

Strip u nastavi povijesti – projektni zadatak vrednovanja proceduralnog znanja

Učenici vole biti kreativni, crtati i izrađivati radove o povijesnim temama koje ih zanimaju. Kroz izradu stripa o odabranoj povijesnoj temi učenici će pokazati svoju kreativnost u crtanju i stvaranju povijesne priče kroz oblačiće, a to može biti i metoda vrednovanja učenika iz elementa vrednovanja proceduralno znanje. U ovom se radu prikazuje zašto učenicima kao projektni zadatak zadati izradu stripa, koje su teme pogodne za izradu stripa, te kako vrednovati strip.

Ključne riječi: strip, metoda vrednovanja, proceduralno znanje, projektni zadatak.

1. Uvod

Kurikulum nastavnog predmeta Povijest propisuje tri elementa vrednovanja i tri pristupa vrednovanju. Elementi vrednovanja su činjenično znanje, konceptualno znanje i proceduralno znanje, a pristupi vrednovanju su: vrednovanje za učenje, vrednovanje kao učenje i vrednovanje naučenog.¹ Vrednovanje naučenoga je sumativno vrednovanje kojemu je svrha provjera ostvarenosti ishoda nakon određenog razdoblja učenja i poučavanja.² Metode vrednovanja mogu biti pisane i usmene provjere znanja, opažanje izvedbe učenika u nekoj aktivnosti, praktičnome radu ili raspravi, analiza učeničke mape, esejskih zadataka, različitih učeničkih uradaka i dr.³

U nastavi povijesti mogu se vrednovati različiti projektni zadatci kao što su: izvještaji, crta vremena, pismo, esej, dnevnik, biografija, članak, priča, prikaz knjige, pjesma, oglas, igra uloga, rasprava, intervju, govor, digitalna prezentacija, videosnimka, audio snimka, internetska stranica, plakat, politička karikatura, grafički prikaz, model, izložbeni pano, zemljovid itd.⁴

1 *Kurikulum nastavnog predmeta Povijest za osnovne škole i gimnazije* (Zagreb: MZO, 2019.), 68. https://skolazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/POV_kurikulum.pdf (posjet 9. 10. 2021.)

2 *Smjernice za vrednovanje procesa i ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda* (Zagreb: MZO, 2019.), 30. <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/PristupInformacijama/eSavjetovanja-2019/Smjernice%20za%20vrednovanje%20proces%20i%20ostvarenosti%20odgojno-obrazovnih%20ishoda%20-%20cSavjetovanje%204-12-2019.pdf> (posjet 20. 10. 2022.)

3 Ibid, 32.

4 Danijela Trškan, *Provjera znanja i ocjenjivanje u nastavi povijesti* (Zagreb: Srednja Europa, 2005.), 146.

Osim navedenih projektnih zadataka učenicima se može zadati i zadatak izrade stripa. Izrada stripa o određenoj povijesnoj temi predstavlja metodu vrednovanja naučenog kojom se vrednuje element proceduralnog znanja.

2. Strip i stripovna metoda

Strip je medij koji kroz slijed crteža prikazuje priču popraćenu tekstom u oblačićima, a katkad u podnaslovima ispod crteža u kvadratu. Crteži su u stripu logički, kognitivno i uzročno-posljedično povezani kako bi formirali priču (Fotografija 1).⁵



Fotografija 1: Obilježja stripa

Strip kao nastavni medij podrazumijeva didaktičko – metodički osmišljene crteže u slijedu s namjerom da prenesu informacije i da kod učenika proizvedu određeni učinak: kognitivni, konotativni, estetski, moralni, radni, doživljajni itd. Stripovna metoda može se definirati kao vizualno-tekstualna komunikacija posredstvom didaktičko-metodički osmišljenog stripa za ostvarivanje ciljeva, zadataka i sadržaja nastave. Rezultati različitih istraživanja o primjeni stripa u nastavi pokazuju kvalitete koje strip ima u nastavi kao što su primjerice motivacijska vrijednost u nastavi, vizualnost stripa, posredujuća funkcija stripa kao nastavnog medija, popularnost kod školske djece itd. Stripovna metoda obuhvaća sljedeće oblike korištenja u nastavi:

- a) strip kao ilustracija
- b) strip kao izvor informacija i oblik svladavanja novog gradiva
- c) strip kao motivacija za nastavni razgovor i raspravu
- d) samostalna izrada stripova

5 Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, s.v. „Strip“, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410> (posjet 28. 11. 2021.)

Teorijsko opravdanje za primjenu stripa u nastavi može se pronaći u teorijskim pristupima i modelima s područja neuroznanosti o načinima na koje ljudski mozak obrađuje vizualno – verbalne informacije kao što su dvostruko kodiranje, teorija multimedijalnog učenja te semiotička teorija o odnosu teksta i slike. Naime, proces učenja se pojednostavljuje, ubrzava i pospješuje ukoliko su informacije koje se primaju predočene verbalno i vizualno.⁶

Prema teoriji dvostrukog kodiranja postoje dva zasebna kanala ljudskoga pamćenja koja omogućuje obradu informacija i proces učenja. Jedan kanal za verbalne, a jedan za vizualne informacije. Kombinacijom slikovnog i verbalnog sadržaja u stripu postiže se da povijesna zbivanja budu manje apstraktna učenicima jer na taj način učenici stvaraju vlastite predodžbe. Povezivanjem slike i teksta učenici bolje sistematiziraju povijesno gradivo.⁷

3. Strip i proceduralno znanje

U nastavi povijesti strip se može koristiti u obradi gradiva kako bi se učenike zainteresiralo za temu, ali i kao zadatak za učenike. Izrada stripa o određenoj povijesnoj temi može biti zadatak kojim se vrednuje proceduralno znanje. Strip predstavlja odlično sredstvo učenja jer da bi učenik izradio strip mora uložiti veliki trud (proučavanje teme, planiranje stripa te samo crtanje i pisanje).

Proceduralno se znanje bavi nizovima koraka (vještine, algoritmi, tehnike i metode) koje slijede jedan iza drugoga, a koji na taj način dovode do određenog rezultata – stripa o određenoj povijesnoj temi. U nastavi povijesti ono uključuje poznavanje metoda prikupljanja, srediavanja i obrade podataka, znanje o načinima interpretacije, pisanja i crtanja stripa (Fotografija 2). Učenici moraju utvrditi način kojim će postići cilj – izradu stripa, a da bi mogli izraditi strip moraju imati potrebna činjenična znanja. Učenik odabire, prikazuje, ilustrira i interpretira temu iz povijesti te stvara nešto novo primjenjujući proceduru – strip.

6 Prilagođeno prema Haris Cerić, *Utjecaj primjene stripa u nastavi na kvantitet, kvalitet i trajnost znanja*. https://www.researchgate.net/publication/333662351_UTJECAJ_PRIMJENE_STRIP_A_U_NASTAVI_NA_KVANTITET_KVALITET_I_TRAJNOST_ZNANJA (posjet 2. 12. 2021.)

7 Prilagođeno prema Valerija Turk-Presečki, *Dvostruko kodiranje u nastavi povijesti*. <https://www.profil-klett.hr/dvostruko-kodiranje-u-nastavi-povijesti> (posjet 2. 12. 2021.)



Fotografija 2: Koraci u izradi stripa

4. Projektni zadatak izrade stripa

Slijedi opis tijeka zadavanja zadatka i vrednovanja projektnog zadatka izrade stripa.

4.1. Zadavanje zadatka

Nakon obrade određene povijesne teme može se učenicima zadati zadatak da izrade strip o obrađenoj temi.

Koraci u provođenju zadatka:

1. zadavanje teme i zadatka: određivanje povijesne priče koju učenici moraju prikazati kroz strip, broja crteža koji čine strip te vremenski rok za izradu stripa
2. učenici proučavaju odabranu temu, odabiru podatke koje žele upotrijebiti u svom stripu
3. osmišljavaju crteže i tekst u oblačićima

Pri zadavanju zadatka učenicima treba dati točne upute koje su ujedno i kriteriji za ocjenjivanje stripa, kao što su tema, broj crteža i vremenski rok za izradu stripa.

4.2. Vrednovanje stripa i evaluacija zadatka

Kada se učenicima zadaje projektni zadatak, treba unaprijed objasniti koji će biti kriteriji vrednovanja. Vrednovanje treba biti kriterijsko, što znači da se rad učenika uspoređuje s unaprijed definiranim kriterijima, a ne s radovima ostalih učenika u ra-

zredu. Kriterije vrednovanja određuje učitelj i trebaju omogućiti jasnije i objektivnije vrednovanje. Prilikom vrednovanja složenijih aktivnosti potrebno je osmisliti rubriku kojom se procjenjuje ostvarenost kriterija koji su unaprijed postavljeni.⁸ Rubrika bi trebala imati sastavnice te razine ostvarenosti kriterija.⁹

Primjer rubrike za vrednovanje stripa:

KRITERIJI	OSTVARENO (2 boda)	DJELOMIČNO OSTVARENO (1 bod)	NIJE OSTVARENO (0 bodova)
sadržaj je podijeljen na 6 crteža			
istaknut naslov, tekst se nalazi u oblačićima			
točan kronološki slijed povijesnih zbivanja			
točnost povijesnih podataka			
urednost, gramatička i pravopisna točnost			

5. Prijedlozi tema za izradu stripa

Kako je jedno od obilježja stripa uzročno-posljedična povezanost priče, pogodne teme za izradu stripa su ratovi, vladavine vladara, ali i opisi života ljudi u određenom povijesnom razdoblju.

Teme na temelju kojih su učenici izrađivali stripove:

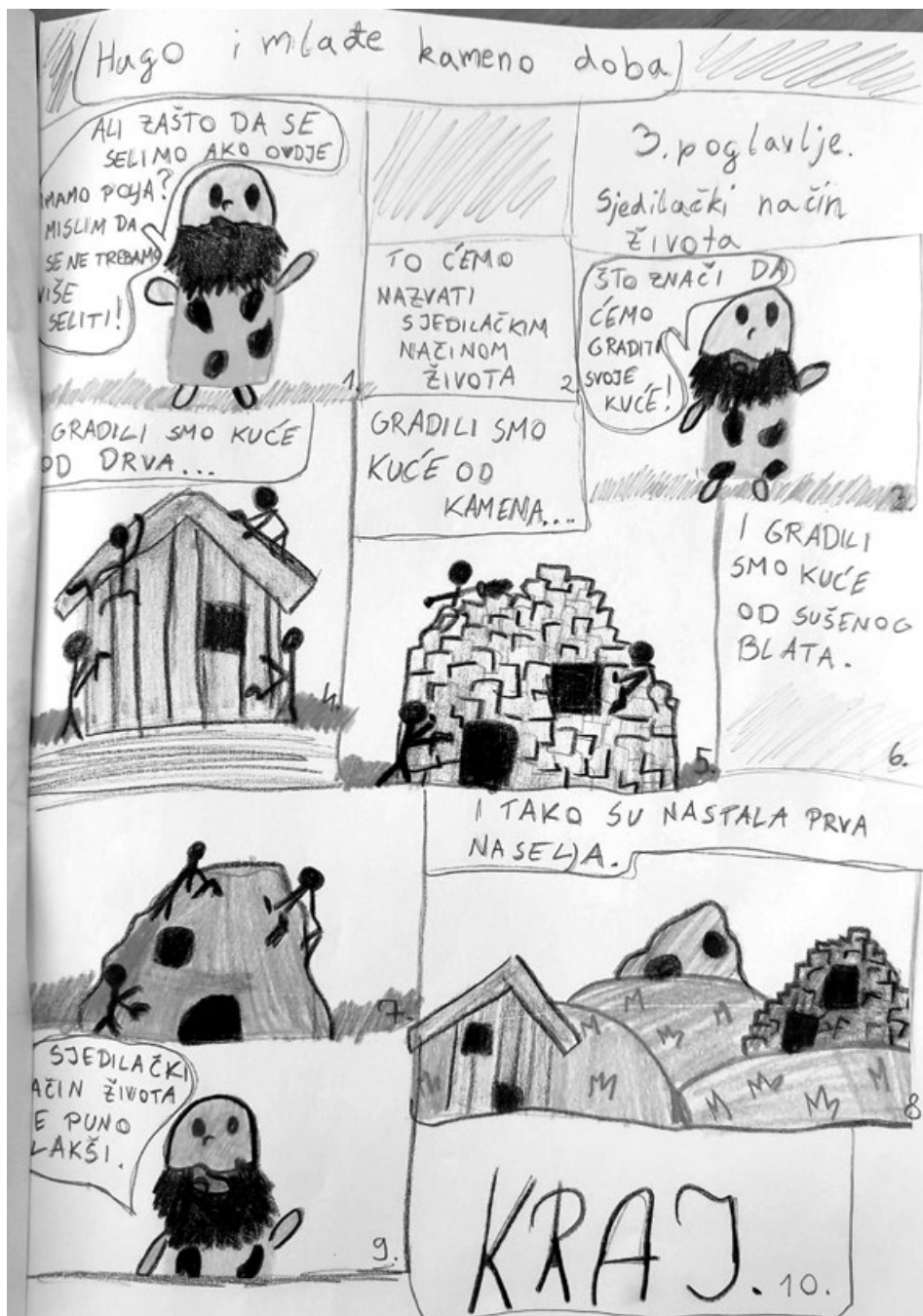
- 5. razred: prapovijest (starije i mlađe kameno doba, metalno doba), stari vijek (Grčko-perzijski ratovi, Punski ratovi, Peloponeski rat)
- 6. razred: hrvatski srednji vijek (hrvatski knezovi, hrvatski kraljevi)
- 7. razred: Francuska revolucija, Napoleon

5. 1. Primjeri učeničkih radova

Učenici su izrađivali stripove na temu prapovijesti – mlađe kameno doba (Fotografije 3 i 4), Francuske revolucije (Fotografija 5), te Napoleonovo doba (Fotografija 6).

8 Smjernice za vrednovanje procesa i ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda u osnovnoškolskome i srednjoškolskome odgoju i obrazovanju, 33. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefin-dmkaj/https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/PristupInformacijama/eSavjetovanja-2019/Smjernice%20za%20vrednovanje%20processa%20i%20ostvarenosti%20odgojno-obrazovnih%20ishoda%20-%20eSavjetovanje%204-12-2019.pdf](https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/PristupInformacijama/eSavjetovanja-2019/Smjernice%20za%20vrednovanje%20processa%20i%20ostvarenosti%20odgojno-obrazovnih%20ishoda%20-%20eSavjetovanje%204-12-2019.pdf)

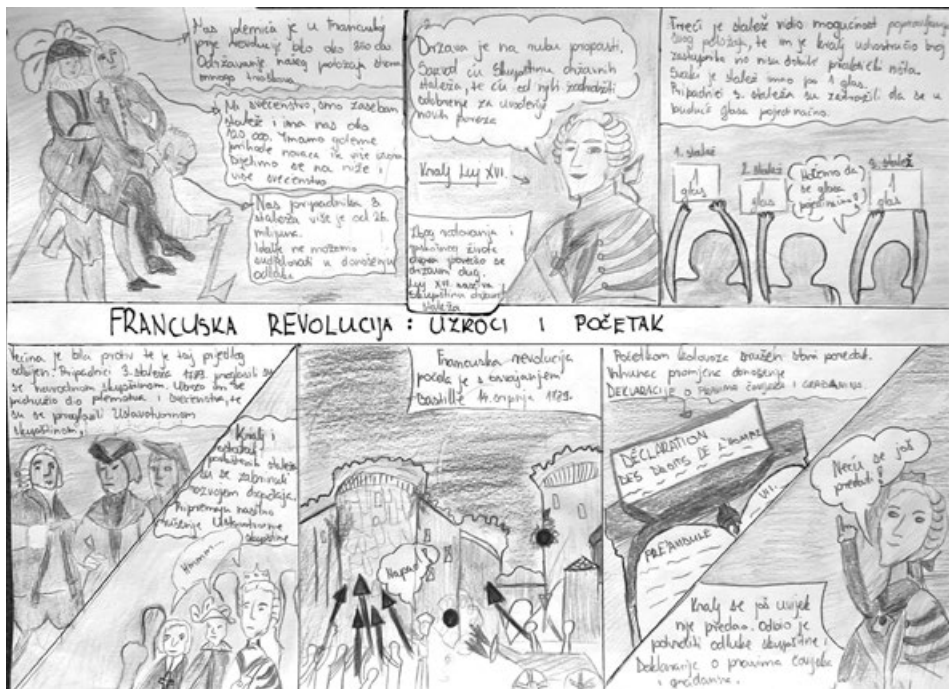
9 Ibid, 34.



Fotografija 3: Mlade kameno doba



Fotografija 4: Mlade kameno doba



Fotografija 5: Francuska revolucija



Fotografija 6: Napoleonovo doba

Nakon što su učenici izradili i predstavili svoj strip, učenici su upitani da ocijene ovakvu vrstu zadatka. Većina se učenika složila da im se sviđa ovakav zadatak jer uključuje crtanje i kreativnost, a pritom su naučili povijesno gradivo na zabavniji način.

5.2. Ishodi i razine znanja

Revidirana Bloomova taksonomija razlikuje šest razina kognitivnog područja procesiranja znanja od jednostavnih prema složenijim kognitivnim razinama. Izradom stripa učenik ostvaruje ishode učenja na razini 3. *Primijeni* i razini 6. *Stvaraj*.

Primjeri ishoda za odabrane teme stripova:

- a) Francuska revolucija:
„Učenik će biti sposoban izraditi strip u kojem će prikazati tijek i trajanje Francuske revolucije.“
- b) Napoleonovo doba:
„Učenik će biti sposoban izraditi strip u kojem će prikazati vladavinu Napoleona Bonaparte.“
- c) Starije kameno doba
„Učenik će biti sposoban izraditi strip u kojem će prikazati obilježja načina života u starije kameno doba.“
- d) Mlađe kameno doba
„Učenik će biti sposoban izraditi strip u kojem će prikazati obilježja načina života u mlađe kameno doba.“

Učenik za svaki navedeni ishod treba znati što je strip i način njegove izrade (proceduralno znanje i poznavati postupak izrade). Također, učenik mora imati odgovarajuće znanje i razumijevanje povijesne teme koju je prikazao u stripu (moraju biti savladane razine 1. *Zapamti* i 2. *Objasni*).¹⁰

Šesta razina kognitivnog područja i ishod učenja *stvaraj* uključuje zahtjev učenicima da stvore originalan proizvod. Taj ishod može biti obična primjena proceduralnog znanja (npr. „izradi strip na taj način“).¹¹ Tri su faze stvaralačkog procesa:

1. postavljanje problema (opis problema) za koji učenik mora izraditi rješenje prema utvrđenim kriterijima
2. planiranje rješenja uključuje izbor metode za izvršenje nekog zadatka
3. učenik izvršava plan te izrađuje rješenje, odnosno proizvod, koji zadovoljava postavljene ciljeve i kriterije.¹²

6. Zaključak

Strip je važno nastavno sredstvo/metoda koje potiče kod učenika interes, aktivnost i razumijevanje povijesnih događaja. Zadajući učenicima zadatak da izrade strip po-

10 Marijana Marinović, *Nastava povijesti usmjerena prema ishodima učenja*. (Zagreb: AZOO, 2014.), 70. https://www.azoo.hr/app/uploads/uvezeno/nastava_povijesti/07.html (posjet 29. 11. 2021.)

11 Ibid, 74.

12 Ibid, 74. – 75.

tiče se učenike da na zabavan i kreativan način poboljšaju učenje. Kako bi učenici u ograničenom prostoru stripa ispričali priču, moraju sažeti priču (učenici moraju analizirati temu kako bi definirali što je bitno, a zatim to napisali svojim riječima). Dok učenici proširuju svoj tekst crtežom, dvostruko kodiranje informacija pojačava razumijevanje povijesne teme. Stvaranje stripa koji prepričava neki povijesni događaj složen je i koristan zadatak koji kroz sažimanje informacija naučenih na nastavi i individualnim proučavanjem povijesne teme na kreativan i zanimljiv način potiče učenike da bolje razumiju povijesne događaje. Povezivanje informacija povijesnih činjenica u stripu pomaže učenicima da razvijaju vještine pisanja dok rade na oživljavanju povijesnih događaja.¹³ Vrlo je važno poticati kreativnost i kreativno mišljenje u nastavi povijesti, a izradom stripa to se i postiže.

Literatura:

- Abernethy, Danielle, Melinda Kolk. *Five ideas for creating comics in the classroom*. <https://creativeeducator.tech4learning.com/2019/articles/five-ideas-for-creating-comics-in-the-classroom> (posjet 28. 11. 2021.)
- Cerić, Haris. *Utjecaj primjene stripa u nastavi na kvantitet, kvalitet i trajnost znanja*. https://www.researchgate.net/publication/333662351_UTJECAJ_PRIMJENE_STRIPA_U_NASTAVI_NA_KVANTITET_KVALITET_I_TRAJNOST_ZNANJA (posjet 2. 12. 2021.)
- Kurikulum nastavnog predmeta Povijest za osnovne škole i gimnazije*. Zagreb: Ministarstvo znanosti i obrazovanja, 2019. https://skolazavivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/POV_kurikulum.pdf (posjet 9. 10. 2021.)
- Marinović, Marijana. *Nastava povijesti usmjerena prema ishodima učenja*. Zagreb: Agencija za odgoj i obrazovanje, 2014. https://www.azoo.hr/app/uploads/uvezeno/nastava_povijesti/07.html (posjet 29. 11. 2021.)
- Smjernice za vrednovanje procesa i ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda u osnovnoškolskome i srednjoškolskome odgoju i obrazovanju*. Zagreb: Ministarstvo znanosti i obrazovanja, 2019. <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/PristupInformacijama/eSavjetovanja-2019/Smjernice%20za%20vrednovanje%20procesa%20i%20ostvarenosti%20odgojno-obrazovnih%20ishoda%20-%20eSavjetovanje%204-12-2019.pdf> (posjet 20. 10. 2022.)
- Strip*. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410> (posjet 28. 11. 2021.)
- Trškan, Danijela. *Provjera znanja i ocjenjivanje u nastavi povijesti*. Zagreb: Srednja Europa, 2005.
- Turk-Presečki, Valerija. *Dvostruko kodiranje u nastavi povijesti*. <https://www.profil-klett.hr/dvostruko-kodiranje-u-nastavi-povijesti> (posjet 2. 12. 2021.)

13 Prilagođeno prema: Danielle Abernethy i Melinda Kolk, *Five ideas for creating comics in the classroom*, <https://creativeeducator.tech4learning.com/2019/articles/five-ideas-for-creating-comics-in-the-classroom> (posjet 28. 11. 2021.)

SUMMARY

COMICS IN HISTORY CLASSES – A PROJECT TASK FOR EVALUATING PROCEDURAL KNOWLEDGE

In the paper, the author explains and describes the project task – creating a comic strip, topics suitable for creating a comic strip, and evaluation methods. Students like being creative, they eagerly draw and make projects on historical topics that they take interest in. Through the creation of a comic on a selected historical topic, students will show their creativity in drawing and creating a historical story through speech bubbles, which could also be a method for assessing students, as a model for the procedural knowledge evaluation element.

Keywords: comics, evaluation method, procedural knowledge, project assignment