

Digitalna slikovnica u predškolskom odgoju

Kramarić, Davorka

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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:147:898568>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-17**

Repository / Repozitorij:

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI STUDIJ
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI
STUDIJ**

**DAVORKA KRAMARIĆ
DIPLOMSKI RAD**

**DIGITALNA SLIKOVNICA U
PREDŠKOLSKOM ODGOJU**

Zagreb, lipanj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
(Zagreb)

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnice: Davorka Kramarić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: DIGITALNA SLIKOVNICA U
PREDŠKOLSKOM ODGOJU

MENTORICA: doc. dr. sc. Marina Gabelica

SUMENTORICA: Višnja Vukašinović, prof.

Zagreb, lipanj 2020.

SADRŽAJ

UVOD.....	1
1. PREDŠKOLSKI ODGOJ.....	2
2. SLIKOVNICA.....	4
2.1. Vrste slikovnica.....	6
2.2. Funkcije slikovnice.....	7
2.3. Kvaliteta slikovnice.....	8
3. DIGITALNA DJEČJA KNJIŽEVNOST.....	10
3.1. Digitalna dječja književnost.....	10
3.2. Digitalna dječja književnost u Hrvatskoj.....	12
3.3. Digitalna slikovnica.....	13
3.4. Prednosti korištenja digitalnih medija u predškolskom okruženju.....	16
3.5. Nedostaci korištenja digitalnih medija u predškolskom okruženju.....	18
4. PRAKTIČNI DIO – ISTRAŽIVANJE.....	20
4.1. Predaktivnosti upoznavanja.....	20
4.2. Predaktivnost – nastavi priču.....	21
4.3. Predaktivnost – kocka pričalica.....	22
4.3.1. Transkript dječjih priča.....	23
4.4. Predaktivnost – slikopriče.....	24
4.5. Predaktivnost – susret s digitalnom slikovnicom.....	27
4.6. Pričanje priče.....	28
4.7. Ilustriranje.....	29
4.7.1. Transkript i tijek priče.....	29
4.8. Ozvučenje priče.....	31
4.9. Refleksija.....	32
4.9.1. Dječji jezični izražaj, likovno stvaralaštvo i percepcija zvuka.....	34
4.10. Izrada digitalne slikovnice.....	35
4.10.1. Obrada crteža.....	35
4.10.2. Obrada zvuka.....	37
4.10.3. Sastavljanje slikovnice.....	39
4.11. Analiza.....	41
4.12. Rezultat.....	42
4.12.1. Snjeguljica i vuk.....	43

5. ZAKLJUČAK	52
LITERATURA	53
IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA	56

Sažetak

Digitalna slikovnica još nije rasprostranjena u odgojno-obrazovnim ustanovama, no stvaranje digitalne slikovnice novi je način rada u području ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja i nemamo se priliku često susresti s takvim projektom. Sam proces izrade digitalne slikovnice nije težak ni kompliciran, samo zahtjeva određeno vrijeme za istraživanje, pripremu i planiranje poticaja i motivacije.

Cilj ovog rada bio je proučiti digitalnu dječju književnost, a posebice digitalnu slikovnicu, te istražiti kako se može izraditi i okušati se u izradi jedne digitalne slikovnice uz pomoć djece i odgajatelja. Dodatan izazov bio je rad s djecom iz programa predškole koja nisu bila uključena u redovan vrtićki program.

Prvi dio rada posvećen je slikovnici, njenim vrstama i funkcijama, a u nastavku se govori o digitalnoj dječjoj književnosti i digitalnim slikovnicama. Glavni dio rada čini izrada digitalne slikovnice s djecom te su prikazani postupci izrade koji mogu odgajateljima pomoći da se i sami okušaju u izradi digitalne slikovnice. Na kraju je prikazan rezultat rada – digitalna slikovnica, što nam pokazuje da uz malo istraživanja, educiranja, jednog računala i pravilnog odgojno-obrazovnog rada mogu nastati novi digitalni mediji primjereni predškolskoj ustanovi.

Ključne riječi: slikovnica, digitalni mediji, digitalna slikovnica, rani i predškolski odgoj

Summary

The digital picture book is not widespread in educational institutions, but sure is an creating a digital picture book is one of new ways of working in the field of early preschool education and we don't have opportunity to meet with that kind of project so often. The process of creating a digital picture book is not difficult or complicated, but it requires time for explore, to prepare and to plan incentives and motivation.

The purpose of this paper was to explore digital children's literature, in particular digital picture book, to explore how to make it and try to make one digital picture book with the help of children and kindergarten teacher. An additional challenge was work with children from preschool program, which are not included in regular preschool education.

The first part of this paper is dedicated to the picture book, its types and functions, and then it's talked about digital children's literature and digital picture books. Most of the work is about making picture book with children, and procedures of making are shown so they can help other kindergarten teachers to attempt to make digital picture book. Finally, the result of the work are presented – the digital picture book, which shows us that with a little bit of exploration, education, one computer and proper educational work, new digital media suitable to preschool institutions can appear.

Key words: picture book, digital media, digital picture book, early preschool education

UVOD

Živimo u suvremenom društvu i digitalnom dobu u kojem se digitalni mediji nalaze svuda oko nas – od jutra kada prvo provjerimo poruke na mobilnim telefonima pa do večeri koje provodimo pred televizorom ili računalom. U današnje vrijeme djeca se susreću s digitalnim medijima, posebice računalom i mobitelom, već od najranijih dana. Iako postoje mnogobrojne negativne strane i brojni nedostaci digitalnih medija, naravno da postoje i prednosti njihovog korištenja – samo trebamo znati iskoristiti njihov potencijal i pravilno ih koristiti.

Slikovnicu se često naziva prvom dječjom knjigom, a danas se pojavljuju u mnogo različitih vrsta i oblika. Jedna od njih je i digitalna slikovnica. Digitalne slikovnice nude veliki broj mogućnosti koje su usmjerene prema kvalitetnijem cjelokupnom rastu i razvoju djeteta. Obogaćene su glazbom i zvučnim efektima, ali i poveznicama između audio i vizualnog sadržaja. Djeca su danas zainteresirana u izradi novih oblika slikovnica, a sam proces izrade slikovnice poticajan je za razvoj njihove kreativnosti.

Iako digitalne slikovnice nisu još dovoljno istražene te ih ne postoji baš mnogo, to nas može potaknuti na promišljanje i stvaranje istih. U ovome radu prikazano je istraživanje u kojem se s djecom predškolske dobi izradila digitalna slikovnica.

1. PREDŠKOLSKI ODGOJ

Rani i predškolski odgoj i obrazovanje u Republici Hrvatskoj je sastavni dio sustava odgoja i obrazovanja i skrbi o djeci i početna je razina odgojno-obrazovnog sustava. Rani i predškolski odgoj i obrazovanje nije obavezan program, osim programa predškole (Eurydice, 2018).

U Republici Hrvatskoj rani i predškolski odgoj i obrazovanje uređen je Zakonom o predškolskom odgoju i obrazovanju te obuhvaća odgoj, obrazovanje i skrb djece, a ostvaruje se programima odgoja, obrazovanja, zdravstvene zaštite, prehrane i socijalne skrbi za djecu od šest mjeseci do polaska u osnovnu školu. Dječji vrtić je predškolska ustanova u kojoj se provode organizirani oblici odgojno-obrazovnog rada (ibid.).

U dječjim vrtićima ostvaruju se redoviti programi njege, odgoja, obrazovanja, zdravstvene zaštite, prehrane i socijalne skrbi djece predškolske dobi, koji su prilagođeni razvojnim potrebama djece te njihovim mogućnostima i sposobnostima, programi za djecu predškolske dobi s teškoćama u razvoju, programi za darovitu djecu predškolske dobi, programi za djecu pripadnika nacionalnih manjina, programi predškole, programi ranog učenja stranih jezika i drugi programi umjetničkog, kulturnog, vjerskog i športskog sadržaja na koje suglasnost daje Ministarstvo nadležno za obrazovanje. (ibid)

Prema Zakonu o predškolskom odgoju i obrazovanju, odgoj i obrazovanje djece rane i predškolske dobi ostvaruje se na temelju nacionalnog kurikuluma za predškolski odgoj i obrazovanje (koji utvrđuje vrijednosti, načela, općeobrazovne ciljeve i sadržaje svih aktivnosti i programa, pristupe i načine rada s djecom) i kurikuluma dječjeg vrtića (kojeg donosi upravno vijeće dječjeg vrtića, a njime se utvrđuje: program, namjena programa, nositelji, način ostvarivanja i vremenik programa). Osim redovitog programa, u dječjem se vrtiću ostvaruju i posebni programi – poput programa za djecu s teškoćama u razvoju, programa za darovitu djecu, program na jeziku i pismu nacionalnih manjina, programi predškole i dr.). Program predškole obavezan je za svu djecu u godini dana prije polaska u osnovnu školu, a za djecu koja pohađaju vrtić on je integriran u redoviti program predškolskog odgoja dječjeg vrtića. Obveznik predškole koji ne pohađa dječji vrtić upisuje program predškole u dječjem vrtiću ili osnovnoj školi koja provodi program predškole za djecu koja ne pohađaju vrtić. Ako na određenom području nema dječjeg vrtića ili osnovne škole koja provodi program predškole ili se takva nalazi na udaljenosti većoj od 20 km, jedinica lokalne

samouprave dužna je osnovati dječji vrtić/njegovu podružnicu ili organizirati program predškole pri osnovnoj školi na području unutar 20 kilometara od mjesta stanovanja djeteta (Zakon o predškolskom odgoju i obrazovanju).

Prema Pravilniku o sadržaju i trajanju programa predškole, program predškole provodi se od 1. listopada do 31. svibnja, a ukupno traje 250 sati godišnje za djecu koja nisu polaznici redovitoga programa dječjega vrtića u skladu s organizacijom rada odgojno-obrazovne ustanove. Može se provoditi i s manjim brojem sati (ne manje od 150) kada ne postoji mogućnost provođenja 250-satnog programa zbog nekih objektivnih teškoća. U Pravilniku se navodi kako program predškole mora osigurati svakom djetetu u godini dana prije polaska u osnovnu školu optimalne uvjete za razvijanje i unaprjeđivanje vještina, navika i kompetencija te stjecanje spoznaja i zadovoljavanje interesa, a osnovna je zadaća programa predškole razvijanje i unaprjeđivanje tjelesnih, emocionalnih, socijalnih i spoznajnih potencijala djeteta te poticanje komunikacijskih vještina potrebnih za nove oblike učenja.

2. SLIKOVNICA

Slikovnica je prva knjiga djeteta i portal djeteta u svijet književnosti. Prijelaz je iz situacijskog svijeta u svijet simbola (Zalar, Majhut, 2012).

Slikovnica je prva knjiga koju dijete dobiva u ruku i namijenjena je malom djetetu. Likovno je u slikovnici bitnije od tekstualnog i vizualni diskurs ima prevagu nad literaturom. Slike govore jezikom koji ne treba prevoditi, pa slikovnice prelaze granice i postaju svojina djece svijeta (Crnković, 1990).

Crnković (1990) kaže da je slikovnica prva knjiga koju dijete dobiva u ruku, namijenjena je predškolskom djetetu i govori više likovnim nego književnim jezikom. Slikovnica osim knjige, može biti i igračka ili karton za slaganje, a često je i zbir slika bez teksta.

Prema autorici Branki Hlevnjak (u Verdonik, 2015), slikovnica je zbir malenih slika, odnosno minijatura, točnije ilustracija. Slikovnicu naziva „dječjom privilegijom“ te ističe da je posebnost slikovnica upravo u slikama te da su iste njezina temeljna odlika. No, unatoč velikoj važnosti ilustracije, neizostavni dio slikovnice je i napisana riječ koju proširujemo asocijacijama, simbolima, metaforama i slično. Ilustracijama se najbliže dočaravaju misli stvaratelja slikovnice, od čitatelja traži da proširi svoje vidike, a najmlađe čitatelje navodi na apstraktno razmišljanje.

Slikovnica je po svojoj definiciji najbogatiji izvor pisane riječi, a ujedno i prvi susret djeteta s književnošću. S njom se dijete susreće u najranijem djetinjstvu, a budući da može biti izrađena od različitih materijala i oblika, može se reći da je slikovnica prvi strukturirani čitateljski materijal koji je namijenjen djeci (Martinović, Stričević, 2011).

Najstarija sačuvana slikovnica u Hrvatskoj je *Domaće životinje* iz 1885., nakladnika Sveučilišne knjižare Franje Župana, iako se pouzdano zna da je do te godine izašlo najmanje trinaest slikovnica. Prva hrvatska slikovnica je *Domaće životinje i njihova korist* objavljena 1863., no ona nije sačuvana (Majhut, 2013).

S obzirom na ulogu teksta, najstarije hrvatske slikovnice mogu se svrstati u slikovnice bez teksta, slikovnice s tekstem u stihovima i narativne slikovnice – s više kratkih priča ili pričom koja se proteže kroz cijeli tekst. Teme koje se najčešće javljaju su teme

vezane uz dječji svijet, prerade bajki, teme o životinjama, prijevoznim sredstvima, fantastici, sportu te abecedi (ibid.).

S obzirom na interaktivnost, slikovnice se dijele na četiri razine. Prva razina su tiskane slikovnice s ilustracijama, s tekstom ili bez njega, a bez interaktivnih elemenata. Druga razina su tiskane slikovnice s ilustracijama, s tekstom ili bez njega, ali s vizualnim, zvučnim, glazbenim i interaktivnim sastavnicama. Na trećoj razini su proširene tiskane slikovnice kod kojih se tiskani medij proširuje sa zvukovima i mogućnošću interakcije s digitalnim sadržajima. Četvrtu razinu čine digitalne slikovnice dostupne na različitim medijima, a koje mogu uključivati interaktivne vizualizacije, prilagodljivi tekst, simulacije, animacije, 3D grafike i zvuk (Batarelo Kokić, 2015).

Autorice Balić-Šimrak i Narančić Kovač (2011) tvrde da slikovnicu treba prihvatiti kao jedinstven spoj riječi i slika – kao dvaju nedjeljivih elemenata. Jedini tvrde da priču nije potrebno ilustrirati jer tako čitatelj sam stvara imaginarne prizore i slike, dok drugi tvrde da je ilustracija dovoljna i ona sama priča priču. Autorice navode kako takve prijepore treba zanemariti jer i sasvim malo dijete s velikim zanimanjem pregledava slikovnicu i kada ne zna čitati, ili mu nema tko čitati, ono priču zamišlja i prepričava na temelju onoga što vidi u slikovnici. Djetetu je potrebno ponuditi slikovnicu s likovno vrijednim ilustracijama čija su obilježja: stilska pročišćenost, harmonija i ritam boja te jedinstvena kompozicija koja vodi dijete kroz radnju te mu omogućuje vizualno istraživanje (ibid.).

Prema Zalar (2016), povezanost ilustracije i teksta može se opisati na tri načina: duhovna povezanost (opisom, doživljajem, atmosferom); fizička povezanost (ilustracija mora biti uz onaj dio teksta koji ilustrira); grafička povezanost (veličina slova i ilustracije, itd.).

Martinović i Stričević (2011) navode da ilustracije u suvremenim slikovnicama ne pripadaju nekom određenom pravcu likovne umjetnosti, ali su se do danas toliko razvile i toliko su prepoznatljive i osebujne da ih se može smatrati posebnom vrstom likovne umjetnosti.

Kako bi mogli prepoznati što je u umjetnosti dobro, a što ne, odnosno kako bi razlikovali *umjetnički lijepo* od *oku dopadljivog*, kod djece je potrebno razviti *dobar ukus*. U tom procesu najodgovorniji su odgajatelji, učitelji, knjižničari, izdavači, profesori ostali uključeni u odgojno-obrazovni proces. Oni bi morali znati ponuditi

kvalitetnu slikovnicu koja se odlikuje primjerenim sadržajem i jasnom porukom i u književnom i u likovnom pogledu (Balić-Šimrak, Narančić Kovač, 2011).

Autorice Balić-Šimrak i Narančić Kovač (2011) navode stilove koji se koriste pri izradi ilustracija:

- apstraktni stil – jednostavan i sažet pristup u kojem se ističu likovni elementi poput boje, forme i koncepta;
- stripovski stil – podsjeća na stripove koji se pojavljuju u dnevnom tisku, zaigran je i često smiješan;
- ekspresionistički stil – naglašava emociju putem boje i manirističkim potezima;
- impresionistički stil – zaustavlja neki trenutak iz priče s naglaskom na svjetlosnim efektima;
- folklorni stil – nadovezuje se na tradiciju u smislu sadržaja i tehnika izrade;
- naivni stil – doima se vrlo 'dječjim' u izvedbi, odlikuje se dvodimenzionalnošću i plošnim slikarskim pristupom;
- realistički stil – objekte i likove tretira precizno, uredno i realistički;
- nadrealistički stil – prikazuje imaginarne i iznenađujuće prizore s mnoštvom maštovitih detalja;
- romantičarski stil – naglašava raskošno ukrašavanje oko prizora u slikovnici u stilu starih majstora (uokviruje prizor), (Balić-Šimrak i Narančić Kovač, 2011, str. 11)

2.1. Vrste slikovnica

Majhut i Zalar (2012) navode da se slikovnice mogu razdijeliti na osnovi različitih kriterija:

- **prema obliku:** leporello, pop-up, nepoderive, slikovnice igračke, multimedijске slikovnice koje uključuje sliku, tekst i zvuk te elektroničke slikovnice koje uključuju primjenu novih tehnologija
- **po strukturi izlaganja:** narativne i tematske
- **prema sadržaju:** vrlo raznolike, najzastupljenije teme su životinje, svakodnevni život, abeceda, igra i fantastika
- **prema likovnoj tehnici:** fotografske, lutkarske, slikovnice stvarnih dječjih crteža i crteža umjetnika, strip-slikovnice, interaktivne slikovnice
- **prema sudjelovanju recipijenta:** slikovnice kojima se dijete samo služi i slikovnice za koje je potrebno posredovanje odraslih.

2.2. Funkcije slikovnice

U literaturi se navodi da slikovnica može imati sljedeće funkcije:

- **Informacijsko-odgojna funkcija:** ona omogućuje djetetu razvijanje mišljenja – sposobnosti analize, sinteze, usporedbe, uopćavanja; pomaže djetetu razumjeti veze među stvarima i pojavama te doći do potrebnih informacija, pomaže osvijestiti i riješiti probleme kojih dijete nije bilo svjesno ili ih nije znalo izraziti, a ujedno osigurava djetetu pristup sadržajima vezanim uz njegove osjećaje, zdravlje, osobine ličnosti i ponašanje te uz odnose u obitelji i društvu (prema Čačko, 2000).
- **Spoznajna funkcija:** omogućuje djetetu provjeru njegovih spoznaja i znanja o stvarima, odnosima i pojavama te time pruža povratnu informaciju o njihovoj ispravnosti (Martinović i Stričević 2011, prema Čačko 2000, Crnković i Težak, 2002).
- **Iskustvena funkcija:** sastoji se od pružanja posrednog iskustva djetetu. Ono što dijete ne može doživjeti neposrednim iskustvom, može naučiti i spoznati kroz slikovnicu. Primjerice, slikovnica omogućuje djetetu učenje o multikulturalnosti i multietničnosti, traumatičnom iskustvu rata ili nasilja, o posebnim potrebama pojedinaca, starim zanatima, dalekim zemljama i sl. Takve se teme u slikovnicama obrađuju na zanimljiv, duhovit način, nenametljivo i u prenesenom značenju (Martinović i Stričević, 2011 prema Nikolajeva, 2003).
- **Estetska funkcija:** kod djeteta izaziva različite emocije i doživljaje. Slikovnica kroz estetsku funkciju omogućuje razvijanje osjećaja za lijepo te izgrađivanje ukusa (Martinović i Stričević, prema Čačko, 2011).
- **Govorno-jezična funkcija:** slikovnica potiče i podupire razvoj fonemske i fonološke osviještenosti (Martinović i Stričević 2011, prema Saindik i Pavić, 2009). Utječe na djetetov morfološki i sintaktički razvoj, bogaćenje i usvajanje rječnika, upoznavanje karakteristika teksta i načina njegova funkcioniranja (Martinović i Stričević, 2011).

Te se funkcije isprepliću međusobno, rijetko se jedna ostvaruje neovisno o drugoj, a to je posebno izraženo kod govorno-jezične funkcije. Ona se ostvaruje paralelno s ostalim funkcijama, a često i kao njihova posljedica. S obzirom da se dijete najčešće prvo susreće sa slikovnicom, njezinu je ulogu moguće označiti kao vrlo važnu – i općenito i u okviru općeg razvoja djeteta i njegova jezika (Martinović i Stričević, 2011).

2.3. Kvaliteta slikovnice

Visoka razina kvalitete i primjerenosti s obzirom na različite segmente slikovnice iziskuje preda i udružen rad – i zato bi u procesu nastajanja slikovnice trebali sudjelovati, osim autora i ilustratora, i stručnjaci iz drugih područja – pedagozi, psiholozi, lingvisti i sl. (Martinović i Stričević, 2011). Prema Zalar (2016), postoji nekoliko kriterija koji određuju kvalitetu slikovnice.

1. Estetski (umjetnički kriterij (književni/jezični i likovni))

Ilustracija bi trebala biti idejno/duhovno povezana s tekstom, mora biti grafički skladna, što se odnosi na vrstu i veličinu fonta, smještaj slova i sl., te tekst i slika moraju biti fizički povezani tako da kad čitamo tekst dijete može istovremeno gledati sliku. Da bi razvijale djetetov smisao za lijepo, ilustracije bi trebale prikazivati i nadopunjavati ono što je izrečeno tekstom, trebaju biti jednostavne, razumljive djetetu. Što se tiče upotrebe dječjih crteža kao ilustracija, iako je ona upitna, zapravo ima nešto što ilustracija književnika ili pravog ilustratora nema – ona priča dječjim jezikom. S njom se djeca više povežu, pogotovo ako su oni sudjelovali u njenom stvaranju.

2. Lingvistički kriterij

Tekst u slikovnicama treba biti kvalitetno napisan, prilagođen djetetovoj sposobnosti razumijevanja poruke, treba biti smislen, pisan jasnim i djetetu razumljivim jezikom te bez gramatičkih, pravopisnih i leksičkih pogrešaka.

3. Pedagoški/metodički kriterij

S obzirom da je slikovnica i sredstvo odgoja, u obzir treba uzeti i pedagoške principe te primjerenost dječjoj dobi. Pedagoški principi se odnose na sadržaj slikovnice koji treba biti gradiran od poznatijeg prema nepoznatom i od jednostavnijeg prema složenijem. Također, treba imati i linearnu narativnu konstrukciju, svoj slijed, da prikazuje slikovnicu kao da priča priču, da ne preskače s jedne teme na drugu. Primjerenost dobi povezano je sa svakim segmentom pri odabiru slikovnice: sa stjecanjem novih spoznaja, bogaćenjem rječnika, povezivanjem govornog i pisanog jezika, shvaćanjem slike i riječi koje prenose

poruku, sposobnosti uživanja u različite situacije, bogaćenjem mašte, poticanjem na kreativnost, motivacijom za samostalno čitanje.

4. Moralno-etički kriterij

On se odnosi na pitanje etičke ispravnosti, vrijednosti koje se prenosi, na pitanje osobnih stavova, na empatiju te na prikazano neprimjereno i nedolično ponašanje u slikovnicama.

5. Spoznajni kriterij

Spoznajni kriterij obuhvaća ideje, informacije, spoznaje i zanimljivosti koje slikovnica donosi najmlađim čitateljima. Te informacije moraju biti provjerene i iz pouzdanih izvora, ali i u skladu s dječjom dobi.

6. Emocionalni doživljaj slikovnice

Emocionalni se doživljaj slikovnice ostvaruje ugođajem kojeg prenose oba autora. Tu se postavlja pitanje koji je dominantni ugođaj priče u slikovnici? Je li to dio u kojem se gledaju same ilustracije, tekstualni dio koji je neovisan o ilustracijama ili priča u cjelini koja uključuje i tekst i sliku?

7. Zabava

Zabava je djeci izuzetno bitan kriterij. Upravo o njemu ovisi hoće li se neka slikovnica svidjeti djeci. Iako se kriterij zabave često stavlja ispred svih ostalih, prvo se treba zapitati zašto bi se baš ta slikovnica svidjela djeci i s kojim je ciljem dajemo djeci, a tek tada kriterij zabave može dobiti na značaju.

Kada se uzmu u obzir sve značajke koje slikovnica treba imati, može se zaključiti da je dobra slikovnica ona koja je u skladu s djetetovim razvojem – temom i izgledom korespondira s djetetovim razvojnim osobnostima, ima usklađenu tekstualnu i slikovnu komponentu, a s obzirom na funkcije istovremeno potiče djetetov razvoj. Slikovnica treba pratiti djetetov razvoj na svim razinama poštujući individualne razlike među djecom – iz toga možemo zaključiti da nije svaka slikovnica primjerena za svako dijete (Martinović i Stričević, 2011).

3. DIGITALNA DJEČJA KNJIŽEVNOST

3.1. Digitalna dječja književnost

Učinci i posljedice velikog tehnološkog razvoja osjećaju se u svakom području života, pa tako i u odgoju djece. Nove se mogućnosti nude pojavom računala, interneta i nadogradnjom softvera. Takvi tehnološki napredci donijeli su promijene i u svijet slikovnica – pa tako nastaju slikovnice koje u svoju priču uključuju sve veći broj osjetila i potiču veću maštovitost i kreativnost kod djece. Slikovnice koje povezuju audio i video sadržaj, a koji su reproducirani zajedno, nazivamo digitalnim ili elektroničkim slikovnicama (Zebec, 2018).

Prošlo je 48 godina otkako je računalo kao prvi digitalni medij ušlo u obrazovni sustav. Time je započeo proces digitalizacije obrazovanja (prema Nadrljanski, Nadrljanski, Tomašević, 2007). Nove tehnologije: računalo, CD-rom i multimedija daju priliku da neke stare, ali i nove ideje budu oblikovane na novi način: suvremeniji, prema potrebama potencijalnih korisnika – djece, ali i na način da ne isključuju klasičnu slikovnicu, već da se njome nadopunjuju (Sestrić Blašković, 2014).

Digitalizacija ruši prepreke između tradicionalnih medijskih industrija i briše nekadašnje razlike među njima. Informacijsko-komunikacijsko područje se u posljednjem desetljeću razvija dvostruko brže od prosjeka globalne ekonomije (prema Nadrljanski, Nadrljanski, Tomašević, 2007). Nove tehnologije omogućuju korištenje različitih interaktivnih oblika (zvukova, pokreta, uvjetovanih događaja) te je potrebno odabrati sastavnice koje potiču učenje kod djece, a da ih pri tome ne ometaju u usvajaju informacija (Batarelo Kokić, 2015)

Prema Težak i Gabelica (2015, str. 4) pripovijed digitalne književnosti gradi se na temelju više diskursa pa se digitalna književna djela smatraju višediskurzivnim. Obično se sastoje od jezičnog, slikovnog, zvučnog i ludičkog (igrivog) diskursa, a oni se nalaze u hipermedijskom odnosu što znači da je riječ o ispreplitanju različitih medija koji naglašavaju da elementi različite medijske prirode ravnopravno sudjeluju u stvaranju pripovjedi.

Zbog sve učestalijeg korištenja digitalnih medija, tržište teži objavljivanju velikog broja digitalnih slikovnica i sličnih djela namijenjenih mlađoj publici. Bilo bi dobro

da se dječja digitalna književnost počne izučavati jer bi se tada postavile njihove kritike i stvorio bi se urešen sustav koji bi pomogao u razvitku medijske i literarne pismenosti djece ali bi i povratno utjecao na kvalitetniju produkciju (Težak i Gabelica, 2015).

Težak i Gabelica (2015) predlažu podjelu digitalnih djela namijenjenih s obzirom na zastupljenost književnoga teksta u odnosu na druge medijske objekte. Tako pokazuju odgojiteljima, učiteljima i roditeljima mogućnosti uporabe digitalnih djela u razvijanju medijske i literarne pismenosti te digitalnih kompetencija unutar digitalnih medija. Tako razlikujemo:

1. Digitalna djela koja književnost koriste paratekstualno (žanr: poezija i proza u Flashu, *casual* igre)

Digitalna djela koja koriste književni predložak (npr. *Harry Potter*, *Alica u Zemlji čudesi*), na književno djelo se pozivaju tek paratekstualno, a njihova namjena je zabava i igra. Ova su djela danas aktualna na medijima poput iPada, Android uređaja, računala ili weba i upravo radi toga pažnja je usmjerena igrivosti, a ne kvaliteti književnoga predloška. Iako su takva djela manje interesantna za razvijanje literarne pismenosti, korisna su u postizanju interesa za čitanje i/ili proširivanje već poznatih književnih djela.

2. Digitalna djela koja književnost koriste kao svoje uporište (žanr: interaktivne priče)

Riječ je o digitalnim slikovnicama u kojima prevladava tekst, a udjel interakcije korisnika i djela ovisi od slikovnice do slikovnice. Tako u nekim slikovnicama korisnik može upravljati sadržajem listanjem stranica knjige, a u nekima može proširivati pojedine diskurse istraživanjem ilustracija, pozadina ili pokretanjem likova koji zapravo dovode do raznih varijanti iste priče. Uz različite načine interakcije, kvalitetne ilustracije i/ili animacije dijete u interaktivnim pričama ima mogućnost čitanja, slušanja i/ili gledanja video isječaka. Prednost ovog žanra je što se u isto vrijeme može razvijati i medijska i literarna pismenost te se na mnogo različitih načina mogu oživjeti poznate bajke.

3. Digitalna djela koja proširuju književno djelo (žanr: hipertekstualna djela, vizualni romani)

Digitalna djela s uvodnim tekstom koji predstavlja okvir priče, koji tijekom čitanja nudi mogućnost izbora nakon kojeg čitatelj svojim upisom traženog odgovora ili odabirom ponuđenog odgovora priču vodi u raznim smjerovima te određuje pripovjedni tijek priče i njezin završetak. Takav način čitanja digitalnih djela omogućuje djetetu razvoj kreativnost, izražavanje na svojstven način te kreiranje vlastite priče.

3.2. Digitalna dječja književnost u Hrvatskoj

Iako je digitalna dječja književnost u Hrvatskoj još u začetcima, ipak i u tome području postoje kvalitetni i pozitivni primjeri. Produkcija digitalnih knjiga u Hrvatskoj ponajviše se temelji na digitalizaciji književnih sadržaja, a najviše se digitaliziraju lektirna djela (Gabelica, 2015, str. 65).

Hrvatsko tržište usmjereno je na dva oblika interakcije s djecom; na zabavu i učenje. Zabava privlači mlađe korisnike, a edukativni karakter ohrabruje roditelje da svojoj djeci priušte i ponude ta digitalna djela. Na hrvatskom se tržištu zato može naći mnoštvo raznolikih digitalnih materijala u obliku interaktivnih CD-ova, učilica i videoigara, dok se tržište namijenjeno knjizi i čitanju u tim digitalnim prostorima razvija nešto sporije (Ibid., str. 63).

Sustav se trudi prilagoditi potrebama suvremenoga društva pa su se tako velike institucije u RH angažirale u poticanju čitanja čak i na području digitalnih medija te su pokrenule projekte kojima se želi potaknuti tradicionalno čitanje knjiga, ali i čitanje i stvaranje u novim medijima. U tim se procesima osmišljavaju različiti načini poticanja čitanja na digitalnim medijima. Jedino što nam preostaje jest proizvodnja kvalitetnih digitalnih književnih djela na hrvatskome jeziku. Suradnjom istaknutih hrvatskih autora i nakladnika, to bismo mogli postići te izbjeći svjetski problem hiperprodukcije nekvalitetnih digitalnih djela koja su pretežito pisana od strane literarno slabijih proizvođača (Šreng, 2017).

Pozitivan primjer je projekt *eLektire* kojemu je cilj digitalizirati knjige i objaviti sva djela koja se nalaze na popisu školske lektire. Njima mogu pristupiti svi učenici, studenti, nastavnici i profesori. Bulaja naklada poznata je po multimedijskoj obradi Priča iz davnine koje sadržavaju osam animiranih interaktivnih priča uz mnoge

dodatne sadržaje u adaptaciji međunarodne ekipe animatora, glumaca, glazbenika, ilustratora i programera (Gabelica, 2015, str. 65).

Gabelica (2015) navodi i druge kvalitetne autore kao što su: Bruno Kuman, Ivana Guljašević, Nada Zidar-Bogadi, Kašmir Huseinović, Andrea Petrlík Huseinović i dr. Bruno Kuman i Ivana Guljašević bave se objavljivanjem knjiga, slikovnica, ilustracijom i animacijom u kojima spajaju priču i audiovizualnu umjetnost. Poznate su im slikovnice: *Pauk Praško*, *Muha Zunza*, *Riblja škola* i *Kako je snijeg pao*. Uz ove primjere moglo bi se još spomenuti i *Plavo nebo*, *Ciconia Ciconia* Andreje Petrlík Huseinović i *Poruka Voje Radoičića*. Autorica također navodi i CARNetov projekt koji nudi mnoge edukacije poput: eduKnjižara i Loomen, koje sadrže tečajeve za samostalno učenje izrade e-knjiga, digitalnih slikovnica i raznih drugih digitalnih obrazovnih sadržaja za odgojitelje, učitelje i/ili roditelje koji žele sami ili u suradnji s djecom stvarati digitalna djela. Program daje mogućnost svima zainteresiranima da objave vlastite e-knjige, digitalne slikovnice i druge digitalne sadržaje.

S obzirom na mnoštvo dostupnih materijala i besplatnih edukacija, nadamo se da će se nove generacije mladih autora okušati u stvaranju digitalnih djela te da će tržište digitalne dječje knjige u Hrvatskoj vrlo brzo zasjati u punome sjaju. (Gabelica, 2015, str. 71)

3.3. Digitalna slikovnica

U današnje doba, sukladno tehnološkim promjenama, osim klasičnih tiskanih slikovnica, sve više se razvijaju slikovnice u digitalnom formatu, odnosno multimedijске slikovnice. Digitalne slikovnice su digitalna djela koja se sastoje od statičnih ili minimalno animiranih slika i teksta koji može biti napisan ili naglas pripovijedan (Šreng, 2017). Pojava digitalnih slikovnica ne seže daleko u prošlost, no ne može se precizno odrediti vrijeme njihova nastanka jer su se razvijale paralelno s procesom razvoja tehnologije (Zebec, 2018).

Bitni aspekti digitalne slikovnice su multimedijalnost, interaktivnost i hipertekstualnost.

Multimedijalnost se razmatra u kontekstu odnosa klasične slikovnice u knjizi i njezina prijenosa u računalo. Interaktivnost se prati kroz korisnikove hijerarhijske izbore na različitim stupnjevima slikovnice. Ona korisniku omogućuje biranje, odlučivanje, ali

i povratno utjecanje na program u stvarnom vremenu, a sve zahvaljujući postojanju više navigacijskih putanja u hipermedijskom programu (Sestrić Blašković, 2014). Hipertekstualnost, odnosno nelinearna organizacija teksta u slikovnici je komponenta na kojoj multimedijalna slikovnica inzistira prilagodivši taj novi izraz teksta svojem primarnom korisniku. Nelinearna organizacija, odnosno mreža, najčešće se gradi poveznicama a one mogu prikazivati dokumente koje u sebi ne sadrže samo tekst, već i audio ili video zapis i slike. Prednost hipertekstualnosti je ta što omogućava jednostavno kretanje između dokumenata. Ciljevi jedne ovakve slikovnice su obrazovanje, kreativnost i zabava (Kovač, 2013).

Sadržaji na digitalnim medijima su višemodalni – pretežito se sastoje od slikovnih, zvučnih, lingvističkih i interaktivnih kodova. Slikovni elementi mogu biti statični (ilustracije, fotografije) ili dinamični (animirani, filmski isječci), a lingvistički element čine govor ili pisani tekst. Višemodalnost takvih djela proizlazi iz sinteze raznovrsnih medija i prožimanja umjetnosti (likovne, glazbene, književne i sl.); također, dodavanjem interaktivnog koda ovoj se sintezi pridodaje i nova funkcija koja uključuje aktivni angažman čitatelja/korisnika djela (Težak i Gabelica, 2015, str. 857).

Odlika digitalnih slikovnica novije generacije je mogućnost korištenja na više načina, kao što su automatska reprodukcija, čitanje naratora i samostalno čitanje. Kod digitalnih je slikovnica moguće izdvojiti interaktivne manipulativne sastavnice koje je poželjno koristiti prilikom čitanja priče (to može biti olakšano praćenje teksta pomoću naglašavanja izgovorenog teksta bojom ili pisano/zvučno imenovanje elemenata na slici uslijed dodira) od interaktivnih manipulativnih sastavnica koje nisu dio priče ali su sadržajno povezane s njom (slagalice ili bojanke). Dakako da pažnju treba obratiti i na interaktivne sastavnice koje ometaju praćenje priče, pa tako i razvoj jezika i razumijevanja (npr. preklapanje zvukova, interaktivne igrice koje u potpunosti odvlače pažnju od tijeka priče), (Batarelo Kokić, 2015).

Yakota i Teale (u Batarelo Kokić, 2015) navode temeljne korake u razvoju digitalnih slikovnica:

1. skeniranje cjelovite tiskane slikovnice,
2. pretvaranje slikovnice u filmski oblik,
3. mijenjanje oblika slikovnice dodavanjem sastavnica karakterističnih za digitalni svijet,

4. dodavanje interaktivnih sastavnica.

Digitalna slikovnica ne isključuje klasičnu slikovnicu, nego predstavlja način nadopunjavanja. Način korištenja multimedijalne slikovnice naziva se učenjem kroz igru, s naglaskom na istraživanju dječjeg svijeta i tehnologija, tj. interaktivnosti ili međudjelovanja među njima. Digitalne slikovnice razlikuju se s obzirom na njihov sadržaj, cilj i izvedbu. Direktnu vezu s klasičnom tiskanom slikovnicom kroz tekst i ilustraciju ima takozvana „živa“ multimedijalna slikovnica, engleskih izraza Interactive Storybook i Electronic Book. Ovakva slikovnica uz pripovijest i ilustracije ima animacije i zvukove iz priče. Uz to, interaktivnost omogućuje djetetu da bude samostalan aktivan sudionik, te ga često vraća u korištenje i aktivnost. Uz to, hipertekst mu omogućava proširenje pojmova i znanja (Ciglar, 2018 prema Štefančić, 2000).

Prema Gabelica (2014) digitalne slikovnice, zbog problema s autorskim pravima, uglavnom se vežu uz već poznate bajke (npr. *Crvenkapica*, *Pepeljuga*, *Tri praščića* i sl.), a ako nisu verzije pravih bajki, onda se autori koriste njima kao podlogom za stvaranje novih sadržaja. Najveći je broj digitalnih slikovnica napravljen tako da vizualno podsjeća na pravu slikovnicu (prikazuje listove koje čitatelj lista, ima numerirane ilustracije i statičan tekst), a što Bolter i Grusin (2000) nazivaju hipermedijacijom – prikazom sadržaja u novom mediju koji namjerno podsjeća na stariji medij. Jedan od razloga uporabe takve strategije jest da se digitalna slikovnica poveže s tradicionalnom slikovnicom odnosno, točnije, uz pozitivni stav koju čitatelji imaju prema tradicionalnom obliku slikovnice. Kao i u tradicionalnim slikovnicama, tako i u digitalnim slikovnicama ilustracije mogu proširivati diskurs priče tako što na njima vidimo ono što u tekstu nije napisano. Također, interaktivnost može ponekad biti zabavna, ali i distraktivna – taknemo li tipke klavira on će zasvirati i tako odvratiti čitateljevu pažnju. Jezični je diskurs povremeno naglašen putem pripovjedačeva glasa, koji može biti ženski ili muški. On često pripovijeda afektirano čime pojačava karakterizaciju likova, te naglašavanjem dijelova priče ili riječi usmjerava čitateljevu/slušateljevu pozornost na ono što nam autor želi poručiti. Tekstualni i slikovni dijelovi najčešće se podudaraju, no zvučni diskurs djelomično je i neovisan. Glazbena podloga je nevažna za sami sadržaj, a kada je glasnija postaje nepoželjna jer ometa čitanje. Dublje uživljanje mogu potaknuti zvučni efekti koji naglašavaju određeni događaj (kao što je sat koji otkucava ponoć) ili su u ulozi naglašavanja ambijenta (npr. zvuk ptičjeg pjeva).

Poželjne odlike digitalnih slikovnica moguće je prepoznati u kriterijima za njihov odabir i vrednovanje. Hoffman i Paciga (u Batarelo Kokić, 2015) daju smjernice za odabir digitalnih slikovnica koje su primjerene za korištenje u radu s djecom predškolske dobi:

1. odabir digitalnih slikovnica čije sastavnice ne ometaju razumijevanje priče;
2. pomoćne sastavnice koje potiču razumijevanje putem interakcije i uključuju povezivanje sa stvarnim iskustvima;
3. kontrola brzine čitanja;
4. uključeno aktivno korištenje tehnologije.

Yakota i Teale (u Batarelo Kokić, 2015) navode svoje kriterije za vrednovanje digitalnih slikovnica:

1. priča u digitalnom obliku treba biti prikazana na odgovarajući način;
2. priča iskorištava digitalni oblik u mjeri koja ne bi bila moguća u tradicionalnoj slikovnici;
3. interaktivne sastavnice ne ugrožavaju glavni tijek priče;
4. dodatne sastavnice su usklađene s pričom;
5. korištene sastavnice su u skladu s čitalačkim sposobnostima djece i njihovim načinom učenja.

3.4. Prednosti korištenja digitalnih medija u predškolskom okruženju

U prikazivanju novih sadržaja i informacija i pretvaranjem istih u što zanimljivije varijante svakako su nam od pomoći novi mediji koji su integrirani u odgojno-obrazovni program. Umjesto suhoparnog iznošenja činjenica, s djecom možemo proučavati fotografije, gledati video isječke ili pretraživati internet. Da bi bili uspješni u integriranju novih medija u odgojno-obrazovni rad, potrebna je određena ovladanost medijima kako bi se razvile strategije motivacije i učenja.

Jedna od mnogih prednosti digitalnih medija je što sudjeluju u cjeloživotnom učenju. Oni potiču proces cjeloživotnog obrazovanja te ga na prikladan način podržavaju i prate. To nas upućuje na činjenicu da vrtići nemaju više striktnu šablonu u procesu odgoja i obrazovanja već se ono odvija na način koji odgovara individualnim

potrebama svakog djeteta. Učenje više nije prilagođeno samo određenoj kvalifikaciji već je cjeloživotni proces, što nas dovodi do predodžbe o čovjeku kao aktivnom i samostalnom biću koje se stalno trudi razotkriti svoju okolinu kroz procese percepcije, konstrukcije i komunikacije, te sudjelovati u njezinu oblikovanju (Nadrljanski i sur., 2007).

Također, Nadrljanski i suradnici (2007) pojašnjavaju još jednu prednost učenja pomoću digitalnih medija – takvo učenje odvija se u neformalnom okruženju i možemo i sami kod kuće istraživati, naučiti ono što nas zanima i pripremiti potrebne sadržaje i materijale. Širi utjecaj može se postići sadržajima na internetu na kojem je moguće intenzivno se baviti digitalnim medijima u području obrazovanja.

Pomoću digitalnih medija imamo dostupnost velike količine podataka u bilo koje vrijeme. Tako skraćujemo vrijeme koje bismo potrošili na odlazak u knjižnicu iza radnog vremena da nađemo odgovarajuću literaturu koja nam je potrebna za neku aktivnost te da ju fotokopiramo ili prepisemo. Pomoću digitalnih medija na brz i jednostavan način, kada nas dijete nešto pita ili uočimo zanimanje za određenu temu, zajedno s djecom možemo pronaći odgovarajuće informacije, pročitati ih, dodatno proučiti uz video zapise, a također i spremiti na raspoloživu veliku memoriju koju posjeduju računala (Vučemilović, 2015).

Provedena istraživanja ukazuju na pozitivan utjecaj pojačanog pristupa digitalnim slikovnicama na razvoj pismenosti kod djece predškolske dobi. Djeca su pokazala veći napredak u razumijevanju značenja i čitanju riječi, pokazala su značajno više poboljšanje pismenosti (rječnik i fonološka svijest), (Batarelo Kokić, 2015).

Trebamo biti svjesni da malo koje djelo čini ono što čini digitalna slikovnica – potiče sve četiri jezične djelatnosti: slušanje, govorenje, čitanje i pisanje. Kada želimo vježbati govor, komunikaciju možemo upotrijebiti digitalne medije i digitalnu književnost. Ako želimo vježbati slušanje, možemo upotrijebiti CD na kojem pripovjedač čita priču ili digitalne slikovnice. Ako želimo vježbati govorenje, gotovo svi sadržaji digitalnih medija mogu biti od izuzetne koristi – možemo s djecom razgovarati o nečemu što su gledali - animiranom filmu, crtiću, fotografiji, digitalnoj slikovnici i sl. Jezične djelatnosti čitanja i pisanja u predškolsko doba ne trebaju se stavljati u toliki fokus kao slušanje i govorenje, no i oni se mogu razvijati i pripremati za školsko doba. U starijim grupama djeci se mogu ponuditi zanimljivi tekstovi s

ilustracijama, poput stripova, dječjih stranica i časopisa, novina, blogova i drugih tekstova koji će ih kasnije motivirati za čitanje opsežnijih djela (Šreng, 2017).

3.5. Nedostaci korištenja digitalnih medija u predškolskom okruženju

Često se digitalni mediji smatraju uzrokom i posljedicom nečitanja mlađih generacija, a djeca danas zapravo čitaju više no ikada. Oni čitaju na digitalnim medijima – materijali su im dostupniji, a često i zanimljivo prezentirani (popraćeni slikom, zvukom, videom i sl.). Tekstovi koje čitaju obično su novinski članci, informativni i zabavni tekstovi, blogovi – odnosno tekstovi manje umjetničke vrijednosti. Da bismo to promijenili i doprijeli do mladeži, ne trebamo brinuti što čitaju, već kako oni razumiju pročitano (Gabelica, 2012, str. 3).

Nedostatak digitalnih medija je taj što kod čitanja izostaje dubinsko čitanje, odnosno čitanje „iznad teksta“. Gabelica u svome članku navodi istraživanja Maryanne Wolf, voditeljice Centra za čitanje i istraživanje jezika na Sveučilištu Tufts (SAD) koja objašnjavaju procese koji se događaju u mozgu tijekom čitanja. Prije svega, ljudski mozak nije stvoren za čitanje – to je vještina koja se mora naučiti. Naš mozak pristupa različitim vizualnim, zvučnim i drugim informacijama te ih dešifrira kako bi ih razumio. Kada se taj proces kod čovjeka automatizira, za dešifriranje mu je potrebno manje vremena, pa ostatak vremena koristi za sofisticiranje aktivnosti te počinje vršiti analogije s postojećim informacijama i stvara kontekst. Taj je proces nužan za stvaranje misli iznad teksta, odnosno za dubinsko čitanje, a upravo putem dubinskog čitanja nastaje naš doživljaj teksta te se razvija naš unutarnji svijet (prema Wolf u *ibid.*).

Wolf (u Gabelica, 2012) objašnjava da digitalni mediji zahtijevaju drugačiji proces. Nakon što dekodira slova/riječi i poveže ih s njihovim značenjem, mozak zastaje, odnosno ne kreće u iduću etapu i tako ne dolazi do dubinskog čitanja. Razlog leži u brojnim distrakcijama. Kad mozak završi dekodiranje riječi, odmah kreće u dekodiranje sljedećih informacija koje se nalaze na ekranu – a to su najčešće slike, zvukovi, video zapisi i sl. To rezultira drugačijim razumijevanjem teksta, ali i stvaranjem drugačijeg mozga iz razloga što takvi elementi distrakcije i neprestano procesuiranje informacija mozgu daju osjećaj užurbanosti.

Zato se ne treba bazirati samo na digitalna djela nego pronaći ravnotežu između vremena za čitanje tiskane knjige ili slikovnice i vremena za digitalnu slikovnicu.

Problem koji se nadovezuje na prethodni jest to što djeca zbog ubrzanog procesa mišljenja lakše pronađu prečac do cilja. Mnogo lakše interpretiraju informacije i sposobna su istovremeno obavljati više radnji. To nije loše, no do tog cilja dolaze bez razumijevanja uzročno-posljedičnih veza. Uz to, djeca postaju nestrpljivi i burno reaguju te brže odustaju od aktivnosti (Šreng, 2017).

Digitalni mediji također utječu na brzinu čitanja. Kada djeca čitaju tekst s materijala na računalu koje obiluje dodatnim stimulansima (zvukovi, reklame i sl.), one im odvrću pažnju i djeca se udaljavaju od glavnog sadržaja i bita teksta, te čitaju sporije. Takav primjer možemo vidjeti i u slikovnicama kojima su ilustracije dominantnije od priče. Tada čitateljeva pažnja više usmjerena na njih nego li na samo priču, odnosno tekst.

Nadalje, knjige nam omogućuju okretanje papira, a to utječe na vizualno pamćenje sadržaja (ono izostaje kod čitanja na digitalnim medijima). Rješenje tog problema su e-čitači poput Kindla koji donose tekstove s manje distrakcija, a pružaju potrebnu interaktivnost s tekstom (Gabelica, 2012).

4. PRAKTIČNI DIO – ISTRAŽIVANJE

U suradnji s dječjim vrtićem Runolist iz mjesta Žarovnica, pored Lepoglave, i uz pomoć odgajateljice Štefice Jagarinec, s djecom iz predškolske skupine izradila se ozvučena digitalna slikovnica. To je grupa djece koji nisu polaznici redovitog programa ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, već polaze program predškole koji je obavezan za svu djecu prije polaska u školu (ako nisu redoviti polaznici vrtićkih ustanova) i zakonski je određen trajanjem od 250 sati. Program se odvija u prostorijama Osnovne Škole Franje Serte u Bednji, svaki drugi dan u tjednu, u trajanju od 13:00 do 18:00 sati i polazi ga 12 djece.

Korišteni su elementi iz poznatih bajki, te je uz osmišljen plan rada i pripremljene poticaje i materijale izveden istraživački projekt. Cilj projekta bio je napraviti ozvučenu digitalnu slikovnicu na temelju dječjih likovnih radova i od djece osmišljene priče s različitim završecima. Djeca su na temelju spoja poznatih bajki o Snjeguljici i Crvenkapici nastavila započetu priču te ju ilustrirala i ozvučila. Kako je grupa djece bilo podijeljena u dva tima, slikovnica je dobila dva različita završetka priče.

Prije početka glavne aktivnosti vezane uz izradu digitalne slikovnice, s djecom su rađene razne aktivnosti u svrhu opuštanja djece, poticanja interesa, dječje mašte, verbaliziranja te izražavanja kroz likovnost i zvukove. Planirani poticaji bili su provođenje svakodnevnih aktivnosti i aktivnosti upoznavanja, aktivnosti pričanja priča, pričanje uz pomoć kocke pričalice, pričanje uz pomoć slikopriča, te susretanje s digitalnom slikovnicom. Predaktivnosti i aktivnosti stvaranja digitalne slikovnice održavale su se kroz cijeli mjesec.

4.1. Predaktivnosti upoznavanja

Grupa predškolske djece s kojom se provodio projekt, predškolski program pohađaju svaki drugi dan u tjednu, te program vodi samo jedna odgajateljica. Iz razloga što su ta djeca nešto povučenija od djece u redovitom predškolskom programu, te imaju samo jednu odgajateljicu, pristup toj djeci treba biti nešto drugačiji. Prvo su provedene aktivnosti u svrhu upoznavanja s djecom, kako bi se djeca privikla na prisustvo još neke osobe u njihovoj grupi. Prvih nekoliko susreta nisu planirane posebne aktivnosti

s djecom, već se s djecom surađivalo u njihovim svakodnevnim aktivnostima planiranima od strane njihove odgajateljice. Nakon zajedničkog sudjelovanja i druženja u svim aktivnostima (likovnim, tjelesnim, glazbenim itd.) i provođenja zajedničkog vremena u šetnjama, na igralištu ili za vrijeme užine – s djecom se postigao bliski kontakt i zadobilo se njihovo povjerenje, te su s radošću očekivali svaki novi susret.

Nakon početnog druženja, s djecom su provedene neke od aktivnosti upoznavanja u krugu gdje je svatko svakoga mogao pitati ono što ga zanima o toj osobi. U toj fazi vidio se napredak djece tako što su ubuduće dolazila i pitala sve što im nije bilo jasno ili ih je zanimalo, bez ikakve zadržke.

Nakon toga, nekoliko dana su s djecom provedene svakodnevne aktivnosti, ali pod vodstvom studentice, odgajateljica je u ovom slučaju sudjelovala zajedno s djecom.

4.2. Predaktivnost – nastavi priču

Predaktivnost pod nazivom „Nastavi priču“ provedena je s ciljem poticanja dječje mašte. Za tu aktivnost nisu korišteni nikakvi pripremljeni materijali, već su sva djeca sjela u krug na tepihu i objašnjena su im „pravila“ prema kojima se stvara takva priča. Studentica započinje priču tako da prepriča što joj se dogodilo to jutro, a svako dijete redom nadopunjuje priču jednim događajem. Početak priče glasio je „Danas sam ustala rano, oprala zube, obukla hlače i majicu, te obula cipele. Izašla sam iz kuće, i tada...“. Svako sljedeće dijete pokušalo je nadodati nešto drugo na priču. Neka djeca držala su se zadanog formata, a neka djeca nisu shvatila aktivnost te su prepričavali svatko svoje jutro i što su radili ili im se dogodilo. Djeca nisu prekidana u takvoj aktivnosti, već su puštena da ispričaju što žele. Takav način pričanja djeci je dao osjećaj zajedništva i suradnje, pa su nakon jedne ispričane priče tražili da se započne još jedna koju mogu dalje nastavljati. Tada su djeca upitana znaju li priču o Crvenkapici. Pretpostavili smo da većina djece poznaje priču o Crvenkapici, pa će tako moći nastaviti priču jedan za drugim i tako shvatiti što je to radnja i kakav je njen slijed, odnosno u datoj aktivnosti shvatili bi kako se nadovezati na priču. No tu se dogodilo upravo suprotno, od 12 djece, dvoje je znalo priču, a troje ih je načulo nešto, ali nisu znali cijelu priču o Crvenkapici. Gotovo isti rezultat se dobio pri ispitivanju o ostalim bajkama, kao što su Snjeguljica,

Vuk i sedam kozlića, Vuk i tri prašćića i sl. Ta činjenica vraća nas u stvarnost i pokazuje nam koliko su zapravo djeca u redovitom predškolskom programu u prednosti.

Iz tog razloga, u dogovoru s odgajateljicom, idućih je tjedana uvedena praksa da se svaki tjedan pročita jedna do dvije klasične bajke ili se odgleda neki od crtanih filmova snimljen po bajci.

4.3. Predaktivnost – kocka pričalica

Sljedeća predaktivnost kojoj je cilj bio da se djeca počnu lakše izražavati riječima i da probudi maštu u njima, bile su kocke pričalice¹. Kocke pričalice izrađene su od kartone te obojane svaka u drugu boju. Za svaku kocku odabrane su različite fotografije koje su isprintane i zalijepljene na plohe kocaka. Jedna kocka sadržavala je likove (vuk, princeza, farmer, rajčica, oblak, vatrogasac), mjesta (bolnica, crkva, tržnica, kuća, plaža, šuma) i stvari (lopta, ruksak, stolac, automobil, hladnjak, kišobran). U skupinu likova namjerno su dodane i životinje i stvari kako bi djeca zaključila da i oni mogu postati likovi. Kako bi djeca bila što kreativnija, a priče što zanimljivije, dodani su i neki opisni elementi vezani uz stanje ili izgled elementa – pa je tako rajčica imala suze, oblak je bio sretan, lopta je bila bolesna, vuk je bio odjeven u košulju i kravatu, vatrogasac je imao vatrogasno crijevo, a farmer vile.



Slika 1. Kocke pričalice

¹ Aktivnost kocki pričalica opisana je u knjizi Kreativni pristup lektiri (Gabelica, Težak, 2019, str. 299).

Djeca su bacila sve tri kocke i one slike koje su se okrenule trebali su povezati u jednu zajedničku, smislenu priču. Ova aktivnost bila je djeci zanimljiva i puno uspješnija od prethodne. Sva djeca su samostalno izmišljala priče, a bili su poticani eventualno pitanjima: Zašto?, Kako?, Što zatim? – da bi se priča proširila a djeca bila još kreativnija i maštovitija.

4.3.1. Transkript dječjih priča

D.Č.: *Lopta je išla doktoru jer je bolesna. Ima toplomjer i temperaturu. A oblak je spaval dok je lopta išla u bolnicu.*

M.H.: *Vatrogasac je išel s autom u crkvu da ugasi vatru. Vatra se nekak sama zapalila.*

J.V.: *Oblak je uzeo ruksak i išao na tržnicu da kupi voće.*

E.H.: *Farmer je išao u kuću. Malo si je sjeo na stolicu jer se umorio.*

M.K.: *Vatrogasac se umorio i sjeo je i onda je išao u bolnicu jer je bio bolestan. Tak je išel u bolnicu i tam se onda presvukel.*

M.V.: *Rajčica je s ruksakom išla u bolnicu. Tužna je i plače jer je bolesna. Kihala je jako.*

F.H.: *Padala je kiša i princeza je uzela kišobran. Onda joj je bilo dosta kiše pa je otišla na more i na plažu jer tam ne pada kiša.*

H.H.: *Vuk je došao sa plaže. Bilo mu je vruće i put mu je bio jako težak pa si je sjeo na stolac da odmori.*

L.M.: *Oblak je nekam išel i onda je počela padati kiša, i padala je po travi. I onda je oblak otišel u kuću i uzel si je nešto u frižideru. Uzeo si je sok i sastojke da si spremi palačinke.*

Aktivnost je bila uspješna, a djeca su i narednih dana u vremenu za slobodnu igru tražila kocke pričalice i pričali priče. Kako ne bi ponavljali iste priče kao i ostala djeca, s vremenom su djeca počela smišljati opširnije i kreativnije priče.

M.K. Rajčica je bila tužna jer je stajala u frižideru i mislila da bude ju neko pojel. Onda je došao njen prijatelj paradajz i razgovarao s njom. On ju je razveselio. Onda

su smislili plan kak da izađu iz frižidera, pa su kad je neko otvoril vrata samo su se otkorljali van. I onda su odlučili ići na plažu. Otkotrljali su se do plaže i tam su uživali i sunčali se i jeli sladoled cijeli dan.

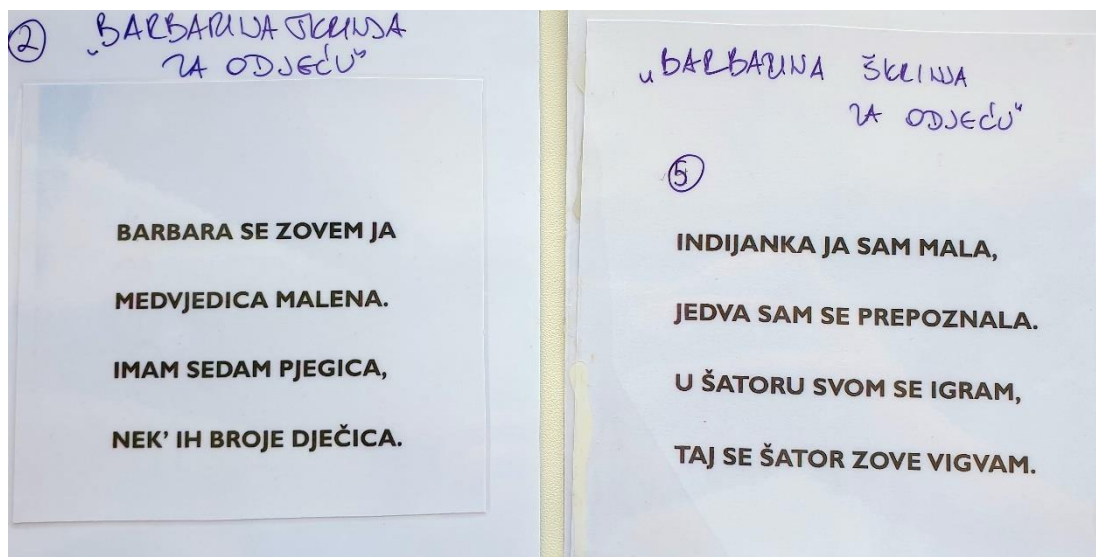
4.4. Predaktivnost – slikopriče

Predaktivnost sa slikopričama izvedena je sa dvije slikovnice autora Dicka Bruna te slikovnicom nepoznatog autora, izdavača Mladost – Murko u zoološkom vrtu. Odabrane slikovnice poznate su po jednostavnijoj strukturi i tekstovima, a u ovoj aktivnosti slikovnice su pretvorene u slikopriče na način da su ilustracije izdvojene, a tekst je napisan na poleđini kako ga djeca ne bi vidjela.

Prva slikopriča bila je „Barbarina škrinja za odjeću“, autora Dicka Bruna. Slikopriča se sastoji od jednostavnih ilustracija popraćenih opisima oblikovanim u stihove s rimama. Kroz slikovnicu je prikazana medvjedica koja želi pokazati što sve ima u svojoj škrinji s odjećom pa se tako pokazuje u raznoj odjeći i uniformama, odjevena poput kuhara, Indijanca, mornara, medicinske sestre, duha, klauna i sl. Aktivnost je započela čitanjem stihova na poleđini kartica, a prema kraju priče, djeca su nadopunjavala stihove riječima u rimi (npr. *Odat ću vam i još nešto, / Kuham pečem dosta vješto; / I u voku i u tavi, / Uvijek s kapom _____ - na glavi*). Nakon ispričane priče razgovaralo se djecom o priči, što su zapamtili, što im se sviđjelo, te su djeca samoinicijativno pokušala sama ponovno ispričati priču gledajući ilustracije.



Slika 2. Isječci iz slikopriče *Barbarina škrinja za odjeću*



Slika 3. Isječci iz slikopriče *Barbarina škrinja za odjeću*

Sljedeća slikopriča bila je „Miffy na igralištu“, autora Dicka Brune. Slikopriča je također sastavljena od jednostavnih fotografija popraćenih tekstom u stihovima, a prikazuje Miffy kako s roditeljima odlazi na igralište i tamo provodi vrijeme na raznim spravama i igralima – ljuljački, ručama, na prečki, drvetu, toboganu, klackalici, trampolinu. Nakon toga svi zajedno piju sok i vraćaju se nazad kući. Slikopriča je također čitana kao i prethodna, djeca su pratila slike za vrijeme čitanja radnje, te također rimama nadopunjavala stihove.



Slika 4. Isječci iz slikopriče *Miffy na igralištu*

Zadnja slikopriča bila je „Murko u Zoološkom vrtu“. Slikovnice Murko nastale su prema televizijskoj seriji crtanih filmova MUSTI, po scenariju Raoula Cauvina. Slikopriča govori o putovanju Murka sa svojim ocem u zoološki vrt. Tamo mu otac kupuje kekse, koje Murko zatim podijeli životinjama šetajući od jedne do druge. U zoološkom vrtu vidio je mnoge životinje – majmuna, slona, lava, žirafu, tuljana, ptice, a kada je podijelio sve kekse, izašao je iz zoološkog vrta gdje ga je čekao otac te su se vratili kući. Ova slikopriča obrađena je s djecom na nešto drugačiji način. Djeci su prikazivane ilustracije bez teksta, a djeca su prema ilustracijama osmišljavala što se u priči događa. U ovoj slikovnici ilustracije nisu potpuno jednostavne kao one kod Dicka Bruna. Djeca su obratila pažnju na detalje s ilustracija i uključivala ih u stvaranje priče.



Slika 5. Isječci iz slikopriče *Murko u zoološkom vrtu*

Nakon ispričanih priča, nastavio se razgovor o slikovnicama i ilustracijama. Djeca su bila upitana koliko su im pomogle ilustracije u pričanju priče i bi li jednako shvatili priču da su je samo slušali ili im je lakše kada vide ilustracije. Većina djece je zaključila da su im jednako važni i tekst i ilustracije, a nekoliko djece su ilustracije važnije jer tekst ne slušaju pozorno a pomoću ilustracija mogu sami ispričati priču.

4.5. Predaktivnost – susret s digitalnom slikovnicom

Predaktivnost upoznavanja digitalne slikovnice bila je prvi susret ove djece s digitalnom književnošću. Ova aktivnost djeci je ponuđena kako bi se upoznali s takvom vrstom slikovnica i kako bi se zainteresirali za izradu jedne digitalne slikovnice. Djeci je ponuđena digitalna interaktivna slikovnica „Dječak i stabljika graha“ (engleska narodna bajka) koju su obradile Angelina Jakopin Vuk i Vesna Kašaj. Ova je slikovnica odabrana iz razloga što su ilustracije jednostavne i lako shvatljive djeci, te zato što u slikovnici ima podosta opcija za biranje daljnjeg tijeka priče, što je djeci zanimljivije. Slikovnica govori o dječaku Janku koji je živio s majkom u kraljevstvu koje je osiromašio Ogar Strašni, te je jednog dana svoju kravu vodio na sajam da ju proda. Već u ovom dijelu slikovnice djeca mogu birati hoće li dječak zaista odvesti kravu na sajam ili će ju zamijeniti za grah koji mu nudi Zeleni Jura. Ako se odabere sajam, tamo Janko proda kravu i kupi kukuruz i rižu. Na odabir zamjene krave za grah Janko se vrati kući i tu djeca biraju da li majka bila ljuta na njega ili samo malo zabrinuta. Ako se odabere opcija da je samo zabrinuta, tada majka idućeg dana skuha grah koji pojedu, a Janko naraste velik kao div, a ako se odabere opciju da je majka jako ljuta na Janka, onda majka baci grah kroz prozor iz kojeg nikne stabljika graha koja vodi visoko u nebo, iznad oblaka. Janko se popne po stabljici graha i na nebu prođe kraj Ogra Strašnog i uđe u veliki dvorac. U njemu je mogao birati hoće li uzeti blago ili gusku koja nese zlatna jaja. Ako uzme gusku, ona graktanjem uplaši Ogra i zajedno s Jankom siđe do Jankove kuće, a Janko i njegova majka živjeli su sretno prodavajući guskina jaja. Ako uzme blago, Ogra izbjegne tako što trči oko njega dok se Ogru ne zavrti u glavi, spusti se do kuće i zahvaljujući blagu živi s majkom još dugo i sretno.

Djeca su pozitivno reagirala na slikovnicu. Isprva su mislili da je animirani crtani film, no pojavom interaktivnih dijelova kada su mogli birati kamo će glavni lik poći, zainteresirali su se još više.

Neka su djeca pitala kako se to radi, odakle takav „crtić“ i zašto i na ostalim crtanim filmovima koje oni gledaju ne mogu birati kamo će lik otići ili što će se sljedeće dogoditi.

Nakon reproduciranja slikovnice, djeca su upitana žele li oni napraviti jednu takvu slikovnicu uz pomoć studentice, na što su svi odmah pristali.

4.6. Pričanje priče

Nakon upoznavanja s digitalnom slikovnicom, djeca su željela napraviti svoju digitalnu slikovnicu. Sva djeca pozvana su na tepih, te zamoljena da ne pričaju, a tko je želio mogao je i zatvoriti oči. Tada je započela priča koju je na temelju dviju bajki, Snjeguljice i sedam patuljaka i Crvenkapice, osmislila studentica:

„Jednom davno, prije mnogo, mnogo godina... Živjela je jedna djevojka, lijepa poput vedrog dana, ljepša čak i od kraljice. No ona nije živjela sama, već sa svojih sedam prijatelja – patuljaka. Njeno je ime bilo Snjeguljica. Ona je svakoga dana čistila, spremala i kuhala za patuljke, a kad bi obavila sve poslove, otišla bi prošetati obližnjom livadom uz rub šume. Tamo bi brala cvijeće za kućicu patuljaka, pjevušila svojim milim glasom i slušala pjev šumskih ptica. Jednoga dana Snjeguljica je završila s poslovima nešto ranije i, kao i obično, zaputila se do obližnje livade. Brala je cvijeće i pjevušila, a tada su ptice počele pjevati glasnije i ljepše nego ikada prije. Taj je pjev bio toliko divan da je Snjeguljica skakutajući pošla u šumu, plesala između drveća poput balerine i uživala u ptičjem pjevu. Odjednom, Snjeguljica zastane, ptičji pjev nestane, a ona shvati da je daleko u šumi i da se ne zna vratiti. Snjeguljica se izgubila. Pošla je natrag, no nije bila sigurna ide li u dobrom smjeru, kad odjednom – zapucketaju grane. Ona se ukipila i zastao joj je dah. Tada se iza obližnjeg stabla začulo strašno režanje. Snjeguljica se okrene i pred nju iskoči – vuk! Veliki, strašni, sivi vuk!“

4.7. Ilustriranje

Nakon uvodnog dijela priče, djeci je objašnjeno da će sada oni osmisлити kako priča završava. Djecu se podijelilo u dvije skupine. Svaka skupina bila je u jednom kutu sobe kako se djeca ne bi međusobno prisluškiвала i ometala. Jednoj skupine se pridružila odgajateljica, a drugoj studentica. Djeci je rečeno da je potrebna njihova pomoć kako bi otkrili što se dogodilo sa Snjeguljicom i Vukom do kraja priče. Odgajateljica i studentica su, uz postavljanje pitanja, poticale djecu na izmišljanje priče, odnosno tijeka i završetka priče. Slušale su i zapisivale priču koju su djeca osmišljavala, a poticale su ih potpitanjima: Što je dalje bilo? Što je Snjeguljica rekla/napravila? Što je vuk rekao/napravio? Što bi se onda moglo dogoditi? Kada je priča bila oblikovana i zapisana, odgajateljica/studentica pročitale su priču svojoj grupi djece i upitale ih žele li još nešto dodati ili promijeniti. Zatim su priče podijelile na nekoliko scena koje su djeca ilustrirala. Djeca su sama birala koju scenu žele ilustrirati i svatko je izabrao jednu scenu, kako se ne bi ponavljali i kako bi na kraju imali ilustriranu cijelu priču. Djevojčice koje nisu izabrale niti jednu scenu, ilustrirale su uvod priče. Djeca su crteže izrađivala na papiru formata A3 tako što su prvo nacrtala ilustracije flomasterima, a zatim ih popunili vodenim bojama. Djeci prethodno nisu čitane bajke ili prikazivani crtani filmovi sa likom Snjeguljice ili vuka kako bi se djeca izrazila što individualnije i spontanije.

4.7.1. Transkript i tijek priče

1. skupina – Snjeguljica je pobjegla vuku

Vuk se također izgubio. A kad je ugledao Snjeguljicu, rekao joj je svojim debelim, dubokim glasom: „Ja ću te pojesti!“ Snjeguljica ga je molila da ju ne pojede, a vuk se još više razljutio jer je bio jako gladan. Cijeli je dan tražio po šumi nešto za jelo, ali ništa nije mogao uhvatiti. Tada je ugledao veliku pticu koja je sletjela pokraj njega. Oči su mu zacaklile, a sline krenule na usta. Htio ju je zgrabiti, no ptica je odletjela i sjela na obližnju granu. Vuk je krenuo za njom, a Snjeguljica je prestravljena sve to promatrala. Tada je shvatila da ima priliku pobjeći. No kamo će? I ona se izgubila. Odlučila je iskoristiti priliku i počela je trčati. Ugledala je hrpu lišća i uskočila u nju

te se pokrila ostalim lišćem kako ju vuk ne bi vidio. Za to vrijeme vuk je još trčao za pticom, no ona je odletjela visoko prema nebu. Vuk se tada sjetio da ionako ima siguran plijen – Snjeguljicu. Pogledao je oko sebe, ali nigdje ju nije vidio. Počeo je trčati i njušiti oko svakog drveta ne bi li joj našao trag. Postajao je sve ljući i ljući. Kad je Snjeguljica bila sigurna da vuk nije u blizini, digla se iz lišća ne bi li našla put kući. Ugledala je strelicu na kojoj je pisalo „Ovim putem“, pa se uputila tim smjerom. Putem je našla luk i strijelu koji su izgledali kao luk i strijela od patuljka koji je bio lovac, te ih je uzela. Stigla je do drvene kućice usred šume. Malo je zastala, a tada je čula glas patuljka lovca. Približila se kućici i čula strašni, duboki glas koji govori „Jako sam gladan i sad ću te pojesti! To je bio vuk. Snjeguljica je brzo otvorila vrata i ugledala vuka koji drži patuljka. Brzo je uzela luk i strijelu i ispalila strijelu u vuka. Vuk se prevrnuo, a patuljak je iskočio iz kućice, uhvati Snjeguljicu za ruku i počeli su bježati. Patuljak je znao put kući i za čas su se našli pred svojim domom gdje su ih čekali ostali patuljci.

Scene:

- a) Vuk lovi pticu
- b) Snjeguljica se sakrila u lišću
- c) Vuk želi ubiti patuljka
- d) Snjeguljica i patuljak vraćaju se kući

2. skupina – Snjeguljica i vuk su prijatelji

Snjeguljica je počela bježati misleći da ju vuk želi pojesti. Ugledala je veliki dvorac i počela trčati prema njemu te se tamo sakrila. Vuk ju je pratio do dvorca, ušao u njega i tražio Snjeguljicu. Bilo mu je žao što ju je uplašio i htio joj je objasniti da ju on ne želi pojesti. Kad ju je našao, samo je rekao „Oprosti, nisam htio“. Snjeguljica mu je vjerovala, sažalila se i oprostila mu. Tako su se sprijateljili. Snjeguljica je rekla vuku kako bi trebala krenuti kući jer će se patuljci jako zabrinuti za nju, ali ona ne zna put do kuće. Na sreću, vuk jako dobro poznaje šumu i odlučio je pomoći Snjeguljici da se vrati. Tako su oni zajedno pošli kroz šumu i putem lijepo razgovarali. Kad su došli do kuće, rastali su se, a Snjeguljica je ušla u kuću. Patuljci su se silno razveselili ugledavši ju na vratima. Pitali su je gdje je bila, a ona im je ispričala što joj se dogodilo i da ima novog prijatelja. No oni nisu bili baš zadovoljni time što su čuli. Zanovijetali su i rekli joj da je vuk jako opasan i da se ne smije družiti s njim. No ona im nije vjerovala. Vuk

je bio sakriven u grmu i tako je čuo sve što su patuljci rekli. Jako se naljutio zato što njemu nitko ne vjeruje, a ona je otišao pokucati na vrata da popriča s patuljcima. Rekao im je da on nije opasan i da im ne želi ništa učiniti. Želi im biti prijatelj. Patuljci mu prvo nisu vjerovali, ali on ih je uvjerio i obećao da će biti dobar. Tada su postali najbolji prijatelji i živjeli su zajedno.

Scene:

- a) Snjeguljica bježi od vuka
- b) Vuk prati Snjeguljicu kući
- c) Snjeguljica se vratila kući
- d) Svi su se sprijateljili

4.8. Ozvučenje priče

Na idućem susretu s djecom, svakoj grupi djece ispričana je priča uz prikaz ilustracija/crteža koje su oni izradili. Djeci je tada skrenuta pozornost na zvukove oko sebe. Kroz razgovor o zvukovima u crtanim filmovima, došlo se do zaključka da bi i njihova slikovnica trebala imati zvukove. Na pitanje kako će oni dodati zvukove svojoj priči, djeca su prvo rekla da će ih „odglumiti“, ali ne znaju kako da ih dodaju na crtež. Tada im je objašnjeno da će se digitalna slikovnica napraviti tako da se njihovi crteži spoje sa zvukom pomoću računala, a oni mogu proizvoditi zvukove koje žele da se stave u njihovu priču. Zvukove su mogli proizvoditi pomoću predmeta koje nalaze oko sebe (npr. igračke), pomoću vlastitog tijela (npr. trčanje, kucanje na vrata) ili vlastitim glasom (npr. režanje, pjevušenje).

Djeca su gledajući svoje ilustracije prepričavala priču i proizvodila zvukove koje su željela dodati na određeni dio priče. Za neke zvukove nisu bili sigurni mogu li ih imitirati i proizvesti, a neke su dijelove priče ostavili bez zvukova, pa su na poticaj studentice došli do zaključka koji zvuk bi mogli proizvesti.

Svi zvukovi snimljeni su pomoću mobilnog telefona i aplikacije diktafona, te su kasnije obrađeni i dodani u digitalnu slikovnicu na odgovarajuće mjesto.

4.9. Refleksija

Nakon osmišljavanja tijeka projekta i odobrenja istog od strane mentorica na Fakultetu i odgajateljice iz vrtića, započete su aktivnosti s ciljem stvaranja digitalne slikovnice uz pomoć djece. U planiranju aktivnosti uzete su u obzir okolnosti u kojima se djeca nalaze – činjenica da ne polaze redoviti program ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, da program polaze svakog drugog dana po 5 sati dnevno i to u popodnevnim satima, da nemaju sobu dnevnog boravka, već se program odvija u učionici razredne nastave, te da nemaju prostorno i materijalno uređenje primjereno za predškolski odgoj. Iako su sve činjenice uzete u obzir, došlo je do nepredviđenih saznanja, kao što je da velik broj djece ne poznaje bajke i ima poteškoće u jezičnom izražavanju zbog toga su, u dogovoru s mentorima i odgajateljima, uvedene još neke predaktivnosti koje su djeci pomogle u jezičnom diskursu, verbalizaciji, ali i opuštanju, te poticanju mašte. Djeca su aktivnosti shvatila kao igru, a ne zadatak, i zbog toga su aktivnosti dobro prošle. Zbog malog broja sati u programu predškole i zbog činjenice da se program odvijao poslijepodne, kada je djeci koncentracija vidno padala iz sata u sat, svaki dan se provodila po jedna predaktivnost, kako ne bi došlo do zasićenja i gubitka interesa. Gotovo u svakoj aktivnosti djeca bi se nakon početnog promatranja toliko opustila i uživala, da bi se nadmetali tko će prije doći na red, ili bi čak upadali jedni drugima u izmišljanje priče. U takvim situacijama, djeca su bila zamoljena da ne upadaju jedni drugima u riječ, te da će svatko moći ispričati svoju priču kada dođe red na njega. Djeca su željela izmisliti što bolju priču, pa su počela i nadmetanja tko će ispričati dužu ili kreativniju priču, što je pozitivno djelovalo na izvršenje aktivnosti. Djeca koja su izgubila interes nakon nekoliko ispričanih priča, mogla su slobodno napustiti aktivnost i provesti ostatak vremena u slobodnoj igri, dok je studentica provodila aktivnost s ostatkom djece koja su bila upornija. Neki su se toliko opustili u pričanju i zavoljeli takve aktivnosti, da su ih ponavljali svaki dan u vrijeme slobodne igre (npr. s kockom pričalicom). U aktivnostima su zamijećene i razvijane određene društvene kompetencije, kao što je čekanje na red, slušanje sugovornika, poštivanje tuđeg mišljenja.

Prelaskom na glavnu aktivnost, djeci je ispričan uvod priče. Zbog toga što je djeci dana mogućnost da zatvore oči ako žele, došlo je do manjih poteškoća jer su djeca pratila tko gleda, a tko ne, te su se manje koncentrirali na slušanje priče. Odgajateljica ih je

zamolila da se umire i pažljivo slušaju priču. Djecu je najviše zainteresirao početak zapleta, kada se u priči javlja vuk, te su neki odmah imali ideje kako bi nastavili priču.

U dogovoru s odgajateljicom, djeca su podijeljena na dvije skupine tako da je svaka skupina raznolika – po spolu i po sposobnostima djece. Svaka skupina bila je smještena u jedan ugao učionice, te su djeca nastavljala dogovarati tijekom priče. Samoinicijativno su počeli govoriti šaputanjem, kako ih druga skupina ne bi čula i uzela im ideju. Neka djeca odmah su počela iznositi ideje što se moglo dalje dogoditi i uglavnom su se lako dogovorili koju će od ponuđenih ideja prihvatiti. Djeca koju su nešto povučenija, bila su potaknuta od strane odgajateljice/studentice da pokušaju osmisliti neki dio priče ili dati svoj prijedlog. U trenutku kada su zapeli i nisu imali ideje, ponovljena im je priča koju su do tada osmislili. Nakon toga djeci je bilo lakše razmišljati o daljnjem tijeku. Nakon što su osmislili priču do kraja, ponovljena im cijela priča s uputom da pažljivo slušaju i kažu ako nešto žele promijeniti ili dodati neki opis i slično. U tom dijelu djeca su zapravo najviše korigirala priču i dodala izvrsne opise na neke događaje. Tako su, na primjer, dodali lik patuljka lovca nakon što su se pitali odakle baš u šumi luk i strijela koje je Snjeguljica našla. Isto tako, neke opise nisu znali sročiti pa su pitali za pomoć – npr. djevojčica je upitala „Kako se kaže kad je vuk ugledao pticu i onako mu je zasvijetlilo u očima, kao da ju odmah želi pojesti?“, pa se došlo do riječi „zacakliti“.

Nakon nadopune priče, djeca su upućena na crtanje prizora. Neka djeca odmah su rekla što žele crtati, a ostalima je ponuđeno ono što je nedostajalo da priča bude potpuna, pa su sami odabrali što su željeli. Neka djeca su odmah krenula crtati prizor koji su zamislili u glavi, dok su neki čekali pred praznim papirom – s tom djecom se kratko razgovaralo, podsjetilo ih se na prizor koji oni crtaju, a ako su bili nesigurni kako nešto nacrtati (najčešće je problem bio vuk i kako ga nacrtati), zajedno s odgajateljicom/studenticom pokušali su se prisjetiti kako izgleda, koliko ima nogu, ušiju i slično. Odgajateljica i studentica nisu davale dodatne upute kako nešto nacrtati, eventualno su djecu prisjetile potpitanjima: Koliko ušiju vuk ima? Ima li Snjeguljica ruke? Gdje su se nalazili vuk i Snjeguljica? Dodatna motivacija bila je prelazak s jedne likovne tehnike u drugu. Kada su djeca nacrtala svoj crtež flomasterima motivacija im se ponovno podigla shvaćanjem da prelaze na vodene boje, te su s užitkom nastavili raditi dalje na svojim crtežima.

Kao i u svim aktivnostima u odgojno-obrazovnom radu, neka djeca su se zadržala duže, a neka kraće. Kada je primijećeno da neka djeca žure završiti svoj crtež samo zato što je netko iz druge skupine već gotov, odgajateljica ih je upozorila i podsjetila da nije važno tko će prije nacrtati, već da se potruže oko svog crteža. Takvi problemi normalni su za predškolsku dob i skupinu, zato su bili podijeljeni na dvije manje skupine. Tako se postigao bolji timski rad i suradnja među djecom, ali i s odgajateljicom i studenticom. Sva djeca su dobro surađivala sa svojim timom, bez obzira što u njemu nije možda bio nečiji najbolji prijatelj ili prijatelj s kojim inače sjedi u klupi.

Kod ozvučenja slikovnice, cijeli je proces tekao prilično spontano. U početku djeca nije bilo jasno kako ozvučiti priču, no nakon razgovora o zvukovima iz crtanih filmova, shvatili su što trebaju učiniti. Nakon prvih nekoliko prijedloga za zvukove koje mogu napraviti i dodati u slikovnicu, djecu su se dalje sama, gledajući svoje crteže, prisjećala tijekom priče i međusobno raspravljali koji zvuk se može proizvesti a koji ne. Nekoliko puta došli su u dilemu može li se nešto ili ne, pa su tražili savjet na koji su bili upućeni da pokušaju proizvesti taj zvuk i sami procijene da li odgovara priči. Jedna od zanimljivijih ideja bila je ona da dječak izgovori „vučjim glasom“ ono što vuk u priči govori, što je dokaz da su djeca doista promislila o zvukovima na različitim razinama i shvatila koliko zvuk pridonosi vjerodostojnosti neke priče.

4.9.1. Dječji jezični izražaj, likovno stvaralaštvo i percepcija zvuka

Djeca su u početku bila slabije razvijenog jezičnog izražaja i jezičnih kompetencija. Kroz nekoliko predaktivnosti kojima se razvijala mašta, poticao razgovor i verbalno izražavanje misli i osjećaja, djeca su napredovala u kratkom vremenu. Kroz dva tjedna, djeca su se izražavala slobodnije, proširila vlastiti rječnik.

U likovnom izražavanju djeca nisu bila ograničavana. Zadane su bile tehnike koje koriste, no nisu ograničavani u načinu ilustriranja ili brzini rada. Prilikom crtanja nije im se govorilo da nešto promijene ili dodaju, ali kada je bilo potrebno date su im sugestije kroz neka potpitanja, tako da su djeca sama došla do zaključka što i kako dalje napraviti. U ilustriranju se razlika mogla primijetiti između dječaka i djevojčica u tome što su se djevojčice zadržale duže u likovnom radu od dječaka, te u tome što

su djevojčice posvetile veću pažnju detaljima na crtežima (izgled Snjeguljice i kućice i sl.), te preciznije popunjavaju crtež vodenim bojama, dok to nije slučaj kod dječaka.

Kod percipiranja zvuka djeca su prilično brzo shvatila koliko zvuk pridonosi cjelokupnoj priči, te su po primjeru crtanog filma pokušavali ozvučiti što više dijelova priče. Tu se također pokazala njihova kreativnost i mašta kojom su dolazili na ideje kako koji zvuk proizvesti, a neke su zvukove sasvim slučajno čuli u okolini i dobro ih prilagodili priči – pa je tako djevojčica prepoznala da „pucanje“ iz plastičnog pištolja zvuči baš kao pucketanje grančica u šumi.

Sve je to rezultiralo usklađenošću jezičnog, likovnog i zvukovnog izraza.

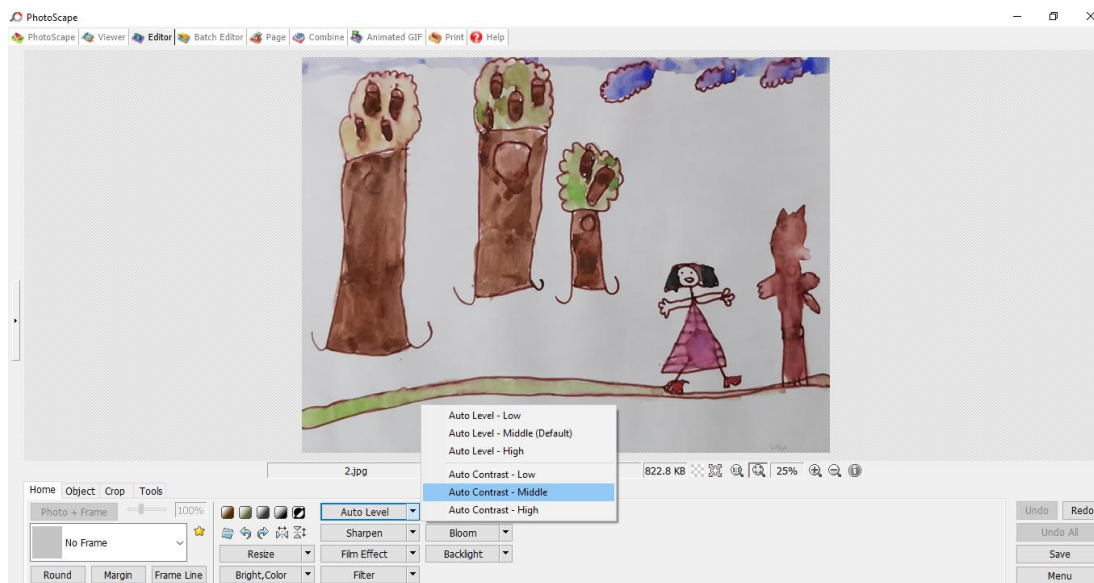
4.10. Izrada digitalne slikovnice

Izrada, odnosno montiranje same digitalne slikovnice odvijala se u nekoliko koraka: obrada crteža, obrada zvuka i sastavljanje svega u slikovnicu.

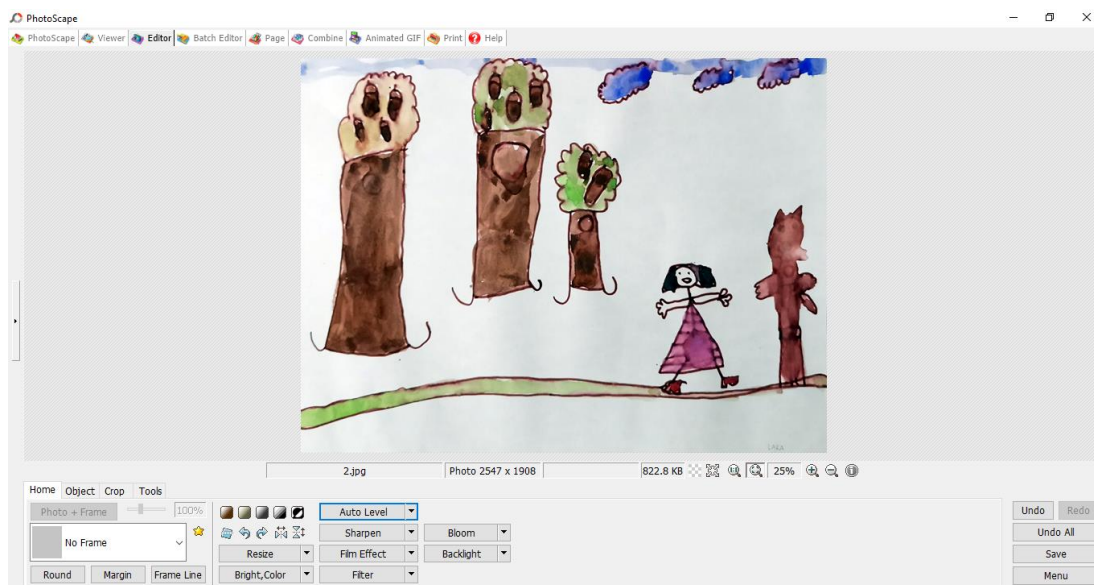
4.10.1. Obrada crteža

Nakon provedenih aktivnosti, dječji crteži nisu se previše obrađivali. Točnije, sam crtež nije obrađivan niti je išta na njemu mijenjano iz istog razloga iz kojeg djeca nisu dobivala nikakve upute kako nešto nacrtati i oslikati – zato što je cilj bio da se djeca izraze u svojoj punini, bez shema ili tuđih ideja.

Prvi korak bio je skeniranje dječjih crteža čime je dobiven format JPEG (.jpg). Takve fotografije mogu se obrađivati, no s obzirom da su crteži bili u skladu s pričom i uredni, nije bilo potrebe za bilo kakvom intervencijom na njima. Jedino što je mijenjano jest to da je na skeniranim fotografijama dodan kontrast, odnosno malo su posvijetljene iz razloga što je skeniranjem boja papira izgledala sivo a ne bijelo. Ta obrada napravljena je u jednostavnom programu za obradu fotografija – Photo Scape.



Slika 6. Primjer uređivanja slike u *Photoscape-u*



Slika 7. Primjer uređivanja slike u *Photoscape-u*

U spomenutom programu napravljena je također i naslovnica slikovnice. Za naslovnicu je odabran crtež na kojem su prikazani Snjeguljica i vuk u šumi, kao crtež koji predstavlja sam naslov slikovnice. U obradi je dodatno napisan naslov, te predškolska skupina i školska godina. Naslovnica je formatom prilagođena veličini CD-a, kako bi kasnije mogla biti isprintana i stavljena na omot CD-a kojeg će djeca dobiti kao uspomenu.



Slika 8. Naslovnica slikovnice

4.10.2. Obrada zvuka

Svi zvukovi koje su djeca željela dodati u svoju slikovnicu, snimljeni su mobilnim telefonom i aplikacijom Diktafon, te spremljeni u formatu mp3. Također su diktafonom snimljeni i tekstovi priče – uvodni dio i obje verzije završetka priče.

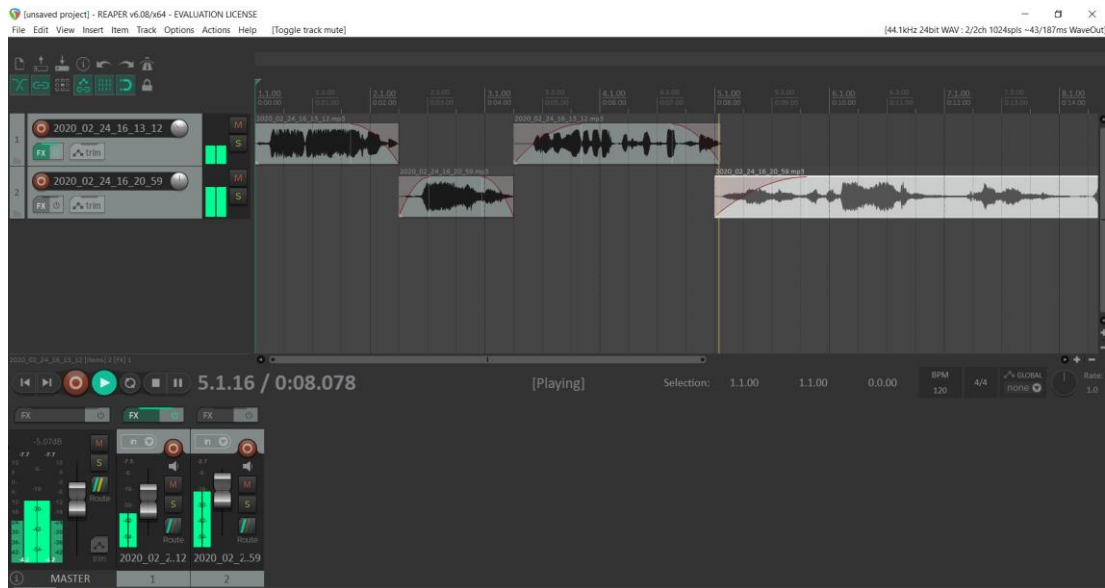
Nakon toga, sve su snimke prebačene na računalo i uređivane u programu za obradu zvuka – Reaper. Neke su snimke, zbog okolnosti u kojima je snimano, sadržavale mnogo šumova i pozadinskih zvukova, pa su oni pomoću programa uklonjeni ili stišani, a glavni zvuk je pojačan. Nakon toga izrezani su pojedinačni zvukovi koje su djeca proizvela. Za lakše snalaženje, svaki pojedini zvuk spremljen je pod svojim nazivom u jednu mapu.



Slika 9. Primjer obrade zvuka u *Reaper*-u – uklanjanje pozadinskih šumova

Zatim su u istom programu za zvučnu obradu izrezane snimke teksta slikovnice, i to na način da je tekst podijeljen na dijelove koje prikazuju crteži, odnosno, uz svaku ilustraciju izrezan je pripadajući tekst, a snimke su također spremljene pod nazivima scena iz potpoglavlja 4.7.1. *Transkript i tijek priče.*

Dobivanjem čistih snimki zvukova potrebnih za slikovnicu, pristupilo se spajanju zvukova u jednu snimku. U programu *Reaper* učitani su svi zvukovi koji se događaju u jednoj „sceni“. Glavna snimka je snimka teksta, a dodaju se svi zvukovi koje su djeca snimila. Kako bi zvučni zapis na kraju zvučao što bolje, svaki je zvuk precizno dodan na određeno mjesto, te je zatim uređen npr. tako da se pojavljuje naglo i glasno ili da se pojavljuje postepenim pojačavanjem glasnoće, ovisno o događajima u priči. U nekim dijelovima zvučni efekti javljaju se preko snimke teksta, pa su u tom slučaju prilagođene glasnoće pojedinih zvukova.



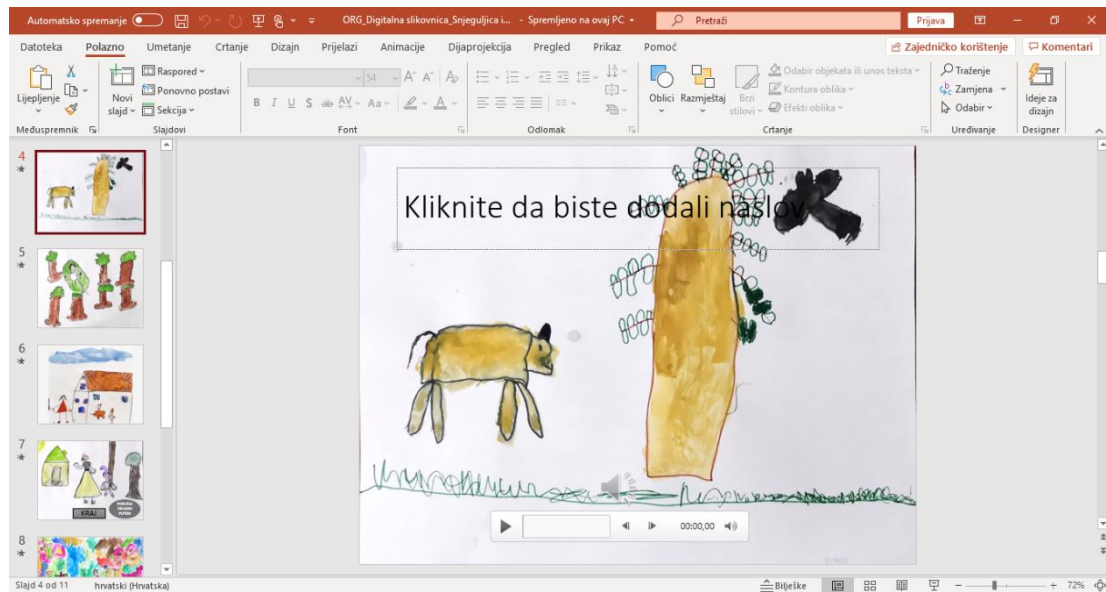
Slika 10. Primjer obrade zvuka u *Reaper*-u – Sklapanje nekoliko snimki zajedno

Sklapanjem svih snimki zvukova s pripadajućim snimkama teksta, dobivene su po jedna snimka u mp3 formatu za svaku „scenu“, odnosno za svaku ilustraciju slikovnice.

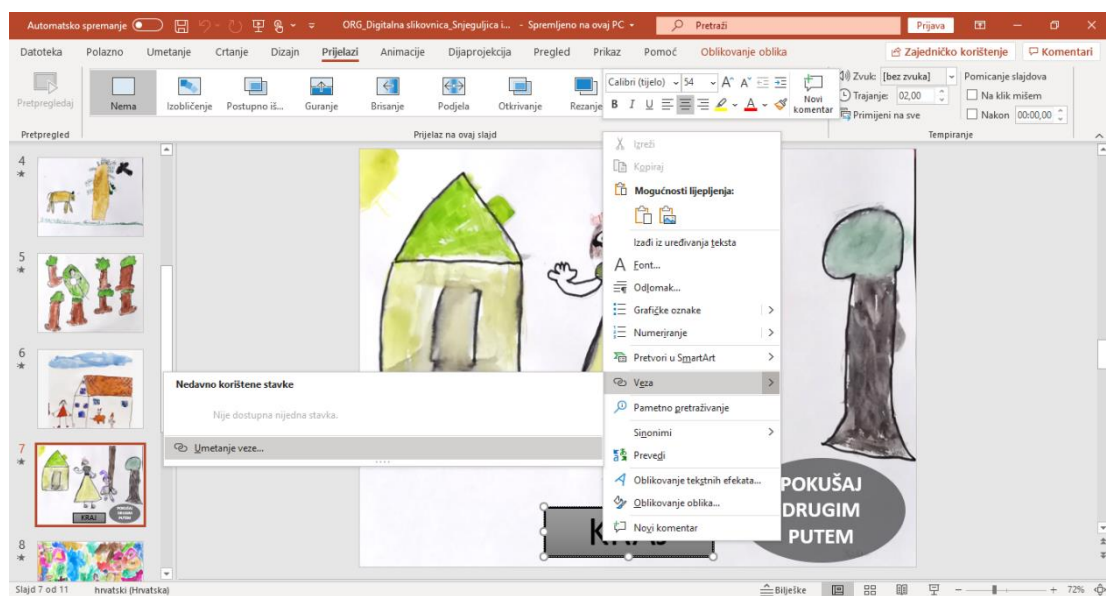
4.10.3. Sastavljanje slikovnice

Nakon pripremljenih crteža i snimki koje se vežu uz svaku ilustraciju, idući je korak bio spajanje istih u cjelinu, odnosno sastavljanje slikovnice. Slikovnica je izrađena u Power Point programu. Na svaki slajd stavljen je po jedan crtež – prva dva uvodna a zatim četiri crteža iz jedne verzije priče i nakon toga četiri crteža iz druge verzije priče. Na svaki slajd dodan je pripadajući zvučni zapis. Na slajdove su dodani oblici oblaka i sunca pomoću kojih se bira završetak priče. Oblici su hipervezom povezani na slajdove koji odgovaraju prvoj, odnosno drugoj verziji priče. Također, slajdovi se ne mogu mijenjati i listati klikom miša, već su postavljeni da se sami promijene nakon što završi zvučni zapis. Na taj način spriječeno je da djeca klikanjem unaprijed pogledaju kako priča završava. Na kraju svake verzije priče dodana su dva lika u kojima piše – KRAJ i POKUŠAJ DRUGIM PUTEM. Oni su također hipervezama povezani na drugi završetak priče ili na kraj priče. Likovi s hipervezama koji se pojavljuju tijekom priče, postavljeni su pomoću tajmera da se prikažu kad zvučni zapis

završi. Cilj toga je da su djeca usredotočena na ilustraciju i priču koju slušaju, da im drugi likovi ne oduzimaju pažnju.



Slika 11. Primjer dodanog zvučnog zapisa u *Power Point*-u



Slika 12. Primjer umetanja hiperveze u *Power Point*-u

Da bi se slikovnica pogledala, potrebno je pokrenuti dijaprojekciju Power Point prezentacije, kliknuti na *Započni priču*, te tijekom priče kliknuti na željeni završetak, odnosno kraj priče.

4.11. Analiza

U projektu izrade digitalne slikovnice nije korištena klasična bajka, već su se susrela dva lika iz različitih bajki – Snjeguljica i vuk. Vuk se dakako pojavljuje u mnogim bajkama, ali ne i u bajci *Snjeguljica i sedam patuljaka*. Zato je kao drugi lik odabrana Snjeguljica kako bi djeca morala izmisliti u potpunosti novu priču, a ne nadograditi ili malo izmijeniti onu koju već poznaju. Lik vuka izabran je iz još jednog razloga – a to je da priča bude zanimljiva i dječacima. Kao što je već navedeno, djeca iz ove skupine na početku projekta nisu poznavala nikakve klasične bajke, a nisu ni iskazivala poseban interes za njih. Kako dječaci ne bi izgubili interes, dodan je lik strašnog vuka i to se pokazalo kao dobra odluka.

Priča koju su djeca osmislila zapisivana je trenutku kako je osmišljavana, te je nakon ponovnog čitanja ponešto dodano ili promijenjeno. Kasnije je priča zapisana jezično i književni prepravljena. U nastavku se prikazuje dio priče u izvornom i prepravljenom obliku.

Originalni dječji tekst:

Vuk joj je rekao da je želi pojesti. I vuk se izgubio. Snjeguljica mu je rekla da ne želi da ju pojede. Vuk je postao jako ljut kad je to čuo. Jako je režao. Bio je jako gladan, a nije mogao ništa uloviti. Onda je ugledao pticu. Oči su mu zacaklile. Sline su mu curile. Htio ju je pojesti ali je odletjela na drvo. Ptica mu je odvrtila pažnju pa je Snjeguljica počela bježati.

Književno i jezični prepravljen tekst:

Vuk se također izgubio. A kad je ugledao Snjeguljicu, rekao joj je svojim debelim, dubokim glasom „Ja ću te pojesti!“ Snjeguljica ga je molila da ju ne pojede, a vuk se još više razljutio jer je bio jako gladan. Cijeli je dan tražio po šumi nešto za jelo, ali ništa nije mogao uhvatiti. Tada je ugledao veliku pticu koja je sletjela pokraj njega. Oči su mu zacaklile, a sline krenule na usta. Htio ju je zgrabiti, no ptica je odletjela i sjela na obližnju granu. Vuk je krenuo za njom, a Snjeguljica je shvatila da ima priliku pobjeći.

Tekst je jednostavan i zanimljiv, a prilagođen je time što je jezično točno napisan. Na tekstu se vidi napredak djece u izražavanju koji se desio kroz projekt. Napredak se

očituje u tome što su djeca govorila književnim standardnim jezikom (iako su u kajkavskom govornom području i često u vrijeme odgojno-obrazovnog procesa govore kajkavskim narječjem). Također možemo primijetiti i neke nove i neočekivane riječi i izraze (zacakliti, odvratiti pažnju).

Temeljem teksta nacrtane su ilustracije. One su jednostavne i razumljive, prate tekst priče, no ne prenose sadržaj ili događaj, već priču prenosi tekst. Iz ilustracija se može vidjeti kako su djeca doživjela likove i događaje.

Na ekranu su vidljivi crteži, odnosno ilustracije, a ujedno se čuje i pripovjedač koji izgovara tekst. Uz pripovjedača, čuju se i drugi zvukovi (snimljeni od strane djece), koji slikovnicu čine još zanimljivijom i uvlače slušatelja dublje u priču, te ju je lakše doživjeti. Javlja se i interaktivnost u nekim elementima, no ona je minimalna te je čini klikanje mišem kada se bira završetak priče ili kraj. Takva manja interaktivnost nije presudna jer ne može bitno promijeniti doživljaj slikovnice. Ono što ju čini posebnom jest gledanje vlastitih crteža složenih u priču koju su zajedno stvarali i slušanje pripovjedača uz pojavu zvukova koje su osmislili i proizveli sami.

4.12. Rezultat

Uz projekt, aktivnosti i predaktivnosti koje su djeca izvodila i u kojima su aktivno sudjelovala, cilj je bio, osim izraditi digitalnu slikovnicu, da djeca gledajući konačan rezultat shvate koliko toga zapravo mogu napraviti. Na taj način kod djece se potiče želja za stvaranjem i čitanjem.

Može se reći da je slikovnica gotovo u potpunosti kreirana od strane djece, s obzirom na činjenicu da su oni od početka utjecali na uvođenje određenih predaktivnosti i aktivnosti, te su prema njima i njihovim sposobnostima i individualnostima birani glavni likovi slikovnice. Prateći njihove interese i ideje, oni su usmjeravali slikovnicu do samoga kraja. Osmislili su priče, napravili ilustracije i dodatno priču ozvučili. Interveniralo se samo u prijepisu teksta, kako bi bio jezično točan, te na samom kraju u obradi slika i zvukova i njihovog spajanja u slikovnicu. U odnosu na običnu, tiskanu slikovnicu, ova digitalna slikovnica daje potpuno novu dimenziju time što ima zvučni zapis. Slušanjem pripovjedača i dodatnim zvukovima koji opisuju lika ili trenutni događaj, djeca dobivaju potpuno novi doživljaj.

Posebno zanimljivo bilo je na samom kraju promatrati djecu koja gledaju svoju vlastitu slikovnicu i pratiti oduševljenje na njihovim licima. Svaki puta kada bi se nova ilustracija prikazala ili novi zvuk čuo, oduševljenje je bilo još veće. Kada se projekcija ugasila, djeca su sama došla do zaključka „Pa to smo mi napravili!“ i prvenstveno zbog toga se ovaj projekt pokazao kao uspješan.

4.12.1. Snjeguljica i vuk



Slika 13. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 1

„Jednom davno, prije mnogo, mnogo godina... živjela je jedna djevojka, lijepa poput vedrog dana, ljepša čak i od kraljice. No ona nije živjela sama, već sa svojih sedam prijatelja – patuljaka. Njeno je ime bilo Snjeguljica. Ona je svakoga dana čistila, spremala i kuhala za patuljke, a kad bi obavila sve poslove, otišla bi prošetati obližnjom livadom uz rub šume. Tamo bi brala cvijeće za kućicu patuljaka, pjevušila svojim milim glasom i slušala pjev šumskih ptica. Jednoga dana Snjeguljica je završila

s poslovima nešto ranije i, kao i obično, zaputila se do obližnje livade. Brala je cvijeće i pjevušila, a tada su ptice počele pjevati glasnije i ljepše nego ikada prije.



Slika 14. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 2

Taj je pjev bio toliko divan da je Snjeguljica skakutajući pošla u šumu, plesala između drveća poput balerine i uživala u ptičjem pjevu. Odjednom, Snjeguljica zastane, ptičji pjev nestane, a ona shvati da je daleko u šumi i da se ne zna vratiti. Snjeguljica se izgubila. Pošla je natrag, no nije bila sigurna ide li u dobrom smjeru, kad odjednom – zapucketaju grane. Ona se ukipila i zastao joj je dah. Tada se iza obližnjeg stabla začulo strašno režanje. Snjeguljica se okrene i pred nju iskoči – vuk! Veliki, strašni, sivi vuk!“

Priča 1



Slika 15. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 3

Vuk se također izgubio. A kad je ugledao Snjeguljicu, rekao joj je svojim debelim, dubokim glasom: „Ja ću te pojesti!“ Snjeguljica ga je molila da ju ne pojede, a vuk se još više razljutio jer je bio jako gladan. Cijeli je dan tražio po šumi nešto za jelo, ali ništa nije mogao uhvatiti. Tada je ugledao veliku pticu koja je sletjela pokraj njega. Oči su mu zacaklile, a sline krenule na usta. Htio ju je zgrabiti, no ptica je odletjela i sjela na obližnju granu. Vuk je krenuo za njom, a Snjeguljica je prestravljena sve to promatrala.



Slika 16. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 4

Tada je shvatila da ima priliku pobjeći. No kamo će? I ona se izgubila. Odlučila je iskoristiti priliku i počela je trčati. Ugledala je hrpu lišća i uskočila u nju te se pokrila ostalim lišćem kako ju vuk ne bi vidio. Za to vrijeme vuk je još trčao za pticom, no ona je odletjela visoko prema nebu. Vuk se tada sjetio da ionako ima siguran plijen – Snjeguljicu. Pogledao je oko sebe ali nigdje ju nije vidio. Počeo je trčati i njušiti oko svakog drveta ne bi li joj našao trag. Postajao je sve ljući i ljući. Kad je Snjeguljica bila sigurna da vuk nije u blizini, digla se iz lišća ne bi li našla put kući. Ugledala je strelicu na kojoj je pisalo „Ovim putem“, pa se uputila tim smjerom.



Slika 17. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 5

Putem je našla luk i strijelu koji su izgledali kao luk i strijela od patuljka koji je bio lovac, te ih je uzela. Stigla je do drvene kućice usred šume. Malo je zastala, a tada je čula glas patuljka lovca. Približila se kućici i čula strašni, duboki glas koji govori „Jako sam gladan i sad ću te pojesti! To je bio vuk. Snjeguljica je brzo otvorila vrata i ugledala vuka koji drži patuljka. Brzo je uzela luk i strijelu i ispalila strijelu u vuka. Vuk se prevrnuo a patuljak je iskočio iz kućice, uhvati Snjeguljicu za ruku i počeli su bježati.



Slika 18. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 6

Patuljak je znao put kući i za čas su se našli pred svojim domom gdje su ih čekali ostali patuljci.

Priča 2



Slika 19. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 7

Snjeguljica je počela bježati misleći da ju vuk želi pojesti. Ugledala je veliki dvorac i počela trčati prema njemu te se tamo sakrila. Vuk ju je pratio do dvorca, ušao u njega i tražio Snjeguljicu. Bilo mu je žao što ju je uplašio i htio joj je objasniti da ju on ne želi pojesti. Kad ju je našao, samo je rekao „Oprosti, nisam htio“. Snjeguljica mu je vjerovala, sažalila se i oprostila mu. Tako su se prijateljili.



Slika 20. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 8

Snjeguljica je rekla vuku kako bi trebala krenuti kući jer će se patuljci jako zabrinuti za nju, ali ona ne zna put do kuće. Na sreću, vuk jako dobro poznaje šumu i odlučio je pomoći Snjeguljici da se vrati. Tako su oni zajedno pošli kroz šumu i putem lijepo razgovarali. Kad su došli do kuće, rastali su se, a Snjeguljica je ušla u kuću. Patuljci su se silno razveselili ugledavši ju na vratima. Pitali su je gdje je bila, a ona im je ispričala što joj se dogodilo i da ima novog prijatelja.



Slika 21. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 9

No oni nisu bili baš zadovoljni time što su čuli. Zanovijetali su i rekli joj da je vuk jako opasan i da se ne smije družiti s njim. No ona im nije vjerovala. Vuk je bio sakriven u grmu i tako je čuo sve što su patuljci rekli. Jako se naljutio zato što njemu nitko ne vjeruje, a ona je otišao pokucati na vrata da popriča s patuljcima.



Slika 22. Digitalna slikovnica: Snjeguljica i vuk, stranica 10

Rekao im je da on nije opasan i da im ne želi ništa učiniti. Želi i m biti prijatelj. Patuljci mu prvo nisu vjerovali, ali on ih je uvjerio i obećao da će biti dobar. Tada su postali najbolji prijatelji i živjeli su zajedno.

5. ZAKLJUČAK

Na kraju ovog rada, zaključila bih da je potpuno prirodno to što klasična tiskana slikovnica prelazi u digitalni oblik. Današnje mlađe generacije zapravo su digitalni urođenici i već je sasvim uobičajeno da se od malih nogu susreću i služe digitalnim medijima. Upravo radi toga, slikovnicu im je potrebno ponuditi i u nekom novom obliku, kao što je digitalni. Kroz istraživanje i rad s djecom u predškolskoj skupini, došla sam do nekoliko zaključaka. Bez obzira na činjenicu polaze li djeca redoviti vrtićki program ili skraćeni program predškole, oni imaju kompetencije izraditi vlastitu digitalnu slikovnicu. Potrebno ih je svakodnevno poticati na izražavanje vlastitih osjećaja i misli, likovno i glazbeno izražavanje, izlagati ih raznim likovnim tehnikama i raznim materijalima, a zapravo je najvažnije oslušivati djecu, uvidjeti područja u kojima su slabija i biti tu za njih kako bi ih zajedno ojačali. Isto tako, zaključila sam da nisu potrebni razni eksperti i profesionalci da bi se izradila digitalna slikovnica. Uz malo istraživanja, educiranja i nešto više truda i volje, odgajatelj je, zajedno sa djecom, sposoban i kompetentan izraditi digitalnu slikovnicu i bez da ima široka znanja o grafici, likovnim tehnikama ili sredstvima izražavanja. Najzanimljiviji rezultati dobiju se kada se djeci prepušta uloga autora ili ilustratora, no naravno uvijek je potrebna odgajateljeva pomoć i organizacija. Rezultat ovog projekta nije obična slikovnica. Nije čak ni obična digitalna slikovnica. Rezultat ovog projekta je jedno umjetničko djelo, protkano dječjim iskustvima, emocijama, maštom i idejama a ujedno im daje osjećaj uspjeha, važnosti i neizmjernog ponosa.

LITERATURA

- Balić-Šimrak, A., Narančić Kovač, S. (2012). Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama. *Dijete, vrtić, obitelj*, 66: 10 – 12.
- Batarelo Kokić I. (2015). Nove razine interaktivnosti dječjih slikovnica. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, Vol.64 No.3 str. 377 – 398.
- Batinić, Š., Majhut, B. (2001). *Od slikovnjaka do vragobe: hrvatske slikovnice do 1945*. Zagreb: Hrvatski školski muzej.
- Bolter, Jay David, Grusin, Richard. (2000). *Remediation – Understanding New Media*. MIT Press.
- Ciglar, A. (2018). *Interaktivna multimedijaska slikovnica*. Završni rad. Varaždin: Sveučilište u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike
- Crnković, M. (1990). *Dječja književnost*. Zagreb: Školska knjiga.
- Crnković, M., Težak, D. (2002). *Povijest hrvatske dječje književnosti od početaka do 1955*. Zagreb: Znanje.
- Čačko, P. (2000). „Slikovnica, njezina definicija i funkcije“. U *Kakva knjiga je slikovnica: zbornik*, prir. R. Javor, 12 - 17. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
- EURYDICE, Predškolski odgoj i obrazovanje. URL: https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/early-childhood-education-and-care-14_hr (preuzeto 15.5.2020.)
- Gabelica, M. i Težak, D. (2019). *Kreativni pristup lektiri*. Zagreb: Naklada Ljevak.
- Gabelica, M. (2015). Dječja književnost Y generacije. *Hrvatski iseljenički zbornik*. Zagreb: Hrvatska matica iseljenika, (1330-3724) 1 (2015), 61 – 74.
- Gabelica, M. (2014). *Bajke u književnosti i digitalnim medijima*. Diz. Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
- Gabelica, M. (2012). Poticanje čitanja uz nove medije. *Dijete, škola, obitelj: časopis za odgoj i obrazovanje djece rane školske dobi namijenjen stručnjacima i roditeljima* (1331-9299) 30, Zagreb: POU Korak po korak, 2 – 8.

- Gabelica, M., Težak, D. (2015). Digitalna dječja književnost. U Orel, M. (ur.), *Sodobni pristupi poučavanja prihodnjih generacija*, Ljubljana, 856 – 866.
- Kovač, E. (2013). *Interaktivne multimedijske slikovnice*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet.
- Majhut, B. (2013). Počeci hrvatske slikovnice. *Dijete, vrtić, obitelj*, 19 (71), Zagreb: POU Korak po korak, 20–22.
- Majhut, B. i Zalar, D. (2012). „Slikovnica“. U *Hrvatska književna enciklopedija*. Sv. 4. Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža.
- Martinović, I., Stričević, I. (2011). Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu. *Libellarium*, IV(1), 39 – 63.
- Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2014) Zagreb: Republika Hrvatska. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta. (Slunjski, E., Vujičić, L., Burić, H., Jaman-Čuveljak, K., Pavlic, K., Franko, A., Plaza Leuter, M., Guštin, D., Drviš, D.)
- Nadrljanski, Đ., Nadrljanski, M., Tomašević, M. (2007). „Digitalni mediji u obrazovanju - pregled međunarodnih iskustava“ u *Digital Information and Heritage: zbornik radova* (ur. Seljan, Sanja ; Stančić, Hrvoje). Zagreb: Odsjek za informacijske znanosti, Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu, Središnji državni ured za e-Hrvatsku, 527 – 537.
- Nikolajeva, M. (2003). „Verbal And Visual Literacy: The Role of Picturebooks in the Reading Experience of Young Children“. U *Handbook of Early Childhood Literacy*, ur. N. Hall, J. Larson, i J. Marsh, 235 - 248. London - New Delhi: Tohousands Oaks - Sage Publications
- Pravilnik o sadržaju i trajanju programa predškole, NN 107/2014-2081
- Pregrad, J., Tomić Latinac, M., Mikulić, M., Šeparović N. (2010). *Iskustva i stavovi djece, roditelja i učitelja prema elektroničkim medijima*. Ured UNICEF-a za Hrvatsku.
- Sestrić Blašković, M. (2014). *Komparativni odnos tiskane i multimedijske slikovnice*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet

- Sindik, J., Pavić M. (2009). „Povezanost općih razvojnih kompetencija i fonološke svjesnosti“, *Život i škola* 55, 2: 62 – 77.
- Šreng, A. (2017). *Digitalna slikovnica*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu: Učiteljski fakultet, Odsjek za odgojiteljski studij.
- Štefančić S. (2000) „Multimedijalna slikovnica“. U *Kakva knjiga je slikovnica: zbornik*, prir. R. Javor, 83 – 96. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
- Verdonik, M. „Slikovnica – Prva knjiga djeteta - nastavni materijal“ na adresi http://www.ufri.uniri.hr/files/nastava/nastavni_materijali/Verdonik_Predavanja_za_web_SPK_D.pdf
- Vučemilović, P. (2015). *Utjecaj digitalnih medija na mogućnosti korištenja i vrednovanja medijskih sadržaja*. Koprivnica: Sveučilište Sjever - Odjel za Poslovanje i menadžment u medijima.
- Zakon o predškolskom odgoju i obrazovanju, NN 10/97, 107/07, 94/13, 98/19
- Zalar, D. (2016). *Slikovnica*. Neobjavljeni nastavni materijal – kolegij Svjetska dječja književnost. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
- Zebec, M. (2018). *Slikovnica kao interaktivni medij*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet, Odsjek za odgojiteljski studij

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

IZJAVA

Kojom ja, Davorka Kramarić, studentica Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, odgovorno i uz moralnu i akademsku odgovornost potvrđujem samostalnu izradu ovog diplomskog rada služeći se izvorima podataka iz navedenog popisa literature i uz stručno vodstvo i pomoć mentorica doc. dr. sc. Marine Gabelice i prof. Višnje Vukašinović, kojima ovim putem još jednom srdačno zahvaljujem na pruženoj pomoći i uloženom trudu tijekom izrade diplomskog rada.

U Zagrebu, lipanj 2020.

Davorka Kramarić
