



Metodologia Didattica Com4AgriPlant

Daniel Pittl

1 Agricultural institute of Slovenia

2 UAB Theoria (Xwhy)

3 Asociacion Caminos - Asociacion para el Intercambio education y desarrollo social

4 Land Impresa Sociale s.r.l.

5 Euracademy Association

6. Izobrazevalni center Geoss d.o.o.



Co-funded by
the European Union

Informazioni sul prodotto

Convenzione di sovvenzione n.	
Acronimo del progetto	Com4AgriPlant
Titolo del progetto	Comics for Promoting Plant-Based Agriculture
Durata del progetto	30 mesi – 31/12/2022 - 30/06/2025
WP	<i>WP3 - Com4AgriPlant learning methodology and innovative toolkit</i>
Stato	<i>Documento Finale</i>
Organizzazione partner responsabile	<i>Asociación Caminos</i>
Data di pubblicazione	01/25

Coordinatore del progetto

Nome	
Organizzazione	Izobraževalni center Geoss d.o.o.
Email	projekti@ic-geoss.si

Indice

1	Introduzione.....	4
2	I vantaggi dell'apprendimento visivo.....	5
3	I fumetti come strumento di apprendimento	8
4	Applicazione pratica del Toolkit di Com4Agriplant.....	11
4.1	Struttura e formato del Toolkit.....	11
4.2	Modalità di utilizzo in contesti di apprendimento formali	12
4.3	Modalità di utilizzo in contesti di apprendimento informali	13
5	Consigli e suggerimenti.....	14
6	Adattamento delle storie a fumetti per un pubblico specifico	15

1 Introduzione

Uno dei principali risultati del progetto Com4AgriPlant è costituito dalla creazione di una serie di storie a fumetti e del Toolkit volti a sensibilizzare sull'utilità e sull'importanza della agricoltura a base vegetale e dell'alimentazione a base vegetale. Il presente documento è associato al toolkit e può essere adoperato in contesti educativi, in quanto fornisce delle informazioni preziose sul suo utilizzo.

I temi della agricoltura a base vegetale e dell'alimentazione a base vegetale sono essenziali, poiché ci permettono di affrontare uno dei principali problemi della nostra società: l'industria agroalimentare è, infatti, una delle principali cause della distruzione ambientale e del cambiamento climatico. Promuovere un sistema produttivo e un'alimentazione a base vegetale significa, dunque, aumentare il consumo di alimenti vegetali nell'alimentazione umana. Così facendo, è possibile limitare l'assunzione di prodotti di origine animale la cui produzione ha un forte impatto sull'ambiente, e quindi ridurre i danni causati dall'industria agroalimentare.

Riteniamo che sia opportuno spiegare in questa sede che cosa intendiamo per agricoltura a base vegetale ed alimentazione a base vegetale allo scopo di comprendere appieno gli obiettivi delle storie a fumetti e delle unità di apprendimento e scoprire come impiegare al meglio questi strumenti. La agricoltura a base vegetale consiste nella produzione di alimenti di origine vegetale, naturali o processati, provenienti da coltivazioni destinate esclusivamente all'alimentazione umana. L'alimentazione a base vegetale è, a sua volta, un regime alimentare che prevede il consumo di prodotti derivati dalle piante (o funghi) come alternativa a quelli di origine animale, come carne, uova, latticini, ecc. È giusto specificare, tuttavia, che il nostro obiettivo non è quello di eliminare del tutto i prodotti di derivazione animale, poiché siamo consapevoli che, al di là delle opinioni più diffuse, la questione è particolarmente complessa. Ad ogni modo, la riduzione della produzione e del consumo di alimenti di origine animale è sempre auspicabile per preservare il nostro pianeta.

Il contenuto delle storie a fumetti e delle varie unità ha lo scopo di sensibilizzare su questi temi, coinvolgere le persone nel processo di apprendimento e fornire del materiale didattico accessibile per educare e informarsi sulle questioni complesse prese in esame dal progetto. Inoltre, distribuisce consigli utili e affidabili a chi decide di passare alla agricoltura a base vegetale o di seguire un'alimentazione a base vegetale.

2 I vantaggi dell'apprendimento visivo

Gli studi sul processo di apprendimento sembrano essere concordi nell'affermare che gli esseri umani imparano adottando diversi stili di apprendimento, ovvero delle modalità e delle tecniche che permettono loro di assimilare e rielaborare meglio le informazioni per integrarle alle proprie conoscenze. I soggetti che, ad esempio, hanno uno stile di apprendimento uditivo riescono ad immagazzinare meglio le informazioni attraverso l'ascolto, o utilizzando delle tracce audio come supporto alla memorizzazione. Chi, invece, ha uno stile di apprendimento visivo riesce a comprendere meglio le informazioni quando queste sono presentate sotto forma di immagini. In questo caso non si fa esplicito riferimento ai testi, bensì all'uso di segni visivi, quali grafici, linee del tempo, accostamenti di immagini o, come nel caso di questo progetto, fumetti.

Sebbene non tutte le persone riescano a sfruttare ciascuno stile di apprendimento nella stessa misura, la maggior parte di loro si serve di un mix di strategie per acquisire informazioni, sia per ragioni pratiche (non tutte le informazioni sono sempre disponibili nella forma che si predilige), sia perché spesso si fa più fatica ad apprendere in contesti particolarmente monotoni. Possiamo quindi affermare che gli esseri umani, pur avendo uno stile di apprendimento prediletto, tendono a sfruttare più strategie e non si limitano ad attenersi a una sola modalità.

L'apprendimento visivo è ampiamente adottato in diversi contesti di apprendimento, sia nel sistema educativo, che nella vita di ogni giorno. Ciò non avviene soltanto perché questo è il metodo solitamente preferito dalle e dagli studenti (è, infatti, associato all'organo di senso più sviluppato), ma perché comporta una serie di vantaggi difficili da ottenere altrimenti. Che sia attraverso l'uso di immagini nei libri di testo, fotografie sui giornali, documentari televisivi, o cartelloni pubblicitari, l'apprendimento visivo è uno dei metodi di trasmissione delle informazioni più utilizzati.

Uno dei maggiori vantaggi dell'apprendimento visivo è costituito, ad esempio, dal fatto che consente di trasmettere una grande quantità di informazioni in un lasso di tempo anche molto limitato. Permette, infatti, di semplificare situazioni e contesti complessi utilizzando dei supporti più semplici e facili da rielaborare.

Pensiamo, ad esempio, al tempo che richiederebbe descrivere il contesto e l'atmosfera di una storia. Nel caso di un testo bisognerebbe leggere molte righe e avremmo bisogno di molto più spazio se dovessimo aggiungere ulteriori dettagli per dare maggiore profondità al racconto. Proviamo a immaginare degli alberi dalle forme contorte, una nebbia fitta, un'atmosfera inquietante; magari anche il gracchiare dei corvi, in un silenzio altrimenti angosciante; il cuore dell'eroina o dell'eroe che batte all'impazzata mentre attraversa questa foresta spettrale adorna soltanto di sottili strati di bruma.

Adesso immaginiamo di trasporre questa serie di suggestioni in immagini: basterebbero un paio di strisce oppure una breve sequenza di un film per ritrarre la foresta, i corvi, lo stato d'animo della nostra eroina o del nostro eroe. Creando un racconto per immagini potremmo cogliere con un solo

sguardo le informazioni che abbiamo tentato di trasmettere attraverso espressioni e giochi di parole, sebbene questa modalità probabilmente richiederebbe più tempo e risorse (non è possibile, infatti, disegnare o filmare da soli una scena solo a fini dimostrativi).

Alcune persone potrebbero obiettare dicendo che lo stile uditivo presenta anche dei vantaggi. Ad ogni modo appare difficile condensare la stessa quantità di informazioni nei contenuti audio. Questi supporti, infatti, ci permettono di riprodurre i suoni, ma dovremmo comunque descrivere a parole tutto ciò che non è possibile sentire. È molto più semplice far "sentire" un "silenzio" nell'immagine di una foresta brumosa che descrivere a voce un lampo o la forma degli alberi.

La rappresentazione visiva garantisce, inoltre, una maggiore universalità. Per riuscire a comprendere le parole, infatti, occorre parlare una lingua comune. Una persona che non comprende l'italiano non potrebbe riuscire ad afferrare il significato della descrizione che abbiamo riportato qui sopra. L'immagine di una foresta brumosa, popolata da corvi col becco spalancato e il volto ansioso della persona che la attraversa non presenta, invece, particolari problemi. È possibile che questa raffigurazione non riesca a catturare appieno l'attenzione di una persona che non ha particolare familiarità con determinate condizioni atmosferiche, con quel tipo di vegetazione oppure con la simbologia dei corvi. Ad ogni modo queste informazioni appaiono comunque più accessibili a una più ampia fetta di persone nella loro forma grafica rispetto a qualunque altro supporto che si affidi perlopiù alla forma scritta. Proprio per questo, le istruzioni per il montaggio di aziende internazionali come IKEA, o quelle sulle operazioni di emergenza sugli aerei si avvalgono di pittogrammi o disegni. L'assenza di parole da decodificare, la presentazione concisa e la velocità con la quale chi guarda può riuscire a capire come comportarsi è comoda nel primo caso, fondamentale nel secondo.

È pur vero che molti contenuti grafici presentano comunque degli elementi testuali. Basti pensare ai grafici, ai fumetti, alle pubblicità o ai film in cui è comune l'uso di testo o del sonoro. Tuttavia, in questi supporti l'elemento visivo riesce a condensare comunque le informazioni, accorciando il tempo necessario per l'interpretazione. Immaginiamo un cartello che raccomanda di rispettare i limiti di velocità per tutelare la sicurezza stradale con su raffigurata un'auto schiantata contro il ciglio della strada accompagnata da un breve testo "Fare tardi non è la cosa peggiore che possa capitarti". Chi lo guarda dovrà ovviamente essere in grado di leggere lo slogan e comprenderne le implicazioni, tuttavia basterà dare uno sguardo all'immagine per capire velocemente il senso del messaggio. Le possibili conseguenze appariranno immediatamente chiare senza bisogno che chi è al volante distolga troppo l'attenzione dalla guida.

Tra gli altri vantaggi possiamo anche annoverare il fatto che il materiale visivo può aiutare chi apprende ad approcciarsi più facilmente alle informazioni presentate e a cogliere connotazioni che sarebbero state difficilmente apprezzabili altrimenti. Delle belle illustrazioni, in grado di evocare associazioni di idee ed emozioni, consentono sia di trasmettere un messaggio efficace sia di essere ricordate più facilmente. Torniamo all'immagine dell'incidente d'auto: la figura avrebbe potuto rievocare delle associazioni mentali e suscitare una risposta emotiva ancora più forte, se l'illustratore avesse deciso di aggiungere delle macchie o delle scie di sangue inquietanti. Esistono

già diversi esempi di questa tecnica: le fotografie disturbanti che in molti Paesi vengono riportate sulle confezioni di sigarette e di altri prodotti derivati dal tabacco al posto dei semplici messaggi che, sebbene avvertano il consumatore del rischio di tumori, non generano la stessa risposta di viscerale disgusto in chi le guarda.

Di seguito riportiamo i principali vantaggi dell'apprendimento visivo:

1. **coinvolgimento** - le immagini sono visivamente accattivanti e riescono ad attirare meglio l'attenzione di chi apprende rispetto ai materiali prevalentemente testuali. La combinazione di testo e immagini rende l'apprendimento più piacevole e coinvolgente;
2. **semplificazione di concetti complessi** - i materiali visivi, come i video o i fumetti, riescono a semplificare concetti complessi riuscendo a rendere idee complicate o astratte più facili da comprendere;
3. **apprendimento multimodale ed elaborazione cognitiva** - alcuni contenuti, come i fumetti, combinano elementi visivi e verbali, assecondando più di uno stile di apprendimento. Alcune persone riescono a memorizzare meglio le informazioni che vengono presentate per immagini, mentre altre preferiscono leggere un testo. Lo stile del fumetto offre un certo equilibrio tra le varie modalità. I video, ad esempio, sono costituiti da elementi visivi e sonori. Questa combinazione può potenziare la capacità di pensiero critico e favorire una comprensione più profonda;
4. **accessibilità** - il materiale grafico riesce a superare le barriere linguistiche e ad essere accessibile a un numero maggiore di persone, tra cui quelle con disturbi dell'apprendimento. La capacità di condensare le informazioni può risultare utile anche quando si ha poco tempo a disposizione;
5. **possibilità di creare un legame emotivo** - le immagini riescono a suscitare emozioni attraverso la narrazione visiva. Instaurando un legame emotivo con il materiale chi impara si sente più motivato a entrare in contatto e a memorizzare le informazioni.

3 I fumetti come strumento di apprendimento

Nell'ambito del progetto Com4Agriplant abbiamo scelto di utilizzare il fumetto come contenuto visivo. Nel capitolo precedente abbiamo già preso in esame i punti di forza di questo mezzo espressivo. Le storie a fumetti, infatti, si servono del potere delle immagini, ma riescono a conferire loro ulteriore forza grazie all'aggiunta di determinate qualità che permettono loro di distinguersi.

Uno dei principali vantaggi del fumetto è quello di consentire a una storia di svilupparsi nel tempo. L'accostamento di diverse strisce, infatti, ci permette di mostrare una sequenza temporale e di riprodurre una situazione nel momento stesso in cui si sviluppa, evitando di soffermarci su un unico istante come nel caso di un'immagine fissa. Grazie ai fumetti possiamo raccontare storie più complesse, e quindi rappresentare narrazioni più avanzate con salti nel passato o nel futuro. Questa qualità è molto importante dal momento che fa sì che il fumetto possa divenire una complessa storia per immagini, una caratteristica che hanno solo i film che, tuttavia sono molto più difficili e costosi da realizzare. I fumetti, infatti, sono la forma di narrazione visiva più semplice da creare, distribuire e consumare.

Il fatto che le storie a fumetti contengano di per sé una linea narrativa costituisce un ulteriore vantaggio di questa forma espressiva. I fumetti, infatti, possono sfruttare la possibilità di condensare molte informazioni nelle immagini, come descritto in precedenza, raccontando però un'intera storia grazie alla successione delle varie strisce. Come abbiamo visto nel capitolo precedente, è possibile, dunque, condensare le informazioni all'interno delle immagini che poi vengono associate a brevi testi per i dialoghi, i monologhi interiori dei personaggi o la voce narrante. Così facendo possiamo ridurre il numero di parole, il che costituisce un vantaggio per chi legge (e, di conseguenza, per l'artista che desidera far cogliere il proprio messaggio).

I fumetti consentono di raccontare storie più complesse rispetto alle singole immagini. È possibile, inoltre, aggiungere ulteriori informazioni, sfumature e osservare un'evoluzione nel corso del racconto. Ad esempio, le storie a fumetti contenute nel Toolkit di Com4Agriplant ci consentono di osservare le interazioni tra i personaggi ed i loro pensieri man mano che questi vengono elaborati. Possiamo vedere Peter mentre impara a conoscere il mondo della agricoltura a base vegetale ed assistere alle varie discussioni nel corso delle quali le argomentazioni vengono presentate in maniera coerente e ben congegnata. Le strisce ci consentono, inoltre, di osservare la crescita dei personaggi, il loro cambio di atteggiamento, i progressi delle loro iniziative e i risultati delle azioni che hanno intrapreso in precedenza. Nel capitolo precedente abbiamo fatto riferimento al cartellone contro l'eccesso di velocità, l'immagine dell'auto distrutta a seguito di un incidente crea una storia nella mente dell'osservatore a cui spetta, però, il compito di pensare a quello che è

successo. Quell'immagine funziona solo se diamo per scontato che chi osserva sia consapevole di cosa abbia potuto causare quell'incidente, di ciò che suggerisce. La storia che dobbiamo rielaborare per interpretarla correttamente è minima.

Soltanto attraverso la più dettagliata progressione narrativa del fumetto è possibile raccontare una storia più complessa.

Al tempo stesso, l'interpretazione delle immagini riveste una funzione importante nel fumetto poiché consente a chi legge di acquisire le informazioni che sono state trasposte in figure a partire da un testo. Gli effetti di questo processo sono molteplici. Le immagini vengono decodificate insieme al testo ma, come abbiamo visto nel capitolo precedente, in maniera più veloce. In questo modo è possibile seguire una linea narrativa con maggiore rapidità rispetto a un racconto scritto, dal momento che chi legge deve interpretare tutte le informazioni man mano che scorre il testo, paragrafo per paragrafo.

Inoltre, la velocità del processo di interpretazione delle immagini consente di dare maggiore risalto al messaggio. Dal momento che l'immagine rende più accessibili alcune informazioni, chi legge può dedicare maggiore attenzione alle rimanenti parti testuali. Di solito non tutte le informazioni contenute in un testo hanno la stessa rilevanza ai fini del racconto. Nei testi scritti è possibile porre l'accento su determinati aspetti dando più spazio ai contenuti ritenuti importanti o ricorrendo a tecniche narrative più avanzate, riducendo al contempo le informazioni secondarie a frasi brevi. Così facendo chi legge avrà un quadro più chiaro di ciò che deve conoscere. Le storie a fumetti, invece, contengono delle immagini che descrivono situazioni e azioni di importanza secondaria, mentre riescono a porre l'accento su alcuni spunti attraverso il testo. Il lettore può così prestare maggiore attenzione a ciò che viene detto e pensato, anziché concentrarsi su informazioni puramente contestuali. Quando è necessario aggiungere ancora più enfasi, invece, interviene la voce narrante. Al contrario è possibile creare una striscia del tutto priva di parole, quando si desidera far sì che l'attenzione rimanga sulle immagini. Questi procedimenti consentono di far concentrare chi legge sul messaggio in sé, senza compromettere la linea narrativa della storia.

Sappiamo, infatti, che la linea narrativa è importante. Finora ci siamo concentrati sul linguaggio visivo del fumetto, ma non abbiamo ancora parlato della possibilità di utilizzare queste storie a fini educativi. Sebbene la maggior parte delle persone tenda ad associare il mondo dei fumetti a personaggi come Topolino o Superman e, dunque, possa dubitare che questi possano fungere da materiale didattico, è importante ricordare che le storie a fumetti possono affrontare argomenti profondi e seri ed essere creati a fini educativi su qualunque tema, proprio come le nostre storie a fumetti sulla agricoltura a base vegetale e l'alimentazione a base vegetale. Sono molti i romanzi grafici che trattano tematiche complesse, come *Maus* di Art Spiegelmann, o *Persepolis* di Marjane Satrapi, che trattano dell'Olocausto o della rivoluzione iraniana dal punto di vista biografico.

È possibile trovare numerosi esempi di fumetti educativi sul cambiamento climatico all'interno dell'Environmental Comics Database, sviluppato da Brianna Anderson, dottoranda in lingua e letteratura inglese all'Università della Florida. Il database contiene fumetti a tema ambientale e

suddivisi in base all'età del pubblico a cui sono destinati. L'obiettivo è quello di affrontare le tematiche ambientali in maniera coinvolgente e comprensibile non soltanto per bambine e bambini, ma anche per adolescenti e giovani.

L'inserimento di una linea narrativa comporta vantaggi e svantaggi. Tra questi ultimi, ad esempio, vi è la necessità di elaborare anche una trama, il che comporta un ulteriore sforzo sia da parte dell'autore sia da parte del lettore, che si ritrova a dover assimilare una quantità maggiore di informazioni. Tuttavia, se creata opportunamente, la narrazione presenta due chiari vantaggi: la possibilità che chi legge possa sentirsi coinvolto e riesca ad immedesimarsi nella storia. La narrazione non è costituita solo da informazioni asciutte ed essenziali, ma deve anche contenere un caso esemplificativo: la storia. Questa storia fornisce indicazioni sul contesto in cui le informazioni sono inserite, affinché queste possano essere interpretate correttamente e rendere il contenuto più vicino a noi, più facile da comprendere e, dunque, più coinvolgente. Ad esempio nelle scuole greche sono stati sviluppati dei fumetti sul greco antico a scopo educativo. Secondo gli autori stessi, in questo modo le e gli studenti possono avvicinarsi a questi testi in modo nuovo, poiché la prosa antica è presentata in una forma più accessibile e meno minacciosa. Gli elementi grafici permettono, infatti, a chi apprende, e soprattutto a chi ha uno stile di apprendimento visivo, di interpretare il testo, mentre la narrazione consente di instaurare un legame emotivo con la storia, rendendo così l'esercizio meno arido e più stimolante. In questo modo, una lingua morta come il greco antico diventa parte di un contesto più interessante e personalizzato.

4 Applicazioni pratiche del Toolkit di Com4Agriplant

Come detto in precedenza, nell'ambito del progetto Com4Agriplant è stato creato un Toolkit che ruota intorno all'utilizzo di storie a fumetti per illustrare i temi della agricoltura a base vegetale e dell'alimentazione a base vegetale attraverso il racconto di situazioni e temi differenti da parte di un gruppo di personaggi. Oltre ai 30 fumetti, sono state sviluppate delle unità di apprendimento, che contengono contenuti didattici sugli stessi argomenti, ma con ulteriori informazioni e suggerimenti di lettura che possono essere utilizzati quando si integrano i fumetti in diversi contesti di apprendimento.

4.1 Struttura e formato del Toolkit

Il toolkit di Com4Agriplant è composto da cinque moduli tematici suddivisi in varie unità di apprendimento. Di seguito sono riportiamo i titoli dei moduli:

- La agricoltura e l'alimentazione a base vegetale
- Che cos'è l'alimentazione a base vegetale
- Agricoltura biologica a base vegetale
- L'agricoltura a base vegetale in azione
- Marketing dei prodotti di origine vegetale



I moduli tematici sono connessi gli uni agli altri, così come le storie a fumetti che presentano uno sviluppo dei personaggi. Ciononostante, è possibile consultare i moduli e le unità didattiche separatamente allo scopo di approfondire determinati aspetti. Tale flessibilità è importante in quanto i moduli affrontano sia il tema della agricoltura a base vegetale che quello dell'alimentazione

a base vegetale e alcune persone potrebbero trovare troppo specialistiche o non provare alcuno interesse nei confronti delle unità dedicate al settore agricolo.

Ogni modulo si apre con un'introduzione generale sull'argomento. Quindi vengono presentati gli obiettivi di apprendimento stabiliti e un prospetto delle varie unità seguito dalle unità stesse, che variano da tre a sei.

Ciascuna unità di apprendimento si compone di:

- un'introduzione con la descrizione del tema trattato;
- i contenuti dell'unità, che forniscono una panoramica più completa della materia e approfondiscono i punti affrontati dalla storia a fumetti, nonché le informazioni chiave dell'unità, pensate per essere più brevi, concise e semplici da comprendere per i lettori interessati ad approfondire;
- letture di approfondimento, un elenco di link consigliati a chi intende approfondire ulteriormente l'argomento.

Ogni unità di apprendimento è inoltre collegata a una o più strisce a fumetti.

In generale il fumetto ha lo scopo di approfondire un aspetto trattato nell'unità di apprendimento. Tuttavia, suggeriamo di utilizzarlo per presentare la tematica in questione prima ancora di approfondire i vari contenuti del modulo.

Sebbene le storie a fumetti possano essere usate anche a parte per sensibilizzare sul tema, esse potrebbero risultare superficiali rispetto alla complessità dei contenuti trattati. È comunque possibile servirsi di questi strumenti per approcciare i temi proposti in contesti educativi.

4.2 Modalità di utilizzo in contesti di apprendimento formali

La maggior parte dei contenuti è stata pensata per contesti di apprendimento formali, dal momento che le unità possono essere utilizzate come materiale didattico per creare delle lezioni sui temi della agricoltura a base vegetale e delle diete a base vegetale. Tra i contesti di apprendimento in cui il Toolkit di Com4Agriplant può essere adoperato ricordiamo le università e i centri di formazione degli adulti, ma anche le scuole secondarie per quanto concerne lo studio di argomenti quali l'alimentazione a base vegetale. Il toolkit può anche essere utile in contesti di apprendimento non formale, ad esempio nell'ambito di iniziative di sensibilizzazione e i corsi di formazione per promuovere l'agricoltura e l'alimentazione vegane.

Il contenuto delle unità didattiche, in accordo con il nostro obiettivo di poter raggiungere e coinvolgere un pubblico più vasto, è volutamente mantenuto non troppo avanzato; sarebbe appropriato soprattutto per persone nuove al tema dell'agricoltura e della nutrizione a base vegetale o con un basso livello di conoscenza. È adatto soprattutto per una formazione di base su questo tema, dove i fumetti possono contribuire a suscitare interesse.

In generale, il contenuto può essere utile come contenuto principale supplementare di corsi e lezioni frontali, soprattutto in un contesto non formale, dove gli esercizi possono essere svolti con i partecipanti e i fumetti possono essere discussi insieme. Le unità di apprendimento nella loro struttura offrono una buona panoramica del contenuto e della struttura per l'insegnamento ai partecipanti, con un'introduzione attraverso il fumetto che porta a una parte informativa principale. La guida alla formazione in questo caso offre poi contenuti più attivi con esercizi di riflessione che possono essere svolti in gruppo o da soli per favorire il trasferimento delle conoscenze apprese alla vita quotidiana e l'applicazione.

Tuttavia, il materiale può anche essere utilizzato in modo ausiliario, consultando parti del Toolkit per l'integrazione (ad esempio solo i fumetti o solo le informazioni), per contribuire a sottolineare un curriculum altrimenti indipendente dal kit di strumenti.

Infine, un altro modo di utilizzare il toolkit potrebbe essere l'uso in un formato di apprendimento misto, in cui la natura del contenuto potrebbe essere utile come aggiunta di compiti di lettura online per i partecipanti da utilizzare al di fuori delle normali lezioni in modo autodidatta.

4.3 Modalità di utilizzo in contesti di apprendimento informali

Il Toolkit di Com4Agriplant è molto utile anche al di fuori dei contesti di apprendimento formali, poiché può fungere da materiale per lo studio autonomo o per campagne di sensibilizzazione. Le storie a fumetti, infatti, possono essere utilizzate per attirare l'attenzione sulle tematiche prese in esame. La complessità del toolkit è stata mantenuta a un livello tale per cui chi opera nel settore dell'agricoltura sarà in grado di comprendere in autonomia quasi tutte le nozioni presentate.

In questo caso, il Toolkit Com4Agriplant offre ai partecipanti una serie di fumetti che aiutano a comprendere gli argomenti trattati e le introduzioni ai vari temi, strutturati in modo facile, che possono essere ripresi dai lettori stessi. Il toolkit può essere utilizzato anche in combinazione con il curriculum formativo, che prevede attività e mezzi appropriati per presentare i contenuti ai partecipanti. Sugeriamo ai formatori e ai partecipanti autonomi di utilizzare il Toolkit nel modo che ritengono più opportuno per comprendere i contenuti del Curriculum e per aiutare a spiegarli.

Come nel caso dei contesti di apprendimento formali, anche qui è possibile scegliere in che modo utilizzare il materiale a seconda dell'ambiente e degli interessi del gruppo. In generale è possibile procedere per singoli capitoli e non è necessario seguire un ordine preciso. Consigliamo, tuttavia, la lettura del modulo 1 "La agricoltura a base vegetale e l'agricoltura a base vegetale" a chi non ha alcuna familiarità con l'argomento.

Tutti i materiali del toolkit sono disponibili gratuitamente sul nostro sito.

5 Consigli e suggerimenti

In linea generale il Toolkit può essere utile anche ai fini dello studio autonomo, per cui il supporto di insegnanti appositi potrebbe sembrare superfluo. In realtà, è auspicabile che le e gli insegnanti lavorino in classe sulle unità che ritengono utili affinché possano suggerire materiali di approfondimento o altri esercizi per fornire un quadro adeguato e assistere il processo di apprendimento.

Benché il partenariato abbia cercato di creare delle unità di apprendimento che possono essere studiate singolarmente, potrebbe comunque rivelarsi utile combinarle con altri temi o dare a chi partecipa al corso accesso anche agli altri argomenti, cosicché possa scegliere il percorso da seguire. Ci siamo infatti resi conto che chi usufruisce dei nostri contenuti preferisce avere accesso a tutti i fumetti e non solo a quelli che afferiscono alla singola unità.

Non è raro vedere stigmatizzato l'uso del fumetto in contesti educativi. Il nostro consiglio è comunque quello di mantenere una mentalità aperta e fiduciosa e di tentare. Come già detto in precedenza, l'uso del fumetto a scopi educativi si è dimostrato piuttosto efficace, anche con un pubblico più adulto, e noi siamo convinti che possa rivelarsi utile anche semplicemente per promuovere un dibattito o introdurre un dato argomento.

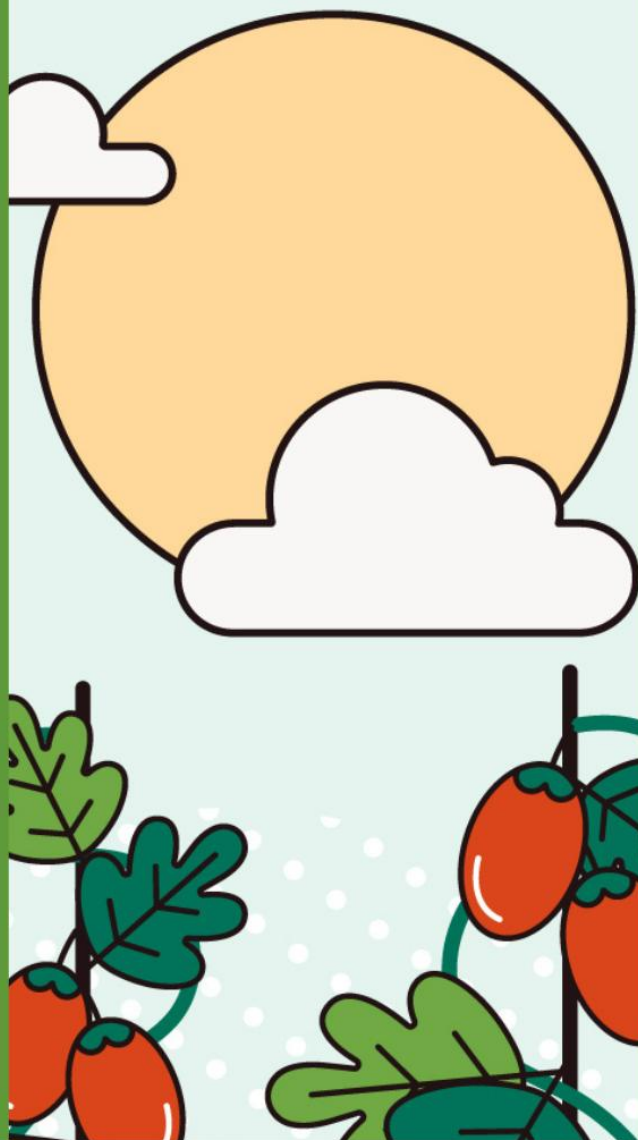
6 Adattamento delle storie a fumetti

per un pubblico specifico

Prima di utilizzare le storie a fumetti e il Toolkit, è necessario riflettere sul target a cui sono rivolti e valutare, quindi, se il contenuto necessita di eventuali modifiche. In questo caso, i cambiamenti da apportare possono essere vari.

Innanzitutto, occorre valutare se il pubblico di riferimento è costituito principalmente da **agricoltrici agricoltori**, interessati alle sezioni sulla agricoltura a base vegetale. In generale i prodotti del progetto sono destinati anche a **consumatrici e consumatori**, allo scopo di mostrare loro i vantaggi dell'alimentazione a base vegetale. Tuttavia, questi ultimi, che non hanno familiarità con l'ambito agricolo, possono comunque consultare i contenuti sull'agricoltura, pur trovandoli non pertinenti ai loro scopi. Quando si desidera utilizzare il Toolkit e le storie a fumetti in contesti educativi, bisogna inoltre determinare se il loro contenuto sia adatto del tutto o solo in parte al gruppo a cui sono rivolti. Ad esempio, nel caso in cui si intenda avviare un corso sull'alimentazione a base vegetale, è possibile tenere conto solo dei moduli 1 e 2.

L'età costituisce un altro elemento da tenere in considerazione al fine di apportare modifiche. Un pubblico più giovane potrebbe reagire diversamente ai contenuti del toolkit e del fumetto. Ad esempio il toolkit potrebbe rivelarsi inadatto in questo caso, dal momento che è rivolto principalmente a persone adulte che lavorano o desiderano lavorare nel settore agricolo. Le storie a fumetti, invece, potrebbero essere utili per far comprendere i temi trattati a un pubblico più giovane, ma, in tal caso, l'insegnante avrebbe il compito di fare una selezione dei materiali e scegliere quelli più appropriati.



Co-funded by
the European Union

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.