

# Učni pripomoček 1: Oblikovanje učnih izkušenj, ki temeljijo na pustolovščinah



Co-funded by  
the European Union



## 1. Cilj / Učni cilji

Ta vadnica študentom predstavi tehnike, ki pomagajo pri oblikovanju učnih izkušenj, ki temeljijo na pustolovščinah, z uporabo dejavnosti, ki temeljijo na izzivih, za spodbujanje kritičnega mišljenja in medijske pismenosti, vzbujanje aktivizma in empatije za aktivno sodelovanje mladih pri reševanju okoljskih problemov v resničnem svetu. Do konca te ure bodo udeleženci sposobni oblikovati zgodbe v skladu z učnimi izkušnjami, ki temeljijo na pustolovščinah, in jih prilagoditi različnim starostnim skupinam in učnim težavam..

**Ključni učni cilji :** • Razumevanje načel cikla izkustvenega učenja (ELC) v izobraževalnih okoljih • Obvladovanje štirih učnih stilov v ciklu izkustvenega učenja • Izkušnje s fazami razvoja skupine

## 2. Uvod

Učenje, ki temelji na pustolovščinah, temelji na radovednosti, izzivih, refleksiji in sodelovanju. Ustvarja »pustolovščine«, kjer se učenci preizkušajo, soočajo z nepričakovanim, rešujejo probleme, postavljajo pod vprašaj predpostavke in se povezujejo z drugimi.

Pomislite na potovanje na nov kraj, odhod v naravo ali preizkušanje nečesa zunaj cone udobja. Takšni trenutki spodbujajo odpornost, združujejo zabavo z nelagodjem, samorefleksijo z zanašanjem na druge.

Njihov vpliv se poglobi, ko so postavljeni v cikel izkustvenega učenja (ELC): učenci se vključijo v izkušnjo, o njej razmišljajo, pridobijo spoznanja in nato ta spoznanja uporabijo v novih kontekstih, kot so šola, delo ali osebno življenje. Skozi ta cikel učenje, ki temelji na pustolovščinah, postane močno sredstvo za podporo rasti, vodenju in timskega delu v sodelovalnih okoljih.

### 3. Vodnik po korakih

#### a) Korak 1: Določite učne cilje:

**Uporabite KSA (znanje, veščine, stališča in dejanja):** Vprašajte se, kaj bi morali študentje vedeti, biti sposobni storiti, čutiti in ukrepati po izkušnji.

**Izberite svoje učno področje:**

- **Cilji znanja:** Podnebna znanost, sistemsko razmišljanje, analiza politik, okoljsko razmišljanje
- **Cilji veščin:** Sodelovanje, kritično mišljenje, odločanje v negotovosti, komunikacija, reševanje konfliktov
- **Cilji stališč:** Skrb za okolje, kolektivna učinkovitost, upanje, delovanje, empatija do prizadetih skupnosti
- **Cilji akcij:** Sprememba vedenja, državljanska angažiranost, sodelovanje skupnosti, razvoj vodstva

**Naredite cilje merljive in opazne:** Zapišite rezultate, ki jih je mogoče oceniti med izkušnjo.

➤ Na primer:

- Študentje bodo analizirali kompromise med konkurenčnimi podnebnimi rešitvami z uporabo dokazov.
- Študentje bodo prepoznali, kako posamezne izbire vplivajo na okolje.
- Študentje bodo pretehtali kratkoročne koristi in dolgoročne posledice.
- Študentje bodo raziskali, kako lahko sodelovanje privede do boljših rezultatov kot samostojno delovanje. Med oblikovanjem zgodbe imejte te cilje vidne. Služijo kot kompas, ki vodi vsako fazo Kolbovega cikla izkustvenega učenja.

## **b) Korak 2: Oblikovanje konkretne izkušnje**

Ustvarite scenarije, ki bralcu predstavljajo smiselne izzive. Zgodba naj ga potopi v situacijo, kjer so njegove odločitve pomembne.

### **Nasveti za mladinske delavce :**

- Uporabite živo, opisno pisanje, da se učenci počutijo kot junaki..
- Predstavite dileme ali konflikte, kjer ni enega samega »pravega« odgovora.
- Povežite izzive s svojimi učnimi cilji (npr. zaščita virov, reševanje spora).

## **c) Korak 3: Vključite reflektivno opazovanje**

Po pomembnih odločitvah ali dogodkih v zgodbi ustavite pripoved in povabite študente k razmisleku.

### **Primeri spodbud za razmislek:**

- “Zakaj ste se tako odločili?”
- “Kako mislite, da so se drugi liki počutili glede vaše odločitve?”
- “Kaj bi se lahko zgodilo, če bi se odločili drugače?”

V knjigo lahko dodate tudi prostore za razmislek (kot so dnevniki ali zapiski za razpravo) ali spodbudite skupinski dialog, če je dejavnost vodena.

## **d) Korak 4: Povežite se z abstraktno konceptualizacijo**

Pomagajte študentom videti širšo sliko za svojimi odločitvami. Tu se izkušnje spremenijo v prenosljivo znanje.

### **Kako to storiti:**

- Dodajte kratke pojasnjevalne opombe ali navodila učitelja/moderatorja.
- Povežite scenarij s koncepti iz resničnega sveta: "To odraža izziv, s katerim se soočajo skupnosti pri usklajevanju gospodarske rasti z varstvom okolja."

Spodbudite študente, da se iz tega nekaj naučijo: "Kaj nas to uči o vodenju, odgovornosti ali trajnosti?"

## **e) Korak 5: Spodbujajte aktivno eksperimentiranje**

Dajte študentom priložnost za preizkušanje novih strategij in uporabo svojih refleksij..

### **Tehnike pripovedovanja zgodb:**

- Ponudite razvejane zgodbe, da se lahko ponovno odločijo.
- Vključite "točke ponastavitve", ki študentom omogočajo, da preizkusijo alternativne poti.
- V skupinskem okolju pustite različnim ekipam, da sledijo različnim potem, nato pa primerjajte rezultate..

Ta faza eksperimentiranja učencem omogoča, da raziščejo posledice, prilagodijo svoje razmišljanje in uporabijo nova spoznanja.

## **f) Korak 6: Evaluacija in Izpopolnjevanje učne zasnove**

- **Ocenite doseganje ciljev** : Ocenite, ali so študentje dejansko razvili znanje, spretnosti, stališča in dejanja, določena v vaših učnih ciljih.
- **Opazujte učno vedenje** : Poiščite dokaze, da se študentje vključujejo v kognitivne procese, na katere ciljajo vaši cilji (analiziranje, vrednotenje, ustvarjanje, sodelovanje)
- **Zberite pedagoške povratne informacije** : Študente vprašajte o njihovem učnem procesu - "Kaj vam je pomagalo razumeti x " namesto "Vam je zgodba všeč?"

**Ponavljnje učnih izidov** : Prilagajanje glede na izobraževalno učinkovitost – če so učenci uživali v izkušnji, vendar niso dosegli ciljev, je treba pregledati pedagoško zasnovu.

**Izberite način za bralce in mladinske delavce, da lahko ocenijo učenje, tako da cilje povežejo z refleksijo, ki temelji na zgodbi, konceptualnimi nalogami in uporabo v resničnem svetu (vprašanja za refleksijo, povezovanje z lekcijo, ustvarjanje zemljevida, načrtovanje manjšega dejanja ali preproste samoocene).**

## **Teme in razvoj pripovedi po starostnih skupinah**

### **▪ 16 do 20 let:**

- Privlačne teme : upor, pravičnost, negotovi časi, junaki
- Pripovedni pristop: pustolovščina, fantazija, pripovedni stripi, čustveni realizem, zborovska pripoved, podcasti itd.
- Primer: zgodbe, ki temeljijo na delu junakov, kot sta Greta Thunberg (presečišče ciljev trajnostnega razvoja 13 in 16) ali Alice Pataxo (presečišče ciljev trajnostnega razvoja 13 in 15)

### **▪ 21 do 26 let:**

- Privlačne teme : delo, okolje, politika
- Pripovedni pristop: pustolovščina, fantazija, pripovedni stripi, spomini, sistemska pripoved, kritični dialog itd.
- Primer: zgodbe, ki temeljijo na delu junakov, kot sta Bob Geldof (presečišče ciljev trajnostnega razvoja 13 in 17) ali Vandana Shiva (presečišče ciljev trajnostnega razvoja 13 in 2)

### **▪ Okolje in načini obravnave:**

- Učilnica: skupno branje, vodena razprava
- Delavnica: csodelovalno pisanje, performativno pripovedovanje zgodb

Zunanje okolje: izkustveno pripovedovanje zgodb, ganljive ustne pripovedi

## Primer praktične aktivnosti: Pustolovska izkušnja s Cilji trajnostnega razvoja

1. Mladinski delavec opredeli učni cilj in izbere ali ustvari kratko pustolovsko zgodbo, povezano s ciljem trajnostnega razvoja.
2. Udeleženci postanejo junaki, ki se soočajo z izzivi, povezanimi z njihovim ciljem trajnostnega razvoja.
3. Zgodba predstavlja dileme z vsaj dvema možnima izbirama.
4. Primeri izzivov: odločanje med gospodarsko rastjo ali varstvom okolja, zagotavljanje prehranske varnosti ali načrtovanje prometa z nizkimi emisijami.
5. Udeleženci v zgodbi sprejemajo odločitve in doživljajo posledice.
6. Spodbude za razmislek jih vodijo: " Zakaj ste izbrali to pot? "Kako bi vaša odločitev lahko vplivala na druge?"
7. Skupinske razprave ali vodenje dnevnika pomagajo udeležencem raziskati alternativne strategije.
8. Mladinski delavec izpostavi povezave iz resničnega sveta in širše koncepte, ki stojijo za zgodbo.
9. Udeleženci razmišljajo o tem, kako bi se naučene izkušnje lahko uporabile v njihovih skupnostih ali vsakdanjem življenju

### Upoštevanje vključenosti

• Zagotovite jasne vizualne zemljevide in lahko razumljiva pravila za dejavnosti, ki temeljijo na igranju, z uporabo preprostega jezika, da lahko vsi udeleženci brez zmede sledijo dejavnostim • Več načinov sodelovanja: Ponudite različne načine igranja vlog, da lahko udeleženci izberejo metode, ki ustrezajo njihovi ravni udobja in komunikacijskim preferencam

## 4. Pričakovani rezultati/Zaključek

Po zaključku te vadbice bodo udeleženci (vključno z mladimi in mladinskimi delavci/učitelji) opolnomočeni za oblikovanje in/ali izvajanje interaktivnih zgodb, ki temeljijo na načelih učenja na osnovi pustolovščin, kot so cikel izkustvenega učenja (ELC), štirje učni slogi in izziv po izbiri. Z znanjem o ciljih trajnostnega razvoja, kritičnem mišljenju, medijski pismenosti, dejavnostih za in proti ter načelih čustvene inteligence bodo ustvarili in/ali izvajali izkušnje, ki jih navdihujejo junaki, kot so Bob Geldof, Alice Pataxo, Greta Thunberg in Vandana Shiva. Udeleženci bodo razvili empatijo, aktivizem in ustvarjalne sposobnosti reševanja problemov, kar jim bo omogočilo celostno soočanje z izzivi podnebnih sprememb.

## Priporočena orodja

### **Audacityteam.org - Free software for Recording and Editing Audio:**

Audacity, Audacity, brezplačna programska oprema za snemanje in urejanje zvoka, se lahko uporablja v interaktivnih igrah za ustvarjanje poglobljenih učnih izkušenj, ki spodbujajo kritično mišljenje in medijsko pismenost. Uporablja se lahko za ustvarjanje glasbene podlage za videoposnetke in igre ter za ustvarjanje vsebin, kot so podcasti, ki jim bodo omogočile tudi raziskovanje posledic različnih odločitev, kar bo prispevalo k njihovemu

## 5. Dodatni viri:

- Inklewriter – brezplačno orodje, zasnovano tako, da omogoča pisanje in objavljanje interaktivnih zgodb vsakomur. □
- Več o podnebnih spremembah kot cilju trajnostnega razvoja:  
<https://sdgs.un.org/goals>

## 6. Bibliografija

Alabi, M. (2024, November), Experiential Learning, [https://www.researchgate.net/publication/385684343\\_Experiential\\_Learning\\_Fostering\\_Deep\\_Learning\\_Through\\_Active\\_Engagement/link/672fa39c5852dd723cb376c5/download](https://www.researchgate.net/publication/385684343_Experiential_Learning_Fostering_Deep_Learning_Through_Active_Engagement/link/672fa39c5852dd723cb376c5/download), (Retrieved 31/08/2025)

Buxton, N. (2025, June 26), NATO's 5 percent spending pledge is a threat to people and the planet, <https://www.aljazeera.com/opinions/2025/6/26/natos-5-percent-spending-pledge-is-a-threat-to-people-and-the-planet>, (Retrieved 31/08/2025)

Cherry, K. (2025, February 18), The Experiential Learning Theory of David Kolb, <https://www.verywellmind.com/experiential-learning-2795154>, (Retrieved 31 /08/2025)

Chohan, S: (2024, October 25):Kolb's Learning Cycle: The Theory of Learning, <https://lemonlearning.com/blog/kolbs-learning-cycle-the-theory-of-learning>, (Retrieved 31 /08/2025)

Gillen, M.(2024, April 9), Exploring Twine: An interactive fiction journey, <https://www.lib.iastate.edu/news/exploring-twine-interactive-fiction-journey>(Retrieved 31/08/2025)

Graff, G. (2025, June 11), Bob Geldof Looks Back on Live Aid at 40, <https://www.billboard.com/music/music-news/bob-geldof-live-aid-anniversary-interview-1236018197/> (Retrieved 31/08/2025)

Jawed,A. (2025, June 26), How to Record Desktop Audio with Audacity? [Step by Step], <https://www.hollyland.com/blog/tips/record-desktop-audio-with-audacity> (Retrieved 31/08/2025)

Jones, O. (2025, June 10), Compare The Courage of Greta Thunberg's Gaza Aid Mission With The Inaction And Complicity Of Western Governments, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2025/jun/10/greta-thunberg-gaza-aid-mission-madleen> (Retrieved 31/08/2025)

Mirkowski, A: (2024, June 10). How to write a branching narrative and won't lose your mind, <https://adamirkowski.substack.com/p/how-to-write-a-branching-narrative>, (Retrieved 31/08/2025)

O' Donnell, L. (2025, June 5), Cloudy With A Chance Of Taxpayer's Funds, <https://www.yorkvision.co.uk/climate/cloudy-with-a-chance-of-taxpayers-funds-uk-to-pay-for-less-sun/05/06/2025>, (Retrieved 31/08/2025)

Pienkowski, D.(2024, February), Is Nuclear Energy Really Sustainable, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0973082624000024> (Retrieved 31/08/2025)

Shiva, V. ( 2024, November 8) The Regenerative Agriculture Solution, <https://childrenshealthdefense.org/community/the-regenerative-agriculture-solution-book-ronnie-cummins/>, (Retrieved 31/08/2025)

Urbancic N.(2024, August 20) How Big Livestock has hijacked the UN Food and Agriculture Organization. <https://www.environmentenergyleader.com/stories/op-ed-how-big-livestock-has-hijacked-the-un-food-and-agriculture-organisation,48332> (Retrieved 31/08/2025)



**Co-funded by  
the European Union**

Financirano s strani Evropske Unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorjev in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske Unije ali Agencije za mladinske zadeve. Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti organ, ki podeljuje sredstva.



Projektna številka : 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Vsa vsebina pod licenco CC BY-NC-SA 4.0

