v okolju z nizkim tveganjem.

Pri temah trajnostnega razvoja so resne igre še posebej učinkovite, saj igralcem omogočajo eksperimentiranje z resničnimi ekološkimi ali družbenimi sistemi. *Igra Gozdni vrt* studia EVRgreen je jasen primer: igralci oblikujejo in upravljajo regenerativni prehranski gozd ter se učijo, kako elementi, kot so biotska raznovrstnost, zdravje tal in spremljevalne zasaditve, vplivajo drug na drugega. Z navigacijo po tem živem sistemu igralci pridobijo vpoglede, ki bi jih težko dojeli zgolj z besedilom.



Posnetek zaslona igre *Forest Garden*, ki jo je ustvaril EVRgreen Studio, 2024

Drugi pomemben primer prihaja iz podjetja AllOne *Virtualni vrt*, interaktivna igra v brskalniku. V tej izkušnji učenci skrbijo za digitalni vrt, ki odraža resnična vrtna opravila, kot so zalivanje, obrezovanje, delitev odgovornosti ali priprava materialov pred vrtnarjenjem v živo. Virtualni vrt je namenoma zasnovan tako, da dopolnjuje delovanje brez povezave: kar uporabniki vadijo, načrtujejo ali usklajujejo na spletu, neposredno podpira tisto, kar bodo kasneje počeli na fizičnem vrtu. Ta mešanica digitalne priprave in dejavnosti v resničnem svetu prikazuje, kako lahko resne igre premostijo spletno učenje s praktično trajnostjo, zaradi česar je učni proces bolj gladek, dostopnejši in bolj motivacijski.



Posnetek zaslona virtualnega vrta avtorja AllOne, 2024

Na ta način resne igre naredijo učenje poglobljeno in nepozabno – abstraktna načela spremenijo v praktično razumevanje.

## 2.3. Vloga za izobraževanje odraslih

Čeprav bo ta dokument podrobno preučil uporabo gamifikacije in gamificiranih vsebin v projektu *InclusiGardens*, ki se s pomočjo urbanih mikro vrtov loteva tem trajnosti, vas vabimo, da si ogledate tudi druge primere uporabe gamifikacije v procesih poučevanja in učenja v izobraževanju odraslih. Na primer, EPAL (elektronska platforma za učenje odraslih v Evropi) ponuja veliko odličnih programov.

Vrednost gamifikacije v izobraževanju odraslih je bila v skupnosti Erasmus+ široko prepoznana. V preteklih letih je veliko projektov pokazalo, kako lahko igrivi in interaktivni pristopi okrepijo motivacijo, digitalno vključenost in dolgoročno učenje.

Projekti Erasmus+, kot je **Moč gamifikacije**, so podpirali pedagoge pri vključevanju preprostih igralnih mehanik v neformalno učenje. Viri, kot je poročilo o **gamifikaciji in pismenosti odraslih**, so bili ustvarjeni za mentorje in razvijalce virov, ki iščejo načine za povečanje vključenosti odraslih v učenje pismenosti, in ponujajo najboljše prakse za vključevanje elementov gamifikacije in iger v izobraževanje odraslih. Podobno je projekt **Games4You** raziskal, kako lahko metode, ki jih navdihujejo igre, izboljšajo učenje skupnosti in socialno vključenost v različnih evropskih kontekstih. Več projektov Erasmus+, povezanih z gamifikacijo, najdete v Dodatku.

Ti projekti skupaj poudarjajo, da gamifikacija ni osamljen trend, temveč vse večji in zaupanja vreden izobraževalni pristop v programu Erasmus+, ki ponuja dokaze, da lahko igrivo učenje smiselno podpira odrasle pri razvoju novih veščin, ohranjanju angažiranosti in uporabi znanja v resničnem življenju.

## 2.4. Vloga za mikro vrtnarjenje

V kontekstu trajnosti in urbanega mikrovrtnarjenja je gamifikacija še posebej močna. Vrtnarjenje že vsebuje naravne cikle nagrajevanja: sajenje, negovanje, neuspeh, ponovni poskus in na koncu uživanje v rezultatih. Gamifikacija lahko **te cikle okrepi** tako, da učencem pomaga, da ostanejo dosledni, se povežejo z drugimi in znanje pretvorijo v praktično delovanje. Če se gamifikacija uporablja premišljeno, znižuje ovire za sodelovanje, podpira učence z različnimi digitalnimi veščinami in ustvarja učno okolje, ki je **vključujoče, opolnomočujoče in ima resnični vpliv**.

Gamifikacija pomaga tudi pri pretvorbi znanja iz e-priročnika in receptov iz e-kuharice v **majhna, izvedljiva dejanja**: izziv lahko učence spodbudi, naj »ta teden posejejo eno užitno rastlino«, »delijo svoj

nasvet za kompost« ali »skuhajo sezonski obrok s svojo letino«. Ta kombinacija digitalnih opomnikov in fizičnih dejanj pomaga spremeniti pasivno zavedanje v aktivno sodelovanje.

*InclusiGardens* se drži načela učenje je igrivo, ki opolnomoča in ne preizkuša. S humorjem, pripovedovanjem zgodb in vizualnimi povratnimi informacijami trajnost postane dostopna in vključujoča, ne pa moralizirajoča ali abstraktna.

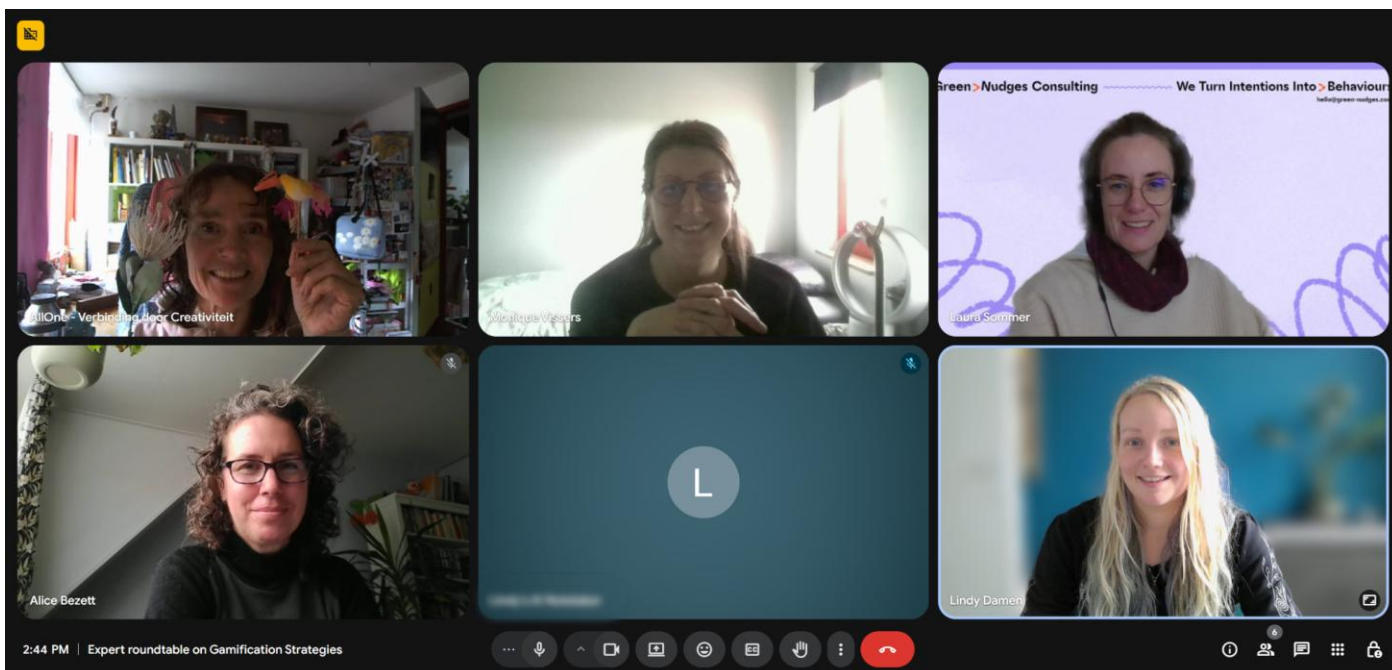


*Kontekst resnih iger, Bates, 2022*

### 3. Soustvarjanje

Strategije gamifikacije so bile delno razvite s pomočjo **participativnega oblikovanja** – pogosto imenovanega **soustvarjanje**. Soustvarjanje je okrajšava za sodelovalno ustvarjanje in pomeni razvoj idej, orodij ali rešitev skupaj z ljudmi, ki jih bodo na koncu uporabljali, namesto da bi jih oblikovali na daljavo.

V praksi to vključuje vključevanje učencev, strokovnjakov in deležnikov v proces oblikovanja prek delavnic, fokusnih skupin, testiranj in skupnega odločanja, s čimer se zagotovi, da končni rezultat resnično odraža njihove potrebe, izkušnje in motivacije.



*Fotografija strokovne okrogle mize, ki jo je na spletu organiziral EVRgreen Studio, 2025*

Ko smo zagotovili okvirni okvir in izhodišče za strategije gamifikacije, so bili ti potrjeni in nadgrajeni z vpogledi **strokovne okrogle mize** in **fokusnih skupin** v partnerskih državah.

Strokovnjaki s področja vedenjske znanosti, izobraževanja skupnosti in zelenih inovacij so se udeležili okrogle mize, da bi delili svoje znanje o specifičnih temah in vprašanjih, ki smo jih pripravili vnaprej. Tako smo izvedeli, kako že sodelujejo z učenci pri raziskovanju, kaj **resnično motivira odrasle k sodelovanju pri trajnostnem razvoju in vrtnarjenju**.



*Fotografija fokusne skupine, ki jo je organiziral EVRgreen Studio, 2025*



*Fotografija fokusne skupine, ki jo je organiziral DPS, 2025*



*Fotografija fokusne skupine, ki jo je organiziral POU Čakovec, 2025*

## 4. Načela za učinkovito gamifikacijo

### 4.1. Motivacija in namen

**Motivacija skozi namen** : Odrasli so najbolj angažirani, ko se jim zdi dejavnost smiselna in povezana z njihovim vsakdanjim življenjem. Cenijo učne izkušnje, ki ponujajo osebno relevantnost, čustveno povezanost ali viden vpliv na njihovo okolico. Igralni elementi delujejo najbolje, ko krepijo občutek smisla in ne osredotočajo se na točke ali tekmovanje.

**Nagrade iz resničnega sveta so pomembnejše od značk** : udeležence motivirajo oprijemljivi rezultati – kot so opazovanje rasti rastline, kuhanje z lastnim pridelkom ali prispevanje k skupnim prizadevanjem skupnosti. Te nagrade iz resničnega življenja ustvarjajo globok občutek dosežka, ki ga digitalne značke ne morejo ponoviti. Ko učenci čutijo, da imajo njihova dejanja konkretno vrednost, se njihova angažiranost naravno poveča.

**Sprejemanje učenja z neuspehom** : Odrasli cenijo, ko učno orodje priznava resnično naravo vrtnarjenja, kjer so napake neizogibne. Rastlina, ki odmre, ali kompost, ki gre narobe, postane učni trenutek in ne ovira. Uokvirjanje neuspeha kot dela procesa rasti gradi samozavest, odpornost in bolj pristno učno pot.

### 4.2. Skupnost in sodelovanje

**Prijateljsko sodelovanje se zdi varnejše od anonimnega tekmovanja**: Odrasli raje sodelujejo z vrstniki, ki jih poznajo ali jim zaupajo, kot pa tekmujejo z neznanci. Sodelovalni izzivi ustvarjajo občutek skupnih dosežkov in spodbujajo medsebojno podporo. To spodbuja varno učno okolje, kjer se vsi počutijo udobno pri sodelovanju.

**Skupnost in zabava**: Igrivost pomaga premagati ovire ter narediti teme trajnostnega razvoja lahkotnejše in bolj dostopne. Z vključitvijo ustvarjalnosti, humorja in skupnih ciljev postane učna izkušnja bolj prijetna in družbeno angažirana. To krepi kohezijo skupine in spodbuja nenehno sodelovanje.

**Vključevanje prek izmenjave**: Udeleženci cenijo priložnosti za izmenjavo znanja, spretnosti ali virov – zlasti med generacijami ali kulturnimi skupinami. Združevanje mladih učencev s starejšimi prebivalci ali novimi priseljenci spodbuja vzajemno učenje in gradi odpornost skupnosti. Tovrstne izmenjave ustvarjajo smiselne povezave, ki segajo daleč preko digitalnega okolja.

### 4.3. Dostopnost in preprostost

**Dostopnost:** Vizualna komunikacija, ikone in intuitivne misije omogočajo, da je igrifkno orodje uporabno za odrasle z različnimi stopnjami pismenosti, jezika ali digitalnih veščin. Zmanjšanje besedila in ponujanje jasnih vizualnih namigov pomagata preprečiti preobremenjenost in podpirata učence, ki imajo raje praktične ali vizualne pristope. Dostopnost zagotavlja tudi vključenost v različne starostne skupine in učne okolij.

**Preprostost na prvem mestu:** Učenci so dosledno poudarjali pomen orodja, ki ga je enostavno začeti uporabljati in razumeti. Čist vmesnik in preprosta dejanja preprečujejo opustitev in znižujejo ovire za sodelovanje. Ko se učenci že od prve interakcije počutijo sposobne, se bodo bolj verjetno vrnili.

### 4.4. Integracija v resnični svet

**Digitalno-fizična integracija:** Udeleženci si želijo spletnih dejavnosti, ki neposredno spodbujajo fizična vrtna dejanja. Ko digitalni pozivi vodijo do dejanskega vedenja – zalivanja, setve, kompostiranja ali obiska lokalnega vrta – postane učenje utelešeno in nepozabno. Ta integracija premosti vrzel med znanjem in delovanjem.

**Fiksni ritem in nagrade:** Redni pozivi, tedenske rutine in majhne nagrade (kot so recepti, sezonski nasveti ali vizualni prikazi napredka) pomagajo ohranjati angažiranost skozi čas. Ritem ustvarja občutek zanesljivosti in motivira odrasle, da si ustvarijo navade in ne le enkratna dejanja. Nagrade, vezane na oprijemljiv napredek, krepijo povezavo med trudom in učinkom.

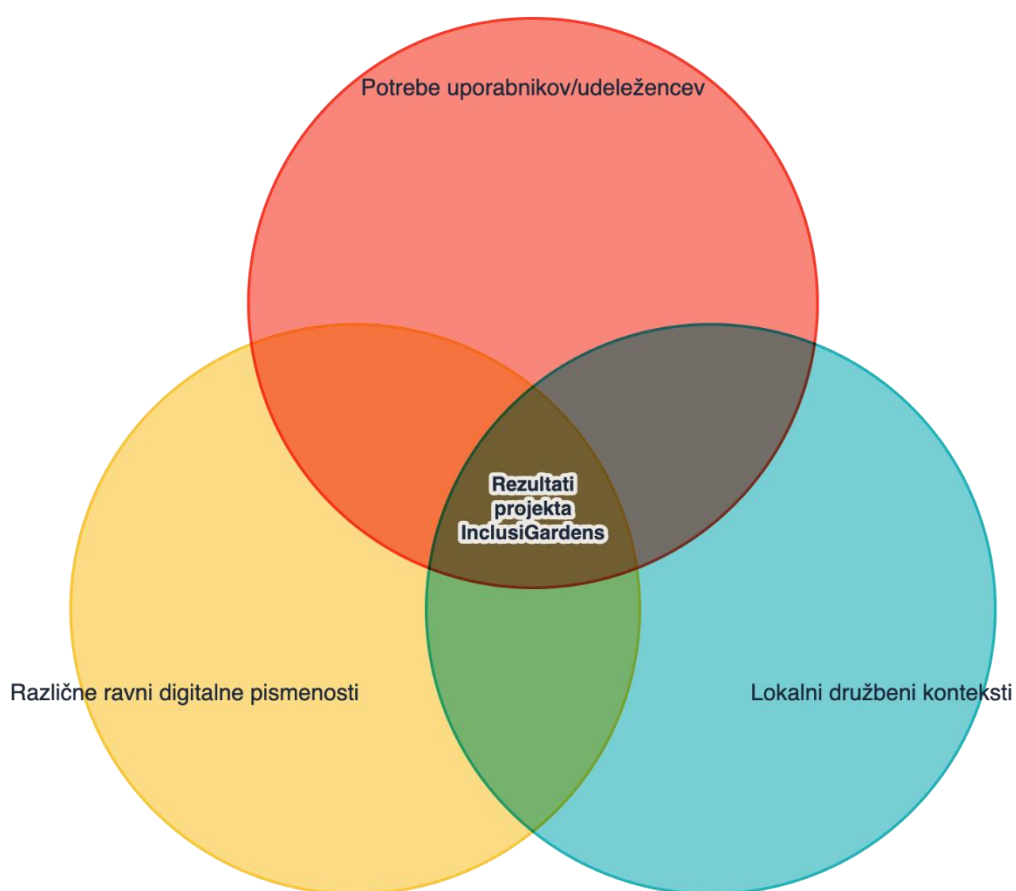
### 4.5. Dolgoročno sodelovanje

**Opomniki in humor pomagajo ohranjati zagon:** Lahkotna obvestila lahko učence spodbudijo, ne da bi se pri tem počutili vsiljive ali stresne. Humor daje občutek trajnosti več veselja, opomniki pa podpirajo tiste, ki se spopadajo z natrpanimi urniki. Skupaj pomagajo ohranjati zdrav ritem angažiranosti.

**Kontinuiteta:** Sezonske spremembe, nove misije in razvijajoči se izzivi ohranjajo dinamično učno izkušnjo. Z odražanjem naravnih ciklov vrtnarjenja orodje spodbuja učence, da se vračajo skozi vse leto. Ta dolgoročna angažiranost krepi trajnostne navade in pogloblja povezanost udeležencev z njihovim okoljem.

Ta načela potrjujejo, da lahko gamifikacija pomaga preoblikovati gradiva *InclusiGardens* v žive, skupnostno vodene učne izkušnje.

Soustvarjanje z različnimi strokovnjaki in občinstvom je zagotovilo, da strategije odražajo **dejanske potrebe uporabnikov, različne ravni digitalne pismenosti in lokalne družbene kontekste**. Rezultat je skupni okvir, ki povezuje mehaniko igre z oprijemljivimi izkušnjami vrtnarjenja v resničnem svetu – s čimer *InclusiGardens* postane most med učenjem na spletu in delovanjem v živo.



*Vizualizacija vključujočega pristopa pri ustvarjanju virov InclusiGardens, 2025*

## 5. Učni izidi

Gamifikacija podpira učne izide, opredeljene v e-priročniku:

- a) **Krepitev okoljske pismenosti skozi prakso:** Okoljska pismenost se najučinkoviteje razvija, ko lahko učenci takoj uporabijo odkrito znanje. Igrificirani izzivi – kot so opazovanje opravevalcev, sajenje sezonskih zelišč ali eksperimentiranje s kompostom – abstraktno znanje iz e-priročnika spreminjajo v praktične izkušnje. Z večkratnim sodelovanjem z resničnimi rastlinami, tlemi in lokalno biotsko raznovrstnostjo učenci razvijejo globlje in bolj intuitivno razumevanje ekoloških procesov in trajnostnih odločitev.
- b) **Gradnja samozavesti in rutine pri trajnostnih navadah:** Mnogi odrasli oklevajo z vrtnarjenjem, ker se bojijo, da bi to storili »narobe«, ali ne vedo, kje začeti. Igralni pristopi pomagajo premagati to oviro, saj ponujajo majhne, dosegljive korake, ki postopoma krepijo samozavest. Linije, sledenje napredku in nežni opomniki pomagajo učencem pri vzpostavljanju rutine – kar kaže, da redna nega, tudi v majhnih odmerkih, sčasoma vodi do pomembnega napredka.
- c) **Spodbujanje sodelovanja in skupne skrbi znotraj skupnosti:** Trajnostno vedenje postane močnejše in odpornejše, ko se deli. Igrificirane funkcije, ki spodbujajo sodelovanje – kot so skupne misije, skupnostni vrtovi ali skupni virtualni prostori – pomagajo učencem, da vrtnarjenje doživijo kot kolektivno prizadevanje. To ne le krepí socialne vezi, temveč tudi porazdeli odgovornost, zaradi česar je trajnostne navade lažje vzdrževati in jih je prijetnejše izvajati.
- d) **Usklajevanje mehanike igre z učnimi izidi :** Vsaka mehanika igre znotraj *InclusiGardens* Koncept je namerno povezan z učnim namenom. Serije podpirajo ustvarjanje rutine, skupne misije spodbujajo sodelovanje, opazovalne naloge krepijo okoljsko pismenost, vizualni kazalniki napredka pa povečujejo samozavest in motivacijo. Z uskladitvijo zabavnih elementov z izobraževalnimi cilji strategija gamifikacije zagotavlja, da se igra in učenje medsebojno krepita, kar ustvarja nemoten most med digitalno angažiranostjo in resničnim trajnostnim delovanjem.

## 6. Načela oblikovanja za scenarije igre

Iz skupnih spoznanj partnerjev, strokovnjakov in udeležencev *InclusiGardens* izhajajo pet vodilnih načel, ki opredeljujejo proces oblikovanja iger:

### 6.1. Povežite se s spletom in brez povezave

Temeljno načelo je, da mora vsaka digitalna interakcija motivirati ali odražati vrtnarsko dejanje v resničnem svetu. Digitalni pozivi, naloge ali opomniki postanejo smiselni le, če vodijo do praktičnih izkušenj, kot so zalivanje, setev, opazovanje biotske raznovrstnosti ali skrb za tla. To povezovanje okolij pomaga učencem, da znanje spremenijo v vedenje in sčasoma krepijo trajnostne navade. Prav tako zagotavlja, da digitalno orodje ostane utemeljeno v fizičnem, senzoričnem bogastvu vrtnarjenja – nekaj, kar je še posebej pomembno za odrasle učence. Z nenehnim povezovanjem obeh svetov se strategija gamifikacije izogiba temu, da bi postala zgolj virtualna izkušnja, in namesto tega podpira praktično, utelešeno učenje.

### 6.2. Spodbujanje sodelovanja in skupnih dosežkov

Trajnost uspeva s sodelovanjem, scenariji iger pa to odražajo s poudarkom na kolektivnih izzivih pred individualno konkurenco. Ko učenci sodelujejo pri doseganju skupnih ciljev – pa naj gre za gojenje zelišč za skupni obrok ali vzdrževanje virtualnega vrta – čutijo občutek pripadnosti in skupne odgovornosti. Ta pristop ustvarja varen in motivacijski prostor, zlasti za odrasle, ki morda oklevajo glede svojih vrtnarskih veščin ali digitalne samozavesti. Sodelovalno oblikovanje spodbuja tudi medgeneracijsko ali medkulturno izmenjavo, pri čemer se izkorišča znanje in prednosti različnih skupin. Posledično igra postane orodje za gradnjo skupnosti, pa tudi za učenje.

### 6.3. Jasno in preprosto si predstavljajte vpliv

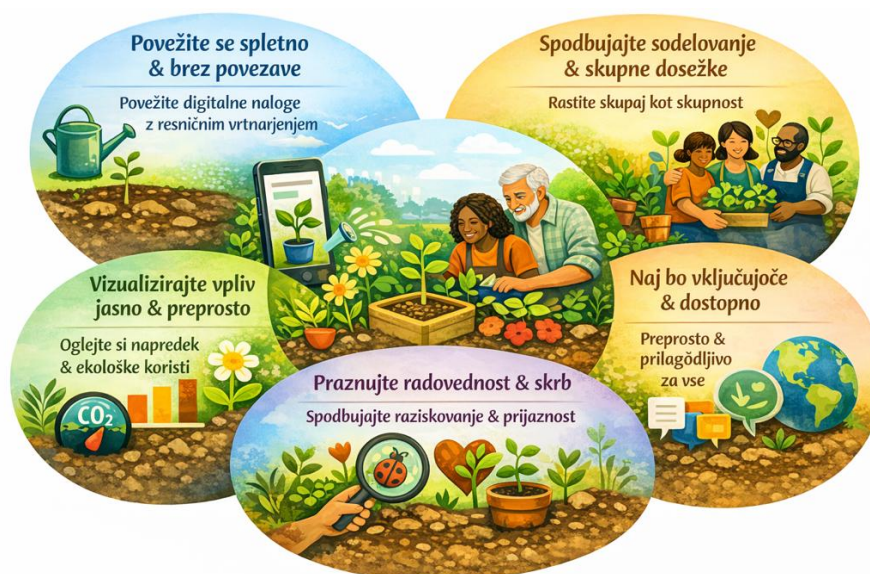
Vizualne povratne informacije so bistvene za odrasle učence, zlasti pri obravnavanju postopnih procesov, kot sta rast rastlin ali razvoj komposta. Preprosti vizualni elementi – kot so rastne palice, ikone cvetenja, kartice biotske raznovrstnosti ali merilniki prihrankov CO<sub>2</sub> – pomagajo učencem hitro razumeti rezultate svojih dejanj. Ti vizualni namigi ustvarjajo občutek napredka in nagrade, kar krepi doslednost, ne da bi se zanašali na tekmovalne sisteme točkovanja. Prav tako naredijo abstraktne ekološke koncepte bolj oprijemljive, kar učencem omogoča, da vidijo okoljsko vrednost svojih odločitev. Navsezadnje vizualni kazalniki vpliva podpirajo motivacijo, refleksijo in dolgoročno angažiranost.

## 6.4. Naj bo vključujoče in dostopno

Vključevanje je osrednjega pomena za pristop InclusiGardens, zasnova pa mora to odražati z jasnim jezikom, intuitivno navigacijo in kulturno prilagodljivo vsebino. Uporaba ikon, vizualnih elementov in kratkih misij zagotavlja dostopnost za odrasle z različnimi stopnjami pismenosti, jezikovnim ozadjem ali digitalnimi veščinami. Učno orodje bi moralo biti prilagojeno počasnejšemu tempu učenja in ponujati prilagodljive vstopne točke, zaradi česar bi se uporabniki počutili dobrodošle ne glede na predhodne izkušnje. Kulturna prilagodljivost je prav tako pomembna – primeri, rastline in izzivi bi morali odmevati v različnih evropskih kontekstih in urbanih realnostih. Z dajanjem prednosti dostopnosti na vseh ravneh lahko scenariji gamifikacije opolnomočijo širok krog učencev, vključno s tistimi, ki so pogosto izključeni iz digitalnega izobraževanja.

## 6.5. Praznujte radovednost in skrb

Scenariji so zasnovani tako, da spodbujajo raziskovanje, eksperimentiranje in občutek čudenja – vse to je bistveno tako pri vrtnarjenju kot pri učenju odraslih. Igrivi mehanizmi spodbujajo učence, da preizkušajo nove stvari brez strahu pred neuspehom, napake pa spreminjajo v smiselne učne trenutke. To podpira krepitev samozavesti, zlasti pri odraslih, ki so morda negotovi glede vrtnarskih opravil ali preobremenjeni s temami trajnosti. Osredotočenost na skrb – za rastline, tla, biotsko raznovrstnost in drug za drugega – se ujema s čustvenimi temelji trajnostnega vedenja. S praznovanjem radovednosti in skrbi strategija gamifikacije goji notranjo motivacijo, zaradi česar je učna pot prijetna in osebno smiselna.



# Scenariji iger

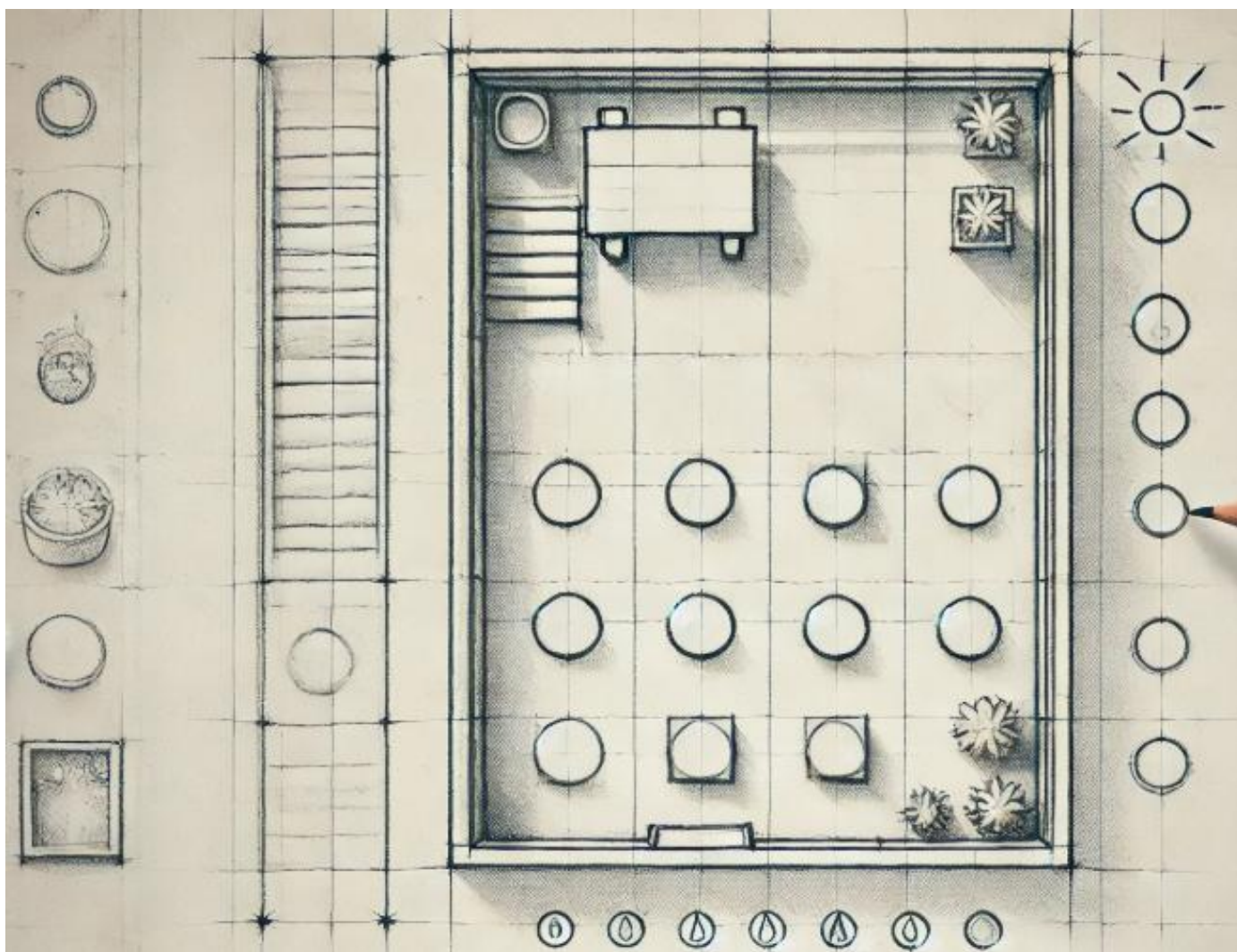
## 7. Predstavitev scenarijev igre

Vsi zgornji vpogledi so vodili načela oblikovanja za pet prihajajočih scenarijev iger. Pet scenarijev, opisanih v naslednjem razdelku, bo prikazalo, kako je mogoče ta načela izvajati in preizkušati. Vsak scenarij sledi enotni strukturi, ki opisuje njegove ključne elemente: splošne informacije, pedagoški okvir, pripoved, mehaniko igranja, strategijo vključevanja in smernice za moderatorja.

Skupaj tvorijo praktični rezultat strategij gamifikacije: knjigo **Strategije gamifikacije** (ta dokument) in niz **petih interaktivnih prototipov scenarijev**, ki jih je treba raziskati z odraslimi učenci v partnerskih državah. Vsak scenarij temelji na virih, ustvarjenih v okviru projekta Erasmus+ InclusiGardens, ki je sledil korakom soustvarjalnega oblikovanja. Vabljeni ste, da jih raziščete, se z njimi navdihnete, jih kopirate ali prilagodite in uporabite s svojimi učenci.

Vsak scenarij raziskuje ločeno motivacijsko pot: negovanje, sodelovanje, izmenjavo, odkrivanje ali pripovedovanje zgodb, vse to pa temelji na cilju *InclusiGardens*: narediti trajnostno urbano vrtnarjenje privlačno, vključujoče in veselo.

## 7.1. Igralni scenarij 1: Zeleni Balkon



Zgodnja konceptualna skica za scenarij 1: Zeleni balkon ustvarjena z DALL-E, urejena z Adobe Photoshop

### Opis

*Zeleni balkon* učencem predstavi prve korake urbanega mikro vrtnarjenja, tako da jim pomaga pridobiti samozavest z najpreprostejšimi veščinami nege rastlin. Majhen, siv balkon spremeni v igriv učni prostor, kjer uporabniki odklenejo rastline s prikazom bistvenega znanja o svetlobi, vodi in tleh. Ta scenarij je zasnovan kot nežen in motivacijski začetek za začetnike, ki želijo vzgojiti svoja prva zelišča ali zelenjavo brez finančnega tveganja ali preobremenjenosti.

### Splošne informacije

- **Naslov scenarija:** *Zeleni balkon: odklenite svoj mestni vrt*
- **Povezani modul e-priročnika:** Modul 1, 2
- **Ciljna publika:** Brezposelni, ljudje z nizkimi dohodki ali marginalizirani mestni prebivalci.
- **Trajanje:** 15–20 minut
- **Format:** Digitalni (prek brskalnika) na projektu InclusiGardens Hub

## Pedagoški okvir

### Učni cilji:

- **Spomnite se** posebnih navodil za nego običajnih mestnih rastlin (bazilika, paradižnik, solata).
- **Določite** pravilno globino setve, pogostost zalivanja in potrebe po sončni svetlobi.
- **Pokažite** osnovno pripravljenost na nego rastlin.

**Ključni koncepti:** metode setve, cikli zalivanja, toleranca sonca/sence, odpornost rastline

### Razvoj kompetenc:

- **Ohranjanje znanja:** Utrjuje informacije, pridobljene v e-priročniku.
- **Samozavest:** Gradi samozavest tako, da uporabnikom omogoča, da »dokažejo« svoje znanje v varnem in brezplačnem okolju, preden kupijo semena ali materiale.

## Pripoved

**Kavelj** (zgodba/kontekst): "Stojiš na svojem majhnem mestnem balkonu. Je siv, betonski in brez življenja. Vrsta praznih loncev čaka, da jih napolniš. Da bi ta prostor oživel, moraš pokazati, da lahko ohraniš svoje bodoče rastline žive."

## Vloga

**Nadobudni vrtnar:** Začetnik v mestu, ki se uči osnov nege rastlin, preden začne gojiti pravi balkonski vrt.

## Izziv

- **Ključavnica:** Vse rastline so na začetku zaklenjene (sivo).
- **Cilj:** Odklenite vsako rastlino tako, da pravilno odgovorite na vprašanja o njeni negi in balkon spremenite iz dolgočasne betonske škatle v zeleno oazo.

## Način igranja & dinamika

**Osnovni mehanizem:** Napredovanje na osnovi kvizov / Sistem zbiranja

- **Izberi:** Igralec tapne »lonček duhov« na balkonu.
- **Faza izziva:** Za to rastlino se pojavijo tri vprašanja z več možnimi odgovori (globina setve, pogostost zalivanja, sončna svetloba).
- **Odkleni:** Pravilni odgovori razkrijejo rastlino v barvi in jo trajno postavijo na balkon.

## Zanka povratnih informacij

- **Pravilen odgovor:** Pozitiven zvok, zelena kljukica, povečanje vrstice napredka.
- **Nepravilen odgovor:** »Rastlina duh« vizualno oveni; prikaže se kratek namig iz e-priročnika, ki igralca vodi.

## Stanje zmage

- Odklenjena zadnja rastlina = popolna preobrazba balkona v živahno zeleno oazo.
- **Nagrada:** »Potrdilo za vrtnarja«, ki ga je mogoče prenesti, ali preglednica v PDF obliki, ki povzema naučena pravila za nego rastlin

## Strategija vključenosti in dostopnosti

- **Vizualno učenje:** Vprašanja se zanašajo na ikone (sonce, oblak, zalivalka) za podporo uporabnikom z nizko pismenostjo ali igralcem z jezikovnimi ovirami.
- **Okolje brez tveganja:** Napake so brez stroškov, kar preprečuje finančno tveganje za udeležence z nizkimi dohodki.
- **Poenostavitev:** Osredotoča se na bistvene elemente (sonce/voda/zemlja) brez pretiranih botaničnih podrobnosti.

## Smernice za facilitatorico/ja

**Priprava:** Pred igro povabite udeležence, da pregledajo ustrezne module e-priročnika.

**Med igro:** Če ima kdo težave, ga usmerite na pravilno stran v digitalnem središču – s čimer si boste izboljšali digitalne navigacijske spretnosti.

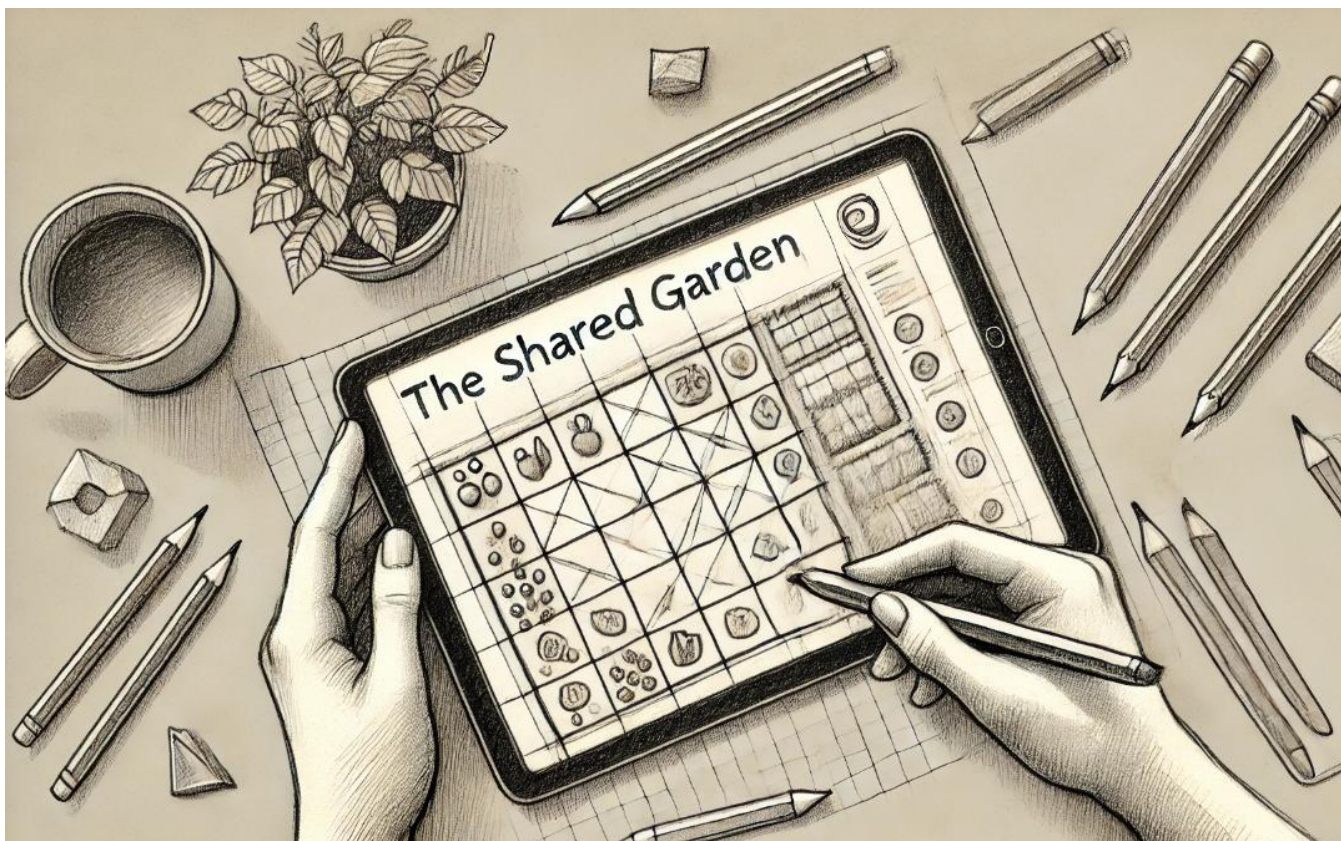
### Vprašanja za razpravo:

- "Katero rastlino je bilo najtežje odkleniti? Zakaj?"
- "Zdaj, ko si odklenil digitalni paradižnik, si pripravljen, da v današnji delavnici posadiš pravega?"

## Poziv k dejanju v resničnem življenju

Spodbujajte učence, da iz igre izberejo eno rastlino in pripravijo materiale za njeno gojenje v svojem pravem domačem ali skupnostnem vrtu.

## 7.2. Igralni scenarij 2: Skupni vrt



Zgodnja konceptualna skica za scenarij 2: Skupni vrt, ustvarjena z DALL-E, urejena z Adobe Photoshop

### Opis

*Skupni vrt* učencem predstavi sodelovalno plat urbanega mikro vrtnarjenja tako, da jih vodi skozi načrtovanje majhnega skupnega vrtnega prostora. Osredotoča se na pogajanja, koordinacijo in združljivost rastlin ter udeležencem pomaga razumeti, kako skupnostni vrtovi uspejo, ko ljudje sodelujejo. Ta scenarij gradi socialno povezanost, hkrati pa uči praktičnih veščin za načrtovanje in vzdrževanje skupnih zelenih površin.

### Splošne informacije

**Naslov scenarija:** *Skupni vrt: skupaj rastemo, skupaj uspevamo.*

**Povezani modul e-priročnika:** 4, 5

**Ciljna publika:** Brezposelni, prebivalci mest z nizkimi dohodki ali marginalizirani prebivalci mest; skupine v skupnostnih centrih; novinci.

**Trajanje:** 20–30 minut

**Format:** Hibridni (digitalna aktivnost sodelovanja, ki se uporablja vzporedno z delavnico ali skupinsko sejo)

### Pedagoški okvir

**Učni cilji:**

- **Določite** katere rastline lahko združite glede na potrebe (sončna svetloba, voda, spremljevalne rastline).
- **Načrtujte** postavitev skupnega mikro vrta, ki uravnoteži prostor, vire in skupinske vloge.
- **Prepoznajte** preproste strategije reševanja konfliktov v skupnih prostorih (npr. delitev nalog, načrtovanje zalivanja).
- **Izdelajte** načrt vzdrževanja za skupno gredico ali dvignjeno gredo.

**Ključni koncepti:** skupno sajenje, deljena odgovornost, osnove zdravja tal, porazdelitev vode, načrtovanje vrta

### Razvoj kompetenc:

- **Sodelovanje in komunikacija:** Učenci vadijo skupno odločanje in pogajanja o skupnih odločitvah.
- **Socialna vključenost:** Podpira interakcijo med različnimi udeleženci (npr. mladi–stari, novo prispeli–lokalni prebivalci).
- **Digitalna pismenost:** Uporaba preprostega vmesnika »povleci in spusti« za soustvarjanje postavitve vrta.

### Pripoved

**Kavelj** (zgodba/kontekst): »S sosedi ste se odločili, da zanemarjeni kotiček dvorišča svojega stanovanja spremenite v skupni mikro vrt. Prostor je omejen, dostop do vode je skupen in vsak ima različne potrebe in želje. Zasnovati morate vrt, ki ustreza *vsem* – in ohranja rastline žive.«

### Vloga

**Skupnostni vrtnar:** Član majhne skupine, odgovorne za sooblikovanje in vzdrževanje skupnega mestnega vrtnega prostora.

### Izziv

- Več prebivalcev si želi različnih rastlin, vendar so viri (sončna svetloba, voda, kakovost tal) omejeni.
- Nekatero rastline se medsebojno podpirajo, druge pa tekmujejo ali privabljajo škodljivce.
- Igralci morajo uskladiti odločitve, da bi zgradili uravnotežen in kooperativen mini vrt, ki odraža resnično dinamiko skupnosti.

### Način igranja & dinamika

**Osnovni mehanizem:** sodelovalni načrtovalec vrtov s funkcijo povleci in spusti

- Igralci delajo v parih ali majhnih skupinah z uporabo preprostega skupnega digitalnega vmesnika.
- Rastline, napajalne točke in kompostnike vlečejo na omejeno vrtno mrežo.

- Vsaka izbira sproži "kazalce potreb" rastline (sonce, voda, razmik), ki jih je treba ohranjati v ravnovesju.

### Povratne zanke

- **Zdrava kombinacija:** Rastline žarijo zeleno, tla se izboljšujejo, ikona biotske raznovrstnosti se povečuje.
- **Slaba kombinacija:** Ikone se obarvajo rumeno ali rdeče, pojavijo se škodljivci ali utripajo indikatorji vodnega stresa.
- **Simulacije skupinskih konfliktov:** Če se vloge igralcev prekrivajo ali preobremenijo eno območje, se prikaže poziv:  
»Dva soseda želita hkrati zalivati – kako boste to rešili?«

### Zmagovalno stanje

Uravnotežena postavitev skupnega vrta, ki zadovoljuje potrebe rastlin in pravično porazdeli odgovornosti.

**Nagrada :** Natisljiv »načrt skupnega vrta«, ki ga lahko skupine uporabijo v delavnicah v resničnem življenju.

### Strategija vključenosti in dostopnosti

- **Podpora za ljudi z nizko stopnjo pismenosti:** ikone za sonce, senco, vodo in združljivost rastlin; minimalno besedila.
- **Kulturna prilagodljivost:** Možnosti rastlin vključujejo tako lokalno pogoste vrste kot kulturno pomembna zelišča.
- **Relevantnost za nizko porabo virov:** Spodbuja rešitve »naredi sam« (ponovno uporabljene posode, souporaba orodij) in se osredotoča na brezplačne/cenovno nizke stroške.
- **Zasnova, prijazna do skupin:** Scenarije je mogoče dokončati tudi z različnimi stopnjami branja ali digitalnih spretnosti.

### Smernice za facilitatorico/ja izvedbe

#### Priprave:

- Digitalni načrtovalec vrta nastavite na skupne tablice/prenosnike ali natisnite mrežo za igro na mizi.
- Učence organizirajte v raznolike manjše skupine, da podprete vključenost in navzkrižno učenje.

**Med igro:**

- Opazujte interakcije v skupini, ponudite smernice, ko se razprave zataknejo ali ko skupine potrebujejo pomoč pri razumevanju združljivosti rastlin.
- Spodbudite učence, da raziščejo kompromise (npr. » *Če izberete meto, kaj se mora spremeniti?* «).

**Vprašanja za razpravo:**

- "Kako se je vaša skupina odločila, kdo bo opravil katero nalogo?"
- "Kaj vas je presenetilo glede združljivosti rastlin?"
- "Se je vaša skupina soočala z nesoglasji? Kako ste jih rešili?"

**Poziv k dejanju v resničnem življenju**

Prosimo udeležence, naj poiščejo en skupni prostor na prostem ali v zaprtih prostorih (v svoji stavbi, soseski ali skupnostnem centru), kjer bi lahko ustvarili mini vrt. Spodbujajte jih, da skicirajo preprost načrt, ki ga navdihuje postavitve njihove igre.

### 7.3. Igralni scenarij 3: Zeleni dedektiv

# THE GREEN DETECTIVE



*Zgodnja konceptualna skica za scenarij 3: Zeleni detektiv, ustvarjena z DALL-E, urejena z Adobe Photoshop*

## Opis

*Zeleni detektiv* vabi učence, da stopijo ven in opazujejo živi svet okoli sebe, s čimer vsakdanje okolje spremenijo v igrivo raziskovanje biotske raznovrstnosti. S kratkimi misijami in preprostimi nalogami opazovanja narave učenci krepijo ozaveščenost o žuželkah, rastlinah in ekoloških interakcijah v svoji soseski. Ta scenarij krepi okoljsko pismenost s spodbujanjem radovednosti, aktivnega opazovanja in čuječnosti v urbanih prostorih.

## Splošne informacije

**Naslov scenarija:** *Zeleni detektiv: odkrijte naravo okoli sebe.*

**Povezani modul e-priročnika:** 4, 5

**Ciljna publika:** Brezposelni, prebivalci mest z nizkimi dohodki ali marginalizirani prebivalci mest; odrasli z omejenim predhodnim znanjem o naravi; učenci v skupnostnih centrih, ki iščejo dejavnosti na prostem in izkustvene dejavnosti.

**Duration:** 30 minut (prilagodljivo glede na dostopnost na prostem in sezonske razmere)

**Format:** Hibridni: digitalni seznam misij + naloge opazovanja v resničnem svetu (lahko se izvajajo na prostem, na dvorišču, balkonu ali na sprehodu po soseski)

## Pedagoški okvir

### Učni cilji:

- **Prepoznajte** pogoste oprasovalce, koristne žuželke in preproste užitne rastline.
- **Opazujte in beležite** kazalnike biotske raznovrstnosti (npr. aktivnost žuželk, rastlinska raznolikost, znaki zdravja tal).
- **Razlikujte** med pogostimi koristnimi vrstami in pogostimi mestnimi škodljivci.
- **Razmislite** o tem, kako biotska raznovrstnost prispeva k zdravim mikro vrtovom.

**Ključni pojmi:** oprasovalci, žuželke, biotska raznovrstnost, užitne divje rastline, škodljivci v primerjavi s koristnimi vrstami

### Razvoj kompetenc:

- **Okoljska ozaveščenost:** Učenci postanejo bolj uglašeni z naravo v urbanem okolju.
- **Čuječnost in opazovalne spretnosti:** Spodbuja počasno gledanje in pozorno opazovanje.
- **Digitalna pismenost:** Fotografiranje in nalaganje fotografij, uporaba ikon in kartic z vrstami rastlin in živali.

## Pripoved

**Kavelj** (zgodba/kontekst): „Zaposlili so vas kot zelenega detektiva v vaši soseski. Na očeh skritih je na desetine drobnih namigov – od gostujočih čebel do užitnega plevela – ki razkrivajo zdravje lokalnega okolja. Vaša naloga je, da jih opazite, zabeležite in pomagate svoji skupnosti razumeti naravo, ki jo obdaja.“

## Vloga

**Zeleni detektiv** : Radovedni mestni prebivalec, ki dokumentira majhna odkritja biotske raznovrstnosti v svojem neposrednem okolju.

## Izziv

- Opravite niz kratkih opazovalnih misij v resničnem svetu, kot so:
- "Poiščite tri različne oprasovalce."
- "Poiščite rastlino, ki raste v razpoki ali steni."
- "Najdi eno užitno rastlino ali zelišče, ki raste v bližini tvojega doma."
- "Opazujte znake habitata žuželk (voda, zavetje, hrana)."

## Način igranja in dinamika

**Osnovni mehanizem:** Naloge opazovanja v resničnem svetu

- Učenci prejemajo preproste naloge prek digitalnega vmesnika
- Fotografirajo ali pa hitro izberejo nekaj z vizualnega seznama, da potrdijo svoje opažanje.
- Misije se razlikujejo glede na letni čas in lokalni kontekst.

### Povratne zanke

- **Odklenjena vrsta:** Ko učenci uspešno zabeležijo opazovanje, se prikaže majhna kartica.
- **Spodbudna sporočila:** »Opazili ste čebelo!« »Odlično oko! To je viharnica.«
- **Vrstica napredka:** Prikazuje izpolnjene kategorije biotske raznovrstnosti (opraševalci, rastline, habitati).

## Zmagovalno stanje

Izpolnitev vseh dodeljenih misij za dan ali srečanje.

**Nagrada:** Personaliziran »posnetek lokalne biotske raznovrstnosti«, ki prikazuje, kaj so odkrili, in nasveti za podporo biotske raznovrstnosti na njihovem balkonu ali skupnostnem vrtu.

## Strategija vključenosti in dostopnosti

- **Naloge z malo besedila:** Ikone in slike vodijo učence in zmanjšujejo odvisnost od bralnih spretnosti.
- **Kulturno pomembne rastline:** Misije vključujejo pogoste, splošno prepoznavne vrste iz različnih evropskih regij.
- **Nizka relevantnost virov:** Naloge ne zahtevajo opreme – le opazovanje in radovednost.
- **Dostopen tempo:** Učenci lahko naloge opravljajo v svojem tempu, kar podpira tiste z omejeno mobilnostjo ali pozornostjo.

## Smernice za facilitatorico/ja izvedbe

### Priprave:

- Uvedite osnovno prepoznavanje opraševalcev in rastlin z uporabo vizualnih virov e-Toolkit.
- Udeležencem omogočite dostop do digitalnega seznama misij, preden gredo na prosto.

### Med igro:

- Spremljajte učence na kratkem sprehodu ali jih povabite, da raziščejo zunanji prostor okoli centra.
- Pomagajte učencem z nižjo digitalno samozavestjo pri fotografiranju ali prepoznavanju vrst.

**Vprašanja za razpravo:**

- "Katero odkritje vas je najbolj presenetilo?"
- "Kako lahko te vrste koristijo vašemu balkonu ali skupnostnemu vrtu?"
- "Te je kaj od tega, kar si našel, spodbudilo k drugačnemu pogledu na tvojo sovesko?"

**Poziv k dejanju v resničnem življenju**

Učence prosite, naj doma ustvarijo preprost element, ki podpira biotsko raznovrstnost – na primer majhno posodo za vodo za žuželke, lonček za domača zelišča ali pa naj pustijo košček zemlje nedotaknjen za njihov habitat.

## 7.4. Igralni scenarij 4: Izmenjevalna tržnica



Zgodnja konceptualna skica za scenarij 4: Izmenjevalna tržnica, ustvarjen z DALL-E, urejen z Adobe Photoshop

### Uvodni opis

*Izmenjevalna tržnica* učencem predstavi idejo delitve, trgovanja in medsebojne podpore s pomočjo nizkocenovnih in trajnostnih vrtnarskih praks. Poudarja, kako lahko sistemi izmenjave v skupnosti zmanjšajo količino odpadkov, povečajo dostop do virov in vzpostavijo socialne povezave. Ta scenarij pomaga odraslim, da skozi igrivo odločanje izkusijo pravičnost, vzajemnost in iznajdljivost.

### Splošne informacije

**Naslov scenarija:** *Izmenjevalna tržnica: gojite, delite in trgujte-izmenjujte.*

**Povezani modul e-orodij:** 4 and 5

**Ciljna publika:** Brezposelni, prebivalci mest z nizkimi dohodki ali marginalizirani prebivalci; odrasli, ki imajo koristi od nizkocenovnih pristopov k vrtnarjenju.

**Trajanje:** 20–30 minut

**Oblika:** hibridna (digitalne naloge odločanja + neobvezna izmenjava v živo).

## Pedagoški okvir

### Učni cilji:

- **Ugotovite/prepoznajte**, katere predmete ali veščine si lahko delite ali izmenjujete v okolju skupnostnega vrta (semena, kompost, orodje, čas).
- **Razvrstite** vire v kategorije, kot so »lahko delite«, »lahko zamenjate« in »lahko popravite«.
- **Načrtujte** preprosto strategijo izmenjave, ki bo zadovoljila njihove vrtnarske potrebe z minimalnimi stroški.
- **Ocenite** pravičnost in uporabnost različnih ponudb za menjavo.

**Ključni koncepti:** varčevanje s semeni, domača izboljšava tal, ekonomija delitve, izmenjava komposta, pravičnost virov, nizkocenovno vrtnarjenje

### Razvoj kompetenc:

- **Socialne veščine:** pogajanje, prošnja za pomoč, ponujanje podpore.
- **Finančna odpornost:** razumevanje brezplačnih in cenovno ugodnih metod za začetek ali vzdrževanje vrta.
- **Komunikacijske veščine:** izražanje potreb in predlaganje trgovinskih možnosti.

## Pripoved

**Kavelj** (zgodba/kontekst): »Vaša skupnostna vrtna skupina se pripravlja na novo sezono, vendar ima vsakdo drugačne potrebe in omejene vire. En sosed ima odvečna semena, drugi ima doma narejen kompost, tretji pa ima čas, da pomaga pri zalivanju. Če želite začeti gojiti vrt, morate sodelovati na borzi in pametno trgovati.«

## Vloga

**Iznajdljiv vrtnar:** nekdo, ki mora združiti ustvarjalnost, pravičnost in pogajanja, da bi zbral, kar potrebuje, ne da bi pri tem zapravil denar.

## Izziv

Učenci prejmejo seznam potreb (izboljšanje tal, semena, orodje, sadike za vzgojo) in jih morajo pridobiti z izbiro poštene menjave, ponujanjem lastnih predmetov ali znanj ter uravnoteženjem tega, kaj koristi skupini in njihovemu lastnemu vrtu.

## Način igranja in dinamika

**Osnovni mehanizem:** sistem trgovanja na podlagi izbire

- Igralci prejmejo digitalne kartice, ki predstavljajo predmete ali spretnosti, ki jih lahko ponudijo (npr. 1 liter komposta, vrečke semen, pomoč pri zalivanju).

- Izbirajo med ponudbami za menjavo, ki jih predlagajo virtualni sosede.
- Menjave vplivajo na preprost "merilnik poštenosti" in "merilnik pripravljenosti na vrt".

### Povratne zanke

- **Dobra menjava:** pripravljenost za ustvarjanje vrta se poveča; prikaže se prijazno sporočilo (»odlična menjava! zdaj imate semena bazilike«).
- **Nepoštena trgovina:** merilnik poštenosti se zmanjša; pojavi se namig (»ta sosed se morda počuti zapostavljenega – poskusite z bolj uravnoteženo menjavo«).
- **Bonus za zmanjšanje odpadkov:** trgovanje z recikliranimi posodami ali domačim kompostom prinaša dodaten napredek.

### Zmagovalno stanje

Doseganje popolne pripravljenosti vrta s poštenimi izmenjavami, ki koristijo tako igralcu kot vsaj enemu virtualnemu sosedu.

**Nagrada:** seznam virov za tiskanje, ki prikazuje, kako začeti vrt s skoraj ničelnimi stroški z uporabo praks izmenjave.

### Strategija vključevanosti in dostopnosti

- **Podpora za učence z nizko stopnjo pismenosti:** ikone za predmete (vrečica semen, lopata, zalivalka), vizualni merilnik pravičnosti, barvno označene ponudbe.
- **Relevantnost za nizko porabo virov:** poudarek je na domačih projektih, ponovno uporabljenih materialih in socialni podpori namesto na nakupu novih predmetov.
- **Kulturna prilagodljivost:** vključuje znana zelišča in običajne gospodinjske materiale iz različnih regij.
- **Dostopen tempo:** posli in dogovori se lahko sklepajo počasi, kar omogoča razmislek in skupinsko razpravo in pogovor.

### Smernice za facilitatorico/ja izvedbe

#### Priprava

- Pripravite tiskane ali digitalne »poklicne kartice« s predmeti, ki jih običajno najdemo v gospodinjstvih z nizkimi dohodki (kozarci, vedra, plastenke, ostanki hrane, semena).
- Po želji lahko ustvarite preprosto fizično tabelo izmenjav za praktično vajo.

#### Med igro

- Spodbujajte učeče, da razpravljajo o tem, zakaj se določene trgovine/izmenjave zdijo poštene ali nepoštene.

- Udeležence vodite k rešitvam, ki odražajo omejitve iz resničnega življenja (omejen denar, majhen prostor, odvisnost od skupnosti).

### **Vprašanja za povzetek**

- "Katere predmete je bilo najlažje trgovati? Katere pa najtežje?"
- "Kako ste se odločili, kaj je poštena menjava?"
- "Kaj bi realno lahko delili ali zamenjali z nekom v vaši soseski?"

### **Poziv k dejanju v resničnem življenju**

Povabite učence, naj na naslednjo delavnico prinesejo en predmet ali veččino, ki bi jo lahko ponudili (kozarec, semena, znanje, pomoč), za pravo mini izmenjevalnico.

## 7.5. Igralni scenarij 5: Vrt zgodb



*Zgodnja konceptualna skica za scenarij 5: Vrt zgodb, ustvarjena z DALL-E, urejena z Adobe Photoshop*

### Uvodni opis

*Vrt zgodb* vabi učeče, da se čustveno povežejo s svojim mikro vrtom, tako da oblikujejo kratko pripoved o rastlinah, ki jih izberejo, negi, ki jo namenjajo, in spremembah, ki jih opazujejo. Praktično znanje vrtnarjenja spremeni v osebno zgodbo, ki sčasoma raste z njimi. Ta scenarij krepi refleksijo, ustvarjalnost in občutek odgovornosti, saj vrtnarjenje uokvirja kot razvijajočo se življenjsko zgodbo.

### Splošne informacije

**Naslov scenarija:** *Vrt zgodb: razširite svojo pripoved*

**Povezani modul e-priročnika:** 1, 5

**Ciljna publika:** brezposelni, prebivalci mest z nizkimi dohodki ali marginalizirani prebivalci mest; odrasli, ki imajo koristi od refleksivnega in motivacijskega učenja

**Trajanje:** 25 minut

**Format:** digitalni (preprost snovalec zgodb z možnostjo nalaganja fotografij)

### Pedagoški okvir

**Učni cilji:**

- **Določite** potrebe, značilnosti in namen rastline, ki jo izberejo za svojo zgodbo.

- **Sestavite** preprosto zgodbo, ki povezuje vrtnarska dejanja z razvojem rastlin (sonce, voda, rastne faze).
- **Razmislite** o izzivih ali uspehih in jih povežite z resničnimi vrtnarskimi izkušnjami.
- **Načrtujte** en majhen naslednji korak na njihovi vrtnarski poti na podlagi zgodbe, ki jo ustvarijo.

**Ključni pojmi:** rastne faze, potrebe rastlin, sezonski ritmi, rutina nege, opazovanje, refleksija

#### Razvoj kompetenc:

- **Samorefleksija:** razumevanje osebne motivacije in gradnja čustvene povezave z učenjem.
- **Pripovedovalske spretnosti:** izražanje izkušenj v preprostih pripovedih, koristno za učence z nižjo stopnjo pismenosti.
- **Motivacija in odpornost:** spreminjanje neuspehov v pomembne zgodbene trenutke.

### Pripoved

**Kavelj** (zgodba/kontekst): »Vsak vrt skriva zgodbo. V tem scenariju boste ustvarili prvo poglavje svojega vrtnarjenja tako, da izberete rastlino, ji daste namen in opišete, kako raste pod vašo oskrbo. Vsaka opravljena naloga odklene nov del zgodbe.«

### Vloga

**Vrtnar pripovedovalec zgodb:** nekdo, ki goji tako rastlino kot pripoved, pri čemer uporablja domišljijo in opazovanje.

### Izziv

Učenci izberejo eno rastlino (paradižnik, baziliko, meto, solato ali sobno rastlino) in sestavijo preprosto zgodbo v treh delih:

- Poglavje 1: "Kaj gojim?"
- Poglavje 2: "Kaj potrebuje moja rastlina?"
- Poglavje 3: "Kako se sčasoma spreminja?"
- Vsako poglavje vključuje kratek poziv ali nalogo, povezano z e-priročnikom.

### Način igranja in dinamika

**Osnovni mehanizem:** vodeno gradnjo zgodbe

- Igralci izberejo karto rastline in odgovorijo na kratka navodila.

- Lahko naložijo fotografijo, narišejo preprosto obliko ali izberejo ikone za ponazoritev vsakega poglavja.
- Zgodba se samodejno sestavi na preprosto ilustrirano stran.

#### **Povratne zanke:**

- **Novo poglavje odklenjeno:** vsak pravilen ali premišljen odgovor razkrije naslednji del zgodbe..
- **Positive reinforcement:** nežni namigi, kot so »vaša rastlina obožuje to izbiro« ali »odličen razmislek«.
- **Vizualni indikator rasti:** ilustracija rastline se z vsakim zaključenim korakom nekoliko bolj poglobi.

### **Zmagovalno stanje**

Dokončanje celotne zgodbe v treh poglavjih in ustvarjanje preprostega »vrtnega dnevnika«.

**Nagrada:** prenosljiv list z zgodbami (PDF), ki ga lahko učenci shranijo ali dopolnijo med prihodnjimi delavnicami.

### **Strategija vključenosti in dostopnosti**

- **Primerno za učence z nizko stopnjo pismenosti:** namesto pisanja uporablja ikone, zvočne pozive in neobvezno risanje.
- **Čustveno podporno:** spodbuja izražanje brez obsojanja; napake postanejo trenutki zgodbe.
- **Nizka relevantnost virov:** zgodba se osredotoča na preproste, poceni rastline, ki jih lahko goji vsak.
- **Kulturno prilagodljivo:** učenci lahko po potrebi izberejo kulturno pomembne rastline.

### **Smernice za facilitatorico/ja izvedbe**

#### **Priprave**

- Učencem zagotovite tiskane ali digitalne kartice rastlin, med katerimi lahko izbirajo.
- Predstavite idejo »vrtnega dnevnika« ali osebne refleksije.

#### **Med igro**

- Spodbujajte ustvarjalnost in učence prepričajte, da zgodbe niso nujno popolne.
- Pomagajte udeležencem povezati zgodbene trenutke z resničnim znanjem o vrtnarjenju iz e-Zbirka orodij priročnika.

## Vprašanja za povzetek

- "Kateri del vaše zgodbe se je zdel najbolj resničen glede na vašo lastno izkušnjo?"
- "Kako so potrebe vaše rastline oblikovale zgodbo, ki ste jo povedali?"
- "Katero naslednje poglavje bi želeli napisati v resničnem življenju?"

## Poziv k dejanju v resničnem življenju

Povabite učence, da doma ali na skupnostnem vrtu vzgojijo pravo »pravilčno rastlino« in tedensko dokumentirajo njeno rast z opombami ali fotografijami.

## 8. Naslednji koraki

Teh pet scenarijev lahko služi kot prototipi, ki jih je treba razviti in preizkusiti z odraslimi učenci. Povratne informacije iz teh pilotnih projektov bodo pomagale izboljšati mehaniko, vizualne elemente in funkcije dostopnosti pred popolno integracijo v ekosistem e-učenja InclusiGardens. S testiranjem želimo meriti ne le angažiranost uporabnikov, temveč tudi dejanske vedenjske spremembe – kar dokazuje, da lahko igrivo učenje spodbuja resnično trajnost. Z povezovanjem gamifikacije z dejanji v resničnem življenju, *InclusiGardens* spreminja mikro vrtnarjenje v skupno, dolgoročno pot do bolj zelenih mest.

## Reference & viri

- Bates, Anthony William (Tony). 2022. "Emerging Technologies." In Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning, 3rd ed. Vancouver, BC: Tony Bates Associates Ltd. <https://pressbooks.pub/teachinginadigitalagev3m/chapter/8-7-emerging-technologies/>.
- Bradler, Annabelle M., and EVRgreen Studio. 2024. "Forest Garden." EVRgreen Studio. <https://evrgreenstudio.com/forestgardengame/index.html>.
- Carr, D., H. Taylor, R. Hunt, and T. Mejia. 2014. "Gamification and Adult Literacy." Report of Literacy Link South Central's Job Creation Partnership Project. Literacy Link South Central. <https://web.archive.org/web/20170113205636/http://www.llsc.on.ca/sites/default/files/Gamification%20and%20Adult%20Literacy.pdf>.
- Desjardins, Richard. 2015. "Participation in Adult Education Opportunities: Evidence from PIAAC and Policy Trends in Selected Countries." Background Paper for the Education for All Global Monitoring Report 2015. Paris: UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232396>.
- Education Express. 2022. "What Does Co-Design Really Mean?" Education Express (blog), UTS. <https://educationexpress.uts.edu.au/blog/2022/01/10/what-does-co-design-really-mean/>.
- Edyoucated. 2022. "The Power of Gamification in Continuing Education." Edyoucated Blog. <https://edyoucated.org/en-us/blog/gamification-in-continuing-education>.
- Electronic Platform for Adult Learning in Europe (EPALE). 2019. "Gamification in Adult Learning: Expectations vs Reality." <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/gamification-adult-learning-expectations-vs-reality>.
- Electronic Platform for Adult Learning in Europe (EPALE). 2023. "Gamification in Adult Learning." <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/gamification-adult-learning>.
- Electronic Platform for Adult Learning in Europe (EPALE). 2024. "Benefits and Tips: Gamification in Digital Learning." <https://epale.ec.europa.eu/en/content/benefits-and-tips-gamification-digital-learning>.
- Elsawah, Wafaa. 2025. "Exploring the Effectiveness of Gamification in Adult Education: A Learner-Centric Qualitative Case Study in a Dubai Training Context." International Journal of Educational Research Open 9: 100465. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2025.100465>.
- Fantazir, Kirsten, and Murray Bartley. 2021. "Role-Playing Gamification Technologies with Adult Learners." Imagining SoTL 1: 3–24. <https://mrujs.mtroyal.ca/index.php/is/article/view/520>.
- GDL Project. 2023. "Gamification of Digital Learning." <https://gdl-project.eu/>.
- Kostas, Apostolos, George Koutromanos, and Ioanna Lagopati. 2025. "Gamification in Online Adult Learning: A Systematic Literature Review." Journal of Information Technology Education: Research 24: 1–34. <https://doi.org/10.28945/5549>.

- O'Donnell, Frances. 2022. "Gamification in Adult Education." Teachnet (blog). March 28, 2022. <https://teachnet.ie/gamification-in-adult-education/>.
- Por, Fei Ping, Christina Sook Beng Ong, Siew Keow Ng, and Arathai Din Eak. 2025. "A Bibliometric Analysis on Gamifying Adult Learning: Past, Present and Future Trends of Learner-Centered Pedagogies." *Interactive Technology and Smart Education* 22 (1): 43–60. <https://doi.org/10.1108/itse-11-2023-0226>.
- Šimko, Oliver. 2014. "Gamification – Creating Engaging Learning Communities." *Adult Education and Development* 81. <https://www.dvv-international.de/en/adult-education-and-development/editions/number-81/articles/gamification-creating-engaging-learning-communities>.
- Smith, Mark K. 2010. "Participation in Learning Projects and Programmes." *The Encyclopedia of Informal Education*. <https://infed.org/dir/welcome/participation-in-learning-projects-and-programmes/>.
- Watsjold, Bjorn K., Michael Cosimini, Paulius Mui, and Teresa M. Chan. 2022. "Much Ado about Gaming: An Educator's Guide to Serious Games and Gamification in Medical Education." *AEM Education and Training* 6 (4): e10794. <https://doi.org/10.1002/aet2.10794>.

## Dodatek: Izbor projektov Erasmus+, povezanih z igrifikacijo

Projekt	Sektor	Platforma EPR
The Power of Gamification	ADU	<a href="#">[link]</a>
Games4You	ADU	<a href="#">[link]</a>
GamifiedEd: Gamification in adult education	ADU	<a href="#">[link]</a>
Gamification of eco-friendly habits in adult education	ADU	<a href="#">[link]</a>
Social Inclusion Through Gamification in Education	ADU	<a href="#">[link]</a>
Skills For Employment: Acquiring employment skills in adult education through gamification	ADU	<a href="#">[link]</a>
Gaming in action - Engaging Adult Learners with Games and Gamification	ADU	<a href="#">[link]</a>
EDU-GameBox	ADU	<a href="#">[link]</a>
Learning through Gamification - Integration of the vulnerable groups	ADU	<a href="#">[link]</a>
Preparing refugees and asylum seekers for European civic and democratic values, environmental protection and the use of digital tools through visual language and gamification	ADU	<a href="#">[link]</a>
Improving adult education resources based on gamification, promotion of participation and collective management of the commons	ADU	<a href="#">[link]</a>
Gamification Activities and Methods for the Elderly's Support	ADU	<a href="#">[link]</a>
Promoting the Transition to Active Life through Gamification and Game-Based Learning	ADU	<a href="#">[link]</a>
AduGames	ADU	<a href="#">[link]</a>
Improving adult digital literacy through innovative gamified blended learning	ADU	<a href="#">[link]</a>
Digital education for adults and adult educators in e-government access through context-based gamified scenarios	ADU	<a href="#">[link]</a>



# Strategije igrifikacije

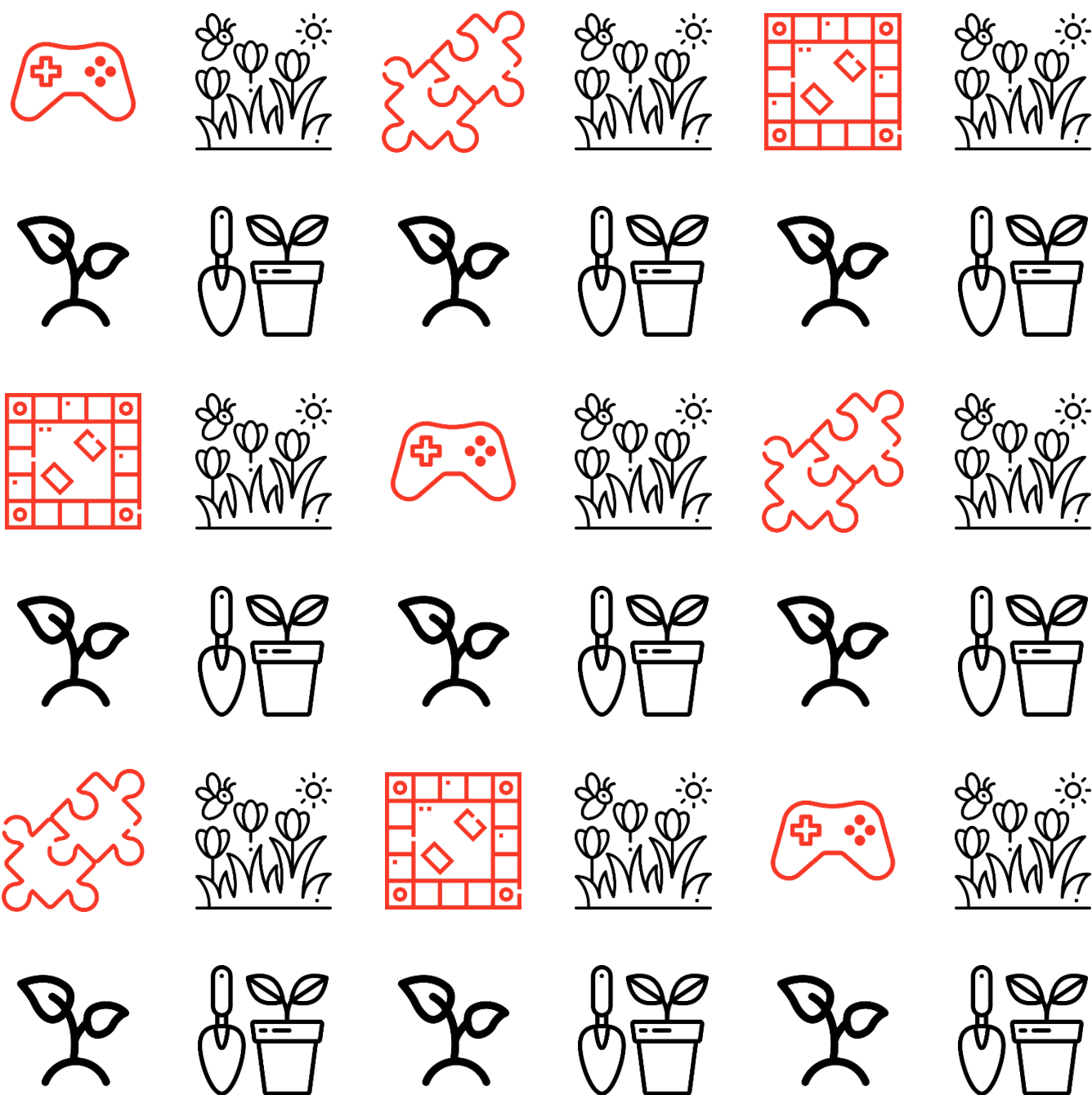
Spletna različica dokumenta  
je na voljo **tukaj**.



Delite svoje povratne informacije  
**tukaj**.



Vrtnarjenje je postalo zabavno!



Ta dokument predstavlja dinamičen nabor virov, namenjenih krepitvi angažiranosti in motivacije v izobraževanju o trajnostnem razvoju. Vključuje praktični vodnik za vzgojitelje o izvajanju igralnih mehanik in pet vnaprej pripravljenih scenarijev iger, povezanih z e-orodjem InclusiGardens, ki učenje spreminjajo v interaktivno in igrivo izkušnjo, ki spodbuja pozitivne vedenjske spremembe. Ta orodja, razvita s soustvarjanjem s ciljnimi skupinami in strokovnjaki, so posebej prilagojena opolnomočenju ranljivih odraslih učencev, s čimer postane izobraževanje o trajnostnem urbanem vrtnarjenju dostopnejše in privlačnejše za različne učne sloge.