

# Digitalni mediji u poticanju čitanje lektire na primjeru djela Pippi Duga Čarapa

---

Zorić, Mia

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:276332>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-27**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**MIA ZORIĆ  
DIPLOMSKI RAD**

**DIGITALNI MEDIJI U POTICANJU  
ČITANJA LEKTIRE NA PRIMJERU  
DJELA *PIPI DUGA ČARAPA***

**Zagreb, srpanj 2019.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE  
(Zagreb)**

**DIPLOMSKI RAD**

**Ime i prezime pristupnika: Mia Zorić  
TEMA DIPLOMSKOG RADA: Digitalni mediji u poticanju  
čitanja                    lektire na primjeru djela Pipi Duga Čarapa**

**MENTOR: Doc. dr. sc. Marina Gabelica**

**Zagreb, srpanj 2019.**

## SADRŽAJ

Sažetak.....	4
Summary.....	5
1. Uvod.....	6
2. Lektira.....	8
2.1. Problem lektire (lektira danas).....	10
3. Digitalni mediji u poticanju čitanja.....	15
3.1 Primjer uporabe digitalnih medija.....	17
3.2 Zvučna priča.....	22
3.3 Soundscape.....	26
3.4 Pričanje u slikama.....	27
3.5 Interaktivne priče.....	30
ZAKLJUČAK.....	32
LITERATURA.....	34

## Sažetak

Istraživanja i iskustva iz prakse daju nam naslutiti da posljednjih nekoliko godina učenici s manje entuzijazma čitaju lektirna djela, a nerijetko se služe bilješkama s interneta kako bi imali ispunjene bilježnice i dobili dobre ocjene. To su samo neki od problema današnje lektire. Lektira bi trebala poticati razvoj čitalačkih navika i uživanje u čitanju, a učitelji u tom procesu imaju ključnu ulogu.

Suvremeno doba karakterizira neprestani razvoj tehnologije. Tehnologija je prisutna u svim segmentima našeg života pa tako i u obrazovanju. Ulogu koju su nekoć imali grafoskopi, prozirnice i drvene ploče preuzeli su pametni telefoni, pametne ploče i računala. Stoga je potrebno ukazati učenicima što se sve s računalima, laptopima i mobilnim telefonima može. S obzirom na današnju dostupnost tehnologije i programa, digitalni mediji nam mogu poslužiti kao izvrstan poticaj za čitanje. Pomoću digitalnih medija tako možemo lektirni sat obogatiti zvučnim pričama, zvučnim pejzažima ili djelo možemo prikazati kao interaktivnu priču – oblik koji je mnogo bliži današnjim generacijama. Važno je napomenuti da krajnji cilj uporabe digitalnih medija ne bude samo zabava, već razvoj učenika, njegove kreativnosti i mašte te poticaj na čitanje.

U ovome se radu prikazuje nekoliko primjera uporabe digitalnih medija s ciljem obrade lektirnog djela „Pipi Duga Čarapa“.

Ključne riječi: lektira, digitalni mediji, zvučna priča, interaktivna priča.

## Summary

Research and practical experience lead us to believe that in the last few years students have been less enthusiastic about reading works included in their Required Reading lists and often used notes from the Internet in order to complete their reading journals and acquire high marks. These are just some of the problems of today's Required Reading. Required Reading should promote reading habits and the enjoyment of reading, and teachers play a crucial role in this process.

The modern age is characterized by the constant development of technology. Technology is present in all segments of our lives, including education. Smartphones, smartboards, and computers have taken the role once held by graphoscopes, transparency films, and wooden blackboards. It is, therefore, necessary to show students what can be done with computers, laptops and mobile phones. Given today's availability of technology and software, digital media can serve as a great incentive for reading. Using digital media, we can enrich Required Reading lessons with sound stories, soundscapes, or portray that work as an interactive story – a form much closer to today's generations. It is important to note that the ultimate goal of using digital media is not only entertainment but also the development of the student, his/her creativity and imagination, and reading motivation.

This paper presents several examples of using digital media aimed at processing the Required Reading work „Pippi Longstocking“.

Keywords: Required reading, Digital Media, Sound stories, Interactive stories.

## 1. Uvod

Kad kažemo riječ *lektira* većina nas pomisli na popis knjiga koje učenici trebaju pročitati, odnosno, taj se pojam usko vezuje uz obvezno štivo koje treba pročitati u školi – aktivnost koja se naposljetku i ocjenjuje. No pojam lektire zapravo nadilazi obavezno čitanje. Lektira (lat. *legere* – čitati) označava: „1. čitanje; 2. ono što se čita; pročitano gradivo; štivo.“ (Klaić, 1990: 795). Prema Hrvatskom enciklopedijskom rječniku (2002), lektira je „ono što se čita, čitano gradivo, štivo [zabavna lektira; laka lektira; popularna lektira].“

U konačnici, lektira bi trebala služiti kao sredstvo poticanja čitanja, a to u svojoj formi „obaveznog“, vrlo teško može postići. Kao što je spomenuto, lektire se danas u školi ocjenjuju ocjenama od 1 do 5. U većini slučajeva učenici trebaju ispuniti lektirni dnevnik ili riješiti ispit u kojemu su pitanja vezana uz redosljed događaja, mjesto radnje, vrijeme radnje, glavne i sporedne likove i dr. Nažalost, uglavnom se ispituje samo sadržaj određenog lektirnog djela. Takvim se postupkom negira književna vrijednost djela, koja se, uostalom teško može ispitati testovima. Umjetnička vrijednost djela, približena učeniku na dobrom satu lektire, može uvelike utjecati na učenikov doživljaj i spoznaje te ga potaknuti na kreiranje nečeg novog. Lektirna djela birana su prema brojnim kriterijima, a umjetnička vrijednost jedan je od ključnih kriterija. Stoga lektirna djela – vrijedna umjetnička djela – uenicima mogu dati uvid u neki drugi svijet, potaknuti učenika da razmišlja na različite načine, da razumije više, da doživljava što više može, da razvija svoju kreativnost – da potaknut umjetničkim djelom stvori i nešto novo. Stoga, pri ocjenjivanju u obzir treba uzeti više čimbenika kako bi ocjena bila mjerljiva odnosno „potrebno je što opreznije sagledavanje razvoja učenika kao mnogostrano razvijanje humane i sretne ličnosti“ (Kadum-Bošnjak i Brajković, 2007: 37). Zaključak je kako lektira ne znači samo djelo koje treba pročitati. „Naprotiv, lektira je neraskidivi spoj i čitanja knjiga, i razgovora o knjizi, i nadahnuća za vlastito izražavanje i stvaranje u različitim medijima“ (Gabelica i Težak, 2017: 14).

Današnji život se ne može zamisliti bez medija. Od najranijih dana djeca su u kontaktu s medijima i vrlo brzo znaju kako baratati njima. U današnjem svijetu svatko je neprestano izložen digitalnim medijima. Digitalni mediji nalaze se u svakom segmentu naših života. Obrazovanje danas također zahtjeva korištenje digitalnih medija kako bi bilo u skladu s vremenom u kojem živimo. Njihovo korištenje unutar

obrazovanja omogućilo je drugačiji, inovativniji pristup učenju i poučavanju. Osim nastavnika, i učenici koriste digitalne medije, a ponekad njima barataju bolje od svojih nastavnika. Potrebno je prilagoditi se današnjem vremenu što podrazumijeva korištenje digitalnih medija u nastavi. Digitalni mediji bi se mogli iskoristiti na svim nastavnim satima, no naglasak je uglavnom na nastavi hrvatskog jezika budući da se na nastavi istog predmeta najviše spominje pojam medija i medijske kulture. Zanimljivo je da Matijević, Topolovčan i Rajić (2013.) ističu da učenicima koji danas žive u multimedijском okruženju nastava ipak često nije obogaćena izvorima poput novih medija. Digitalne medije moglo bi se jako dobro iskoristiti na satovima lektire pri obradi književnih djela. Korištenjem istih potaknulo bi se učenike na nešto drugačije izražavanje te stvaranje novih sadržaja u medijima. Današnje generacije u mnogočemu se razlikuju od prethodnih, a digitalni mediji kao pomoćno sredstvo na satima lektire mogli bi im omogućiti da im se književno djelo približi. Trenutno je situacija takva da digitalne generacije, odrasle uz igrive i interaktivne medije, nerado pristaju na sadržaje koji su „obvezni“, brzo odustaju od čitanja čim vide da knjiga ima malo više stranica, a zatim se služe kratkim sadržajima, tzv. prepričanom lektirom na internetu. Tim činom misle da su sebi učinili bolje, da nisu potrošili previše vremena, a ni ne znaju što propuštaju. Ne znaju kako nije najvažnije znati što se dogodilo već da se čitanjem određenih ulomaka njihova mašta pobuđuje i na taj način im pomaže da dožive neki drugačiji svijet. Ne znaju da samim čitanjem profitiraju. Osim što obogaćuju svoj rječnik, bude maštu, razmišljaju o samom djelu, prepričavajući vježbaju svoj govor te na kraju stvore nešto potaknuto pročitanim. Naravno, u ovom procesu približavanja lektire i knjiga – tradicionalnog medija – novim generacijama, glavnu ulogu ima obitelj, a zatim i učitelj.

Učitelj mora biti osoba vrlo razvijene kulture čitanja kako bi mogao poticati i usmjeravati najmlađeg čitatelja na recepciju književnog djela i komunikaciju s književnim djelom. (Lučić-Mumlek, 2004: 37)

Pomoću digitalnih medija učitelji mogu stvoriti nešto drugačije i današnjoj djeci pristupačniji pristup lektiri. Radom sa digitalnim medijima bi se uklopili u doba u kojemu smo sada s ciljem da učenici nauče nešto raditi na samim medijima, neke nove riječi iz određenog djela, da stvore nešto novo te da dobiju volju za čitanjem općenito. Iskoristile bi se prednosti koje nam digitalno doba pruža i koje su učenicima drage, a



učenici bi s većim veseljem čitali lektire i pristupali satovima lektire.

## 2. Lektira

Zaključujemo kako je sam naziv lektire usko povezan sa samim procesom čitanja. Ova definicija iznenađuje mnoge budući da većina ljudi smatra lektinom popis književnih djela u školi koje učenici moraju pročitati i za koje se naposljetku dobije brojčana ocjena od 1 do 5.

Riječ lektira izgubila je svoje prvotno značenje – čitati – i ne razumijeva se drugačije nego kao školska lektira odnosno beletristički tekstovi koji su učenici dužni pročitati zbog školskog programa. (Dujčić, 2009: 21)

Lektira je mnogo više od samog popisa književnih djela koje učenici trebaju pročitati. No danas učenici čitaju lektire koje su, još uvijek, propisane Nastavnim planom i programom izvan nastave odnosno kod kuće. Propisanu lektiru koja ima svoju svrhu mogli bi nazvati književna lektira. Preciznije, književna lektira određuje sadržaj lektira u nastavi hrvatskoga jezika. U raznoj literaturi poput one pedagoške ili metodičke pod pojmom književna lektira pronalazimo mnogo zanimljivih definicija. „U domaću lektiru spadaju svi tekstovi koje svi učenici čitaju izvan nastave, a to su najčešće: različite dječje novine, listovi, časopisi, stripovi, oglasi, plakati i knjige.“(Bošnjak, 1973: 63-77). Zanimljivo je kako osim knjiga lektira uključuje sve tekstove koje učenici čitaju, bilo da su dječje novine, plakati, oglasi ili pak stripovi. Navedeni oblici, jasno, obrađuju se na nastavi hrvatskog jezika. Nastavnim planom i programom određuju se djela koja će biti sastavni dio književne lektire za svaki razred te njihovu svrhu i zadaće za čitanje istih. Svrha čitanja propisanih djela je prije svega razvijanje kulture čitanja, a zatim i stjecanje raznih informacija kako bi učenici na taj način razvili i svoju književnu kulturu.

Istraživanjem nastavnih programa za prva četiri razreda osnovne škole od 1940. do danas, može se uočiti da se lektirni popis uvelike promijenio. Nastavni plan i program 1941. pod pojmom lektire podrazumijevao je samostalno čitanje, a dijelove teksta čitao je učitelj kako bi učenicima približio pojam čitanja te kako bi ih motivirao za čitanje i naposljetku razvio sami interes prema istom. (Leniček, 2002).

Godine 1944. u nastavnom planu po prvi put se uvodi naziv “lektira“(ibid.). U tom

nastavnom planu pod lektinom nisu zadani naslovi koje učenici trebaju pročitati kao ni autori već vrste djela. Primjerice, u prvom razredu zidna čitanka te pjesma, u drugom basne, pisma i pjesme, za treći razred ne navodi se nikakvo djelo, a za četvrti razred piše kako bi učenici trebali čitati književna djela razumljiva za djecu toga razreda. Nedugo nakon tog, nastavni program iz 1946. zahtjeva da se od trećeg razreda učenici trebaju upoznati i znati malo više o samoj knjizi; njezin naslov, autora i sadržaj (ibid.). Prema nastavnom planu iz 1948. godine uvodi se naziv “vanškolsko čitanje“. Nastavni plan i program 1954. godine uvodi nazive domaće štivo, domaće čitanje i domaća lektira što bi značilo da učenici trebaju čitati djela izvan škole i to samostalno u drugom, trećem i četvrtom razredu te voditi bilješke o istoj, ali zahtjevnije nego prije (ibid.). I dalje je barem jednu lektiru učitelj čitao učenicima. Godine 1960. nastavni plan i program po prvi put postavlja popis lektire za prva četiri razreda koje bira sam učitelj. U planu nije određeno koja književna djela su za koji razred već je sve bilo na učitelju. Dvanaest godina kasnije nastavni plan i program iz 1972. uvodi popis lektira koji je bio određen za svaki razred. Osim toga, određuje se i razina interpretacije književnog teksta za pojedini razred. Zanimljivo je kako se tek u nastavnom programu iz 1984. javlja dotad novi naziv za lektiru koji je glasio “izvannastavno čitanje“ (ibid.). U tom nastavnom planu i programu naglasak se stavlja na motivaciju za samostalno čitanje. Metodički postupci su bili usmjereni da upute učenika u samostalno čitanje tako što je i dalje nastavnik čitao djela te interpretirao zajedno s učenicima na satu lektire. Tek nastavni plan i program iz 1991. godine ističe lektiru kao odgojno-obrazovni rad, ističe kriterije kod izbora lektirnih djela koja nisu bila samo obvezna već i usmjerena i za slobodni izbor (ibid., 22). Kao i do sada, učenike se poticalo da samostalno čitaju lektirna djela, no u ovom nastavnom planu i programu kao motivacija i poticaj za čitanje spominje se natjecanje u poznavanju lektire. Novost je da se ovim planom i programom uvodi naziv “dnevnika čitanja“ te da su uvedene znatne promjene pri izboru djela i autora kod popisa lektire. Nastavni plan i program 1993./1994. godine zahtjeva interpretaciju prvog djela s popisa lektire u prvom i drugom razredu, a prva dva u trećem i četvrtom. Osim toga propisuje i veći broj djela obveznog izbora što je u prva dva razreda označeno brojkom pet, dok u trećem i četvrtom obavezan izbor iznosi sedam dijela (ibid.). Javljaju se novi autori i njihova djela u popisu lektira. Također valja spomenuti kako se ističe upoznavanje knjižnice i shvaćanje povezanosti između knjižnice i čitanja. Prema hrvatskom nacionalnom obrazovnom standardu, cilj

nastave materinskog jezika jest “osposobiti učenike za jezičnu komunikaciju koja im omogućuje ovladavanje sadržajima svih nastavnih predmeta i uključivanje u cjeloživotno obrazovanje“ (MZOS, 2006: 25), a tim ciljevima doprinosi i lektira koja je sastavnica nastavnog predmeta Hrvatski jezik. Neki smatraju da je „svrha nastave lektire i književnosti poprilično umanjena temeljnim ciljem nastave Hrvatskoga jezika“ (Jerkin, 2012: 115), a „problem nastaje jer je uključena kao u programima za učenje stranih jezika“ (Rosandić, 2010: 11), gdje, naravno, ne može imati isti status kao i u materinskom jeziku. Danas i dalje postoji lektirni popis koji predviđa različit broj djela za različite razrede. U prvom razredu obvezno je jedno djelo, a potrebno je izabrati četiri djela s popisa, u drugom je također obvezno jedno djelo, a učenici trebaju pročitati još pet djela. U trećem i četvrtom trebaju obvezno pročitati prva dva, a sedam izabrati.

Svaki nastavni plan nosi svoju priču. Svaki od njih je uvodio nešto novo i time mijenjao postojeće. Ono što je zajedničko svakom planu i programu jest to da se lektirnom učenike poticalo na samostalno čitanje i razvijanje čitalačkih navika pa na kraju i razvijanju čitateljske kulture. Uglavnom su popisi lektira postojali i bili propisani, a nekad je sve bilo prepušteno učitelju. Naslovi koji su se nalazili na popisima ovisili su o uzrastu, interesu učenika, ali isto tako o kulturnim, društvenim i političkim događanjima u zemlji. Ono što se može zaključiti je da svaki učitelj već odavno ima glavnu ulogu u poticanju čitanja i da je tu ulogu prilagođavao određenom dobu. Najvažnije od svega je da učenici čitaju razne tekstove bilo da su članci ili pak knjige ili oglasi koji će im pružiti zanimljive i poučne činjenice. Krajnji cilj lektire, ipak, oduvijek je bio pobuditi u učenicima interes za čitanjem.

## **2.1.Problem lektire (lektira danas)**

Lektira i odabir književnih djela danas, prema kurikulumu za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, u najvećoj mjeri ovisi o profesionalnoj autonomiji učitelja i nastavnika. Naime, u prvim nacrtima kurikulumu hrvatskog jezika popis lektire je bio vrlo oskudan. Obvezna djela definirana kurikulumom hrvatskog jezika za 1. i 2. razred osnovne škole su bajke autora Jacoba i Wilhelma Grimma; „Crvenkapica“, „Snjeguljica“ i „Trnuružica“ te djela Hans Christiana Andersena „Carevo novo ruho“, „Ružno pače“ i „Tratinčica“. Obvezna djela definirana kurikulumom hrvatskog jezika za 3., 4. i 5. razred osnovne

škole su „Čudnovate zgrade šegrta Hlapića“ autorice Ivane Brlić Mažuranić, Lovrakova djela „Vlak u snijegu“ i „Družba Pere Kvržice“ izbor iz poezije autora Zvonimira Baloga i Grigora Viteza te Kušanov „Koko u Parizu“. Čim je objavljen nacrt kurikuluma hrvatskog jezika, moglo se primijetiti kako su s popisa nestali neki dječji klasici. Izbačena su djela poput „Pale sam na svijetu“, „Pipi Duga Čarapa“, „Poštarska bajka“, „Pinocchio“ i mnogih drugih.

Taj popis izazvao je brojne, mahom negativne reakcije. Učitelji i profesori s dugogodišnjim iskustvom nisu se slagali s njime kao ni mnogi spisatelji i spisateljice, a na kraju i ne manje važni, budući učitelji. Ministarstvo znanosti i obrazovanja ubrzo otvara upitnik za preporuku izborne lektire za učitelje razredne nastave i hrvatskog jezika, nastavnike hrvatskog jezika i knjižničare u osnovnim i srednjim školama. U razdoblju od dva tjedna upitnik su cjelovito ispunile 8344 osobe od čega je: 4770 učitelja razredne nastave (oko 55%), 1598 učitelja hrvatskog jezika u osnovnoj školi (oko 80%), 1011 nastavnika hrvatskog jezika u srednjoj školi (oko 90%), 752 knjižničara u osnovnoj školi (oko 85%) te 214 knjižničara u srednjoj školi (oko 70%).<sup>1</sup>



MINISTARSTVO ZNANOSTI I OBRAZOVANJA		
TOP 5 – 1. i 2. razred osnovne škole		
Autor	Naziv djela	Odabralo:
Jens Sigsgaard	Pale sam na svijetu	3.427 osoba
Sunčana Škrinjarić	Plesna haljina žutog maslačka	2.815 osoba
Ljudevit Bauer	Tri medvjeda i gitara	2.796 osoba
Nevenka Videk	Pismo iz Zelengrada	2.672 osobe
Karel Čapek	Poštarska bajka	2.647 osoba

Slika 1: 5 izbornih djela za lektiru za 1. i 2. razred osnovne škole za koju se većina učitelja razredne nastave i knjižničara u osnovnim školama složilo da budu na popisu. (MZO, 2019.)

<sup>1</sup> Ministarstvo znanosti i obrazovanja. Rezultati upitnika za izbornu lektiru-brifing. MZO. 2019.

**TOP 5 – 3., 4. i 5. razred osnovne škole**

Autor	Naziv djela	Odabralo:
Sanja Polak	Dnevnik Pauline P.	2.750 osoba
Erich Kaestner	Emil i detekтиви	2.214 osoba
Anto Gardaš	Duh u močvari	2.142 osobe
Luko Paljetak	Miševi i mačke naglavačke	2.093 osobe
Vladimir Nazor	Bijeli jelen	1.797 osoba

Slika 2: 5 izbornih djela za lektiru za 3., 4. i 5. razred osnovne škole za koju se većina učitelja razredne nastave, nastavnika hrvatskog jezika i knjižničara u osnovnim školama složilo da budu na popisu. (MZO, 2019.)

Obvezna djela su, kao što je bilo u nacrtu, definirana Kurikulumom hrvatskog jezika. Popis izbornih djela po odabiru učitelja razredne nastave, nastavnika i knjižničara postoji što zadovoljava sve njihove potrebe, ali i one najvažnije – dječje. Bez obzira na popise, učitelji i nastavnici su ti o kojima sve ovisi. Ono što se naglašava je da se pri izboru književnog djela za čitanje obrati pozornost na suvremene tekstove koji će učenicima služiti kao poticaj za čitanje uz načela od poznatoga prema nepoznatome te od bliskoga prema udaljenome. Nije na odmet da učitelji i nastavnici proučavaju suvremene tekstove te odaberu jedan od njih kao lektiru djeci. Naravno, mnogo je kriterija po kojima se izabire djelo za određeni razred. Književni tekstovi namijenjeni cjelovitom čitanju izabiru se prema kriterijima: recepcijsko-spoznajnih mogućnosti učenika, žanrovskoj uravnoteženosti i tipičnosti (poezija, proza, drama), oglednosti književne poetike, literarne vrijednosti te podjednake zastupljenosti hrvatskih i svjetskih književnih tekstova iz različitih književnopovijesnih razdoblja (MZOS, 2019).

Dakle, učitelj ili nastavnik je taj koji prema ovim kriterijima bira određeno lektirno djelo. On se može, ali i ne mora služiti predloženim popisima izbornih djela i

ulomaka. Najvažnije od svega je ostvariti odgojno-obrazovne ishode kroz čitanje ulomaka ili raznih književnih tekstova bilo da su izabrani na temelju postojećeg popisa ili slobodnim odabirom. Učitelj ili nastavnik na temelju svojih kompetencija, stečenih znanja, profesionalne procjene i interesa te potreba razrednog odjela odabire izborna književna djela ili za cjelovito čitanje ili za čitanje na ulomcima. Popis izborne lektire postoji. Učiteljima je predloženo da što više rade na suvremenijim tekstovima kako iz hrvatske tako i svjetske književnosti. Što će i kako će izabrati lektira djela, ostaje na samim učiteljima i nastavnicima. Ono što je obvezno jest da u prvom i drugom razredu osnovne škole učenik godišnje čita 10 cjelovitih književnih tekstova od čega su 2 obvezna književna teksta. Od trećeg do osmog razreda osnovne škole učenik godišnje čita 8 cjelovitih književnih tekstova od čega su 2 obvezna književna teksta (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije, 2019). Također je propisano kako učenik tijekom osnovne i srednje škole treba godišnje pročitati jedno djelo po vlastitom izboru. Jedno djelo treba pročitati, ali broj djela za čitanje po vlastitom izboru nije ograničen. Za razliku od nastavnog plana i programa može se primijetiti kako učenici od prvog do četvrtog razreda imaju nešto veći broj djela za čitanje.

Prema Gabelica i Težak (2017), lektirni popis je preporuka književnih stručnjaka te bi isti trebao biti fluidna i promjenjiva varijabla koja uvijek ima isti cilj, a to je utjecati na razvoj čitateljskih navika i ljubavi prema knjizi. Za neke učitelje/nastavnike taj će popis biti predložak za biranje, dok će se drugi učitelji ipak odlučiti za knjige po vlastitom izboru ili preporuci stručnjaka. Većina učitelja slaže se kako je dobro da postoji temeljni predložak, odnosno popis izborne lektire kako bi imali orijentir koji će im uvelike pomoći obzirom da reformom dolaze velike promjene. Ostali smatraju da se ljubav prema čitanju mora razvijati tako da učenici čitaju suvremenije tekstove te će se odvažiti i ponuditi djeci nešto novo. Tekstove koji sadrže događaje, probleme i jezik koji je bliži današnjoj djeci. Takvi učitelji koji će učenicima dati suvremenije tekstove slažu se da popis treba osvježavati jer „književnost čini dio života i objašnjavanje književnih djela nema svog smisla ako ne pridonosi upravo razumijevanju književnih djela na onaj način na koji to traži vrijeme u kojem živimo“ (Solar, 1994: 65). Zaključak je da sve ovisi o učitelju ili nastavniku. Oni su ti koji biraju djela ili ulomke, koji određuju kako će analizirati određeni književni tekst, koji određuju kako će djelo približiti učeniku. Njihova ljubav prema čitanju se prenosi i na učenike. Njihov pristup lektiri zasigurno se odražava i u pristupu učenika

prema knjizi. Također, učitelji i nastavnici danas imaju jako puno dostupnih materijala, izvora i ideja koje im uvelike pomažu u provođenju lektire kao i u izboru iste. Svi materijali i ideje su dostupni svakodnevno u različitim oblicima. Knjiga koja sadrži mnoge ideje vezane uz lektiru i aktivnosti koje je dobro provoditi za razne knjige jest knjiga *Kreativni pristup lektiri*.

Učitelji i nastavnici trebaju učenike poticati da izabiru što više djela po njihovom izboru za čitanje. Trebaju im biti voditelji koje će ih usmjeriti na pravi put, koji će im znati preporučiti koja djela da pročitaju obzirom na uzrast, zainteresiranost za neko područje i sl. Svaki učenik bi trebao uživati dok čita i samo čitanje bi im trebalo biti užitak. Takvim užitkom vrlo brzo bi poticali da sve češće uzimaju knjige u ruke čime bi se stvorile čitateljske navike i čime bi se razvila čitateljska kultura. Nažalost, čitateljske navike nisu navike većine djece. Učenici čitaju zato što moraju, zato što će dobiti ocjenu. Što je ocjena veća to će i roditelji biti zadovoljniji. Što su roditelji zadovoljniji to je i dijete zadovoljnije i tako u krug. „Pri spomenu lektire i učiteljima i učenicima je jasno da je riječ o nečemu što se mora ocijeniti, a to se ocjenjivanje nerijetko provodi na satima lektire, zamornim pisanjem interpretacije djela prema šabloni“ (Gabelica i Težak, 2017: 13).

Također, veliki problem današnje lektire je taj što se lektira često svodi samo na sadržaj djela. Koji su glavni likovi, koje je mjesto radnje, vrijeme radnje su glavna pitanja kod obrade same lektire. Upravo zbog toga, kao i zbog većeg broja stranica nekog književnog djela, učenici nerijetko posežu za čitanjem kratkih sažetaka djela zbog čega učitelji propituju neke detalje koje ni sami ne bi zapamtili da nisu zapisali što dovodi do kontradiktornog učinka. Osim toga, učenici moraju zapisivati kratak sadržaj i neke odrednice (mjesto radnje, vrijeme radnje, glavni i sporedni likovi, vrsta djela, tema i ideja djela itd.) u svoje bilježnice. „Zbog prevelike količine učenici često prepisuju od drugih učenika, s interneta i nažalost lektirama se posvećuju svega u jednom navratu“ (Dujić, 2009: 22 – 23). Zbog tog se nažalost, često zanemaruje umjetnička vrijednost književnog djela. Zanemarivanjem iste, zanemaruje se širenje učenikovih spoznaja i doživljaja, a u konačnici se sprječava ili odvraća učenika na stvaranje nečeg novog. Ovaj problem je također začarani krug.

Kao što je spomenuto, lektira je mnogo više od samog čitanja i pamćenja podataka tko, gdje, kako, što i zašto. Učenicima trebaju učitelji koji će im približiti lektiru tako što će učenike naučiti i sadržaj same lektire, ali i razvijati i istraživati ono još važnije

– umjetničku vrijednost iste. Stoga bi trebalo isprobati neki drugi način provjere učeničkog razumijevanja kao što su mape radova (Matijević, 2004). Na taj način učenicima se može dati veća sloboda u radu, a povratno će zasigurno i sami učenici čitati sa većim zadovoljstvom. Nakon dva ili tri dobro, maštovito/kreativno obrađena lektirna djela sigurno je da će učenici mnogo radije pristupiti čitanju i lektiru više neće promatrati samo kao školsku obvezu. Osim same čitateljske kulture, učenici čitanjem knjiga bogate svoj rječnik, bolje se izražavaju, ne čitaju samo da pročitaju već ulaze u dubinu teksta čime razvijaju razumijevanje pročitnog teksta i sl. Najveći problem današnjice kod čitanja nije samo čitanje već razumijevanje pročitnog i zaključivanje. Današnja djeca razmišljaju dosta drugačije. Sam proces mišljenja je uvelike ubrzan čime je olakšana interpretacija informacija. Zbog ubrzanog procesa mišljenja brže dođu do cilja koristeći prečace. Problem leži u tome što djeca iako dođu do cilja uspješno, nemaju previše strpljenja kao ni razumijevanja uzroka ni posljedica određenih aktivnosti koje će ih dovesti do cilja (Gabelica, 2012). Učenici su izloženi raznim medijima i stimulansima poput zvukova, slika i videa te su naučeni brzo izmjenjivati aktivnosti na njima. Brza izmjena aktivnosti onemogućuje djeci dubinsko razumijevanje pročitnog stoga je potrebno čitati iz knjiga ili pronaći alternativu. Dobra alternativa za čitanje knjiga jesu e-čitači koji najviše nalikuju na njih. Stoga, kada djeca čitaju treba ih poticati da prate što se događa, da prate likove i njihove postupke, uzročno-posljedične veze i sl. Današnji vokabular učenika je poprilično slab. Vokabular se čitanjem uvelike obogaćuje, no važno je te nove riječi zapisati i upotrijebiti u nekoliko rečenica s različitim kontekstom. Učitelji u današnje doba imaju mnogo ideja koje mogu koristiti pri obradi lektira kako bi ih približili djeci i kako bi sa veseljem iščekivali nove. Suvremeno doba postavlja i zahtjeva različite strategije kako bi nove generacije bile zadovoljene i motivirane od onih koje su se koristile prije. U tome nam od velike pomoći mogu biti i digitalni mediji.

### **3. Digitalni mediji u poticanju čitanja**

Prema Hrvatskom jezičnom portalu, medij je sredstvo i (usmeni, pismeni) način iskazivanja čega, sredstvo komunikacije te suvremeno sredstvo za prenošenje informacija (novine, radio, TV, Internet i sl.). Medije kao što su televizija, novine, knjige i časopisi ne možemo zamisliti bez njihove digitalne verzije i prisutnosti u obliku aplikacija za mobitel, zvučnih zapisa, filmova, mrežnih stranica i sl. U 21.



stoljeću sve više ljudi koristi digitalne medije

Medijski odgoj nužan je jednostavno zato jer su masovni mediji neizbježna sastavnica svakodnevice i jer se njihov broj progresivno uvećava, a takva situacija zahtijeva osposobljenost za adekvatno korištenje. (Ilišin, Marinović Bobanović, Radin, 2001: 27)

Pri odabiru digitalnih medija posebnu pozornost treba posvetiti kako bi sadržaj koji podučavamo putem digitalnih medija koristeći slike, tekst, zvukove, video i slično bio u skladu i funkcionirao zajedno, a uz to imalo i pozitivan utjecaj na sami proces učenja. Osim sklada stavki digitalnih medija, važno je odabrati kvalitetan alat i softver koji će se koristiti u učenju i podučavanju. Kvalitetni multimedijски softveri su zanimljiv i svrsishodan način koji prisutnoj, tradicionalnoj metodiци poučavanja čitanja može dati novu dimenziju, a uz to biti i potpora učenicima pri razvijanju čitateljske kompetencije (Bačeković-Mitrović i Velički, 2014). Pod pojmom *kvalitete* misli se na svrhu samog multimedijskog softvera, njegovog sadržaja ili nastavnog predmeta za koji je namijenjen, o učeničkom uzrastu, o različitim specifičnim karakteristikama korisnika i o mnogim drugim zahtjevima. Bognar i Matijević (2002.) *multimedij* definiraju kao multimedijски software koji se nalazi na kompaktnom disku (CD-u), a može biti dostupan korisnicima na internetu. Multimedij omogućuje spajanje različitih stavki - vizualnog i auditivnog zapisa i primjerice filma koji je audiovizualni zapis. Koristeći digitalne medije u razredu stvaramo inovativan pristup učenju i podučavanju. Takav pristup pogoduje brojnim pozitivnim učincima kao što su: privlačenje pozornosti polaznika, veća razina interesa, motivacije i zadovoljstva polaznika, mogućnost lakšeg pojašnjavanja težih koncepata i principa, potpunije razumijevanje sadržaja i djelotvornije stjecanje novih pojmova, bolje pamćenje sadržaja te mogućnost primjene znanja u novim situacijama (Matasić i Dumnić, 2012). Zaključak je da nam digitalni mediji mogu olakšati proces učenja i pomoći pri učenju i podučavanju, ali da ih trebamo znati kvalitetno izabrati i iskoristiti.

Kad čitamo knjigu tada i okrećemo njene stranice što nam pomaže kod vizualnog pamćenja sadržaja, a što izostaje kod čitanja online (Gabelica, 2012). Kod čitanja putem digitalnih medija imamo novi i drugačiji pristup procesu čitanja. Nismo u mogućnosti vizualno pamtit i sadržaj, ali ni dubinski proživljavati tekst što znači da nam ne nastaje osobni doživljaj i javlja se nemogućnost maštanja o istom. Mediji

tjeraju mozak da bude brži i da što prije procesuiraju informacije zbog stimulirajućih informacija koje sadrže, a na koje naš mozak primarno reagira. Stimulirajuće informacije poput zvuka, videa, reklame čine čitatelja zaokupljenim te mu odvlače pozornost od onog bitnog i upravo zbog tog razloga čitanje informacija putem digitalnih medija je dosta sporije. Stoga važno je da primarno čitamo iz knjiga, ali to ne znači da digitalne medije treba isključiti već samo dozirati u određenoj mjeri. Također, valja spomenuti da učenicima trebamo osigurati prostor i vrijeme za čitanje. Uz to ih trebamo motivirati i prije i tijekom i nakon čitanja kako bi htjeli ponovo čitati iz knjige. Za motivaciju možemo koristiti i digitalne medije. Digitalne medije možemo iskoristiti u raznim predmetima. Na satima likovne kulture učenicima tako možemo prikazati razna umjetnička djela, na Prirodi i društvu, kada rade projekt o zavičajima, možemo od učenika zatražiti da preko interneta pronađu potrebne informacije, zanimljivosti i fotografije. Na satima Hrvatskog jezika učenici mogu slušati priču na računalu iz zvučne čitanke. U novom dobu nikako ne možemo, ali i ne smijemo i ne trebamo izbjegavati digitalne medije. Trebamo pronaći zlatnu sredinu i iskoristiti sve pozitivne učinke koje nam oni pružaju. Da bi učenike digitalnog doba potakli da što bolje uče, ali i čitaju trebamo svakodnevno istraživati koji sve programi postoje. Mogućnosti za uspješnu integraciju digitalnih medija u nastavu je zaista mnogo (Gabelica, 2012).

### **3.1 Primjer uporabe digitalnih medija**

Alati, programi i softveri koje biramo za integraciju u nastavu trebaju biti pažljivo izabrani. Postoji puno programa, no izabrani su oni koji su poprilično jednostavni, besplatni te bi ih trebalo svrstati i razlikovati po kategorijama. Prva kategorija je audiovizualna. Književna djela postoje za čitanje i slušanje u digitalnim medijima. Lektira na internetu posebna je tema jer s jedne strane povezuje književnosti i knjige na internetu te promiče auditivne i elektroničke knjige (Visinko, 2014). Za to nam je jako dobar portal eLektire na kojemu možemo pronaći ne samo tekstove za čitanje već i audio zapise za slušanje i video zapise za gledanje i slušanje. Takvi zapisi, osim što ih učenici mogu slušati, omogućavaju im lakše razumijevanje pročitano. Učenici mogu čuti kako se izgovaraju određene riječi i sl. Zanimljiva činjenica je da se čak

moгу pronaći razni video zapisi s prijevodom na hrvatski znakovni jezik. Ta činjenica omogućuje i gluhoonijemima da doživje određeno djelo. Osim eLektira, zanimljiv je CARNETOV portal Meduza koji je također besplatan za učitelje i učenike, a sadrži mnoštvo filmova. Tako, primjerice, nakon što pročitaju lektirno djelo, učenicima možemo pokazati film *Pale sam na svijetu*. Učenici bi zatim mogli usporediti odgledani video i knjigu, razgovarati o sličnostima i razlikama.<sup>2</sup>

Što se tiče zvuka, odnosno auditivne kategorije, postoji puno programa pomoću kojih se mogu preslušavati razna djela. Jedan od najlakših izbora je da primjerice netko od ukućana snimi svoj glas preko mobitela tj. određenu priču, ulomak i sl. te da ga djetetu reproducira. Nakon što dijete preslušava snimljeno, obavezno treba uslijediti razgovor o istom kako bi dijete dubinski razumjelo preslušano. Dijete, osim na mobitelu, može neki ulomak iz priče snimiti i pomoću laptopa, a isto tako može i snimiti svoj kratak sadržaj pročitanođ djela ili pak njegov kraj priče i slično. Također, kako bi dijete i roditelj zajedno provodili vrijeme mogu se snimati po ulogama i na taj način dobiti zanimljiv auditivni zapis.

„Iako se sve češće prozivaju škole i nastavnici kao mogućii moderatorsi dječje medijske osposobljenosti, roditelji i nadalje ostaju glavnim medijskim socijalizatorima“ (Ilišin i sur., 2001: 27). Programi u kojima mogu uređivati zvučni zapis tako što će ubacivati u njega razne efekte da bi ga učinilo zanimljivijim, a da su jednostavni jesu program *Audacity*, *WavePad Audio Editor Free* te *Ocenaudio*. Ovo su programi koji su poprilično jednostavni. Djeci ne treba dugo kako bi ih shvatili, otkrili koje sve funkcije nude te naučili raditi u njima. Zapise koje snime u ovim programima mogu ubrzati, usporiti, utišati, izdvojiti dio ukoliko su nešto pogriješili i izbrisati ga i sl. Osim navedenog, djeca mogu ubacivati i druge, postojeće zapise koje mogu preuzeti sa stranica *Freesound*, *BBC Sound Effects* te *dig.ccMixer* kojima će obogatiti svoj audio zapis. Primjerice, svoje priče ili recitacije mogu obogatiti pozadinskim zvukovima iz prirode i sl. Riječ je, dakle, o audio programima koji bi djecu zasigurno potaknuli da i sljedeći put pročitaju lektiru i naprave nešto kreativno. Uostalom, može ih se potaknuti na taj način da snime nešto vezano uz neko područje

---

<sup>2</sup> Navedeni portali zahtijevaju otvoreni korisnički račun. Office 365 Education je usluga koja omogućuje obrazovnim institucijama i njenim zaposlenicima, učiteljima, nastavnicima i učenicima besplatan pristup Office 365 alatima sa AAI@EDU korisničkim račun na škole.hr domeni (Hrvatska Akademska i Istraživačka Mreža).

za koje su zainteresirani.

Sljedeća kategorija su *Pričajuće priče* koje čine interaktivne slikovnice. Dijete ih može samostalno čitati, listati i gledati. Isto tako djetetu netko može čitati istu slikovnicu pa dijete prelazi u ulogu slušatelja. Iako u Hrvatskoj još uvijek nema mnogo interaktivnih priča za djecu, može se pronaći više mrežnih stranica koje omogućavaju njihovu izradu. Jedna od takvih stranica je *Zmalac*. Na ovoj stranici možemo kreirati vlastitu slikovnicu, no možemo i odabrati neku već postojeću. Jedan od programa u kojemu možemo izraditi interaktivnu slikovnicu jest *PowToon*. U njemu, osim što odabiremo slike, likove i teme na jako jednostavan način dodajemo zvuk i zaokružujemo slikovnicu kao cjelinu. Uz nekoliko jednostavnih uputa djeca se vrlo brzo mogu snaći u programu. Da bi sami izradili interaktivnu slikovnicu tako što čak mogu i crtati na računalu svaku njenu stranicu, učenici mogu koristiti program *BookCreator*. Svaka knjiga koju dijete izradi sprema se u virtualnu učiteljevu knjižnicu u kojoj sam učitelj svakog trenutka može pregledati napravljeno. Ukoliko djetetu probudimo maštu i ideje, pokažemo mu ovaj program i pustimo dijete da pretoči svoje misli u djelo. Na taj način pokazuju i svoje likovne vještine. Za bogaćenje rječnika i kao poticanje čitanja može se iskoristiti *WordArt*. Učenici iz nekog ulomka mogu ispisati pet ili više novih, nepoznatih riječi koje u ovom programu napišu, odrede im boju, veličinu te oblikuju u određenom obliku. Primjerice čitajući djelo Pipi Duga Čarapa učenici pronalaze nekoliko nepoznatih riječi, a zatim te iste riječi ispišu tako da bude u obliku djevojčice. Isti rad isprintaju i stave u učionicu te čitaju svaki dan ispisane riječi.

Za provjeravanje naučenog mogu nam poslužiti *Quizziz*, *Kahoot* i *Mentimeter*. U dogovoru s roditeljima, učenici trećih ili četvrtih razreda, na dan lektire mogu donijeti svoje mobitele. Učiteljica unaprijed pripremi pitanja tj. kviz. Pitanja ne moraju biti samo u vezi sadržaja već zanimljivosti iz knjige sl. Učenici pomoću zadanog koda ulaze u kviz. Svi učenici na ekranu vide pitanje te svatko zasebno odgovara na njega. Pitanja mogu biti i otvorenog i zatvorenog tipa. Nakon što svi odgovore na pitanje prikazuju se rezultati cijelog razreda. Učenici obično izuzetno dobro reagiraju na ovakav tip kvizova. Tijekom rješavanja kviza, učitelj/ica može vidjeti na koje je pitanje koji učenik netočno odgovorio, pa to može biti poticaj za kasniji razgovor s učenicima, a s ciljem pojašnjenja nejasnih dijelova i sl. Pomoću ovakvih kvizova učenike se potiče ne samo na čitanje novih djela već i na razmišljanje i na zabavu i

razgovor kojeg nam u današnje vrijeme nedostaje. Umjesto da pišu dnevnik čitanja i ključne odrednice sadržaja (vrijeme i mjesto radnje, glavni i sporedni likovi i sl.) učenike možemo u kvizu pitati da izdvoje dva citata koja su im se svidjela ili pak dva ulomka. Na kraju školske godine možemo ih pitati koliko su lektira pročitali da vidimo kako razred napreduje ili koje su im najdraže knjige koje su pročitali. Na taj bismo način dobili korisne informacije, primjerice, koju sljedeću izbornu lekturu izabrati za svoje učenike. Ukoliko ih je većina glasala za određeni žanr, možemo pronaći knjigu tog žanra, njima zanimljivu i zabavnu.

Na internetu također postoje sjajni programi za dizajn, a takav jedan program u kojem učenici mogu napraviti naslovnice novina ili knjige/lektire koje su pročitali jest *Makemynewspaper*. U spomenutom programu svaki učenik može izabrati postojeći ili izraditi svoj predložak koji zatim može obogatiti fotografijama, ilustracijama i sl. Zatim može napisati naslov knjige, ime autora i nešto o njemu, kratki sadržaj, zanimljivosti, nepoznate riječi i njihova značenja i sl. Osim naslovnice novina ili knjige, učenici mogu napraviti i video određenog ulomka iz knjige putem programa *Filmora*. Efektima u ovom programu može se dočarati pravi ugođaj iz određenog ulomka.

Osim programa za izradu materijala vezanih uz lektirno djelo, velik broj poznatijih književnih naslova ima i svoju inačicu video igre. Nakon što učenici pročitaju lektirno djelo i s učiteljem/učiteljicom ga interpretiraju, kao poticaj mogu zaigrati igru kod kuće. Zatim ih se može pitati je li se sadržaj igre razlikuje od lektirnog djela, postoje li neke sličnosti, koji je cilj igre bio i sl. Interesantan program u kojem učenici mogu sagraditi građevinu ili određenu scenu iz pročitanog lektirnog djela jest *Lego Digital Designer*. U ovoj igri učenici biraju oblike, veličine i boje lego kocaka te ih slažu u ono što su zamislili.

Iz navedenog je očito da na internetu možemo pronaći obilje programa kojima je moguće motivirati učenike za čitanje lektirnih djela. Osim što učenici djela mogu čitati na računalu, laptopu, tabletu, mogu to raditi i preko e- čitača knjiga kao što je Kindle. Elektronička ili e-knjiga slična je klasičnoj knjizi, samo što tekst nije otisnut na papiru već papir zamjenjuje ekran (Visinko, 2014). Ekran Kindle-a podsjeća na papir iz knjige i izgledom i dodirrom te se mnogi slažu da je čitanje s Kindle-a slično čitanju s papira. Izvrсна opcija na ovome uređaju jest ta da se uz tek dodir prsta može

doći do značenja nepoznatih riječi – ova je opcija besplatna na engleskom jeziku, ali je moguće i skinuti dodatak za hrvatski rječnik. Također, Kindle pamti na kojoj smo stranici stali te izračunava koliko će nam otprilike vremena trebati za pročitati neko djelo s obzirom na brzinu čitanja tj. listanja stranica.

Još jedna interesantna motivacija za čitanje knjiga su knjige proširene stvarnosti. U Hrvatskoj nema puno takvih knjiga, no postoje dvije u izdanju Profil multimedije, a to su “Čudovišta iz ormara“ te “Dinosauri uživo“ i jedna u izdanju Školske knjige, “Velika knjiga istraživača“. Kako bi ova knjiga proširene stvarnosti funkcionirala potrebno nam je računalo i web kamera. Nakon instalacije popratnog programa, tradicionalna knjiga na računalnom zaslonu otkriva skrivene ilustracije i animacije.

Navedeni programi i ideje mogu poslužiti svakom učitelju da generacije suvremene djece potaknu da s radošću čitaju što više djela, a ne samo onih lektirnih. Bit svega je da se učitelji ne trebaju plašiti novog doba i novih medija već da ih trebaju prihvatiti i učiniti svojim saveznicima u radu s djecom. Učitelji pravilnim izborom određenih medija mogu učiniti da djeca, mediji i knjiga postanu najbolji prijatelji. Glavno je da učitelji pokažu djeci kako se pravilno digitalni mediji koriste, kako mogu biti korisni, te da mediji ne postoje samo zbog društvenih mreža i igrica već da ih se može povezati i s nastavom te da se kroz zabavu može mnoštvo novoga naučiti. Budući da djeca danas s velikom lakoćom rabe digitalne medije, moguća situacija je da će nam oni sami pokazati kako nešto treba napraviti ukoliko se dogodi da ne znamo. Kao učitelji, treba im pokazati potencijale digitalnih medija, potaknut ih da se izraze kroz tehnologiju. Posebice im treba ukazati kako ipak postoji razlika između knjige i računala jer čitanje je ipak nešto zahtjevnija aktivnost – za razliku od višepodražajnih sadržaja na digitalnim medijima, čitanje se temelji na stvaranju vlastitih predodžbi. Djeci stoga treba ukazati na vrijednost čitanja tradicionalnih oblika tekstova, treba im osvijestiti da je knjiga nezamjenjiva i da za sve što je vrijedno zahtijeva vrijeme. Tako je i s čitanjem knjige i s izradom umjetničkog djela, slike, pisanjem sastavaka i sl. Istovremeno, vrijeme provedeno ispred računala, laptopa, tableta i ostalih digitalnih medija može biti vrlo korisno, ukoliko mi to želimo. Današnjim generacijama neće biti dovoljno reći „Koliko knjiga znaš, toliko i vrijediš!“ da uzmu knjige i čitaju ih već im treba dodatna motivacija koja će ih potaknuti na čitanje knjiga, razvijanje čitateljskih navika i čitateljske kulture. S druge strane, u današnjem svijetu, nužno je da i učitelji prate tehnološke novitete, da hrabro barataju digitalnim medijima i da

učenicima znaju pokazati korisne strane njima bliskih medija. Posebnu pozornost treba obratiti na one učenike koje tehnologija zanima. Navedeni programi i stranice zasigurno će pomoći učenicima osnovne škole da zadovolje svoju želju za radom na digitalnim medijima, ali i da ih potiču na učenje i čitanje. Naravno, postoji još pregršt programa koji nude zanimljive sadržaje za poticanje čitanja i korištenje medija uopće. Preporuke za korisne programe koje su učitelji već isprobali mogu se pronaći na Facebook stranici *Alati 2.0 u nastavi*. Posljedice korištenja istih su da i učenici i učitelji dobiju nova znanja i iskustva, da se razvijaju nove vještine, digitalne kompetencije, ali i upoznaju neke nove tehnologije, da se razvija pozitivan odnos prema radu i samoj tehnologiji, da se razvije pozitivna atmosfera i kreativnost kod učenika te da se naposljetku i osuvremeni nastava.

### **3.2 Zvučna priča**

Lektira bi trebala biti sredstvo poticanja čitanja i razvoja ljubavi prema čitanju, zabave i sl. Kako bismo ostvarili ovaj cilj, možemo se koristiti i različitim tehnologijama. Lektirna djela možemo čitati naglas, možemo ih reproducirati pomoću audio priča ili pak iskoristiti djelo i pretvoriti ga u lutkarsku/stolnu predstavu ili ih jednostavno pripovijedati (Gabelica i Težak, 2017).

Važno je napomenuti kako prepričavanje, pričanje i pripovijedanje nisu istoznačnice. „Pripovijedanje je složena jezično-spoznajna sposobnost koja na spoznajnome planu zahtijeva strukturiranje priče, odnosno stvaranje početka, sredine i kraja, a na jezičnome planu dekonstruiranje jezika i jezično oblikovanje priče“ (Kuvač, 2005). Pripovijedanje potiče učenike na sve jezične djelatnosti: slušanje, govorenje, čitanje i pisanje i zahtjeva da onaj koji pripovijeda ipak zna malo više o pripovijedanju te posjeduje kompetencije koje mu omogućuju da bude uspješan. Prilikom pripovijedanja atmosfera treba biti ugodna, svi sudionici trebaju biti opušteni. Prilikom slušanja priče, pripreme za doživljaj trebaju se razlikovati od uobičajene nastave. Osim rasporeda sjedenja, treba pripaziti i na rasvjetu. Potrebno je stvoriti poseban ugođaj tako da učenici misle da nisu u učionici već na nekom posebnom mjestu kako bi im se pobudili osjeti. Za to su zaduženi atmosferski pomagači – mirisi, zvukovi, boje, okusi koji trebaju biti upotrebljavani pažljivo i promišljeno (Velički, 2014). Moramo paziti da miris nije prejak, zvukovi preglasni, izbjegavati šarenilo boja i sl.

Postoje različite vrste pripovijedanja. Jedno od njih je i pripovijedanje obogaćeno zvukovima. Zvuk se nalazi svuda oko nas. Svakodnevno čujemo tisuće različitih zvukova, no s vremenom oglušimo na iste, ne obraćamo toliku pozornost na njih već na one koji su nam bitni. No, kad slušamo neki audio zapis ili pak gledamo određeni video, zvuk zauzima veliku ulogu u istom. Zvuk utječe na naše raspoloženje, a i osjeća je. Ukoliko je vesela melodija u audio zapisu, osjećamo se sretnijima. U ovom slučaju, pripovijedanje obogaćujemo šumovima, zvukovima ili glazbom. Dok pripovijedamo, možemo u pozadini reproducirati glazbu kako bi atmosfera bila ugodna. Isto tako, u nekim dijelovima priče možemo pojačati određene šumove kako bi postigli bolji efekt.

Ponekad zvuk ili glazba upotpune cijeli tekst ili primjerice scenu u filmu. Ukoliko stavimo neki zvuk koji izaziva napetost, djeca će se lakše uživjeti i u neizvjesnosti čekati ostatak priče. Kako bi postigli da pojedini dijelovi teksta budu istaknuti, a da pritom ne koristimo glazbu ili šumove, možemo napraviti predmete koji će nam u tome pomoći ili iskoristiti naše tijelo. Što se tiče predmeta, možemo napraviti šuškalice tako što ćemo u plastične boce staviti rižu ili malo šljunka, možemo udarati žlicom o lonac, možemo udarati drvenim kockama jednu o drugu ili pak otvarati i zatvarati knjigu. To su samo neki od načina kako postići potreban zvuk koristeći različite predmete. Osim predmeta, možemo iskoristiti i razne glazbene instrumente, ali najbolje da su to neki koje će učenici znati iskoristiti. U razredu to mogu biti trokuti koje učenici koriste u glazbenoj kulturi svirajući ritam i dobe. Jako zgodno je iskoristiti i naše tijelo. To može biti udaranje nogama o pod ili rukama o noge, pucketanje prstima, trljanje ruke o ruku i još mnogih drugih. Svi ti zvukovi su nam potrebni kako bi stvorili ozračje u priči, ali i kao podupiranje same radnje (Gabelica i Težak, 2017). Postoje ljudi koji se bave proizvodnjom posebnih zvukova te se nazivaju umjetnicima zvuka ili Foley artist (Media College). Iako još uvijek postoji ovo zanimanje, tehnologija nam omogućava napraviti sve željene zvukove koje možemo zamisliti.

U radu s učenicima, ako želimo dočarati zvukove teških koraka, možemo to napraviti tako što ćemo naglo zatvarati knjigu pri čemu trebamo pripaziti na željeni tempo. Ako pripovijedamo o jeseni i padanju lišća, padanje možemo dočarati tako što ćemo stisnuti papirnatu vrećicu i na taj način dočarati ugođaj lišća po kojem gaze noge. Zvukove proizvesti možemo riječima. To mogu biti onomatopejske riječi ili glasanje (Gabelica i Težak, 2017). Kod izgovora onomatopejskih riječi ili pak glasanja možemo zaposliti učenike. Učenici nam mogu pomoći proizvesti razne zvukove. Pri proizvodnji nam



postaju pomagači i samim time uključenim u pripovijedanje što ih zasigurno čini zainteresiranim. Pri tome moraju dobro pratiti što se događa u samom pripovijedanju kako bi znali kada je vrijeme njihova uključivanja.

Velika broj priča može postati zvučnima. Da bi priče postale zvučne, pripovjedač ih treba dobro iščitati i odrediti koji zvuk bi se mogao ubaciti u koji dio priče kako bi sama priča postala napetija. Zvučna priča je nešto drugačija od pripovijedanja obogaćenog zvukovima. Zvučna priča je svaka audio priča koja je stvorena odnosno ispričana koristeći isključivo zvukove, šumove i tonove (Gabelica i Težak, 2017). Ključna razlika između pripovijedanja obogaćenog zvukovima i zvučne priče je u odsutnosti glasa. Takvu je priču najbolje iskoristiti kao poticaj za pripovijedanje, kao vježbu slušanja ili kao motivaciju prije čitanja nekog teksta. Zvučna priča kao poticaj za pripovijedanje ne treba biti previše zahtjevna. Možemo je nazvati Jutro te se može sastojati od samo nekoliko zvukova. Primjerice niz zvukova bi išao sljedećim redom: hrkanje, zijevanje, zvuk škripanja kreveta, zvuk koraka, otvaranje vrata, pranje zubi itd. (ibid.). Ova zvučna priča je poprilično jednostavna odnosno opis scene buđenja i spremanja. Učenici bi brzo shvatili o čemu se radi te vjerojatno pogodili i sam naziv priče. Zvučne priče svakako mogu biti puno složenije te mogu nositi neku poruku. Gabelica i Težak (2017) tako opisuju sljedeći niz zvukova: otvaranje automobilskih vrata, pokretanje automobila, kretanje automobila po cesti, zvuk mobitela tijekom pisanja i primanja SMS poruka, snažan zvuk sudara na cesti, tišina, zvuk kola prve pomoći. Ovakva zvučna priča kod učenika bi izazvala osjećaje i shvaćanje biti ove priče odnosno njenu poruku „Ne tipkaj dok voziš“.

Također možemo primijetiti kako zvučna priča može imati uvod, zaplet i rasplet. Nakon što su odslušali jednu od ovih zvučnih priča, ta ista zvučna priča im služi kao poticaj za pripovijedanje usmenim ili pismenim putem. Najzanimljivija i intrigantnija zvučna priča koristit će se kao motivacija za određeno lektirno djelo. Kako bi napravili zvučnu priču vezanu uz neko djelo, trebamo dobro poznavati djelo.

Dobar primjer djela za zvučnu priču jest „Pipi Duga Čarapa“ autorice Astrid Lindgren koja se nalazi na izbornom lektirnom popisu. Kao motivaciju za ovo djelo mogli bi se napraviti više zvučnih priča. Primjerice kako izgleda Pipin dan sa prijateljima Tomijem i Anikom. Redoslijed zvučne priče išao bi sljedećim redom: kucanje po vratima, zvuk glasanja konja, otvaranje vrata, zvuk koraka, zvuk udaranja po tepsiji, zvuk tajmera na

pečnici, zvuk mljackanja, zvuk majmuna, zvuk smijeha itd. Druga zvučna priča bi mogla biti o Pipinoj kupnji. Redosljed zvukova išao bi sljedećim redom: zvuk koraka, zvuk pri otvaranju vrata (zvono poput šuškalice), šuškanje papirnate vrećice, zvuk stavljanja kovanica na stol, zatvaranje vrata, zvuk skakanja tj. udaranja noga o pod, zvuk trganja papirnatih vrećica, zvuk šuškanja papira od bombona itd. Još jedna zgodna zvučna priča za djecu bila bi o Pipinom popodnevnom posjetu. Sastojala bi se od zvukova zveckanja šalice, jedenja kolača, zvona na vratima, koraka, ubacivanja kockica šećera u kavu, lomljenja šalice, škripa stolica, zvuk vrata. Učenici bi trebali pogoditi o čemu se radi u ovim zvučnim pričama, što misle da se događalo, što misle kako izgledaju likovi iz priča i sl. Učenici bi u isto vrijeme vježbali slušanje te bi im zvučna priča pomogla da utonu u samu priču te da im se pobudi sama mašta. Učitelj/ica im pripremi neku zvučnu priču kako bi ih motivirala za čitanje lektirnog djela. Važno je staviti nekoliko zanimljivih zvukova u redosljed koji bi učenike potaknuo na zamišljanje. Zvučnu priču mogu raditi i učenici. Mogu je napraviti na bilo koju temu koju im zada učitelj ili koju samu odaberu. Kako bi učenike potakli da čitaju lektiru, važno je učeniku prepustiti mjesto stvaraoca. Stoga, mogao bi im se zadati zadatak da stvore zvučnu priču za neki ulomak iz djela "Pipi Duga Čarapa". Učenici bi koristili zvukove kako bi prepričali ulomak putem digitalnih medija odnosno računala ili laptopa ili mobitela snimili zvukove, a u jednostavnim, besplatnim programima *Audacity*, *WavePad Audio Editor Free* ili *Ocenaudio* mogu ih i urediti. Bilo bi vrlo korisno kada bi učenici sami snimili određene zvukove. No, ponekad se može dogoditi da nisu u mogućnosti. Zato mogu iskoristiti te skinuti takve zvukove sa stranica *Freesound*, *BBC Sound Effects* i *dig.ccMixer* kako bi obogatili svoju zvučnu priču i učinili je što vjerodostojnijom. Sama izrada zvučne priče, a i preslušavanje iste je učenicima korisna i zabavna. Prilikom izrade zadovoljili bi svoje potrebe zabavnog rada na računalu. Nakon izrade zvučnih priča, mogli bi razred podijeliti u nekoliko skupina te se igrati pogađanja, odnosno vidjeti tko bi prepoznao o kojim se ulomcima radi i s kakvom pažljivošću su čitali samo lektirno djelo. Ukoliko se netko od učenika potruđi i napravi zvučnu priču, bilo bi jako dobro da tu istu zvučnu priču učitelj pusti pred svima te pohvali učenika za napravljeno.

### 3.3 Soundscape

Zvučni pejzaž (engl. *soundscape*) naziv je za zvuk ili kombinaciju zvukova koje stvara ili koji proizlaze iz (imerzivnog) okoliša. Termin *soundscape* osmislio je kanadski skladatelj R. Murray Schafer, a disciplina koja proučava odnos živih bića i njihova okoliša posredovan zvukom naziva se akustična ekologija. (Gabelica i Težak, 2017: 263).

Zvučni pejzaž farme na selu bi bio sastavljen od niza zvukova kao što su zvukovi glasanja svinja, krava, konja, kokoši i ostalih životinja, zatim pjev ptičica, zrikanje zrikavaca, šuštanje lišća itd. Dakle sastoji se od onih zvukova koje možemo čuti dok smo na farmi. U soundscape-u prometnice čuli bismo razne zvukove automobila, zvuk trube, zvuk semafora i sl. Čuli bi određeni zvuk koji nam proizlazi iz okoliša. *Zvučni pejzaž* uključuje čak i zvučne zapise odnosno snimke ili izvedbe zvukova koji stvaraju doživljaj određenog akustičnog okoliša (Gabelica i Težak, 2017). Budući da uključuje i snimke, mnogo nam je lakše iskoristiti ga u učionici kako bismo obogatili priče. Zvučni pejzaž usko je povezan s pripovijedanjem obogaćenim zvukovima jer njime upravo bogatimo pripovijedanje. Na satovima lektire, *zvučni pejzaž*, možemo iskoristiti kako bi stvorili ugođaj koji nam je potreban za određeno djelo. Primjerice, ako želimo stvoriti ljetnu atmosferu, možemo snimiti zvukove kao što su pjev ptičica, zrikanje zrikavaca, zujanje pčela itd. Ti će zvukovi pomoći u stvaranju atmosfere potrebne za dublji doživljaj lektirnog djela. Ujedno, takvi će zvukovi pomoći učenicima da se osjećaju ugodnije i opuštenije što će im uvelike pomoći pri čitanju same priče ili pak slušanju iste tako što će zamisliti da su dio te knjige i da su čak oni jedni od likova u njoj.

Za djelo „Pipi Duga Čarapa“ mogli bismo stvoriti ozračje Pipinovca, vile u kojoj je Pipi živjela. Tu bi se čuli zvukovi glasanja konja, padanja kiše, pjeva ptičica, žamor i smijeh, brzi i spori koraci i sl. Učenici dok čitaju mogu slušati zvučni pejzaž, no mogu ga slušati i dok im učiteljica čita određeni ulomak. Ukoliko je početni ulomak, na taj način se učenike može uvesti u priču. Slušajući zvučni pejzaž, ozračje u razredu je drugačije nego kad je puka tišina. Ukoliko želimo dočarati pravi ugođaj priče, možemo snimiti zvučni pejzaž, ali i dodati mu neke popratne zvukove i efekte te na taj način stvoriti puno bolju atmosferu priče (Gabelica i Težak, 2017). To bi se moglo napraviti u istim programima navedenim za zvučne priče primjerice u Audacity-ju. Učenici mogu spojiti više zvukova odjednom, mogu ubrzati ili usporiti određeni dio, napraviti jeku za taj dio zvuka,

rastezati određeni dio i sl. Uz malo mašte može se postići posebna atmosfera. Mnogi učenici novijih generacija nisu nikad vidjeli neke uređaje koji su se koristili prije, nisu pomirisali ni vidjeli neke vrste cvijeće, a nisu ni čuli neke zvukove. Mnogi nikad nisu bili na moru i nisu čuli lupanje valova po stijenama. Neki nisu nikad čuli glasanje domaćih životinja. Upravo zbog toga, zvučni pejzaž nam omogućuje poseban ugođaj i puno bolju atmosferu priče. Današnje generacije vole da se stalno nešto događa, vole mijenjati aktivnosti tako da će im slušanje određenih zvukova iz okoliša samo pomoći pri slušanju ili čitanju u održavanju koncentracije. Voegelin (2010) govori kako su *zvučni pejzaž* i slušatelj stalno intersubjektivni odnosno da susret svakog pojedinca sa zvučnim pejzažom jest poseban. Svatko *zvučni pejzaž* doživljava na svoj način ovisno o emocijama koje proživljava, mašti i nekim osobnim uspomnama (Koutsomichalis, 2013). Tako da će svaki učenik prilikom čitanja određenog lektirnog djela uz dobar *zvučni pejzaž* doživjeti knjigu na svoj način, uroniti u svijet lektira te će ga to dodatno poticati da čita lektire iznova. Osim toga, pomoći će mu da proizvede nešto kreativno, novo, neuobičajeno ili drugačije – ideju ili novo djelo (Huzjak, 2008). Upravo doživljaj određenog djela može uroditi da se to isto djelo i istraži (Gabelica i Težak, 2017). Za većinu lektirnih djela dalo bi se napraviti odličan i zanimljiv zvučni pejzaž koji bi omogućio učenicima da budu potpuno uživljeni u djelo čime bi ih potakli na nešto neuobičajeno i novo.

### **3.4 Pričanje u slikama**

„Termin pričanje odnosi se samo na živo usmeno izlaganje izvornog sadržaja“ (Velički, 2014: 41). Pričamo ono što nam se trenutno događa, ono što trenutno vidimo i ono što smo trenutno doživjeli. Kad pričamo nešto upotrebljavamo rječnik koji posjedujemo, svoju sposobnost stvaranja rečenica i svoj način nizanja podataka i pojedinosti u harmoničnu cjelinu. Pričanjem stvaramo nešto novo pa ga ujedno možemo nazvati i kreativnim činom (Velički, 2014). Onaj koji priča naziva se pripovjedačem i on treba znati kako pričati. Da bi kvalitetno ispričao priču treba imati poprilično bogat rječnik, talent kojim će zabavljati ostale i kojim će održavati slušatelje da prate priču te samu vještinu pripovijedanja kako bi uvjerio slušatelje da je to što priča stvarno istinito. Uz to, pripovjedač treba odabrati pravilan ton priče, imati umjerenu brzinu pričanja, upotrebljavati geste i mimiku te znati pravovremeno ubaciti pauze i sl. Pauza itekako

može utjecati na smisao priče. Mnogo je detalja na koje pripovjedač treba paziti i koje treba znati, no pripovjedačeva je zadaća voditi kroz priču te biti uvjerljiv dok priča priču. Pričanje priča će uspjeti jedino ako onaj koji priča određenu priču, tu određenu priču i sam voli, ako je ta priča postala dio njega (Velički, 2014). Tek kad su zadovoljena sva tri kriterija i kad pripovjedač posjeduje navedene kompetencije i vještine, priča može uspjeti.

Prvi korak u pričanju priče je i odabrati samu priču. Pri tom treba obratiti pozornost na ono što dijete zanima i što mu je prilagođeno te da je to priča koja je dio pripovjedača. Drugi korak je samo pričanje priča. Kako bi se djeca uživjela u priču potrebno je da pripovjedač prilagodi priču djeci – i riječima koje koristi u njoj i složenošću priče i perspektive iz koje priča. Pričanje priča zahtjeva pripremu kako bi priča bila kvalitetno ispričana. Za sve u životu što radimo treba nam vremena kako bi to bilo kvalitetno. Bit je u tome da djeca neprestano vježbaju pričanje priča kako bi jednog dana postali bolji pripovjedači. Pričati priču možemo samo pomoću govora uz korištenje gesta i mimika kako bi održali pozornost slušača, a možemo pričati priču u slikama. Tada nam slike postaju pomoć pri pričanju. „Fotografije, ilustracije i crteži neiscrpni su izvor motivacija za pripovijedanje priče i poticaj na stvaranje priče“ (Gabelica i Težak, 2017: 352). Važno je obratiti pozornost na kvalitetu fotografije i puno bolje je koristiti jednu vrstu slikovnog priloga nego više njih. Ukoliko smo se odlučili za fotografije, tijekom prikazivanja slikovnog priloga dobro je prikazivati isključivo fotografije. Također pred učenike treba stavljati različite situacije i različita raspoloženja bliska njima kako bi se pobudila njihova mašta. Kod pričanja po nizu slika i ilustracija postoji nekoliko kategorija. Prva kategorija omogućava nam upotrebu statičnih fotografija ili ilustracija. Na statičnim fotografijama i ilustracijama nalazi se neko biće, stvar, pojava ili pak pejzaž (Gabelica i Težak, 2017). Djeci neće biti dovoljno samo prikazati te slike već će biti potrebno potaknuti ih na priču uz pomoć raznih pitanja. Primjerice na fotografiji vide Pipi Dugu Čarapu koja drži konja u zraku. Pitanja bi bila: Kakve sposobnosti ima ova djevojčica? Što sve može još podići? I sl. Učenici priču mogu pričati i pismeno i usmeno. No u oba slučaja potreban im je poticaj. Druga kategorija je suprotna od statičnih fotografija i ilustracija, a to su dinamične fotografije i ilustracije. One uključuju razne pokrete odnosno kretnju likova ili susret dvaju likova ili više njih i sl. (ibid.). I uz ovakve fotografije su potrebna dodatna pitanja. Priča će vjerojatno započeti zapletom (ibid.). Za ovaj primjer možemo uzeti sliku Pipi Duge Čarape dok pleše s bikom, a Tomi i Anika

je gledaju. Pitanja koja bi učenicima poslužila kao poticaj su: Koga sve vidimo na fotografiji, tko su oni? Što se dogodilo? Pri odabiru ove kategorije treba obratiti pozornost da fotografije ili ilustracije koje koristimo budu što maštovitije, neuobičajenije i zanimljivije kako bi učenike mogla potaknuti da napišu ili ispričaju cijelu priču. Zanimljivo je što ovakvom ilustracijom ili fotografijom učenike možemo potaknuti da otkriju svoj talent osmišljavanja priča i produbljuju vlastitu maštu. Treća kategorija je uporaba slikovnih priloga na način da izaberemo više slika koje ćemo planski staviti u niz koji čini priču kako bi nam učenici tu priču ispričali ili napisali (ibid.). Učenicima prikazujemo niz fotografija npr. fotografiju luke i Pipinog broda, Pipi, njena prtljaga i majmun, Tomi i Anika, Pipi, Tomi, Anika i ostali ljudi na brodu, Pipi i brod odlaze, Tomi i Anika mašu prijateljici. Učenici nam trebaju ispričati što se tu događalo. Zgodno im je zadati ovo prije čitanja ovog lektirnog djela, a kasnije svoje priče učenici mogu usporediti s radnjom u knjizi. Možemo im zadati npr. fotografiju plaže, ljudi koji se sunčaju, ljudi koji plivaju i fotografiju morskog psa. Tada im možemo reći da sami smisle događaje koji su se zbivali nakon pojave morskog psa tj. da smisle kraj priče. I četvrta kategorija pričanja u slikama jest slična trećoj. Razlika je u tome što u svoje pripovijedanje unosimo i zvukove. Učenici će pripovijedati priču i popratiti je zvukovima ili digitalno snimiti (ibid.). Primjerice, šum valova, graja ljudi na plaži, zvuk prskanja kod plivanja i onda možemo staviti zvuk za opasnost ili neku laganu pjesmu. O zvukovima ovisi nastavak priče. Sve ove kategorije učenicima bi mogli prikazivati preko PowerPointa. PowerPoint je sjajan alat jer na njemu reproducirane fotografije su dovoljno velike da je svi vide. Kada su fotografije ili ilustracije prikazane na PPT-u, lakše je držati učenike pod kontrolom nego da se svima daju posebne fotografije. PPT ima mogućnost ubacivanja hiperveze na slajdovima što omogućuje ubacivanje veze za web-stranicu ili novi dokument ili mjesto u postojećem kako bi učenicima nesmetano pokazivali fotografije koje želimo ili neke dodatne informacije. Zbog hiperveze nije potrebno izlaziti iz prezentacije te tražiti ono što nam treba, već samo namjestimo da kad kliknemo na određenu fotografiju, da nas odvede tamo gdje smo zamislili. Danas na internetu možemo pronaći mnoštvo fotografija, ilustracija pa čak i pripremljenih priča za pričanje po nizu slika. Osim što učitelji mogu pronaći i prikazati slike, te slike mogu izraditi i učenici. U isto vrijeme bi se koreliralo sa likovnom kulturom. Učitelj može izabrati pa pokazati samo neke, no može i ih nanizati da vide kako bi učenici dovršili tu priču. Pričanje priča u slikama nije tako jednostavno kako se čini. Na početku će priče biti siromašnije, a s vremenom sve bogatije.

Pričanje priča u slikama ima mnogo prednosti. Osim što bogatimo rječnik, razvijamo kulturu lijepog izražavanja odnosno vještinu izražavanja, razvijamo maštu i kreativnost, usvajamo nove pojmove, razvijamo logiku i razumijevanje (pričanje po nizu slika), obogaćujemo djetetov svijet.

### **3.5 Interaktivne priče**

Budući da se tehnologija neprestano razvija, obrazovni sustav i škole zahtijevaju implementaciju tehnologije i novih medija za provođenje nastave. Kako bi neko tradicionalno književno djelo bilo prilagođeno medijima, ne smijemo isključiti raznovrsne postupke kojima bi polazni tekst dobio na dinamičnosti, kako bi učenici bili što aktivniji u radu s istim te samu interaktivnost koja se smatra važnom odlikom novih medija (Težak i Gabelica, 2014). Interaktivnost označava komunikaciju između najmanje dvije osobe, grupe, dva formata itd. „Dobar primjer odnosa autor – djelo – čitatelj u novome mediju može se promotriti unutar interaktivnih priča, kao jednog od oblika elektroničke književnosti“ (Gabelica, 2012: 69). Kod interaktivnih priča učenici preuzimaju ulogu istraživača, istražuju i dolaze do zaključaka što uvelike utječe na njihovu motivaciju kao i samu radnu atmosferu. Ponekad, učenici tradicionalno klasično djelo ne prihvate dobro bilo da je to zbog rječnika ili nečeg drugog. Pomoću interaktivnih priča, tradicionalno klasično djelo dobiva novo ruho koje učenici dobro prihvate i smatraju zabavnim. Tekst je segmentiran tj. podijeljen u dijelove pa je dobra karakteristika interaktivnih priča ta što učenici klikom na strelicu prelaze na drugu stranicu kao kod čitanja pravih knjiga (Težak i Gabelica, 2014). Samim time interaktivna priča postaje dinamičnija. Također, postoje različiti načini kako interaktivne priče napraviti dinamičnijima. Možemo u njih ubaciti razne poveznice koje nas vode na igre, slike, kvizove, zvukove, animacije i sl. Upravo zbog igara, slika, kvizova i sl. učenici moraju kliknuti na određeno polje čime otkrivaju razna polja, simbole i sl. što omogućuje interaktivnost između učenika i priče. „Klikom miša ilustracije oživljavaju i pretvaraju se u animirane isječke, često popraćene zvukom, čime se otvara prostor za stvaranje novih diskursa i različitih dijegetičkih razina“ (Težak i Gabelica, 2014: 11). Pod zvukom se smatraju glazba, zvučni efekti i glas pripovjedača. Kao što je rečeno, zvuk može odrediti scenu u priči. Pri snimanju pripovjedačevog govora treba paziti gdje će umetnuti pauze i kako će naglasiti određene riječi jer to također uvelike određuje

samu priču. Što se tiče slike, treba paziti da se stvara dodatna razina interaktivnosti tako što se traži od čitatelja da se istražuje i igra s ilustracijama kako bi taj domišljati, razigrani aspekt priče bio naglašen, ali u okvirima odabranog književnog teksta (Težak i Gabelica, 2014). Treba stvoriti optimalnu kombinaciju različitih medija kako bi se postigli učinkoviti efekti kod učenika te kako bi ih potakli na čitanje. Pri izradi interaktivne priče treba paziti da se ne odstupa previše od originalnog teksta kako umjetničko djelo ne bi postalo samo zabava. Učenicima je najzanimljivije kad interaktivna priča ima više puteva, ali učenici trebaju doći do ispravnog kraja. Samim time kad je više puteva, učenicima je napetije, više se užive u lik pa im je time i zabavnije. Dakle, najvažnija je kvaliteta interaktivne priče jer im tek tada pomaže pri učenju čitanja, usvajanja logičkog tijeka radnje, likova i prostora, pomaže da shvate vezu teksta i slike i trajanje radnje (Velički, 1998). Program koji nam omogućuje da učenici naprave kvalitetnu interaktivnu priču jest PowerPoint. Vrlo lako možemo staviti razne fotografije, videa, animacije i ostalo. Željene zvukove možemo prvo snimiti ili preko mobitela ili računala ili laptopa. Zatim ih možemo obraditi u programu *Audacity* kako bi dodali neke efekte i učinili priču zanimljivijom. Ukoliko nam nijedno od navedenog ne odgovara, možemo preuzeti neki već gotovi zvuk sa interneta (stranice *Freesound*, *BBC Sound Effects* i *dig.ccMixer*). Izrada interaktivnih priča je ipak malo zahtjevnija pa je više prilagođena starijim uzrastima, od 5. do 8. razreda osnovne škole. Ono što bi bilo prilagođeno učenicima mlađih razreda osnovne škole jest rješavanje kvizova, izrada stripova ili neke scene putem medija od koji će učiteljica napraviti njihovu interaktivnu priču. Primjerice scenu iz djela „Pipi Duga Čarapa“ mogu izraditi na platformi *Flipanim*, *Zooburst*, *Storybird*, *Twine*, *Quest* i sl. Učenici u navedenim programima mogu napisati nastavak priče i napraviti avanture koje je Pipi imala nakon završetka knjige. Danas se na internetu može pronaći pregršt interaktivnih priča i programa za njihovu izradu. Na učiteljima i roditeljima je da istraže mogućnosti ovih platformi i programa te da djecu upute u njihovo korištenje. Povratno, djeca će zasigurno uživati u korisnoj uporabi digitalnih medija, stvarajući svoje nove priče ili poigravajući se s postojećima.



## ZAKLJUČAK

Tehnologija je u posljednjih nekoliko godina doživjela veliki i brzi napredak koji je doveo do temeljitih promjena u svim segmentima ljudskog života, a posebice u obrazovanju. Djeca od najranijeg doba imaju pristup različitim medijima i koriste ih s lakoćom. Iako se mnogi stručnjaci slažu da djeca danas zapravo čitaju više nego ikada, ona ipak pokazuju svojevrsni otpor prema čitanju zadanih djela, a i sam proces čitanja se uvelike promijenio.

Pri spomenu riječi lektira, svi prvo pomisle na popis knjiga koje učenici u školi trebaju pročitati. Međutim, lektira nije samo zadani popis knjiga već obuhvaća općenito štivo koje netko čita. Kako bi učenike motivirali da što više čitaju lektire, potrebno je unositi inovacije u obrazovni sustav. Pri tome nam od velike pomoći mogu biti i digitalni mediji. Budući da su današnja djeca drugačija i zahtijevaju više pažnje, dinamičnosti pa i zabave, digitalni mediji mogu biti izvrstan poticaj. Nastavni planovi i programi su uvijek uvodili nešto novo što se tiče lektire, no uvijek isto jest to da se lektinom učenike poticalo na samostalno čitanje i razvijanje čitalačkih navika pa na kraju i razvijanju čitateljske kulture. Glavnu ulogu u tom poticanju ima obitelj, a zatim i učitelj. Njihova ljubav prema čitanju se prenosi i na učenike. Učitelji danas imaju izuzetno mnogo materijala, ideja i aktivnosti koje će im pomoći u provođenju lektire i u izboru iste. Svi ti materijali su im nadohvat ruke zahvaljujući upravo internetu i digitalnim medijima.

Kad odabiremo digitalne medije za učenike treba paziti kako primarni cilj ne bi bila sama zabava već i učenje. Važno je izabrati kvalitetan alat i softver koji će biti koristan u učenju i poučavanju. Doista je mnogo mogućnosti kako uklopiti digitalne medije u nastavu. Treba uklopiti i one audiovizualne i pokazati učenicima kako na njima možemo pronaći književna djela za čitanje i slušanje. Isto tako treba uklopiti i auditivne programe za izradu svog zvučnog zapisa odnosno priče, vježbanja pripovijedanja i sl. Korisno je učenicima pokazati i interaktivne slikovnice koje djetetu omogućuju da bude čitatelj, ali i slušatelj i igrač. U nastavi je korisno koristiti kvizove. Također, možemo izrađivati naslovnice knjiga, filmski prikazati određene scene, igrati igre povezane s djelima i sl. U ovome je radu navedeno nekoliko ideja kako učenicima približiti lektirno djelo *Pipi Duga Čarapa* putem različitih digitalnih oblika. Primjerice, zvučne priče mogu biti vrlo interesantan način povezivanja književnog djela i zvuka, a učenicima može pokazati kako se pripovijeda u različitim medijima. Zvučni pejzaž uključuje zvukove koji

proizlaze iz okoliša pa čak i snimke koje stvaraju doživljaj akustičnog okoliša. Zvučni pejzaži mogu nam pomoći da u učionici stvorimo poseban ugođaj i da čitanje učenicima postane zanimljivijim. Jedna od dražih aktivnosti učenicima jest pričanje u slikama. Možemo pričati uporabom statičnih ili dinamičnih fotografija ili ilustracija, koristeći niz slika koje čine priču i sl. Interaktivnost se smatra odlikom novih medija stoga izrada interaktivnih priča ili radom na istima možemo postići da učenici zavole neko klasično tradicionalno djelo. Lektirno djelo *Pipi Duga Čarapa* izvrstan je primjer za izradu svega navedenog. Osim što bogatimo rječnik, razvijamo kulturu lijepog izražavanja odnosno vještinu izražavanja, razvijamo maštu i kreativnost, usvajamo neke nove pojmove, razvijamo logiku i razumijevanje, obogaćujemo djetetov svijet.

## LITERATURA

1. Bačeković-Mitrović, D., Velički, V. (2014). Mišljenja učitelja razredne nastave o jezičnim osobitostima softvera za početno čitanje na hrvatskome jeziku. *Napredak*. 154(4), 399 – 417.
2. Bognar, L., Matijević, M. (2002). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
3. Bošnjak, M. (1973). Domaća lektira u 3. i 4. razredima osnovne škole. *Život i škola*. Izvanredni broj, 63–77.
4. Dujić, L. (2009). Lektira po izboru učenika. U R.Javor (Ur.), *Čitanje – obveza ili užitak*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
5. Gabelica, M. i Težak, D. (2017). *Kreativni pristup lektiri*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu Učiteljski fakultet.
6. Gabelica, M. (2012). Poticanje čitanja uz nove medije: mediji i tehnologija. *Dijete, škola, obitelj; časopis za odgoj i obrazovanje djece rane školske dobi namijenjen stručnjacima i roditeljima*. 1331-9299(30), 2–8.
7. *Hrvatski enciklopedijski rječnik* (2002). Zagreb: Novi Liber.
8. Hrvatski jezični portal. Izvor: <<http://hjp.znanje.hr/index.php?show=search>> (17.5.2019).
9. Huzjak, M. (2008). *Učimo gledati 1 – 4, priručnik za učitelje*. Zagreb: Školska knjiga.
10. Ilišin, V., Marinović Bobanović, A. i Radin, F. (2001). *Djeca i mediji*. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži.
11. Jerkin, C. (2012). Lektira našeg doba. *Život i škola*. 58(27), 113–133.
12. Kadum-Bošnjak, S. i Brajković, D. (2007). Praćenje, provjeravanje i ocjenjivanje učenika u nastavi. *Metodički obzori*. 2(2), 35–51.
13. Klaić, B. (1990). *Rječnik stranih riječi*. Zagreb: Nakladni zavod MH.
14. Koutsomichalis, M.(2013). On soundscapes, phonography and enviromental sound art. *Journal of sonic studies*. 4, 1-13. Izvor: <<https://bit.ly/2MUPGeB>> (26.5.2019).
15. Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije. Izvor: <[https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_10\\_215.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html)> (23.5.2019.)
16. Leniček, E. (2002). *Lektira u razrednoj nastavi*. Petrinja: Visoka učiteljska

škola.

17. Lučić-Mumlek, K. (2004). *Lektira u razrednoj nastavi*. Zagreb: Školska knjiga.
18. Matasić, I. i Dumić, S. (2012). Multimedijske tehnologije u obrazovanju. Izvor: <<https://hrcak.srce.hr/file/127125>> (16.5.2019.)
19. Matijević, M. (2004). *Ocjenjivanje u osnovnoj školi*. Zagreb: Tipex.
20. Matijević, M., Topolovčan, T. i Rajić, V. (2013). Učenička evaluacija udžbenika. *Napredak*. 154(3), 289–315.
21. MediaCollege. Izvor: <<https://www.mediacollege.com/employment/film/foley-artist.html>> (24.5.2019.).
22. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. Rezultati upitnika za izbornu lektiru-brifing. Izvor: <<https://bit.ly/2FjIL9v>> (16.5.2019.)
23. Nastavni plan i program za osnovnu školu, (2006). Zagreb. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa. Izvor: <[https://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelji/RM/Nastavni\\_plan\\_i\\_program\\_za\\_osnovnu\\_skolu\\_-\\_MZOS\\_2006\\_.pdf](https://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelji/RM/Nastavni_plan_i_program_za_osnovnu_skolu_-_MZOS_2006_.pdf)> (23.5.2019.)
24. Nacionalni okvirni kurikulum, (2011). Zagreb. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa. Izvor: <[http://mzos.hr/datoteke/Nacionalni\\_okvirni\\_kurikulum.pdf](http://mzos.hr/datoteke/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf)> (23.5.2019.)
25. Rosandić, D. (2010). Jezično-komunikacijsko područje u Nacionalnom okvirnom kurikulumu (5). Nepotpuna jezikoslovna objašnjenja. *Školske novine*. 19(11.svibnja), str. 11.
26. Solar, M. (1994). *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga.
27. Gabelica, M. (2012). Suvremeni mediji u dječjoj književnosti, U A. Pintarić (Ur.), *Zlatni danci 13 – Suvremena dječja književnost – zbornik radova s međunarodnoga znanstvenoga skupa (str. 67–64)*. Osijek: Filozofski fakultet Osijek.
28. Težak, D., Gabelica, M. (2014). Djelo Ivane Brlić-Mažuranić u novim medijima. *Detinjstvo*. 40(14), 9–16.
29. Velički, V. (1998). Književni tekstovi u multimedijskoj prezentaciji: Interaktivno čitanje, U J. Božičević (Ur.), *Obrazovanje za informacijsko društvo (str.46–52)*. Zagreb: Akademija tehničkih znanosti Hrvatske.
30. Velički, V. (2014). *Pričanje priča – stvaranje priča, Povratak izgubljenom*

*govoru*. Zagreb: Alfa.

31. Visinko, K. (2014). Udžbenici, lektirna djela, knjige i digitalna kompetencija, U E.Calogjera Rogić (Ur.), *Čitanje – poučavanje i učenje (str.213–216)*. Zagreb: Školska knjiga.
32. Voegelin, S. (2010). *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. New York: Bloomsbury.

Internetski izvori:

1. eLektire <https://lektire.skole.hr/> (20.5.2019.)
2. Carnet; Meduza <https://meduza.carnet.hr/index.php/home> (20.5.2019.)
3. Audacity <https://www.audacityteam.org/> (20.5.2019.)
4. WavePad Audio Editor Free <https://wavepad.en.softonic.com/> (20.5.2019.)
5. Ocenaudio <https://www.ocenaudio.com/> (20.5.2019.)
6. Freesound <https://freesound.org/> (20.5.2019.)
7. BBC Sound Effects <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/> (20.5.2019.)
8. Dig.ccMixer <http://dig.ccmixer.org/> (20.5.2019.)
9. Zmalac <http://zmalac.hr/kategorija-proizvoda/knjiga/> (20.5.2019.)
10. PowToon <https://www.powtoon.com/html5-studio/#/edit/cLzD6BScd4f>  
(20.5.2019.)
11. BookCreator <https://app.bookcreator.com/> (20.5.2019.)
12. WordArt <https://wordart.com/> (20.5.2019.)
13. Kahoot <https://kahoot.it/> (20.5.2019.)
14. Mentimeter <https://www.menti.com/> (20.5.2019.)
15. Makemynewspaper <https://www.makemynewspaper.com/designer/app/open>  
(20.5.2019.)
16. Filmora [https://filmora.wondershare.net/filmora-video-editor.html?gclid=EAIaIQobChMIvJeRnvSn4gIVWed3Ch1B6gLSEAAAYASAAEgIFg\\_D\\_BwE](https://filmora.wondershare.net/filmora-video-editor.html?gclid=EAIaIQobChMIvJeRnvSn4gIVWed3Ch1B6gLSEAAAYASAAEgIFg_D_BwE) (20.5.2019.)
17. Lego Digital Designer <https://www.lego.com/en-us/ldd> (20.5.2019.)
18. Flipanim <http://flipanim.com/> (28.5.2019.)

## **IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA**

Izjavljujem pod punom moralnom odgovornošću da sam diplomski rad izradila samostalno, služeći se navedenim izvorima podataka i znanjem stečenim na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu i uz stručno vodstvo mentorice doc. dr. sc. Marine Gabelice.

Mia Zorić

Potpis \_\_\_\_\_

Učiteljski fakultet  
Sveučilište u Zagrebu

**IZJAVA**

kojom izjavljujem da sam suglasna da se trajno pohrani i javno objavi moj rad

**DIGITALNI MEDIJI U POTICANJU ČITANJA LEKTIRE NA PRIMJERU  
DJELA *PIPI DUGA ČARAPA***

**Diplomski rad**

u javno dostupnom institucijskom repozitoriju i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju*, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15).

U Zagrebu, 18.6.2019.

Ime i prezime: Mia Zorić

OIB:

---



## ZAHVALE

Od srca se zahvaljujem svojoj majci, ocu i bratu na pruženoj potpori prilikom studija jer bez njih ne bi bila tu gdje jesam.

Također zahvaljujem se mom Vlahu Kesoviji koji je uvijek bio uz mene.

I na kraju, zahvaljujem se svojoj mentorici, doc. dr. sc. Marini Gabelici koja je nesebično podijelila svoju ljubav prema književnosti, koja je potakla i potiče kreativnost kod nas studenata te na ukazanom povjerenju i pruženoj pomoći tijekom izrade diplomskog rada.