



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: IZOBRAŽEVALNI TURIZEM PRIPRAVA UČITELJA NA OBISK UMETNOSTNEGA MUZEJA V OKVIRU ŠOLSKE EKSURZIJE

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovano (neustrezno področje izbrišite):

1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta, Moderna galerija, Akademsko potovalna agencija Ars longa d.o.o.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Da bi bilo srečanje z umetninami karseda uspešno in estetska doživetja polnovredna, so potrebne predhodne didaktične priprave – opisi in razlage umetnostnih zbirk in posameznih izbranih umetniških del. V slovenskih šolah (pa tudi muzejih) primanjkuje ustreznih didaktičnih gradiv, ki bi učiteljem pomagala pripraviti učence na obisk umetnostnega muzeja – ogledovanje eksponatov in doživljanje, razumevanje umetnin. Priprava didaktičnih gradiv, ki omogočajo praktično ogledovanje in spoznavanje umetnin v Moderni galeriji v Ljubljani, je bil osrednji cilj tega projekta.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Praktično spoznavanje zbirke Moderne galerije in sodobnih muzejsko-pedagoških metod in oblik dela. Predstavitve umetnin, ki so predmet obravnave v didaktičnih gradivih, in praktičnih načinov vodenja s strani kustosinje pedagoginje. Aktivnost je potekala v galeriji, njen cilj je, da študenti - bodoči učitelji spoznajo umetniška dela in razvijejo večino praktičnega ogledovanja in vodenja pogovora o umetnini.

Delovni mentor iz Ars longe je študentom - bodočim učiteljem predstavil organizacijske vidike izobraževalnega turizma: kako v turistični praksi poteka priprava programov za šolske ekskurzije; kdaj in na kakšen način agencija na podlagi praktičnih izkušenj učitelju svetuje izbor muzeja/galerije in umetnostnih spomenikov za ogled, saj učiteljeva izbira ni vselej pravšnja; kako agencija upošteva želje profesorjev na posameznih področjih poučevanja, npr. umetnostne zgodovine; kako konkretno poteka obisk muzeja, na kaj je treba biti pozoren z organizacijskega vidika.

Študentke so na podlagi zbrane literature in vodstev po muzeju in ob pomoči pedagoških mentorice zasnovale pisna didaktična gradiva za izbrana temeljna umetniška dela v zbirki Moderne galerije, ki bodo v praksi v pomoč učiteljem, muzejskim pedagogom in turističnim vodnikom, ki otroke, učence in dijake peljejo v muzej. Izhajajoč iz različnih študijskih smeri poučevanja in posledično muzejskih ciljnih skupin (likovna pedagogika, specialna in rehabilitacijska pedagogika, predšolska vzgoja, umetnostna zgodovina) so didaktična gradiva zasnovana različno. Cilj aktivnosti je bil študente usposobiti za pripravo didaktičnega gradiva.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Rezultat je 14 (od prvotno 15 načrtovanih) didaktičnih gradiv za učitelje na temo izbranih umetnin iz nacionalne zbirke slovenske moderne umetnosti, ki so od leta 2011 stalno na ogled pod naslovom *20. stoletje. Kontinuitete in prelomi*.

Didaktična gradiva – vsa, razen enega – so namenjena osnovnošolskim in srednješolskim učiteljem likovne umetnosti oz. umetnostne zgodovine. Kot ciljno publiko smo imeli v mislih tretjo triado oz. 9. razred OŠ in 1. letnik SŠ. Zasnovana so v dveh delih: najprej je umetnina celostno predstavljena, nato sledi simulacija pogovora o umetnini. Pri gradivih smo izhajali iz naslednjih disciplin in teorij: 1. umetnostne zgodovine, 2. muzeološke teorije o artefaktu kot »objektu učenja« in 3. likovno-didaktične teorije o informirani estetski izkušnji. Upoštevali smo tudi kurikularno teorijo – ni pomembno samo to, *kako* poučujemo (učne metode), ampak tudi *kaj* poučujemo (učna vsebina) – ter sodobno taksonomijo učnih ciljev in standarde znanja.

Publikacija je objavljena na spletu in na voljo vsem učiteljem in muzejskim pedagogom.
[https://www.pef.uni-](https://www.pef.uni-lj.si/fileadmin/Datoteke/CRSN/PKP_3/IZOBRA%C5%BDEVALNI_TURIZEM_2017.pdf)

[lj.si/fileadmin/Datoteke/CRSN/PKP_3/IZOBRA%C5%BDEVALNI_TURIZEM_2017.pdf](https://www.pef.uni-lj.si/fileadmin/Datoteke/CRSN/PKP_3/IZOBRA%C5%BDEVALNI_TURIZEM_2017.pdf)

Projekt in publikacija sta bila predstavljena tudi na posvetu z naslovom Stalna muzejska razstava, Zborovanje SMD - SUZD, Beltinci, 29. 9.-30. 9. 2017 <http://www.smd-drustvo.si/Arhiv%20dokumentov/2%20Zborovanje/povzetki%20prispevko...>

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

[https://www.pef.uni-](https://www.pef.uni-lj.si/fileadmin/Datoteke/CRSN/PKP_3/IZOBRA%C5%BDEVALNI_TURIZEM_2017.pdf)

[lj.si/fileadmin/Datoteke/CRSN/PKP_3/IZOBRA%C5%BDEVALNI_TURIZEM_2017.pdf](https://www.pef.uni-lj.si/fileadmin/Datoteke/CRSN/PKP_3/IZOBRA%C5%BDEVALNI_TURIZEM_2017.pdf)

Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Razvoj didaktičnih gradiv za poučevanje tekstilnih vsebin na temelju trajnosti in tradicije

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbršite):

1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

UL PEDAGOŠKA FAKULTETA
UL NARAVOSLOVNOTEHNIŠKA FAKULTETA
SOVEN d.o.o.
ZVEZA ORGANIZACIJ ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE - ZOTKS

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Projekt je bil namenjen iskanju rešitev glede pomanjkanje sodobnih didaktičnih gradiv s področja tekstilstva za poučevanje tekstilnih vsebin v okviru predmeta Gospodinjstvo (z razmislekom o možnih prilagoditvah za otroke s posebnimi potrebami) kot tudi v okviru raznih prostočasnih dejavnosti. Projekt je bil namenjen iskanju rešitev za razvoj didaktičnih sredstev, ki bodo spodbujala kreativnost in trajnostno zavest otrok. Tako so se iskale rešitve za izdelavo didaktičnih gradiv, ki bodo iz naravnih materialov in bodo omogočala tako ohranjanje slovenske tradicije kot trajnostno naravnano razmišljanje posameznika.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

V okviru projekta je bil najprej narejen pregled učnih načrtov v Sloveniji in širše. Med učitelji, ki poučujejo gospodinjstvo, je bila izvedena raziskava z namenom pridobivanja informacij o potrebah učiteljev po didaktičnih gradivih za poučevanje tekstilnih vsebin. Nato je bilo zasnovanih več idej – predlogov didaktičnih gradiv. Na podlagi povratnih informacij podjetja SOVEN d.o.o, o možnostih realizacije osnutkov, so bili izdelani trije prototipi, ki so bili za podjetje SOVEN d.o.o (ki se ukvarja tako s proizvodno kot izobraževalno dejavnostjo) sprejemljivi. Poleg prototipov končnih izdelkov so bila oblikovana tudi tekstovna didaktična gradiva in priročnik za učitelje. Didaktična igra in izbrane aktivnosti iz tekstilnega dnevnika so bile tudi preverjene v razredu. Z namenom popularizacije predstavitev možnih didaktičnih aktivnosti so bili napisani tudi članki za objavo v reviji Tim (za rubriko »Za spretne roke«). Izdelki so bili predstavljeni tudi na obrtnem sejmu v Celju. Rezultati projekta so bili predstavljeni tudi v okviru Simpozija o novostih v tekstilstvu.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

V okviru projekta je bila tako razvita didaktična škatla, ki omogoča izvajanje aktivnosti, ki se nanašajo na vsebine vse od vlaken pa do končnega tekstilnega izdelka (obroč vlaken, mehanski postopki predelave vlaken, oblikovanje in izdelava končnega tekstilnega izdelka) pri čemer je omogočeno spodbujanje kreativnosti in trajnostnega vedenja. Izdelana je bila namizna didaktična igra Sovko raziskuje s pomočjo katere otroci lahko ponavljajo z učnim načrtom predpisane pojme kot tudi širijo svoje znanje o slovenski tekstilni tradiciji. Izdelani so bili prototipi polstenih ploščic za igro spomin, šivane domine. Za izdelavo kreativne peresnice je bila narisana tudi predloga kroja, ki

se ga učenci tako lahko naučijo uporabljati. Nekoliko zahtevnejši, ki jih učenci lahko izdelajo pri pouku ali pa so namenjeni zgolj tržni proizvodnji so bili še copati, nahrbtnik copati, nahrbtnik in knjiga iz polsti.
Izdelana so bila tudi tekstovna gradiva (Tekstilni dnevnik- za učence in Priročnik- za učitelje)

4. Priloge:

Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Obnovljivi viri energije v šoli

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbršite):

1 - Izobraževalne in izobraževanje učiteljev

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta

3. Besedilo: vede

- Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Oblikovanje dobrih gradiv in navodil za uporabo učnih pripomočkov, predlogov za uporabo pripomočkov pri različnih kurikularnih tematikah, drugih aktivnostih pri učenju nasploh in pri učenju z raziskovanjem še posebej ter dobri spremljevalni učni listi zahtevajo strokovno in pedagoško usposobljenost avtorjev učnih gradiv. Ker v bližnji prihodnosti (še za časa življenja današnjih osnovnošolcev) pričakujemo, da bo človeštvu pričelo primanjkovati neobnovljivih virov energije, je poznavanje obnovljivih virov še posebej pomembno. Vsaj delno bomo morali neobnovljive nadomestiti z obnovljivimi viri, ker pa izključna preskrba iz obnovljivih virov zaenkrat ni realna možnost, bo potrebno tudi dodatno optimizirati porabo energije.

Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

V projektu smo razvili dejavnosti, povezane s pridobivanjem energije iz obnovljivih virov, primerne za učenje z raziskovanjem pri rednem pouku v učilnici in daljše aktivnosti, primerne za izvedbo na naravoslovnih oziroma tehniških dnevih v odprtem okolju šole. Dejavnosti obravnavajo obnovljive vire energije z obstoječo šolsko eksperimentalno opremo, ki jo je razvil VIRLES. Osredotočili smo se na tri področja obnovljivih virov: vetrna energija, vodna energija in sončna energija ter pretvorbe energije iz teh virov v toploto za ogrevanje (kolektorji) ter v električno delo (turbine, sončne celice in vetrne elektrarne), ki sta primerni obliki za neposredno rabo v gospodinjstvih in industriji.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Pripravili smo zbirke pripomočkov, ki se ukvarjajo s temi obnovljivimi viri energije. Natančneje, pripravili smo dejavnosti za naravoslovni dan na razredni in predmetni stopnji, ki uporabljajo pripomočke razvite ali posredovane od partnerja VIRLES:

- dejavnosti z modelom sončnega kolektorja,
- dejavnosti z modelom vetrne turbine,
- dejavnosti z modelom vodne turbine,
- dejavnosti z sončnimi in vodikovimi celicami.

Dejavnosti smo preizkusili na naravoslovnem dnevu v sodelovanju s partnerjem e-Hiša, novogoriška hiša eksperimentov.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



a)



b)

Slika 1: a) Mlinčki iz stiropora, plastike in železa. b) Delovanje modela mlinčka.



a)



b)

Slika 2: a) Model vetrnice in b) njena uporaba pri šolskem poskusu.



a)



b)

Slika 3: Na delovnem obisku v VIRLES. a) Delovni prostori VIRLES. b) Predstavitev dejavnosti gospoda Štepca.

Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Modularni Verižni eksperiment

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta s partnerjema:

- MICE družba za trženje prostora in storitev d.o.o. in,
- Šolski center Srečka Kosovele Sežana, Višja strokovna šola.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

V projektu smo konstruirali in zgradili sestavljivo napravo za verižni eksperiment (www.verizni.si), ki se jo da v uri ali dveh preoblikovati v drugačno napravo. Ključno je sestavljanje iz vnaprej izdelanih sestavnih delov (modulov), da se lahko sestavljivo napravo uporablja na dogodkih za krepitev skupinskega duha oziroma skupinskega dela (team building).

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Naloge smo se lotili tako, da smo najprej iz sodelujočih študentov sestavili dve skupini, nato pa je vsaka skupina pripravila spisek svojih idej, na kakšni osnovni platformi bi njihova modularna naprava lahko bila. Po izboru dveh najbolj obetavnih platform smo predlagali in nato izbrali ter izdelali sestavne elemente, iz katerih se da na posamezni platformi graditi napravo. Znatno del začetne faze projekta je predstavljala nevihta idej in kritično presojanje teh idej tako za platforme kot za module na posamezni platformi. V drugi polovici časa trajanja projekta so bili izdelani moduli in večkrat testirano tako delovanje posameznih modulov kot izvedba sestavljanja naprave iz modulov. V okviru projekta smo razvili dve platformi, poimenovani »gravitacijski slalom« in »viseči mostovi«. Na koncu izvajanja projekta smo pripravili tudi natančno tehnično dokumentacijo vseh sestavnih delov obeh razvitih platform in za vsako platformo tudi predstavitveni video posnetek.

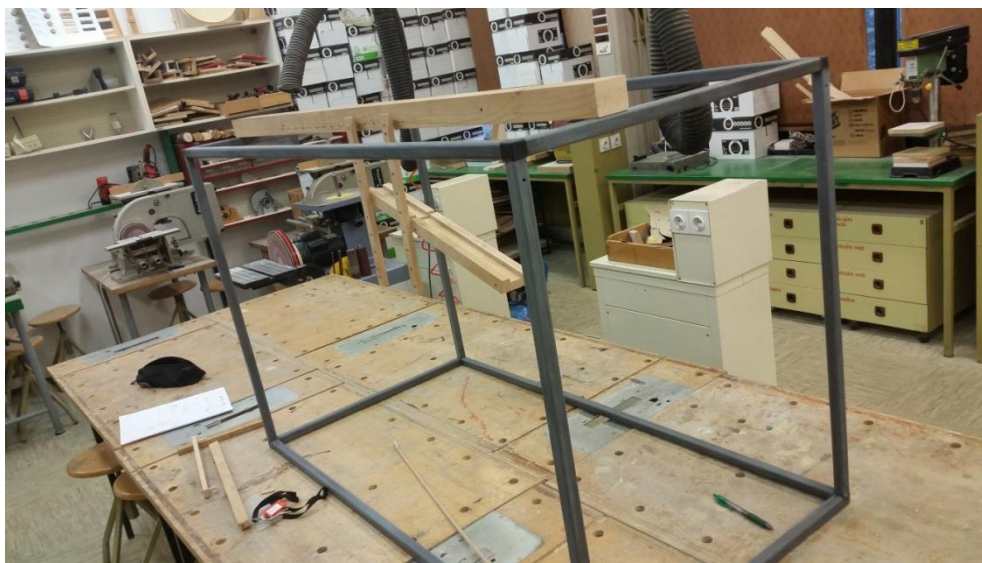
- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Kot rečeno smo v okviru projekta razvili dve sestavljivi modularni verižni napravi. Glavna prednost in doprinos razvitega sistema za team building dogodke je njihova sestavljivost in s tem variabilnost. Pred tem projektom so udeleženci ugotavljali, kako delujejo že v celoti izdelane verižne naprave. Zdaj lahko v okviru team building dogodka z verižnim eksperimentom poleg sposobnosti sodelovalnega reševanja problemov znatno razvijajo tudi kreativnost in lastno domišljijo.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Viseči mostovi:



Gravitacijski slalom:



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: PROMOCIJA BIOTSKE PESTROSTI V KRAJINSKEM PARKU KOLPA (PRO-BIO-KOLPA)

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbršite):

- 0 - Splošne izobraževalne aktivnosti/izidi
- 1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev**
- 2 - Umetnost in humanistika
- 3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede
- 4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo
- 5 - Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo
- 6 - Kmetijstvo, gozdarstvo, ribištvo, veterinarstvo
- 7 - Zdravstvo in sociala
- 8 - Storitve
- 9 - Neopredeljeno po širokem področju

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

- Univerza v Ljubljani Pedagoška fakulteta
- KOLPA`S podjetje za proizvodnjo, trgovino, gostinstvo in servis, d. o. o.
- Javni zavod Krajinski park Kolpa

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Obraavnano projektno območje je gospodarsko slabše razvito, ima pa bogato ohranjeno naravno dediščino, veliko biotsko pestrost in opredeljena Natura 2000 območja. V Sloveniji opažamo, da se je ohranitveno stanje številnih habitatov in vrst v razmeroma kratkem času poslabšalo. Brez aktivnejših ter bolj usmerjenih ukrepov nadaljevanja izgube biotske raznovrstnosti ne bomo zaustavili. Obenem postaja neokrnjena prvobitna narava vse večji turistični potencial prihodnosti, ki je vse bolj zaželena destinacija med turisti kar bi veljalo izkoristiti tudi v Krajinskem parku Kolpa.

Pri pedagoškem delu na visokošolski ravni prepogosto ugotavljamo, da študentom primanjkuje kvalitetnih priložnosti za opravljanje terenskega dela. Praksa je s stališča študenta predvsem pomembna za osmišljanje študija. Problem ostaja pomanjkljivo sodelovanja med visokošolskimi zavodi in gospodarstvom. V ta namen želimo ustvariti inovativno interdisciplinarno okolje, kjer bodo študenti ob pomoči mentorjev lahko izrazili svoje pedagoške potenciale ter si pridobili dragocene izkušnje.

Raziskanost vrstne pestrosti metuljev in kobilic v Sloveniji je pomanjkljiva, predvsem zaradi pomanjkanja entomologov. Zaradi svoje biologije so metulji in kobilice potencialno uporabni bioindikatorski skupini za ugotavljanje ekološkega stanja travišč in mejic. Z boljšim poznavanjem metuljev in kobilic bi tako lahko učinkoviteje upravljali s kulturno krajino na zavarovanih območji, kot je Krajinski park Kolpa. Krajinski park Kolpa je bil razglašen kot park že leta 1998. Osnovni namen ustanovitve Krajinskega parka Kolpa je ohranitev naravnih vrednot, biotske raznovrstnosti in krajinske pestrosti ter izvajanje

ukrepov za zagotavljanje ohranitve območij Natura 2000 in ekološko pomembnih območij. Namen delovanja parka je tudi povezovanje gospodarskega in socialnega razvoja na območju Krajinskega parka Kolpa in čezmejno sodelovanje. Študentje bodo ob pomoči mentorjev izvajali popise metuljev in kobilic po metodi linearnega transekta ter oblikovali izobraževalno gradivo za učence in dijake. Študentje bodo v okviru načrtovanih projektnih aktivnosti pridobili nove kompetence na področju biomonitoringa in upravljanja z naravo in naravno dediščino na zavarovanem območju ter nagradili znanja pri pripravi učnih gradiv za promocijo ohranjanja narave in biotske pestrosti, ki bodo na razpolago lokalni skupnosti za povečanje ozaveščenosti lahko domačinov kot za vzpodbujanje obiska parka z novimi vsebinami in doživetji v parku.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Projekt Promocija biotske pestrosti v Krajinskem parku Kolpa (PRO-BIO-KOLPA) so izvedli Pedagoška fakulteta in Fakulteta za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani, Javni zavod Krajinski park Kolpa in KOLPA'S podjetje za proizvodnjo, trgovino, gostinstvo in servis, d. o. o. V projektu sta sodelovala dva pedagoška mentorja in sicer izredni profesor dr. Gregor Torkar ter izredni profesor dr. Zoran Bosnić, strokovni sodelavec Stanislav Gomboc, delovna mentorja Boris Grabrijan in Tončka Jankovič ter osem študentk. Sedem jih prihaja iz Pedagoške fakultete Univerze v Ljubljani, ena pa je študentka Fakultete za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani.

Bela krajina in z njo Krajinski park Kolpa ima bogato ohranjeno naravno in kulturno dediščino, veliko biotsko pestrost in je delno vključena tudi v omrežje Natura 2000 območij naravovarstvenega pomena.

Osnovni namen krajinskega parka je ohranitev naravnih vrednot, ohranitev biotske in krajinske pestrosti ter ekološko pomembnih območij. S projektom PRO-BIO-KOLPA smo želeli z različnimi izobraževalnimi vsebinami promovirati omenjene naravovarstvene cilje in omogočiti širši javnosti, da spozna ta skriti biser Bele krajine. Favna metuljev in kobilic na tem območju Slovenije je slabše raziskana, vendar je njuno poznavanje zelo pomembno, saj sta ti dve skupini živali bioindikatorji kopenskih ekosistemov. Zato smo sodelujoči v projektu od marca do julija popisovali favno kobilic in metuljev. Nato smo med njimi identificirali naravovarstveno pomembne vrste in zanje podali osnovne naravovarstvene smernice. Skupaj je bilo popisanih 115 vrst metuljev in 10 vrst kobilic.

Del projekta je poleg naštetega tudi ozaveščanje otrok in odraslih o biotski pestrosti parka, kako jo raziskujemo in zakaj je pomembno, da jo ohranjamo. V sklopu tega cilja so bile izvedene delavnice za otroke na dnevu odprtih vrat Krajinskega parka Kolpa. Izdelana so bila tudi različna izobraževalna gradiva za učence in dijake.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

1. Izvajanje popisov biotske pestrosti metuljev in kobilic po metodi linearnega transekta na širšem območju Krajinskega parka Kolpa ter priprava poročila z naravovarstvenimi smernicami

2. Priprava izobraževalnih gradiv in izvedba delavnic za učence in dijake

3. Spletna objava gradiv (spletni izobraževalni portal)

Več na: <https://www.pef.uni-lj.si/1295.html>

4. Priloge:

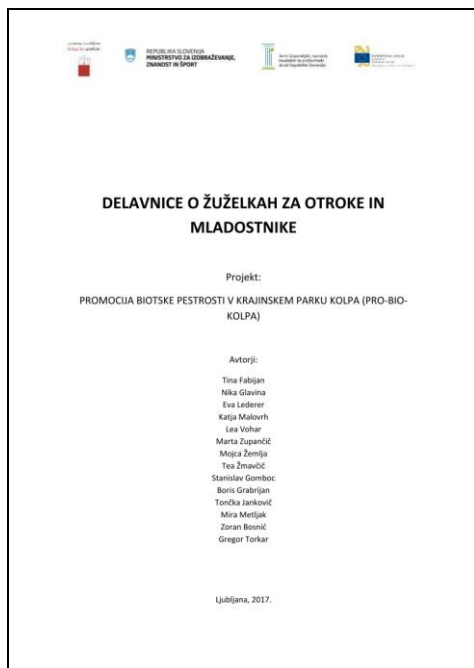
- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



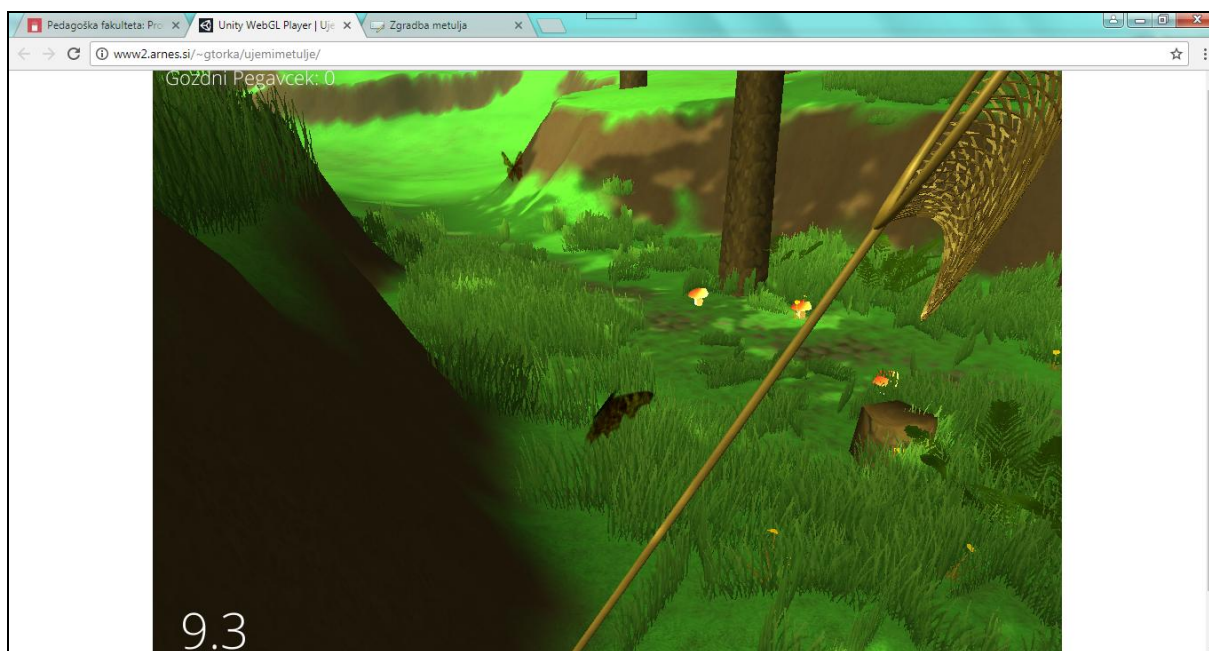
Slika 1. Terenski popisi metuljev in kobilic



Slika 2. Obdelava terenskih podatkov in priprava učnih gradiv v prostorih javnega zavoda KP Kopla



Slika 3. Naslovnica poročila o delavnicah za učence



Slika 4. Posnetek iz interaktivne igre Ujemi metulje