# O IGRI

Animirani interaktivni časovni trak Davorin Jenko je primer igrificiranega elektronskega učnega gradiva (izobraževalne igre), ki je nastal na OŠ Davorina Jenka Cerklje na Gorenjskem v okviru projekta Erasmus+ predvsem z željo prilagoditi učna gradiva, nazorno predstaviti kompleksno zgodovinsko dogajanje in približati kulturno dediščino mladim, vajenim e- in mobilnih oblik komunikacije in interakcije. Trenutni izdelek je prototip oz. je v alfa fazi.

# Namen

Čas je že sam na sebi abstrakten pojem, ki si ga skušamo približati z različnimi koncepti; zgodovinski čas, ki nam je izkušenjsko nedosegljiv, kvečjemu napolnjen z različnimi – pogosto nepovezanimi – podatki in zgodbami, je abstrakten še toliko bolj. Kompleksno 19. stoletje, čas velikih družbenih sprememb pod vplivom liberalnih in nacionalnih gibanj ter izrazitim razvojem tehnologije in industrije, je – ne le mladim – težko dojemljiv kot celota. Zato ga skušamo, zelo poenostavljeno sicer, prikazati skozi življenje Davorina Jenka, človeka, ki je preživel dobršen del tega stoletja in bil priča preobrazbi sveta. Skozi njegovo življenjsko zgodbo želimo torej bolj celostno (in z modernim pedagoškim izrazom medpredmetno) predstaviti 19. stoletje.

Drug namen je povezan z razvojem elektronskih gradiv, aplikacij in novih možnosti, ki jih s tem tudi v izobraževanju pridobimo. V okviru Erasmus+ projekta smo sodelujoči spoznavali različne možnosti uporabe novih aplikacij ter igrifikacije v šoli. Časovni trak tako ponudi in predstavlja različno paleto nalog v elektronski obliki: kviz, anagram, razvrščanje besed, dopolnjevanje besedila in slike, povezovanje besedila in slik, enostavni interaktivni zemljevid, igre vlog, sestavljanje skladbe …

Poleg posameznih tipov nalog animirana igra ponudi doživetje: z zgodbo, slikami, zvočnimi efekti in glasbo, vsaj delno »živimi« osebami, ki – mimogrede predstavljajo našo kulturno dediščino – pritegne uporabnika v spoznavno izkušnjo.

S svojo enostavnostjo je primerna učencem že na razredni stopnji, s svojo igrivostjo in posebnim pristopom do učne snovi pa vsekakor zanimiva tudi starejšim učencem in celo odraslim.

# Vsebina

Igra se začne z rojstvom Davorina Jenka l. 1835. Bodoči skladatelj potem potuje po svoji življenjski poti preko Kranja, Ljubljane, Trsta, Dunaja, Pančeva, Beograda, Prage in se pred smrtjo vrne v Ljubljano. Na tej poti ne spoznava le krajev, ampak tudi osebe, ki so močno vplivale na življenje in spreminjale svet 19. stoletja: Janez Puhar mu omogoči fotografiranje krajev in prijateljev, France Prešeren vpliva na nacionalno zavest Slovencev, Martin Krpan jim vpliva samozavest, Charles Darwin pretrese predstave o nastanku sveta in razvoja človeka, Nikola Tesla in Thomas Alva Edison dobesedno razsvetljujeta svet in poganjata nove in nove aparate … Davorin Jenko je na svoji poti priča nekaterim pomembnim dogodkom svojega časa: revolucionarnemu letu 1848 in pomladi narodov, nastanku novih držav, pospešeni industrializaciji, začetku prve svetovne vojne, ko se njegova pot in naša animirana igra tudi zaključi.

### Zgodovinska dejstva

Interaktivni časovni trak Davorin Jenko predstavlja 19. stoletje in temelji na zgodovinskih dejstvih; seveda pa se vsi dogodki niso v resnici zgodili oz. se niso zgodili povsem tako, kot so predstavljeni v igri – je pa povsem možno, da bi se. Ko je Jenko namreč začenjal šolanje v Ljubljani, se je Prešeren res selil v Kranj zaradi novega delovnega mesta; ravno v tistem času je Avstrijska monarhija gradila Južno železnico in ko je Davorin bival v Trstu, je Levstik izdal Martina Krpana; v času študija na Dunaju je Darwin izdal svojo znamenito knjigo o nastanku in razvoju vrst; ko je Jenko delal v Srbiji, so Tesla, Edison, Marconi, Bell svetu priskrbeli nove izume … Igra torej vsebuje resnične kraje, dogodke in osebnosti, a pestro zgodovinsko obdobje bolj živo spoznamo s pomočjo namišljenih srečanj in pogovorov.

# Avtorji

Idejna zasnova in scenarij: Boštjan Kernc

Ilustracije: Sandra Sever

Tehnična obdelava: Boštjan Mohorič

Animacija: Adam Prestor

# Viri

Slike, fotografije in zvok smo pridobili tudi iz naslednjih brezplačnih virov na spletu (*potrebna dovoljenja bomo pridobili do javne uporabe igre (beta verzija*):

-

-

-