



Com4AgriPlant Učna metodologija

Daniel Pittl

1 Kmetijski inštitut Slovenije

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. Izobraževalni center Geoss d.o.o.



Co-funded by
the European Union

1. Informacije o rezultatih

Sporazum o dodelitvi sredstev št.	
Akronim projekta	Com4AgriPlant
Naslov projekta	Stripi za spodbujanje rastlinskega kmetijstva
Časovni okvir in trajanje projekta	30 mesecev - 31/12/2022 - 30/06/2025
Delovni paket	WP3 - Učna metodologija Com4AgriPlant in inovativna zbirka orodij
Status	Končna verzija
Odgovorni za WP	Asociación Caminos
Datum predložitve	5.8.2024

1. Koordinator projekta

Ime	
Organizacija	Izobraževalni center Geoss d.o.o.
E-pošta	projekti@ic-geoss.si

Kazalo vsebine

1	Uvod	4
2	Prednosti vizualnega učenja	5
3	Stripi kot učno orodje	7
4	Praktična uporaba zbirke orodij Com4Agriplant	9
4.1	Struktura in format zbirke orodij	9
4.2	Vključevanje v kontekste formalnega učenja	10
4.3	Vključevanje v kontekste neformalnega učenja	11
5	Nasveti in priporočila	12
6	Prilagoditev stripov za posebne ciljne skupine	13

1 Uvod

Eden od osrednjih rezultatov našega projekta je izdelava stripov in spremljajočih aktualnih vsebin v zbirki orodij za ozaveščanje o koristnosti in pomenu rastlinske prehrane in pridelave. Ta učna metodologija je bila ustvarjena kot pomoč ljudem pri uporabi naših stripov in zbirke orodij v izobraževalnih ustanovah ter pri tem, kako jih najbolje uporabiti.

Tematika rastlinske pridelave in potrošnje (ali prehrane) je pomembna, saj jo lahko obravnavamo kot pristop k pomembnemu vprašanju, s katerim se sooča naša družba: dejstvo, da je svetovna pridelava hrane eden največjih povzročiteljev uničevanja okolja in podnebnih sprememb. Zagovarjanje rastlinske pridelave in potrošnje hrane poskuša povečati delež neposrednega uživanja rastlin v prehrani ljudi, zmanjšati uživanje hrane živalskega izvora, ki ima bistveno večji vpliv na okolje, in tako zmanjšati splošno obremenitev našega planeta, ki jo povzroča pridelava hrane.

Za razumevanje ciljev naših stripov in učnih enot ter različnih načinov njihove uporabe želimo tudi tukaj opredeliti izraza rastlinska pridelava in potrošnja. Rastlinska pridelava se nanaša na pridelavo hrane iz pridelkov, ki se uporabljajo neposredno za prehrano ljudi v naravni ali predelani obliki, v nasprotju z gojenjem pridelkov, ki se uporabljajo kot krma za živino. Rastlinska potrošnja pa je prehrana, ki izhaja iz rastlin (ali gliv), v nasprotju z izdelki živalskega izvora, kot so meso, jajca, mlečni izdelki itd. Želimo pojasniti, da si pri našem zagovorništvu ne prizadevamo za popolno ukinitve proizvodnje ali potrošnje živalskega izvora, saj se zavedamo, da je poleg javnega mnenja zadeva tudi zelo kompleksna in da pristop "ena velikost za vse" ni izvedljiv. Vendar pa je pomembno, da zaradi ohranjanja okolja na splošno zmanjšamo tako proizvodnjo kot potrošnjo živalskega izvora.

Vsebina stripov in učnih enot je bila oblikovana tako, da pomaga ozaveščati o tem vprašanju, pritegniti učence in zagotoviti izobraževalcem in učencem enostavno gradivo o teh zapletenih vprašanjih ter uporabne nasvete o tem, kako doseči določene cilje, če se odločimo za rastlinsko kmetijstvo ali prehrano.

2 Prednosti vizualnega učenja

Teorije o učenju na splošno priznavajo, da je ljudi mogoče razvrstiti v različne učne stile, ki so običajno organizirani glede na to, kako oseba najbolje sprejema in obdeluje informacije, da jih vključi v svojo bazo znanja. Na primer slušni učenci naj bi se najbolje učili s poslušanjem informacij in uporabo zvočnih signalov za lažje pomnjenje znanja. Vizualni učenci najbolje razumejo informacije, če so predstavljene vizualno in jih lahko sprejmejo z vidom. To ne vključuje toliko branja kot vključevanje vizualnih namigov, kot so grafikon, časovnice, slike povezanih predmetov ali, kot se uporablja v tem projektu, stripi.

Čeprav ni vsak človek enako dober v vseh učnih stilih, večina ljudi pri svojem pristopu k pridobivanju znanja uporablja mešanico učnih stilov, in sicer iz pragmatičnih razlogov (vse informacije niso vedno na voljo v zelenem stilu), pa tudi zato, ker se pogosto spopadamo z monotonimi učnimi situacijami, če nam ni predstavljena določena raznolikost metodologije. Tako lahko rečemo, da smo ljudje v osnovi običajno generalisti s preferenco, ne pa učenci izključno enega samega stila.

Vizualno učenje se pogosto uporablja v različnih učnih situacijah v izobraževalnem sistemu in tudi v vsakdanjem življenju. Ne le zato, ker je eden od najbolj razširjenih učnih stilov (saj je povezan z najbolj razvitim človeškim čutilnim organom), temveč tudi zato, ker ponuja več prednosti, ki jih je težko ponoviti z drugimi pristopi k predstavitvi informacij. Naj gre za grafike v učbenikih, fotografije v časopisih, televizijske dokumentarce ali oglasne panoje, vizualno učenje je eden najpogosteje uporabljenih načinov posredovanja informacij.

Ena najpomembnejših prednosti vizualnega učenja je količina informacij, ki se lahko prenese že ob kratki izpostavljenosti - omogoča poenostavitev zapletenih kontekstov in situacij v lažje in hitrejše procesirane medije.

Razmislite na primer o potrebi po razlagi prizorišča in razpoloženja v zgodbi ter času, ki bi ga potrebovali, da bi te informacije prenesli osebi, ki jih zaznava. Kot besedilo lahko za branje potrebujemo več vrstic, lahko pa še več, če želimo vključiti podrobnosti, ki podkrepijo to, kar želimo povedati, kot so zvite oblike dreves, gostota megle ali zatemnjena lunina svetloba, ki je edini vir osvetlitve, saj poskušamo vzpostaviti skrivnostno in vznemirljivo razpoloženje. Morda krakanje vran v sicer srhljivi tišini. Utripanje srca glavnega junaka, ko potujeta po tem srhljivem gozdu, ki ga ne zapolnjujejo nič drugega kot tanke plasti megle.

Zdaj pa si to predstavljate v obliki slik, bodisi v stripu, na nekaj panojih z gozdom, vranami, agoničnim protagonistom, bodisi v filmu, kjer je prizor v gibanju. Informacije, ki jih zgornji odstavek poskuša vzpostaviti zgolj z besedami in besedno igro, bi na prvi pogled sprejeli v bolj vizualizirani obliki, čeprav bi to verjetno zahtevalo veliko več časa in sredstev za pripravo (primer: risanje ali snemanje takšnega prizora samo za demonstracijske namene bi preseгло moja lastna sredstva).

Očitno bi lahko tudi vizualno primerjali s slušnim, vendar bi tudi zvočni mediji težko strnili toliko in še vedno vsebovali toliko informacij, saj bi nam lahko posredovali zvoke, vendar bi morali z besedami opisati stvari, ki ne povzročajo zvoka. Veliko bolj jedrnato je v sliko meglenega gozda vstaviti "tišino", da bi nadomestili pomanjkanje zvoka, kot pa opisati osvetlitev ali oblike dreves.

Druga prednost vizualne predstavitve informacij je večja univerzalnost. Bolj ko je treba vsebino nadomestiti z besedami, bolj je odvisna od predpogojnega skupnega besedišča ponudnika in prejemnika informacij. Moj zgornji stavek osebi, ki ne razume angleškega jezika, bodisi bolj zapletenih besed bodisi sploh nobenih, ne bi sporočil ničesar. Po drugi strani pa ima vizualni prikaz meglenega gozda, vran z odprtimi kljunčki in tesnobnega izraza obraza osebe, ki potuje po prizorišču, veliko manj takšnih težav. Pri ljudeh, ki jim je takšno ozračje, gosta vegetacija ali simbolika vran tuja, morda ne bo dosegla želenih rezultatov, vendar so zato informacije še vedno veliko bolj dostopne širšemu krogu ljudi kot v katerem koli mediju, ki se bolj zanaša na besede. Zaradi tega so navodila za sestavljanje mednarodnega podjetja, kot je IKEA, ali navodila za ravnanje v sili na letalih skoraj v celoti brez besed s piktogrami in podobami korakov, ki jih je treba izvesti. Odsotnost potrebe po razumevanju jezika, jedrnata predstavitev in hiter način, na katerega lahko gledalec ugotovi, kaj je treba storiti, so v enem primeru priročni, v drugem pa ključni.

Veliko medijev ni le vizualnih in brez besed. Pravzaprav so grafike, stripi, oglasi, filmi, ki vključujejo besedilo ali zvok, nekaj običajnega. Vendar pa vizualni element še vedno zgošča informacije in omogoča hitrejšo obdelavo. Oglasni pano, ki svetuje nižje hitrosti za večjo varnost v cestnem prometu in prikazuje avtomobil, ki se je zaletel v rob ceste, in morda preprosto besedilo "Obstaja hujše kot zamujanje." seveda zahteva od gledalca, da zna prebrati in razumeti implikacijo, vendar lahko veliko informacij sprejme že na prvi pogled. Morebitne posledice so jasne, ne da bi bila potrebna dolgotrajna pozornost, ki je mimoidoči voznik verjetno nima. Prav tako zaradi varnosti v cestnem prometu ne smemo pričakovati, da bo moral plačati za oglasno desko ob cesti. Izjavo je mogoče hitro dojeti in tako omogoča, da z le kratkim trenutkom pozornosti (upajmo) pusti vtis.

Prednost, ki jo prav tako lahko opazimo tukaj je, da lahko uporaba vizualnih namigov pomaga učencem, da se lažje vključijo v predstavljeno snov, pa tudi z določenimi konotacijami, ki bi jih sicer težko reproducirali. Dobro zasnovane podobe lahko z vzbujanjem asociacij in čustev omogočijo čustveno močnejše sporočilo, zaradi teh asociacij pa se jih lahko tudi lažje prikliče v spomin. V zgornjem primeru avtomobila bo podoba razbitine avtomobila verjetno vidna z določenimi asociacijami v mislih, vsekakor pa tudi, če bi oblikovalec na primer dodal zlovešče madeže krvi. Tako se gledalca dotakne na veliko globlji ravni, kot če bi mu bile predstavljene samo besedilne informacije, in zato si bo sliko zapomnil dlje časa. Eden od primerov, kjer se to uporablja in je mogoče opaziti, je uporaba šokantnih slik na tobačnih izdelkih v številnih državah, kot korak dlje od zgolj besedilnih opozoril. Čeprav je besedilno opozorilo o pljučnem raku opozorilo, pri večini gledalcev ne povzroči enakega visceralnega odziva gnusa.

Na splošno lahko prednosti vizualnega učenja kot glavnega načina ali v kombiniranem okolju (kot je bilo uporabljeno v stripih našega projekta) povzamemo takole:

1. **Angažiranje:** Slike so vizualno privlačne in lahko pritegnejo pozornost učencev učinkoviteje kot gradiva z veliko besedila. Kombinacija slik in besedila naredi učenje bolj zanimivo in prijetno.
2. **Poenostavljeni kompleksni koncepti:** Vizualna orodja, kot so stripi ali videoposnetki, lahko poenostavijo kompleksne koncepte, tako da jih razčlenijo na prebavljive dele z vizualnimi predstavitvami. Tako učenci lažje razumejo abstraktne ali težke ideje.
3. **Multimodalno učenje in kognitivno procesiranje:** Nekateri mediji, kot so stripi, združujejo vizualne in verbalne elemente, kar ustreza različnim učnim stilom. Nekateri učenci morda lažje razumejo informacije, če so predstavljene vizualno, medtem ko imajo drugi raje besedilne razlage. Stripi zagotavljajo ravnovesje med temi načini. Podobno lahko video združuje vizualne in slušne modalitete. Ta kombinacija modalitet lahko izboljša tudi sposobnosti kritičnega razmišljanja in spodbuja globlje razumevanje.
4. **Dostopnost:** Vizualni mediji so lahko dostopni širokemu krogu učencev, tudi tistim z učnimi težavami ali jezikovnimi ovirami. Zmožnost zgoščanja namigov je lahko v pomoč tudi pri izzivih s časovnimi omejitvami.
5. **Čustvena povezanost in zapomnljivost:** Vizualni mediji lahko z vizualnim pripovedovanjem zgodb sprožijo čustva. Z ustvarjanjem čustvenih povezav z gradivom so učenci morda bolj motivirani za sodelovanje in ohranjanje informacij.

3 Stripi kot učno orodje

Pri projektu Com4Agriplant smo se odločili, da bomo kot vizualni medij uporabili stripe. Že v prejšnjem poglavju smo se poglobili v prednosti vizualnih medijev, vključno z nekaterimi prednostmi stripov. Stripi gradijo na prednostih vizualnih medijev, vendar jih tudi dodatno razširijo, saj jim dodajo nekatere lastnosti, po katerih se razlikujejo od drugih vizualnih medijev.

Ena od glavnih prednosti stripa kot vizualnega medija je, da omogoča napredovanje po časovni dimenziji. V različnih okvirih zaporedje slik prikazuje časovno napredovanje, kar omogoča prikazati situacijo, ki se razvija, in ne le enega samega stanja, kot bi bilo to v primeru mirujoče slike. Možne so tudi naprednejše pripovedi s skoki v preteklost ali prihodnost, kar omogoča pripovedovanje še bolj zapletenih zgodb. To je pomembna lastnost stripa, saj mu omogoča, da v bistvu deluje kot kompleksna vizualizirana zgodba, v čemer mu lahko konkurira le film, medij, ki pa je tudi veliko težji in dražji za izdelavo. V smislu ustvarjanja vizualne pripovedi je stripe sorazmerno lažje proizvajati, razširjati in uporabljati.

Dejstvo, da že vključuje pripoved, je njegova prva in ena najpomembnejših prednosti. Tako lahko strip izkoristi učinek zgoščevanja številnih informacij v vizualne podobe, kot je opisano zgoraj, vendar v obsegu celotne zgodbe, ki se pripoveduje na panojih in straneh. Kot smo opazili v prejšnjem poglavju, možnost zgoščanja informacij v vizualne podobe, pri čemer besedilo ostane za tisto, kar je treba zapisati, običajno govor, notranji monologi likov ali pripovedni glas, omogoča zmanjšanje velikega števila besed, kar bralcu (in posledično tudi ustvarjalcu, ki želi, da bralci vzamejo v roke njegovo delo) ponuja pomembne prednosti.

Pripovedi v stripih v primerjavi s fotografijami omogočajo pripovedovanje bolj zapletenih situacij. Omogoča dodajanje dodatnih informacij, več nians in razvoj, ki ga je mogoče opazovati skozi celotno zgodbo. Če na primer vzamemo stripe Com4Agriplant iz zbirke orodij, nam vsak od njih omogoča opazovanje interakcij med liki, njihovih miselnih tokov, ki se razvijajo. Opazujemo lahko Petra, ko razvija ozaveščenost o zadevi rastlinskega kmetovanja, in smo priča argumentom, ki so v pogovoru postavljeni na koherenten, strukturiran način. Prav tako pa lahko skozi trakove opazujemo razvoj likov, njihove spremembe v odnosu, napredek v njihovih prizadevanjih in rezultate prej zastavljenih dejanj. Primer iz zadnjega poglavja o opozorilnem znaku proti prehitri vožnji, razbitem avtomobilu, lahko ustvari zgodbo v mislih gledalca, vendar je od njega odvisno, kako misli, da se je to zgodilo, in deluje le zato, ker se razume, da se gledalec zaveda, kaj lahko povzroči situacijo, na kaj se namiguje, in da je pripoved, ki jo je treba dodati pri interpretaciji, minimalna. Le s podrobnejšim pripovednim razvojem stripa je mogoče posredovati kompleksnejšo zgodbo.

Hkrati je interpretacija podob še vedno pomemben vidik stripa. Navsezadnje je to način, kako bralec ponovno pridobi informacije, ki so bile iz čistega besedila prenesene v vizualno predstavitev. To ima več učinkov. Prvič, interpretacija podobe poteka vzporedno z interpretacijo besedila in je (kot je bilo obravnavano v prejšnjem poglavju) hitrejša, kar na splošno poveča hitrost, s katero lahko bralec sledi pripovedi, v primerjavi s čistimi besedilnimi pripovedmi, kjer mora bralec vse informacije interpretirati med branjem besedila, odlomek za odlomkom.

Poleg tega premik k hitrejši vizualni interpretaciji običajno omogoča tudi poudarjanje sporočila. S tem, ko so določene informacije lažje razumljive s sliko, se bralec miselno sprosti, da lahko posveti več pozornosti delom, ki ostajajo v besedilu. V pripovedi običajno niso vse informacije enako pomembne. Besedilo običajno doseže poudarek tako, da se zadrži dlje ali uporabi naprednejše pripovedne tehnike pri pomembnejših temah, medtem ko manj pomembne skrči na kratke izjave, ki so vse, kar mora bralec vedeti. Strip ima lahko opisne podobe za prizorišče in dejanja, ki so drugotnega pomena, vendar z izbiro pisne vsebine poudari točke, ki jih želi povedati. Bralec se lahko bolj osredotoči na to, kaj se govori in misli, in ne zgolj na informacije o prizorišču. Če je treba dati dodaten poudarek, lahko strip to doseže s pripovednim glasom. In če je treba poudariti vizualno, je lahko okvir tudi namenoma brez besed. V izobraževalne namene to omogoča, da strip preusmeri pozornost bralcev na osnovna sporočila, ne da bi pri tem ogrozil pripoved, v katero je vpet.

In ta pripoved je pomembna. Medtem ko smo se do zdaj bolj osredotočali na strip kot vizualni medij, se še nismo dotaknili razloga, zakaj bi strip deloval kot učno sredstvo. Čeprav ljudje pogosto najprej pomislijo na Miki Miška ali Supermana in dvomijo o primernosti stripa kot učnega gradiva, pa ne le, da lahko strip govori tudi o globokih in resnih temah, ampak ga je mogoče ustvariti tudi kot učno gradivo za katero koli temo, kot so naši stripi o rastlinskem kmetijstvu in prehrani. Takšne primere lahko vidimo v številnih delih o resnih temah, kot sta *Maus* Arta Spiegelmana ali *Persepolis* Marjane Satrapi, ki se v okviru (družinskih) biografij avtorjev poglobljajo v teme, kot sta holokavst ali iranska revolucija.

Podoben primer izobraževalnih stripov o podnebnih spremembah je podatkovna zbirka *Environmental Comics*, ki jo je pripravila Brianna Anderson, doktorska kandidatka iz angleščine na univerzi na Floridi. V njej so zbrani stripi o okoljskih temah in razvrščeni glede na primernost za različne starostne skupine, da bi okoljske teme na zanimiv in razumljiv način obravnavali tudi otroci, pa tudi najstniki in mladi odrasli.

Vpetost v pripoved prinaša prednosti in slabosti. Slednja je, da je treba pripraviti ne le informacije, temveč tudi okvir pripovedi, kar pomeni dodatno delo za avtorja in tudi za bralca, ki mora sprejeti tudi to dodano pripoved. Vendar pa pripoved, če je pravilno izvedena, zagotavlja dve očitni prednosti, in sicer angažiranost in povezljivost. Pripoved ni le suha informacija, ki jo je treba posredovati, ampak v bistvu vključuje tudi primer, zgodbo. Zagotavlja kontekst informacij, kar omogoča, da informacije vidimo skozi ta kontekst, in tako lahko pripomore k temu, da je vsebina relativna, razumljiva in navsezadnje zanimiva. V Grčiji so bili na primer stripi ustvarjeni za uporabo pri poučevanju učencev o stari grščini v šolah, kar je praksa, sprejeta v nacionalnem učnem načrtu. Po besedah samih ustvarjalcev to učencem omogoča, da se z besedili ukvarjajo na nov način, saj je antična proza predstavljena v bolj prebavljivih in manj zastrašujočih delih, vizualni namigi učencem, zlasti tistim z vizualnimi preferencami, pomagajo pri razlagi besedila, pripovedi pa omogočajo oblikovanje čustvenih vezi, zaradi česar je vaja bolj zanimiva in manj suha, saj je stara grščina namesto nekdanjega mrtvega jezika zdaj obravnavana v bolj osebni in zanimivem kontekstu.

4 Praktična uporaba zbirke orodij

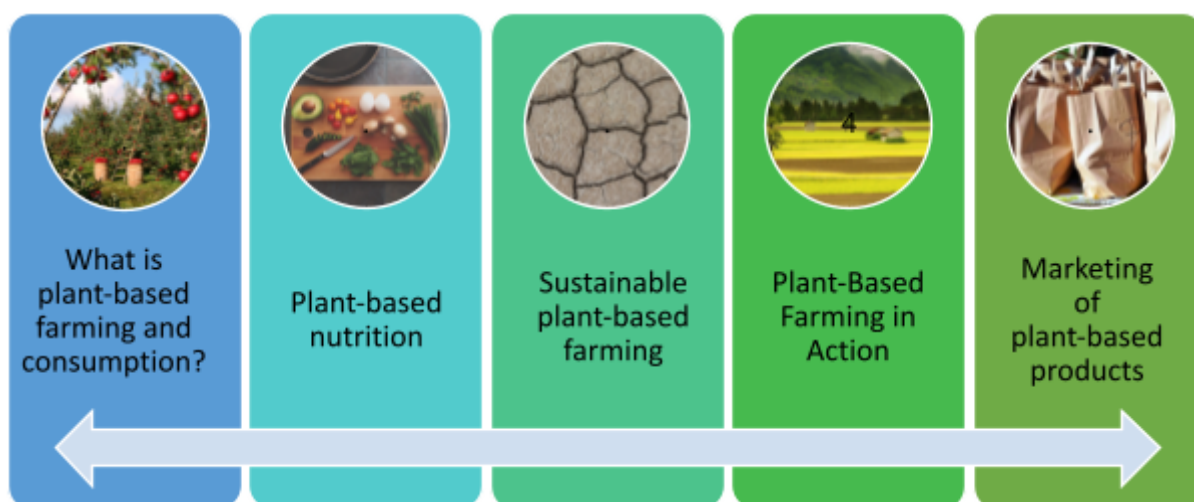
Com4Agriplant

Kot je navedeno v uvodu, smo v okviru projekta pripravili zbirko orodij Com4Agriplant, ki je zasnovana na uporabi stripov za razlago teme rastlinskega kmetijstva in prehrane s prikazom različnih situacij in argumentov v zvezi s to temo z naborom fiktivnih likov. V ta namen je bilo izdelanih skupno 30 stripov, ki so običajno dolgi le do tri strani, tako da so pripovedi kratke. Tem so priložene učne enote, ki so učne vsebine na enake teme, vendar z dodatnimi informacijami in predlogi za branje, ki jih lahko uporabimo pri vključevanju stripa v učna okolja.

4.1 Struktura in format zbirke orodij

Zbirka orodij Com4Agriplant vsebuje pet tem, po katerih so strukturirane učne enote in ki so predstavljene na naslednji način:

- Kaj je rastlinsko kmetijstvo in potrošnja?
- Rastlinska prehrana
- Trajnostno rastlinsko kmetijstvo
- Rastlinsko kmetijstvo v praksi
- Trženje rastlinskih proizvodov



Teme se ohlapno nadgrajujejo druga na drugo, prav tako imajo stripi celovit razvoj likov. Kljub temu je predvideno, da se lahko teme in učne enote uporabljajo tudi samostojno za samostojno učenje o določenih vidikih. To je pomembno tudi zato, ker pokrivamo tako proizvodno kot

potrošniško plat rastlinskega kmetijstva in ker bralcem, ki so le potrošniki in ne kmetje, morda ne bodo zanimive vse teme o rastlinskem kmetijstvu.

Vsaka tema je sestavljena iz splošnega uvoda v temo, navedenih učnih ciljev in povzetka učnih enot, ki jim sledijo same enote, ki jih je od tri do šest.

Vsaka učna enota je razdeljena na:

- uvod v enoto, v katerem je podrobno opisano, o čem je ta enota,
- povzetek specifičnih učnih ciljev enote, ki naj bi jih učenci dosegli do konca enote,
- glavna vsebina enote, ki vsebuje bolj poglobljen pregled tematike in razširja točke iz stripov, glavni informativni del enote, ki je strukturiran tako, da je kratek, jedrnat in razumljiv za bralce, ki želijo izvedeti več kot le to, kar je prikazano v stripu,
- in nadaljnje branje, kjer so zbrane zanimive povezave, ki jih predlagamo ljudem, ki se želijo še bolj poglobiti v zadevo.

Vsaka učna enota je povezana z enim ali več stripi, ki smo jih ustvarili.

Na splošno se lahko stripi uporabijo za boljšo razlago določene točke v učni enoti, vendar priporočamo, da se uporabijo kot izhodišče, ki učencem predstavi temo enote, preden začnejo z njo.

Stripi se lahko za ozaveščanje uporabljajo samostojno, vendar so zaradi obsežnosti in kompleksnosti številnih obravnavanih tem pogosto premalo poglobljeni. Kljub temu bi lahko bili zanimivi za nekatere izobraževalne ustanove.

4.2 Vključevanje v kontekste formalnega učenja

Velik del vsebine je bil zasnovan z upoštevanjem formalnih učnih kontekstov, pri čemer učitelji uporabljajo učne enote za poučevanje svojih učencev o rastlinskem kmetijstvu in prehrani, pri čemer uporabljajo učno enoto takšno, kot je, ali kot osnovo za lastno učno vsebino. Formalni učni konteksti za zbirko orodij Com4Agriplant vključujejo sektor terciarnega izobraževanja in izobraževanja odraslih, lahko pa tudi sektor srednješolskega izobraževanja za vsebine, kot je rastlinska prehrana. Poleg tega se zbirka orodij ponuja tudi kot dobro gradivo za kakršen koli neformalni izobraževalni kontekst, kot so prizadevanja za ozaveščanje in usposabljanja za spodbujanje rastlinskega kmetijstva in prehrane.

Vsebina učnih enot je v skladu z našim ciljem, da bi dosegli in pritegnili širšo publiko, namenoma ohranjena tako, da ni preveč napredna, zato je primerna predvsem za ljudi, ki se prvič srečujejo s temo rastlinskega kmetijstva in prehrane oz. z nizko ravno znanja. Primerna je predvsem za začetno izobraževanje na to temo, kjer lahko stripi pomagajo pri dvigovanju zanimanja.

Na splošno je vsebina lahko uporabna kot dopolnilna glavna vsebina usposabljanj in lekcij v fizični obliki, zlasti v neformalnem kontekstu, kjer je mogoče vaje izvajati z učenci in se o stripih lahko skupaj pogovarjajo. Učne enote v svoji strukturi ponujajo dober pregled vsebine in strukture za poučevanje učencev z uvodom preko stripa, ki vodi do glavnega informativnega dela. Vodnik za usposabljanje v tem primeru nato ponuja bolj aktivno vsebino z reflektivnimi vajami, ki jih je mogoče izvajati v skupini ali samostojno, da bi spodbudili prenos naučenega znanja v vsakdanje življenje in uporabo.

Vendar pa se gradivo lahko uporablja tudi v pomožni vlogi, tako da se za integracijo posvetuje z deli zbirke orodij (kot so samo stripi ali samo informacije), da se pomaga podčrtati učni načrt, ki je sicer neodvisen od zbirke orodij.

Nazadnje, še en način uporabe zbirke orodij bi bila uporaba v obliki kombiniranega učenja, kjer lahko narava vsebine pomaga kot dodane spletne naloge branja, ki jih učenci uporabljajo zunaj običajnega pouka pri samostojnem učenju.

4.3 Vključevanje v kontekste neformalnega učenja

Zbirko orodij Com4Agriplant je mogoče uporabljati tudi zunaj formalnih učnih okolij, saj se ponuja za samostojno učenje zainteresiranih uporabnikov ali za preproste kampanje ozaveščanja, v katerih se lahko stripi uporabijo za povečanje zanimanja za nadaljnje preučevanje povezanih zadev. Vsebina naše zbirke orodij je na taki ravni zahtevnosti, da lahko ljudje, zlasti tisti, ki so nekoliko povezani s kmetijsko stroko, večinoma sami razumejo predstavljene koncepte.

Tu zbirka orodij Com4Agriplant učencem ponuja nabor stripov, ki pomagajo razumeti obravnavane teme, in uvode v različne teme, strukturirane na lahko razumljiv način, ki ga lahko bralci uporabijo sami. Zbirka orodij Com4Agriplant se lahko uporablja tudi v kombinaciji z učnim načrtom, ki vsebuje ustrezne aktivnosti in načine za predstavitev vsebine učencem. Predlagamo, da izobraževalci in samoučeči uporabljajo zbirko orodij, kot se jim zdi primerno za njihove potrebe za razumevanje vsebine učnega načrta in pomoč pri razlagi vsebine.

Tako kot pri vključevanju formalnega izobraževanja je obseg vključevanja prilagodljiv in temelji na tem, kaj je primerno glede na okolje in interese. Teme se običajno lahko obravnavajo neodvisno druga od druge in ne zahtevajo predhodnega branja drugih tem, čeprav priporočamo, da se tema 1 "Kaj je rastlinsko kmetijstvo in potrošnja?" obravnava kot uvodno poglavje in se zato najprej obravnava z udeleženci, ki te teme sploh ne poznajo.

Vsa gradiva iz zbirke orodij so prosto dostopna na naši spletni strani projekta.

5 Nasveti in priporočila

Na splošno je zbirka orodij zasnovana tako, da jo je mogoče uporabljati tudi za samostojno učenje, zato se morda zdi, da je prispevek posebnega izvajalca usposabljanja malo potreben, vendar pa je še vedno koristno, da strokovnjaki izberejo enote, ki se jim zdijo koristne za učence, in jih po možnosti združijo z dodatnim gradivom o temi ali drugimi vajami ter tako zagotovijo boljši okvir vsebine za pomoč učencem.

Čeprav smo poskušali ustvariti učne enote, ki se lahko uporabljajo neodvisno ena od druge, bi bilo morda še vedno bolje, če bi jih kombinirali tudi z drugimi temami ali pa udeležencem omogočili dostop do drugih tem, ki bi jih lahko prebirali v svojem prostem času, saj smo ugotovili, da ljudje še posebej cenijo, če imajo na voljo celotno paleto stripov in ne le tistih iz izbranih enot.

Uporaba stripov v izobraževalnih ustanovah je pogosto povezana s stigmo, vendar priporočamo, da ostanete odprti in samozavestni ter poskusite. Kot je navedeno v poglavju o tej temi zgoraj, se je uporaba stripov v izobraževalne namene, tudi pri zrelejšem občinstvu, izkazala za precej uspešno, zato verjamemo, da je uporaba stripov, četudi le za spodbujanje razprave o temi ali kot uvod v temo, lahko koristna.

6 Prilagoditev stripov za posebne ciljne skupine

Pri uporabi stripov in zbirke orodij je treba upoštevati ciljno skupino in ali je za predstavitev vsebine potrebna kakšna prilagoditev. Pri tem je mogoče razmisliti o več različnih prilagoditvah.

Na najosnovnejši ravni je treba razmisliti, ali ciljno občinstvo spada v skupino **kmetov**, za katere so poglavja o rastlinskem kmetijstvu pomembna. Na splošno so rezultati projekta namenjeni tudi **potrošnikom**, da bi jih seznanili z rastlinsko prehrano. Čisti potrošniki brez kmetijskega predznanja lahko berejo vsebine o rastlinskem kmetijstvu, vendar lahko ugotovijo, da so zanje veliko manj pomembne, če jih ne morejo uporabiti. Pri vključevanju zbirke orodij in stripov v izobraževalno okolje je treba pojasniti, ali ciljno skupino zanimajo vse vsebine ali ne. Za rastlinsko prehrano sta ustrezni Tema 1 in Tema 2.

Druga morebitna zahteva za prilagoditev bi bila odvisna od starosti. Mladi bi se lahko na vsebino stripov in orodij odzvali drugače. Za mlado občinstvo je lahko vsebina zbirke orodij še vedno neprimerna, zlasti če je preveč specifična. Ker projekt meni, da so njegova glavna ciljna publika odrasli, ki so potencialno kmetje, je bila zbirka orodij napisana za to glavno občinstvo. Tu lahko stripi pomagajo pri razumevanju, vendar bi bilo dobro, če bi izobraževalec gradivo prilagodil na tisto, ki je primerno.



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.