

Razvoj digitalne slikovnice

Kordić, Gloria

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:147:700000>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-11**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

GLORIA KORDIĆ
DIPLOMSKI RAD

RAZVOJ DIGITALNE SLIKOVNICE

Zagreb, rujan 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
Zagreb

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnika: Gloria Kordić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Razvoj digitalne slikovnice

MENTORICA: doc. dr. sc. Marina Gabelica

Zagreb, rujan 2020.

Na pitanje Velike Pande: - Što je važnije, putovanje ili odredište?,

Mali Zmaj odgovorio je: - društvo.

Zato bih zahvalila mentorici Marini Gabelici

*koja mi je otkrila bespuća digitalne književnosti i zbog koje sam,
poput Carrollove Alice, postala znatiželjnija i znatiželjnija..*

*Hvala mojoj obitelji, mami koja je bila najveći zagrljaj podrške,
i bratu koji je potporu iskazivao preko par mora i jednog oceana.*

Hvala mojim prijateljicama, Ivani, Nini i Zizi

- uz sve ono predivno što pravo prijateljstvo daje,

bile su i inspiracija za likove slikovnice i fantastične glasovne glumice!

I na kraju, hvala Matiji, glavnom liku slikovnice

i života -

bez njega sve ovo ne bi ni upola bilo lijepo i iščekivano.

Sadržaj

Sažetak	1
Summary	2
1. Uvod	3
2. Slikovnica	5
2.1. Terminologija	5
2.2. Povijesni pregled – nastanak i formiranje slikovnice	8
2.2.3. Razvoj slikovnica u svijetu	8
2.2.4. Razvoj slikovnice u Hrvatskoj	11
2.3. Vrste slikovnica	13
2.4. Funkcije slikovnica	18
3. Digitalna književnost	21
3.1. Digitalna dječja književnost	24
3.2. Digitalna slikovnica	26
4. Izrada digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”	31
4.1. Postupak izrade	31
4.2. Prijedlog metodičke izvedbe digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”	63
5. Zaključak	67
Literatura	69
Prilozi	73
Izjava o samostalnoj izradi rada	75

Sažetak

Svrha ovog rada bila je istražiti pojam digitalne slikovnice, analizirati njezine karakteristike te izraditi autorsku digitalnu slikovnicu "Lisice u svijetu". Teorijsko polazište temelji se na definiciji slikovnice kroz opisivanje njezinih osnovnih značajki (koje su prisutne i u digitalnom obliku slikovnice), te značajki koje su specifične za digitalni medij. Metodologijsko polazište utemeljeno je na literaturi domaćih i inozemnih autora te vlastitoj izradi digitalne slikovnice.

Nakon pojašnjenja terminologije i definicije slikovnice, u radu se daje kratak pregled nastanka i formiranja slikovnice te promjene koje su je obilježile. Unatoč brojnim promjenama, utkana mnogostruka funkcionalnost oduvijek je bila njezina stalna i najznačajnija odlika te takvom i ostaje. Daljnje razumijevanje digitalne slikovnice uvjetovano je shvaćanjem pojma digitalne književnosti i medija na kojemu je stvarana. Zahvaljujući prirodi medija, hipertekstualnost, interaktivnost i višemodalnost postaju nove odrednice žanra slikovnice. Kako bi ih objasnili, nadalje se detaljnije opisuju osnovni elementi digitalne slikovnice: međuodnosi jezičnog, vizualnog i zvučnog diskursa te interaktivnosti ponajviše određene digitalnim medijem. Radi boljeg razumijevanja digitalne slikovnice, daje se i pregled kategorizacije na temelju njihovog postepenog razvoja. Uz prethodna proučavanja dostupnih platformi za izradu digitalnih slikovnica te alata potrebnih za njihovo oblikovanje, prikazuje se postupak izrade digitalne slikovnice "Lisice u svijetu" te prijedlog odgojiteljima njezine metodičke izvedbe u ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja. Na kraju rada zaključuje se kako digitalne slikovnice predstavljaju zanimljivu i vrijednu proučavanja književnu vrstu koja zahtijeva konstantno stjecanje digitalnih kompetencija radi prikladne interpretacije i prepoznavanja kvalitetnih primjeraka.

Ključne riječi: slikovnica, digitalna slikovnica, digitalni medij, dječja književnost

Summary

The purpose of this graduate thesis was to explore the term of the digital picture book, analyse its characteristics and create an original digital picture book "Foxes of the World". The theoretical foundation lies in the definition of the picture book through its basic features (that are also present in its digital form), as well as features that are specific for the digital medium. The methodology is based on the literature of local and foreign authors as well as developing an original digital picture book.

Having defined basic terminology and definition of the picture book, the thesis presents a short overview of the inception and forming of picture book and changes that caused it. Despite the numerous changes throughout the years, one characteristic remained unchanged - the multifunctionality of the picture book. Further understanding of the digital picture book is conditioned by understanding the concept of digital literature and the medium on which it was created. Due to the nature of the media, hypertextuality, interactivity and multimodality are becoming new determinants of the picture book genre. In order to explain them, the basic elements of the digital picture book are further described in more detail: the interrelationships between textual, visual, and audible discourse and interactivity which is mainly determined by digital media. In order to better understand the digital picture book, an overview of categorization based on its gradual development is given. In addition to previous studies of available platforms for creating digital picture books and tools needed for their design, the process of creating a digital picture book "Foxes of the World" and a proposal to educators for its methodological implementation in early and preschool education is provided. At the end of the thesis, it is concluded that digital picture books are interesting and worth studying literary genre that requires constant acquisition of digital competencies to properly interpret and recognize quality exemplars.

Key words: picture book, digital picture book, digital medium, children's literature

1. Uvod

Vrijednost i važnost slikovnice u životu djeteta često je vidljiva u nostalgичnim i sjetnim sjećanjima odraslih. Najopćenitija i često polazna definicija slikovnice kao prve i najvažnije knjige djeteta, ponavljane poput mantre, zaista zaslužuje glorificiranje. Ona utire put u razumijevanju kontekstualnog svijeta simbola koji obuhvaća osnove kulturne komunikacije i razvoj jezičnih kompetencija (Gabelica, 2018). Često marginalizirana u prošlosti i korištena u svrhu poučavanja djece, slikovnica je ipak ostvarila svoj potencijal i uspješnu prilagodbu u novim uvjetima. Brze tehnološke promjene dovele su do masovnog korištenja digitalnih medija u kojima je slikovnica, kao i u tiskanom mediju, pokazala zavidnu sposobnost metamorfoze.

U ovome radu pojam digitalne slikovnice predstavlja adaptaciju slikovnice u digitalnim medijima. Pomoću njih, slikovnica je, uz svoje postojeće, razvila nove elemente: interaktivnost i nelinearnost (u kontekstu digitalnih medija) te zvučni diskurs. Okosnicu rada čini autorska izrada digitalne slikovnice prvenstveno namijenjene djeci predškolskog uzrasta.

Poglavlje „Slikovnica” uvodi u postepeno shvaćanje (digitalne) slikovnice pružajući uvid u njezinu terminologiju i definicije žanra. Zatim slijedi povijesni pregled nastanka i formiranja slikovnice u svijetu i Hrvatskoj te što je sve utjecalo na te promjene. Kontinuitet slikovnice u djetetovom životu može se objasniti njezinom raznolikošću, odnosno brojnim vrstama i višestrukim funkcionalnostima. Sve te karakteristike i elementi slikovnice zadržali su se i danas uz nadograđivanja čime je slikovnica postala pripravna na zahtjeve novih generacija. Poglavlje „Digitalna književnost” daje kontekst nastajanja te vrste književnosti, pojašnjava oblike koje sadrži te ih ukratko opisuje. Uz to, navode se i opisuju dvije bitne odrednice digitalnih medija – interaktivnost i višemodalnost; one predstavljaju uzrok novog načina procesuiranja i čitanja digitalnih oblika književnosti. Metodom lijevka definira se digitalna dječja književnost čija je klasifikacija uvjetovana medijem na kojemu se nalazi. Zatim se u radu obrađuje digitalna slikovnica koja pobuđuje svojevrsnu zabrinutost zbog ograničenosti razumijevanja tog oblika.

Digitalna slikovnica predstavlja oblik koji se nadograđuje na prethodni tiskani zadržavajući elemente medija na kojemu se nalazi, odnosno kojeg koristi. Opisuje se međuovisnost jezičnog, vizualnog i zvučnog diskursa, interaktivnosti, karakteristična nelinearnost, odnosno hipertekstualnost pomoću poveznica (engl. *hyperlink*) te koje platforme omogućuju ostvarenje takve slikovnice. Taj teorijski dio uvertira je poglavlja „Izrada digitalne slikovnice *Lisice u svijetu*” u kojemu se prikupljena znanja konkretiziraju izradom. Također, daje se pregled postupka izrade i prijedlog metodičke izvedbe za ustanove ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja.

Premda je tiskana slikovnica pomno istraživana i tumačena, njezin digitalni oblik još uvijek čeka na takvu vrstu „priznanja”. Iako u povojima proučavanja zbog izrazito brzih promjena i konstantnih modifikacija digitalnih medija, potreba tržišta polako je počela nametati proučavanja i stvaranja digitalnih slikovnica. Na globalnoj razini važno je spomenuti rad „Picture books and the digital world: Educators making informed choices” (2014) autora J. Yokote i W. H. Teale i „A picture book primer: Understanding and using picture books” (2008) autora D. I. Matulka. U Hrvatskoj, od iznimne pomoći bili su članci: „Children’s Electronic Literature Criticism: Exploring Electronic Picture Books” (2018) M. Gabelica; „Digitalna dječja književnost” (2015) autorica D. Težak i M. Gabelica; „Dječja književnost Y generacije” (2015) M. Gabelica. Ovim istraživanjima potonje autorice su podigle svijest o digitalnoj književnosti, o važnosti i prednostima digitalne slikovnice koja je još uvijek izbjegavana u radu s djecom, što zbog odgojiteljeva neznanja, a što iz straha.

Zaintrigirana proučavanim materijalima i zbog relativno mladog postanka digitalne slikovnice, odlučila sam i sama istražiti ovo područje te izraditi vlastiti primjerak koji može poslužiti u daljnjem radu s djecom predškolske dobi.

2. Slikovnica

Sva iskustva, spoznaje, početci kreativnosti i maštanja temelje se na onom prvom učinjenom koraku, dodiru, pogledu. Djetetu slikovnica postaje ta prva stepenica koja pruža svijet na dlanu. Poput predvorja u dvorcu simbola, nezaobilazna je. Poniranjem u slikovnicu, dijete otključava nove, čarobne portale koji ga dalje nose u bespuća ilustracija i pisane riječi.

Premda namijenjena mlađoj publici, slikovnica se nikako ne smije olakotno doživljavati. Njezine posebnosti i višeslojnost leže u prividnoj jednostavnosti. Svjetski priznat i jedan od najznačajnijih pisaca slikovnica, Anthony Browne gotovo poetično je opisao njezinu sposobnost iskazivanja onoga neizrečenog na međi slike i riječi (Arizpe i Styles 2003: 207 u Narančić Kovač, 2015: 223). Slikovnica, kao i druge književne vrste, zadržala se uz svoje najmlađe čitatelje kroz promjene nametnutih tehnološkim napretkom, pokazavši iznova svoju vrijednost u dječjim životima.

2.1. Terminologija

Naziv *slikovnica* etimološki je povezana s pojmom *slika* stoga ne čudi njegova ukorijenjenost i percipiranost kroz to primarno obilježje. Majhut i Batinić (2017: 22) navode prvu pojavu naziva već sedamdesetih godina 19. stoljeća¹, ali tek u 20. stoljeću on ulazi u hrvatske referentne priručnike (ibid.).

Suprotno jednostavnosti i ustaljenosti naziva, definiranje tradicionalnog žanra slikovnice predstavlja poteškoću zbog karakterističnog spoja likovnog i literarnog te njihovo

¹ Majhut i Batinić navode prvu pojavu pojma „slikovnica” u tom razdoblju u praksi čiji je primjer djelo „Prva slikovnica za malu dječicu...” objavljeno u Hartmánovoj nakladi prije 1874. godine. Vidi Majhut, B., Batinić, Š. 2017:22).

međudjelovanje. Upravo zato, slikovnica će se analizirati na razini tri problematike koje su još uvijek njezina konstantna pratnja kako bi se dobila jasna definicija.

Iako Narančić Kovač (2015) navodi prihvaćenost slikovnice *de facto* kao jedne, ako ne i prve, temeljne vrste dječje književnosti, prva problematika očituje se u postojanju struje koja to odbacuje zbog njezine dvojnosti pripovijedanja². Osim što je likovni izraz odgovoran za isključivanje slikovnice kao djela dječje književnosti, njegova dinamična međuovisnost literarnim često dovodi i do raskola razmišljanja koja razina ima veći prioritet i funkciju. Bez umanjivanja literarnog, Crnković i Težak (2002: 16) konstatiraju da postoje bezrječne slikovnice ili s malo riječi, ali ne i slikovnice bez slika. Nadovezujući se na tu premisu, Majhut i Batinić (2017) zaključuju kako je slikovnica nastala unutar dječje književnosti, a ne kao plod likovne umjetnosti, odnosno knjige ilustracija s možebitnim tekstom.

Druga problematika obuhvaća namjenu slikovnice, odnosno postavlja se pitanje može li slikovnica pripadati književnosti ako je istovremeno njezina svrha i igračka? Prema Narančić Kovač (2015), slikovnicu kao objekt potkrepljuje njezino svojstvo dizajna i trodimenzionalnosti koji proizvode dodatno značenje. Doonan (1986) ističe kako se važnost dizajna slikovnice očituje u njezinom početku već na samim koricama kao dio parateksta³, a ne tek unutar njih (u Narančić Kovač, 2015: 56). Nadovezujući se na rečeno, Buljubašić (2017) utvrđuje da je razumijevanje ovog pojma korisno ne samo za teoretičare književnosti, već i za područje digitalnih medija kojima pripada okosnica ovoga rada – digitalna slikovnica. Glede trodimenzionalnosti slikovnice, ona zaista ima novu ulogu kao knjiga-igračka kada je „živa

² Iako predstavlja manjinu takve tendencije razmišljanja, Narančić Kovač (2015: 54) navodi Mariu Nikolajevu kao primjer oporbe ustaljenom mišljenju i prihvaćanju slikovnice kao žanra dječje književnosti. Umjesto toga, Nikolajeva (2002: 85) slikovnicu definira kao posebnu vrstu ujedinjenog dvostrukog medija.

³ Pojam *paratekst* uveo je Gérard Genette (1997: 1) koji obuhvaća „naslov, podnaslov, međunaslove; predgovore, pogovore, bilješke (...), ilustracije; sažetke, korice, omote i mnoge druge vrste sekundarnih signala. Specifično u slikovnicama, ilustracije na naslovnoj stranici i stražnjim koricama pripadaju vanjskim paratekstualnim strukturnim elementima (Fludernik, 2009: 23).

knjiga”⁴ te od čitatelja traži aktivno izgrađivanje značenja i aktivno čitanje (Narančić Kovač, 2015: 56).

Treća problematika odnosi se na distinkciju slikovnice od ilustrirane knjige i stripa zbog sadržavanja likovnog i literarnog, odnosno ilustracije i teksta. Crnković i Težak (2002: 16) su spomenuto kratko i jasno razlučili: „U slikovnici slika nije ilustracija teksta, kao u ilustriranoj knjizi, niti je pomoćno sredstvo za ostvarenje dijaloga, kao u stripu.” Pridodajući odgovarajuće uloge slike u ilustriranoj knjizi i stripu, autori su istaknuli da slikovnica, zapravo, najviše sličnosti dijeli s filmom (ibid.). Ovo pitanje su detaljnije obradili Majhut i Batinić (2017). Autori ističu da slikovnica uvijek sadrži one podatke koji nisu dati u tekstualnom kodu. Uz to, daju objašnjenje razlike između ilustriranih knjiga naspram slikovnica i stripa u kontekstu prostorno-vremenskog kontinuiteta; potonje zahtijeva logičnu povezanost kako se smisao sadržaja ne bi izgubio.

Iz svega navedenog proizlazi sažeta, ali sveobuhvatna definicija slikovnice koja je: „i tekst, ilustracije i cjelokupni dizajn, ona je proizvodni i komercijalni predmet, socijalni, kulturalni i povijesni dokument, i, naposljetku, djetetovo iskustvo.” (Bader u Hameršak i Zima, 2015: 164).

Osim pružanja kvalitetnije definicije slikovnice, Majhut i Batinić (2017) navode razlikovanje prethodno spomenutih pojmova (posebice slikovnice i ilustrirane knjige) važnim zbog omogućavanja istraživanja razvoja slikovnice, njezin pregled te formiranje do stadija određene autonomije.

⁴ Narančić Kovač (2015) navodi preuzimanje tog naziva od Š. Batinić i B. Majhuta (2000: 4); odnosi se na slikovnice koje imaju pomične dijelove ili se svojim otvaranjem pretvaraju iz dvodimenzionalnih ploha u trodimenzionalne.

2.2. Povijesni pregled – nastanak i formiranje slikovnice

Višestoljetnu postojanost slikovnice možemo zahvaliti uzročnosti ilustracije na djetetov spoznajni razvoj⁵. Ilustracija predstavlja vizualni medij čija je svrha prijenos informacije, a karakterizira je određena forma i sadržaj.⁶ Kao takva, neodvojiva je od umjetnosti, a u kontekstu likovne, ilustracija je poveznica tekstu. S obzirom da je slikovnica najčešće namijenjena djeci predškolske dobi⁷ zbog još neusvojenog pisanog verbalnog koda, Hameršak i Zima (2015) navode kako je slikovnica prvenstveno služila kao odgojno sredstvo u razvijanju umjetničkog ukusa, od svojih začetka pa sve do danas. Prema Majhut i Batinić (2017), u 19. stoljeću započeo je razvoj slikovnice s prepoznatljivom, dominantnom likovnom sastavnicom.

2.2.3. Razvoj slikovnica u svijetu

Pelc (2002) navodi kako se potreba za komplementarnošću pisanog teksta slikom javlja istovremeno s razvojem pismenosti. No, Kiefer (2008), uzimajući pretpostavku da slikovnica podrazumijeva spoj intelektualnog i emocionalnog utiska na osobu putem verbalnog i vizualnog podražaja, smatra začetak slikovnice prije nekoliko tisuća godina u obliku oslikanih pećina pronađenih diljem svijeta⁸.

Ipak, tek kasni srednji vijek predstavlja prekretnicu u odnosu likovnog i literarnog; Majhut i Batinić (2017: 41) navode *Bibliu pauperum* (*biblija siromašnih*) kao prvu knjigu u kojoj su tekst i slika imali jednaku ulogu u „prenošenju sadržaja Svetoga pisma neukim vjernicima i slabije obrazovnim klericima.” S obzirom na sadržaj i svrhu, djelo predstavlja slikovnicu za

⁵ Spoznajni razvoj obuhvaća procese kojima se stječe znanje i vještine rješavanja problema: percepcija, pozornost, pamćenje, mišljenje, učenje i govor. Prema: kognitivna psihologija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. Pristupljeno 7. 7. 2020. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=32241>>

⁶ Definicija je preuzeta iz knjige *The complete guide to illustration and design :techniques and materials*. New Jersey : Chartwell Books, 1986: 10.

⁷ Crnković i Težak (2002) definirali su taj raspon od prve do osme godine djeteta.

⁸ Kiefer (2008) navodi kao primjer oslikanu pećinu Chauvet Pont de Arc u Francuskoj.

odrasle (ibid.). Nakon nje, do sredine 17. stoljeća prevladavale su slikovnice vjerskog karaktera koje su zahtijevale tumačenje svećenika, odnosno posrednika.

U 17. stoljeću događa se velika promjena glede namjene slikovnice. Češki teolog i pedagog J. A. Komenský objavljuje 1658. godine svoje djelo *Orbis sensualium pictus (Osjetilni svijet u slikama)* koja se smatra početkom slikovnice kakvu je danas smatramo, granom dječje književnosti (Čičko, 2000). Svojim izgledom i funkcijom, slikovnica je podsjećala na slikovni rječnik, ali primjerena djetetovim razvojnim mogućnostima (ibid.).

Majhut i Batinić (2017) navode 18. stoljeće zaslužnim za uživanje slikovnice kao specifične književne vrste zbog društvenih promjena uzrokovanih prosvjetiteljskim pokretom. Bolje poznavanje djeteta i shvaćanje njegovih potreba pruža prostor kvalitetnijem pristupu putem književnosti. U ovom razdoblju značajno je spomenuti dva djela koji se smatraju slikovnicom, ili barem njezinom pretečom. Engleski nakladnik, John Newbery 1744. godine objavljuje *A Little Pretty Pocket-Book (Mala zgodna džepna knjižica)* – knjižicu s mnoštvom popratnih ilustracija čija je namjena bila pružiti zanimljiv način učenja i savladavanja čitanja (ibid.). Drugo djelo koje se ističe u ovom razdoblju jest *Bilderbuch für Kinder (Slikovnica za djecu)* njemačkog izdavača Friedricha Johanna Justina Bertucha iz 1792. godine. Majhut i Batinić (2017: 49) njegovo djelo u 12 svezaka definiraju kao „vrhunac prosvjetiteljskoga enciklopedijskoga ilustriranog priručnika za djecu (...)” Čičko (2000) navodi postojanje poklonika koji smatraju Bertucha pravim ocem slikovnice. Svakako, njegov doprinos je neosporiv, a misao da je dječja slikovnica jednako važna kao djetetova igra i igračka pokazuje suvremenost njegova razmišljanja koje je i danas zastupljeno (ibid.).

U 19. stoljeću, uz njemačke nakladnike i autore slikovnica, javljaju se i engleski predstavnici željni pružanja kvalitetnih sadržaja najmlađoj publici. Autorice i ilustratorice Jane i Ann Taylor napisale su, osim globalno poznate pjesme *The Star*⁹ (autorice Jane Taylor), knjižicu s mnoštvom ilustracija naziva *Rural Scenes, or a Peep into the Country (Seoski prizori ili*

⁹ Pjesma je poznata pod nazivom *Twinkle, Twinkle, Little Star*, a kao javna domena doživjela je mnoge prijevode i adaptacije pa tako i u Hrvatskoj.

pogled u krajolik) 1805. godine (Cave i Ayas, 2015 u Majhut i Batinić, 2017). Početak ovog stoljeća obilježen je i nakladnikom Dean & Co. koji su modernizirali dotadašnji oblik slikovnice na nekoliko razina; osim što su prisvojile tematike tradicionalnih narodnih dječjih pjesama, bajki i upoznavanje sa slovima, Dean & Co. uveo je *toy books* (slikovnice igračke) i *bord books* (nepoderive slikovnice otisnute na čvrstoj podlozi) što je pospješilo daljnji razvoj slikovnice koje su cjenovno bile dostupnije široj populaciji. (Majhut i Batinić, 2017: 55).

U ovom razdoblju istaknula su se svojim djelovanjem tri njemačka autora: Heinrich Hoffmann i Wilhelm Busch i Lothar Meggendorfer. Hoffmannovo djelo *Lustige Geschichten und drollige Bilder mit 15 schön kolorierten Tafeln für Kinder von 3–6 Jahren* (*Vesele zgođe i šaljive slike s 15 koloriranih tabli za djecu od 3 do 6 godina*), preimenovano u trećem izdanju u jednostavniji naziv *Struwwelpeter*, napisano je 1844. godine zbog autorovog revolta, odnosno nezadovoljstva ponudom slikovnica. Zanimljivo, karikiranje i preuveličavanje kao dvije glavne karakteristike slikovnice oprečne ustaljenom moraliziranju učinile su djelo klasikom dječje književnosti; osim brojnih prijevoda¹⁰ i izdanja, djelo je doživjelo adaptacije u područjima stripa, filma, kazališta i glazbe¹¹.

Poput Hoffmanna, Wilhelm Busch imao je zanimljiv pedagoški pristup u svojim slikovnicama. Njegova najpoznatija slikovnica *Max i Moritz* objavljena je 1865. godine te izazvala zgražavanje mnogih pedagoga i pripadnika obrazovnih institucija zbog temeljenja radnje na nestašlucima dvojice dječaka (ibid.).

Prema Majhut i Batinić (2017), kraj 19. stoljeća označava opetovani razvitak slikovnice za koji je zaslužan njemački autor Lothar Meggendorfer slikovnicom *Lebende Bilder* (*Žive slike*) objavljene 1879. godine. Njezina popularnost očitovala se u brojnim nakladama diljem svijeta; osim u matičnoj državi, brojna izdanja zabilježena su na području Europe i u Sjedinjenim Američkim Državama. Njezina novina, uz ostale slikovnice spomenutog autora, jest svojstvo trodimenzionalnosti, odnosno predstavlja prvu *pop-up* slikovnicu (ibid.).

¹⁰ Prvo hrvatsko izdanje izašlo je 1925. godine pod nazivom "Janko Rasčupanko" u prijevodu Slavka Vereša (Majhut i Batinić, 2017).

¹¹ Detaljnije o utjecaju ove slikovnice i njezinim adaptacijama u različitim područjima umjetnosti vidi: Lambiek Comiclopedia. URL: https://www.lambiek.net/artists/h/hoffmann_dr_heinrich.htm (9.7.2020.)

Zbog korelacije gotovo svih pojava i stvari koje podrazumijevaju i vremenski i prostorni kontekst, tako je i slikovnica svoj nagli i, zasad, puni procvat doživjela početkom 20. stoljeća zahvaljujući tehnološkom napretku, novom pedagoškom shvaćanju djetinjstva te pojavom izvrsnih umjetnika (Popova, 2012). Autorica navodi kako su prvu polovicu ovoga stoljeća obilježili bezvremenski klasik *Curious George* autora Margret i H. A. Rey objavljenog 1941. godine, a drugu *Sparkle and Spin* (1957), *Little I* (1962), and *Listen! Listen!* (1970) autora Paula i Ann Rand. Zbog Randove profesije grafičkog dizajnera, ove slikovnice pružale su novu dimenziju: istraživanje vizualnog promišljanje (ibid.). Uz supružnike Rand, na kraju 20. stoljeća djelovao je i Maurice Sendak, američki ilustrator i pisac. Popova (2012) navodi da je svojom slikovnicom *Where the Wild Things Are* objavljene 1963. godine postigao ogroman utjecaj na dječju i odraslu čitalačku populaciju.

Slikovnica je kroz stoljeća i tisućljeća svoje forme i sadržaje mijenjala ovisno društvenim, ekonomskim i svjetonazorskim trendovima; ostavljen slikovni trag u pećini označio je, u najopćenitijem smislu, njezin početak i potrebu za pričanjem, poučavanjem i pojašnjavanjem. Preko urezivanja, ubadanja i tiskanja, u 21. stoljeću usvojila je i tu digitalnu metamorfozu (Štefančić, 2000).

2.2.4. Razvoj slikovnice u Hrvatskoj

Poput razvoja slikovnica na svjetskoj razini, one su se u Hrvatskoj formirale po istom obrascu, ali kasnije u usporedbi s Njemačkom i Velikom Britanijom (Martinović i Stričević, 2011). Prema Majhut i Batinić (2017), prije same pojave onoga što možemo definirati kao prvom hrvatskom slikovnicom, prethodile su brojne ilustrirane knjige, priče i pripovijetke prvotno vjerskih tematika. Uz spomenuto, problem utvrđivanja prve hrvatske slikovnice i njezinog početka nastao je zbog nedostataka konkretnih dokaza o slikovnici i ponudama nakladništva, ali uvelike ovisno o kriterijima koji se koriste pri njezinom definiranju (ibid.). Autori su olakšali preglednost razvoja hrvatske slikovnice podijelivši je u tri veća razdoblja.

Prvo razdoblje smještaju u periodu od 1854. do 1880. godine čije je glavno obilježje tiskanje na hrvatskom jeziku, tematski karakter i skupoća.

Prema Majhut i Batinić (2017), prva slikovnica na hrvatskom jeziku *Mala obrazna Biblia ili Poglavitni događaji Staroga i Novoga zakona predstavljeni u 90 obrazih mladeži slavjanskoj prikazana* objavljena je 1854. godini, izvorno napisana na mađarskom jeziku, a na hrvatski jezik prevedena s njemačkog.

Ipak, slikovnica *Domaće životinje i njihova korist* objavljena 1863. godine u nakladništvu Lavoslava Hartmána, zbog svog omjera ilustracija na prema tekstu, predstavlja prvu hrvatsku slikovnicu objavljenu na hrvatskom jeziku u Hrvatskoj o kojoj se saznalo iz sekundarnog izvora, časopisa *Napredak* (ibid.). Autori navode kako se segment slikovnosti očituje u onom dodatnom pojašnjenju likovnog izraza koji verbalni ne može obuhvatiti.

U drugom razdoblju (1880. – 1918.) razvoj slikovnice očituje se u njihovoj ustaljenosti i usklađivanju „njezine slikovne i tekstne komponente” (Majhut i Batinić, 2017: 183). Autori zaključuju kako promjena namjene slikovnice (iz isključivo poučne funkcije uspostavlja i zabavnu) ne može opravdati prethodne visoke cijene stoga postaje dostupnija široj populaciji čime se izravno postiže i njezina nakladnička i prostorna ekspanzija. Ipak, to je rezultiralo i pojavom slikovnicama lošije kvalitete vidljivo i u vizualnom i tekstualnom dijelu (ibid.). Primjer najpopularnije slikovnice ovoga razdoblja jest *Mala zorna obuka: sa hrv., njem. i franc. riječima* objavljene 1903. godine.

Treće razdoblje hrvatske slikovnice (1918. – 1945.), u onom najužem smislu, predstavlja razvoj hrvatske slikovnice. Majhut i Batinić (2017) navode novinu koja se ogleda u stvaranju hrvatske slikovnice hrvatskih autora i ilustratora. Karakteristično za ovo razdoblje, slikovnica širi paletu tema kojima dopire do najmlađih čitatelja, razvijaju se njezine inačice prilagođene odrasloj čitalačkoj publici te sadrži u sebi primarnu zadaću usmjerenu prema djeci – njihovo uvođenje u svijet koji ih okružuje (ibid.).

U ovom periodu, 1921. godine nastala je slikovnica *Mladost Petrice Kerempuha* unutar knjige *Petrica Kerempuh i spametni osel* autora Dragutina Domjanića, za čije su ilustracije zaslužne Zdenka Turkalj Križ i Nada Pleše. S obzirom da je obilovala humorom, groteskom i satirama kao

način protivljenja tadašnjem političkom režimu, ipak je plesala na marginama žanra i predstavljala upitnost pripadanja slikovnici (ibid.).

Uz potonju, Majhut (2013) je utvrdio, prema postojećim saznanjima, slikovnicu *Sveti Nikola u Jugoslaviji* iz 1922. godine također jednom od prvih hrvatskih slikovnica koja je, kroz prizmu dječje slikovnice, progovarala o tadašnjem političkom i ekonomskom stanju države¹².

Dijelom ovog razdoblja pripada Dinko Chudoba, jedan od najplodnijih autora slikovnica koji ih je za života napisao gotovo sedamdeset (Majhut i Batinić, 2017).

Verdonik (2015) navodi šezdesete godine 20. stoljeća prekretnicom u poimanju autorstva hrvatske slikovnice nastalo i zbog formiranja nagrada za tekstove i ilustracije područja dječje književnosti. Vezano uz slikovnice, to su nagrada *Kiklop*, koja sadrži kategoriju *slikovnica godine*, Ovca u kutiji, za najbolju hrvatsku slikovnicu te *Nagrada Grigor Vitez*, točnije *Nagrada dječjeg žirija za najbolju slikovnicu ili ilustriranu knjigu*.

Nagrade su samo jedna od onih mjerljivih načina vrednovanja onoga prijeko potrebnoga društvu. Slikovnica je kroz povijest zajedno s društvom rasla, uobličavala se njegovim potrebama i proširivala ljudske spoznaje, kompleksna razmišljanja i shvaćanja svijeta, a zatim ih sofisticirano reducirala u manje formate kao ostavština temeljnog znanja za one najmlađe.

2.3. Vrste slikovnica

Klasificiranje slikovnica podrazumijeva određivanje i usuglašavanje kriterija, a na čije definiranje utječe prostorno-vremenski činitelj te spoznaje i alati koji su u datom razdoblju raspoloživi. Jezgrovito, Catalano (2005: 104) je konstatirao da „po svojoj prirodi, slikovnice su oblikovane pod utjecajem društva u kojemu nastaju”¹³. Kompleksnost usklađivanja kriterija slikovnice rezultat je nedostatka onih univerzalnih, no ipak postoje određeni koji pomažu njezinom svrstavanju.

¹² Majhut i Batinić (2017: 212) ovakve slikovnice kategoriziraju “političko-promidžbenim slikovnicama” jer sadržavaju implicitne ili eksplicitne ideološke svjetonazore namijenjene odrasloj publici.

¹³ Prevedeno s engleskog jezika: “By their nature, picturebooks are shaped by the society in which they are present.”

Majhut i Zalar (2012) vrste slikovnica su podijelili po sljedećim kategorijama: vanjski oblik, struktura izlaganja, sadržaj, sudjelovanje konzumenta te likovna tehnika.

Prema autorima, s obzirom na vanjski oblik, slikovnice mogu biti leporelo, pop-up, nepoderive, slikovnica-igračka i multimedijalna slikovnica. Leporelo¹⁴ slikovnica ima oblik harmonike, a često je namijenjena onim najmlađima zbog sadržaja i izgleda. Pop-up slikovnice podrazumijeva one koje imaju pomične dijelove ili se otvaranjem pretvaraju iz dvodimenzionalnih ploha u trodimenzionalne. Bluemel i Taylor (2012) smatraju ovaj izraz nepravilno korištenim navodeći primjereniji pojam *pomična knjiga (movable book)* koji je zapravo predstavlja hiperonim. Prema autoricama, pomične knjige obuhvaćaju pop-up slikovnice, tunel-knjige, pop-out i mnoge druge slikovnice koje svojim otvaranjem podrazumijevaju segment trodimenzionalnosti. Nepoderive slikovnice već u nazivu označavaju svoju glavnu karakteristiku – nepoderivi materijal, odnosno čvršći i izdržljiviji (platno ili plastika) te primjeren najmlađoj djeci. Iako naziv sugerira slikovnicu kao predmet, slikovnice-igračke, čija je popularnost dosegnuta 1850-ih godina, predstavljale su slikovnice od desetak stranica s minimalno tekstualnog sadržaja te ilustracijama na svakoj stranici koje su obično bile prazne, nebojene i neoslikane (Whalley, 1996). Kasnije, slikovnice-igračke sadržavale su razne dodatke, primjerice pomične figure i trodimenzionalne elemente. Vremenskim odmakom i društvenim napretkom razvila se i multimedijalna ili elektronska slikovnica čije su glavne karakteristike slika, tekst i zvuk (Martinović i Stričević, 2011). Štefančić (2000) proširuje karakteristike navodeći da multimedijalna slikovnica sadrži animaciju i interaktivnost. Isto tako, autor je u samom začetku nastajanja tih slikovnica istaknuo njihove evolucijske odlike koje se mogu ogledati u mediju koji koriste, novim mogućnostima koje pružaju te novim ciljevima, a koje će kasnije u nastavku rada biti pobliže objašnjene.

S obzirom na strukturu izlaganja, Majhut i Zalar (2012) dijele slikovnice na tematske i narativne. Tematske slikovnice, vidljivo iz samog naziva, sadržavale su određene teme, a njihova korist očitovala se u poučnoj naravi i realističnim ilustracijama, najčešće životinja, dječje svakodnevice i abecede (Majhut i Batinić, 2017). Narativne (pripovjedne) slikovnice, prema

¹⁴Definicija prema mrežnoj stranici *Hrvatski jezični portal* koja pruža široku rječničku bazu. URL.: <http://hjp.znanje.hr/index.php?show=search_by_id&id=e19IUBQ%3D&keyword=leporelo>

Martinović i Stričević (2011), sadrže jednu kontinuiranu priču ili nekoliko kraćih koje su često sadržajno prilagođeni tekstovi bajki.

Majhut i Batinić (2017: 317) smatraju podjelu slikovnica prema sadržaju, odnosno temama često nepreciznom i proizvoljnom zbog odsustva logičke dosljednosti koja je sadržana u postavljenom pitanju: „Kamo uvrstiti ABC slikovnicu koja prikazuje životinje?” Uz to, autori navode vremensko razdoblje kao važnu komponentu koja je utjecala na pojavu tema u slikovnicama. Ipak, Majhut i Zalar (2012) s obzirom na sadržaj, raščlanili su slikovnice na pet vrsta. Slikovnica o abecedi popularnog naziva *ABC* imale su jasnu namjenu – „prelazak s ikoničkih simbola, slika, na arbitrarne znakove, slova.” (Majhut i Batinić, 2017: 318). Slikovnice o životinjama po svojoj temi jedne su od najomiljenijih dječjih slikovnica, a ilustracije se razlikuju od realističnih prikaza do onih nerealnih. Ovakve slikovnice mogu biti i na različite načine poučne; na školski način mogu sadržavati određene činjenice ili likovi životinja mogu biti antropomorfizirani čime se prikazuju ljudske osobine pa samim time i pouka ljudske naravi (ibid.).

Ostale slikovnice, prema temi, mogu biti o svakodnevnom životu, dječjim grama ili fantastične (Majhut i Zalar, 2012). Zanimljivo, Batinić i Majhut (2000) navode statistički podatak o udjelu određenih tema u slikovnicama, ističući kako gotovo trećina njih sadrži dječju svakodnevicu.

Uz ovih pet vrsta slikovnica prema sadržaju, javljaju se još dvije vrijedne spomena: nefikcijske i problemske slikovnice. Halačev (1997: 82) definira nefikcijske slikovnice kroz njihovo osnovno obilježje, tj. „zasnivaju se na istinitim i suvremenim informacijama, jer činjenično i objektivno upoznavaju djecu sa svijetom u kojem žive.” Ovakve slikovnice imaju širi raspon publike u odnosu na prethodno spomenute, a samim time i raspon tema (uz dječju svakodnevicu i okolinu često su obuhvaćaju područja povijesti, biologije te znanosti uopće). Problemske slikovnice također su novija vrsta slikovnice čije je nastajanje omogućeno društvenim promjenama, poimanjem djeteta, prvenstveno njegove zaštite i dobrobiti. Zalar, Kovač-Prugovečki, Zalar (2009) istaknule su tri perspektive koje ih definiraju. Prva tvrdi da su problemske slikovnice one koje sadrže određenu situaciju, nepriliku u kojoj se dijete može prepoznati; druga definira takvu slikovnicu kao onu koja sadrži problem, a pritom ne daje rješenja pružajući tako prostor raznim interpretacijama i individualnom promišljanju o odgovor; treća perspektiva usmjerena je na

način predstavljanja problematike čitatelju. Sve rečeno svodi se na bitnu odrednicu, a to je brisanje tabua u svrhu pružanja pomoći djetetu.

S obzirom na sudjelovanje konzumenata, Majhut i Zalar (2012) slikovnice su podijelili na dvije kategorije: one kojima se dijete samostalno služi i one koje zahtijevaju pomoć odraslog pri korištenju. Takvo specifično čitateljstvo detaljnije je problematizirala Narančić Kovač (2015) kroz tri aspekta: specifičnu situaciju u kojoj u čitanju zajednički sudjeluju dijete i odrasla osoba, pitanje ciljnog čitatelja te pitanje sposobnosti i kompetencije djeteta-čitatelja za razumijevanje složene slikovnice. Čitanje u kojem zajednički sudjeluju dijete i odrasla osoba obuhvaća suradničku interpretaciju između njih. Kako sam događaj čitanja često uključuje odraslu osobu i dijete tako se može zaključiti da je ciljni čitatelj slikovnice također dvojna publika. Mnoge slikovnice istodobno su upućene i maloj djeci i sofisticiranoj odrasloj osobi te s njima komuniciraju na različitim razinama. S obzirom na te različite razine komunikacije, jasno je da se iskustvo odraslog čitatelja i djeteta nužno razlikuje. Iako djeca predškolske dobi nisu kompetentna za čitanje, njihova se kompetentnost očituje u načinu na koji razumiju slikovnicu i tvore vlastita značenja (Narančić Kovač, 2015).

Zadnja podjela slikovnica prema Majhut i Zalar (2012) odnosi se na likovne tehnike koje mogu biti: fotografske, lutkarske, slikovnice stvarnih dječjih crteža i crteža umjetnika te strip-slikovnice. Balić-Šimrak i Narančić Kovač (2011: 11) opširnije su navele i opisale stilove korištene za izradu ilustracija, a to su: apstraktni, stripovski, ekspresionistički, impresionistički, folklorni, naivni, realistički, nadrealistički i romantičarski stil¹⁵.

Daljnju podjelu slikovnica, s obzirom na količinu teksta dale su Novović i Popović (2017) odvojivši ih na: slikovnice bez teksta, s minimalno teksta i slikovnice na prijelazu knjige. Slikovnice bez teksta sastoje se isključivo od ilustracija kojima se pridodaje tekst govorom.

¹⁵ Za detaljniji opis stilova vidi: Balić-Šimrak, A., Narančić Kovač, S. (2011). *Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama*. Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima, 17 (66), 10-12

Šišnović (2011:9) naznačava njezinu posebnost u tome što, osim odraslih, i djeca mogu biti stvaratelji sadržaja čime se postiže „uvijek iznova oživljavanje potpuno nove priče (...)”.

Slikovnice s minimalno teksta najčešće se odnose na slikovnice o abecedi; usmjerene su na usvajanje slova i čitanja, a vizualni kod u ovom slučaju ima dominantnu ulogu (Majhut i Batinić, 2017). Osim obrazovne funkcije, ovakve slikovnice mogu apelirati na kreativnost odraslog ili djeteta u ulozi pripovjedača dajući samo riječ, ili sintagme kao poticaj priči (ibid.).

Slikovnice na prijelazu knjige Novović i Popović (2017) definirali su kao one slikovnice koje *plešu* na marginama žanrova upravo zbog povećanog udjela teksta te ističu kako je njihov sadržaj prvenstveno namijenjen djeci predškolskog uzrasta.

Svoju podjelu slikovnica na dvije temeljne skupine dali su i Diklić, Težak, Zalar (1996) prema njezinoj osnovnoj namjeni: spoznajne (poučne) i poetske (umjetničke). Slikovnice spoznajne naravi djetetu omogućuju osnovna znanja i uvide o okolini i prirodi, primjerice o godišnjim dobima, životinjama, biljkama i mnoge druge. S druge strane, slikovnice poetskog karaktera sadrže određenu radnju priče orijentirane na stvaranje ukusa, golicanje mašte i usvajanje društveno prihvatljive etike.

Vremenski odmak i tehnološki napredak pružaju presjek slikovnica s obzirom na način zapisa, odnosno tehniku korištenja za njihov nastanak. Štefančić (2000) je ukratko naveo materijale koje su ljudi u prošlosti koristili za zapise, a od tih slikovnice su nastajale na, drvenim predlošcima, papiru, plastici, a zatim raznim softverima. Prikaz razvijanja i modificiranja slikovnice do kraja 20. stoljeća opisali su Whalley (1996) i Doonan (1996) u svojim poglavljima. Prema Whalley (1996), slikovnice u 17. i 18. stoljeću podrazumijevale su uglavnom ručne postupke izrade, primjerice tehnikom drvoreza koja je bila cjenovno prihvatljiva. U 18. stoljeću korištena je i skuplja tehnika ilustriranja, graviranje, odnosno *intaglio* proces. Tim postupkom crtež se ugravirao na bakrenu ploču koja se zatim oboji tintom te stavlja u tiskarski stroj pod velikim pritiskom. Ovakav način zahtijevao je dvostruko prolaženje kroz tisak, inače bi se ilustracije i tekst morali tiskati odvojeno. S obzirom da su bakrene ploče imale kraći vijek trajanja, u 18. stoljeću koristile su se i metalne ploče zbog izdržljivosti. Ipak, autorica navodi njihov očit nedostatak, posebice zbog publike kojoj su slikovnice namijenjene, a to je ostavljanje

dojma hladnoće. Krajem 19. stoljeća za izradu slikovnica koristilo je tiskanje u boji, točnije trobojni proces, a što kvalitetniji proces dolazio je u tandemu s visokim cijenama.

Prvom polovicom 20. stoljeća slikovnica se izrađuje printanjem direktno na papir, a druga polovica tog razdoblja pruža zanimljive stilove ilustracija zahvaljujući uporabom fotografiranja (Doonan, 1996). Autorica navodi neke od tehnika korištene za izradu ilustracija slikovnica, primjerice papir-plastika, žica, tkanina i mnogi drugi predmeti; profesionalnim fotografiranjem postignut je konačni produkt kvalitetnog prikaza i trodimenzionalni efekt.

Sve navede podjele slikovnica pokazatelj su njezine važnosti, a njezini oblici, prijašnji i suvremeni, dokaz su sadržane svrhovitosti.

2.4. Funkcije slikovnica

Slikovnica, u svom najopćenitijem smislu, predstavlja višestruke stimulanse za intelektualni razvoj djeteta, a „sâmo promatranje slika, razlikovanje glavnih od sporednih motiva, uočavanje detalja, boja, oblika, povezivanje slike i teksta, komunikacija s odraslim posrednicima, samo stalno *čitanje* i fabuliranje (...)” dio su tog procesa (Majhut i Batinić, 2017: 302). Čačko (2000) kategorizirao je i opisao pet osnovnih funkcija: informacijsko-odgojnu, spoznajnu, iskustvenu, estetsku i zabavnu funkciju.

Informacijsko-odgojne funkcije podrazumijevaju omogućavanje postupno razvijanje djetetova mišljenja, odnosno misaonih operacija koji uključuju analizu, sintezu i komparaciju pojmova. Isto tako, dijete postepeno shvaća uzročno-posljedične veze između pojmova i pojava te njihovu međusobnu ovisnost koje doprinosi boljem shvaćanju svijeta i procesa unutar njega. Dobivajući odgovore, postavljene ili samo promišljene, dijete usvaja naviku traženja odgovora u knjigama čime je vrednuje kao jedan od temeljnih izvora znanja (ibid.). Majhut i Batinić (2017) naglašavaju odgojnu funkciju kao temeljnu sastavnicu svih slikovnica u onom najširem smislu te njezino uspješno zaobilaženje pedagogizacije.

Spoznajna funkcija podrazumijeva imenovanje i shvaćanje pojmova, a njezina svrha je konstruiranje (novih) znanja. Čačko (2000) je spoznajnu funkciju slikovnice opisao kao onu koja djetetu služi pri provjeravanju i uspoređivanju vlastitih spoznaja i doživljaja s onima koje slikovnica pruža.

Iskustvenu funkciju Čačko (2000: 15) opisuje u kontekstu socijalizacije djeteta, odnosno služi za „oblikovanje djeteta kao punopravnog člana ljudske zajednice”. Osim toga, autor navodi ovu funkciju izraženijom u novije doba u kojemu se generacijski jaz više ističe. Iskustvena funkcija zapravo predstavlja zamjenu za one događaje, predmete i pojave koje su djetetu nedostupne zbog okoline u kojoj odrasta. Pod time se najčešće podrazumijevaju ruralni prikazi nekadašnje svakodnevice i okoline, primjerice suživot s domaćim životinjama (ibid.).

Prema Majhut i Batinić (2017), estetsku funkciju istaknuo je *Pokret za umjetnički odgoj* krajem 19. stoljeća uvidjevši slikovnicu kao primjeren medij za njegov prijenos onim najmlađima. Osnovna svrha ove funkcije jest poticaj razvoja ukusa djeteta i stvaranja emocija (Čačko, 2000). Uz to, već sama estetika, odnosno vizualni izgled potiče djetetovo zanimanje za slikovnicu, stoga ne čudi temeljita posvećenost i tom segmentu.

Iako su sve funkcije jednako vrijedne i svrhovite, zabavna funkcija ističe se po tome što predstavlja temeljno polazište. Ukoliko nije pedagogiziranje i prisilno poučavanje, dijete će kroz igrivi element upiti sve ono esencijalno za njegov kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. Segment zabave u slikovnicama djeci je vješto prerušen u najbolju učiteljicu života (ibid.).

Uz ovih pet funkcija, Majhut i Batinić (2017: 313) navode i književno-pedagošku funkciju koja podrazumijeva uvođenje djeteta u „kulturu čitanja i kulturu slušanja” koje su dokazano povezane sa školskim uspjehom. Autori slikovnicu, ovisno o njezinom sadržaju, shvaćaju kao izvorišnu točku, a ujedno i prijelazni most, drugim literarnim djelima koje će dijete čitati. S ovom funkcijom povezana je i govorno-jezična čije se djelovanje odnosi na predčitalačku vještinu, postupnog razvijanja senzibiliteta za smisao i značajke pisanog jezika. Matulka (2008) smatra da je rano izlaganje (narrativne) slikovnice djeci način usvajanja

predčitalačke i vizualne pismenosti, a koje se očituju u nekoliko elemenata. Prvi se odnosi na *vokabular (vocabulary)* koji djeca usvajaju pomoću slikovnice koji od rođenja do polaska djeteta u školu može sadržavati oko četiri tisuće riječi. Drugi element, *tiskovna osviještenost (print awareness)* predstavlja razumijevanje i prepoznavanje općenitih pravila pisanja, primjerice pisanje (čitanje) s lijeve strane na desnu. Treći segment odnosi se na *pripovjedačku vještinu (narrative skill)* koja se definira kao sposobnost razumijevanja i prepričavanja priča. U kontekstu korištenja slikovnica, djeca ih mogu “čitati” koristeći prethodno stečena znanja i upamćenih vizualnih znakova. Četvrti element, *čitalačka motiviranost (print motivation)* označava izražavanje zanimanja za knjige i uživanje u njihovom korištenju; u početku to se očituje u igri s knjigama, odnosno slikovnicama, pretvaranju čitanja i pisanja. *Grafemska osviještenost (letter knowledge)* podrazumijeva razlikovanje grafema (slova), poznavanje njihovih naziva i izgovora. Posljednji element prema autorici, *fonološka osviještenost (phonological awareness)* označava sposobnost slušne i oralne manipulacije glasovima koja se može razvijati na zanimljiv način uz slikovnicu (Matulka, 2008).

Slikovnica nije izgubila svoje funkcije prelaskom u nove medije i načine zapisivanja, već ih je dodatno proširila pružajući tako nove mogućnosti reprodukcije i interakcije s vlastitim sadržajem.

3. Digitalna književnost

Ulaskom u 21. stoljeće ljudska potreba za kvalitetnom produkcijom književnih djela nije jenjavala, a strelovit tehnološki napredak uzrok je njezine neprekidne modifikacije. O'Sullivan (2019:v) citirao je N. K. Hayles (2008) i njezino poimanje elektroničke (a time i digitalne) književnosti koja „testira granice književnoga i izaziva nas da preispitamo svoje pretpostavke o tome što književnost može učiniti i biti.” Zahvaljujući napretku tehnologije, imamo priliku promatrati rapidne transformacije književnosti u sasvim novim oblicima.

Početak rečenog nalazimo u razdoblju industrijalizacije započete u 19. stoljeću i pojave masovnih medija u 20. stoljeću koji su bili uvertira nastanka suvremene digitalne revolucije. Ona podrazumijeva razvoj medija, odnosno njegov drugačiji oblik i ulogu koje nameće današnje društvo. Medij više ne predstavlja samo sredstvo komunikacije i prijenosa informacije; knjige, tisak, radio, televizija i internet poprimaju i novu društvenu ulogu (Težak i Gabelica, 2015). Digitalni mediji predstavljaju nove funkcije i značajke koje je omogućio tehnološki razvoj. Lister, Dovey, Giddings i dr. (2009) navodi kako se pod pojmom digitalnih, odnosno novih medija podrazumijeva i pojava novih žanrova i formi, edukativnih i/ili zabavnih igara, međuodnos korisnika tehnologije i tehnologije kao pružatelja usluge, prividne stvarnosti i različite simulacije te brojne druge mogućnosti (prema Težak i Gabelica, 2015). Bitna osobina digitalnih medija jest njihova mogućnost interaktivnosti i višemodalnost (ibid.).

Važno je napomenuti kompleksnost pojma *interaktivnost* koji je, zbog specifičnosti forme slikovnice, prisutan i u onom klasičnom obliku.

Majhut i Batinić (2017) prepoznali su interaktivnost u slikovnicama koje su ukomponirale aktivnosti namijenjene djeci, primjerice slikanje, crtanje ili izrezivanje. Narančić Kovač (2015) je ukazala na interaktivnost slikovnice već u njezinoj složenoj pripovjednoj strukturi koja se sastoji od tekstualnog i vizualnog kôda. Ta odlika manifestira se u odabiru redoslijeda čitanja svih sastavnica koje slikovnica nudi. Na taj način, (određene) slikovnice omogućuju nelinearno

čitanje, suprotno ostalim književnim vrstama, čime postižu zavidnu razinu interaktivnosti čak u usporedbi s onim digitalnim. Interaktivnost u kontekstu digitalnih medija, ugrubo rečeno, podrazumijeva aktivnu komunikaciju između korisnika i medija u kojoj se postiže dojam kontrole. (Težak i Gabelica, 2015). Pojam je definirala i Batarelo Kokić (2015), pozivajući se na Spiru Kioussisa, a prema kojoj interaktivnosti predstavlja i iskustvo simulacije komunikacije sudionika, vremenski usklađeno ili nepodudarno.

Druga osobina digitalnih medija, višemodalnost, označava neraskidiv spoj slike, zvuka i teksta. Težak i Gabelica (2015: 857) raščlanjuju slikovne sastavnice na one statične (ilustracije ili fotografije) i dinamične (animirani ili filmski isječci). Pisani tekst predstavlja jezičnu sastavnicu koja može biti i/ ili govor. Višemodalnost se može definirati i kao „jednostavno suprotstavljanje različitih načina rada, pisanja, izgleda, glazbe, geste, govora, pokretne slike, zvučnog zapisa i 3D objekata” (Kress, 2010: 79 u O’Sullivan, 2019: 50).

Zbog svoje specifičnosti, korištenje digitalnih medija zahtjeva prilagodbu korisnika i čitatelja. Grosman (2013) navodi neizbježnu promjenu u načinu čitanja elektroničkih/ digitalnih oblika zbog načina procesuiranja takve vrste teksta. Karakteristika tradicionalnih tekstova je njihova linearnost. Tekst se čita od početka do kraja; ima jasan redoslijed i strukturu. Kod digitalnih tekstova naglasak je na nelinearnosti. Njihov redoslijed nije određen, već postoje različite mogućnosti kako se priča može odvijati. Sadržaj se može početi čitati s bilo kojeg djela teksta i završiti ga u trenutku kada korisnik odluči prekinuti čitanje. Važno je ovladati ovakvom vrstom medija i pismenošću jer ona predstavlja temelj suvremenog odgoja i obrazovanja (Težak i Gabelica, 2015). Jedna od mogućih definicija medijske pismenosti podrazumijeva „komunikacijske i prezentacijske vještine, osnove vizualnih komunikacija, kompetencije prikupljanja i obrade informacija, njihove kritičke analize i korištenje društvenih mreža.“ (Čižmar i Obrenović, 2013 u Težak i Gabelica, 2015: 857).

Kao i mnoga druga područja, književnost je započela svoju prilagodbu u novom dobu na dva načina: kao prijepisi iz tiska u digitalni oblik i nastanak književnih djela isključivo za računalnu uporabu (Težak i Gabelica, 2015). Potonje je upravo ono što nazivamo digitalnom ili elektroničnom književnošću. Suvremenost tog oblika obuhvaćen je definicijom: „Knjiga više

nije fizički predmet. Knjiga je ono što knjiga radi..(...)" čime je fokus stavljen na njezin sadržaj i formu, a ne fizički predmet i opipljiv proizvod (Cope, 2001:6 – 7 u Batarelo Kokić, 2015: 379). Digitalna književnost sastoji se od više žanrova, a to su: „hipertekstualna književnost; mrežna književnost; interaktivna književnost; prostorne naracije, naracije povezane s mjestom; instalacijska djela, generativna umjetnost; djela u kodu i Flash poezija.“ (Hayles, 2007 u Težak i Gabelica, 2015: 859). Podjelu digitalne književnosti¹⁶ dao je i Rettberg koja je vremenskim odmakom uključila i neke nove oblike (2019: 14 – 15): hipertekstualna fikcija i poezija, na i izvan interneta; kinetička poezija prikazana u Flash-u¹⁷ i drugim platforma; računalno stvorena umjetnička instalacija koja traži gledatelja da je čitaju ili ima neke druge literarne aspekte; konverzijski znakovi poznatiji kao *chatterbots*¹⁸; interaktivna fikcija; književne aplikacije; novele u obliku elektroničke pošte, kratkih tekstualnih poruka putem mobitela (SMS) ili blogova; pjesme i priče računalno generirane, interaktivno ili na temelju parametra danih na početku korištenja; projekti zajedničkog pisanja koji omogućuju čitateljima sudjelovanje u stvaranju nekog djela; internetski književni performansi koji razvijaju nove načine pisanja. Rettberg (2019) zaključuje da ovo nije konačna kategorizacija digitalne književnosti, već služi kao popisivanje onih postojećih i kao poticaj za razvoj novih.

Ljepota digitalne književnosti leži u sposobnosti brzog apsorpiranja njezinih oblika i žanrova u one nove, a da pritom ne nestaju prijašnji. Razvijajući se usporedno s tehnologijom, digitalna književnost otvorila je vrata inovacija platformi i oblika, a da oni prethodno upotrebljavani još nisu iscrpno istraženi i iskorišteni (ibid.). Paleta mogućnosti koje nudi ovakav hibrid književnosti i tehnologije vremenom se umnožava više nego ikad prije u povijesti. Digitalna književnost pronašla je svoje utočište i saveznike ponajprije u dječjoj publici zbog njihove sve ranije izloženosti digitalnim medijima.

¹⁶ Scott Rettberg, znanstvenik je koji aktivno proučava elektroničku književnost i suosnivač ELO (Electronic Literature Organization), preferira i koristi termin *elektronička književnost* iz 1990ih godina; iako taj naziv u suštini podrazumijeva uređaje koji se napajaju električnom energijom, Rettberg ga smatra prihvatljivo općenitim jer je imao mogućnost uključiti žanrove koji su tek nastajali, a i one koji su danas u začetku.

¹⁷ Računalni program za izradu vizualnog interaktivnog sadržaja.

¹⁸ Chatterbot je knjižnica u programskom jeziku Python koja olakšava generiranje automatiziranih odgovora na korisnikove upite.

3.1. Digitalna dječja književnost

Klasifikacija dječje književnosti još uvijek nailazi na prepreke zbog različitih kriterija prema kojima se definira. Javlja se problem kriterija namjene, razlikovanje dječje književnosti od književnosti za mlade i sl. No zato možemo definirati vrste dječje književnosti, a prema Crnković i Težak to su: „slikovnica, dječja poezija, priča, dječji roman ili roman o djetinjstvu, (...) basne, roman o životinjama, avanturistički ili pustolovni roman, historijski roman ili povijesni roman, znanstvena fantastika, putopisi i biografska djela.“ (2002: 14).

Digitalna dječja književnost obuhvaća djela dječje književnosti, ali koja su ujedno definirana i medijem na kojem su nastala jer sam medij postaje dijelom sadržaja. Stoga, Težak i Gabelica (2015: 860) kao glavnu odrednicu u klasifikaciji digitalne dječje književnosti navode „zastupljenost književnog teksta u odnosu na druge medijske objekte“. Prema autoricama, postoje tri podjele. Prvu skupinu čine „digitalna djela koja književnost koriste paratekstualno“ (ibid.); ovu skupinu čine ona književna djela kojima je tekst samo polazni motiv, a glavna im je funkcija zabava. To mogu biti razne igre namijenjene za rad na računalu, webu ili mobilnim uređajima te mogu poslužiti kao motivacijsko sredstvo čitanja književnih djela. Drugu skupinu čine „digitalna djela koja književnost koriste kao svoje uporište“ (ibid.); u ovu skupinu pripadaju interaktivna djela. Ona u sebi sadrže kombinaciju slike, zvuka, teksta i mogućnost istraživanja određenih dijelova. Na taj način, uz aktivno istraživanje priče i nekih drugih elemenata (primjerice kostimografije, scenografije, melodije), djeca istovremeno razvijaju digitalnu i literarnu pismenost. Treća skupina podrazumijeva „digitalna djela koja proširuju književno djelo“ (ibid. 861). Ova skupina obuhvaća hipertekstualna djela i vizualne romane. Riječ je o djelima koja polazišnu priču šire, nadopunjuju i tako omogućavaju njihovo nepredvidivo istraživanje. Slično hipertekstualnom djelu, postoji i vizualni roman. Karakteristika takvog digitalnog djela je izražena interaktivnost koja nudi pregršt opcija u donošenju odluka, nekoliko varijanta krajeva i dinamičnu, promjenjivu pripovjedačku tehniku.

Uz opisano, svoju podjelu digitalne književnosti za djecu i adolescente prikazao je i Unsworth (2006: 69): elektroničke priče za početne čitatelje (*e-stories for early readers*) obuhvaćaju tekstove koji koriste kombinaciju zvučnog zapisa i mrežnih poveznica, a time olakšavaju dešifriranje pisanog teksta za djecu; linearne elektroničke priče (*linear e-narratives*) zapravo su izgledom iste kao i knjige, a razlika se očituje u tome što su prikazane na računalnom zaslonu; elektroničke priče i interaktivni kontekst (*e-narratives and interactive story contexts*) skupina je vrlo slična prethodno spomenutoj, ali sadrži dodatne informacije o priči, likovima i drugim elementima kojima je moguće pristupiti u bilo kojem trenutku; hipertekstualne priče (*hypertext narratives*) koriste različite mrežne poveznice, a primarni fokus je na sadržaju teksta; hipermedijske priče (*hypermedia narratives*) koriste mrežne poveznice koje uključuju kombiniranje teksta i slike. Uz navedene i opisane kategorije, Unsworth (2006) smatra da se ovoj sistematizaciji trebaju pridružiti određene vrste videoigara, odnosno elektroničke igre pripovijedanja i elektroničke stripove.

Iz navedenoga se može zaključiti kako digitalna dječja književnost pruža bogatu platformu za nastanak sadržajno i konceptualno različitih djela. U procesu njezina razvoja možda se postavilo pitanje: predstavljaju li digitalni oblici književnosti manu ili prednost u kontekstu razvoja čitateljskih navika? S rastućim promjenama u svijetu, nemoguće je očekivati da se književnost neće razvijati, ali potrebno je osvijestiti kako i njezin digitalni oblik zahtijeva određene kriterije kvalitete. Nedostatak objektivnog ocjenjivanja i propitivanja digitalne dječje književnosti oživljava frazu *ostaviti na milost i nemilost* u kapitalistički orijentiranom tržištu. Suvremene slikovnice, uz druge dječje vrste, ne smiju podleći osrednjoj masovnoj proizvodnji jer bi time izgubile svu onu prethodno opisano važnost i svrhovitost.

3.2. Digitalna slikovnica

Slikovnica se, poput drugih književnih vrsta, razvijala postepeno pa je tako njezina preobrazba i u digitalni oblik zahtijevala određenu stupnjevitost (Štefančić, 2000). Prije onog što možemo nazvati digitalnom slikovnicom, prethodili su njezini hibridi od kojih su neki i danas prisutni i korišteni.

Iako Štefančić (2000) početkom 21. stoljeća izjednačuje pojmove multimedijalnoga i elektroničkoga (u kontekstu ovoga rada i pojam digitalnoga), važno je napomenuti da postojanje multimedije nije uvjetovano pojavom računala, računalnih programa ili digitalnih oblika. S obzirom da obuhvaća istovremeno korištenje više neovisnih medija (zvučne i video sastavnice), a takve karakteristike možemo primijetiti i u filmu ili kazalištu (Težak i Gabelica 2015). Uzimajući rečeno kao polazišnu točku, prethodnica, a i poveznica digitalnih slikovnica može biti multimedijalna slikovnica koja se sastoji od tiskanog oblika kojemu je pridružen CD/DVD s popratnim sadržajem.

O hibridnim slikovnicama, na granici gdje se spajaju tradicionalna slikovnica i digitalni mediji pisala je i Gabelica (2018) konstatirajući kako ova skupina obuhvaća djela izražene hipermedijacije, ali linearno povezanih informacija. Najčešće uključuje tradicionalne slikovnice čije se mogućnosti proširuju pomoću digitalnog medija, primjerice dodavanja animacija ili igrivih elemenata. Autorica navodi dvije grupacije ovakvih hibridnih slikovnica s obzirom na vrstu korištene tehnologije: OppTalks i Augmented Reality. OppTalk tehnologija, istoimene tvrtke, izrađuje različite slikovnice i igračke koje, postavljene na određen položaj u slikovnici, reproducira zvuk; zbog načina korištenja i funkcionalnosti primjerena je za usvajanje novih sadržaja. Augmented Reality, u prijevodu proširena stvarnost, tehnologija je koja omogućuje tradicionalno korištenje slikovnica, ali svoje mogućnosti proširuje korištenjem kamere i tako uspješno reproducira animacije. Suprotno potonjoj tehnologiji, ovim slikovnicama primarna je zabavna funkcija, ali nudi kvalitetnije priče i ilustracije (ibid.).

Yokota i Teale (2014: 577) digitalnu slikovnicu prvenstveno vide kao „najuzbudljiviju inovaciju u dječjoj književnosti, ali i najstrašnijom.” Epitet *najuzbudljivija* dodijeljena joj je zbog novih mogućnosti i iskustava koje pruža korisniku, i u umjetničkom i književnom aspektu. Doživljaj *strašnoga* pripisuje se rascjepu između onoga što se može postići korištenjem novih tehnologija i onoga što trenutno znamo i razumijemo. Ograničenost razumijevanja ovog oblika književnosti obuhvaća ona najvažnija područja – razvoj dječje pismenosti i (pred)čitalačkih vještina u razdoblju od četiri do osam godina starosti djeteta (ibid.). Ipak, modifikacija slikovnice je neminovna konstanta, a njezinom razumijevanju i definiranju svakako pomaže kategoriziranje i pojašnjavanje mogućih i do sada znanih oblika te istraživanja.

Gabelica (2018) definira digitalnu slikovnicu kao onaj oblik koji, nadograđujući se na prethodni klasični, sadrži nove elemente zahvaljujući mediju kojega koristi. Klasična (tiskana) slikovnica sastoji se od pripovjednog diskursa ostvarenog pomoću jezičnog i slikovnog elementa, a digitalna, uz potonje, sadrži i slušni, odnosno zvučni diskurs. Kombinacijom glazbe, zvučnih efekata i glasa pripovjedača, postiže se šira dimenzija pripovjednog djela što rezultira većom uživiljenošću u slikovnicu i doživljajem priče. U digitalnim djelima za djecu zvučni diskurs može se pojaviti dvojako. Zvuk istovremeno može pripadati zvučnom i jezičnom diskursu, kada je riječ o govoru pripovjedača, dok kombinaciju zvučnog i slikovnog diskursa čine popratni zvučni efekti neke radnje (ibid.). Poput zvučnog, interaktivnost u digitalnim slikovnicama može biti dio jezičnog ili slikovnog diskursa. Interaktivnost koja je vezana uz tekst ili govor, dio je jezičnog diskursa, a ona vezana uz radnje na slici, primjerice klikanje, povlačenje miša i sl. pripada slikovnom diskursu. Prema Gabelica (2018: 107) takvi „dobro osmišljeni interaktivni elementi postaju katalizatori priče – proširuju i nadopunjuju određene diskurse.” Poput tiskanih, digitalne slikovnice također sadrže određene značajke, a to su: „vremenska pozicija, odmak, redosljed, brzina i učestalost, kategorija pripovjedača i gledišta, tj. pripovjedne perspektive” (Narančić Kovač, 2011, u Gabelica, 2018: 106).

U digitalnom obliku, kao i onom tradicionalnom, slikovnica se ističe svojom kompleksnom strukturom te punim pravom pripada onome što zovemo ergodička književnost. Pojam ergodičnost (eng. *ergodic*) satkan je od dviju starogrčkih riječi, *ἔργον* i *ὁδός*, odnosno

posao i put, a široko prihvaćen postaje razvojem računalnih igara (Landow, 2006). Iako se ovaj pojam koristi u kontekstu hiperteksta, hipermedija i kiberteksta, valja se podsjetiti da i najosnovniji oblik slikovnice sadrži dva pripovjedna diskursa, likovni i književni, što je čini nelinearnim djelom a samim time i ergodičkim (Eskelinen, 2012). U kontekstu digitalnih medija, Aarseth, umjesto korištenja izraza *interaktivno*, smatra *ergodično* prikladnijim jer je i mogućnost pruženog odabira ipak ograničena (ibid.). Prema Eskelinen (2012), razlika ergodičkog u tiskanim i digitalnim slikovnicama svodi se na element prijelazne funkcije upravljanja; u tiskanim slikovnicama čitatelj ima apsolutnu kontrolu nad svojim postupcima korištenja slikovnice (tumačenje slike i teksta, redoslijed i dr.), dok u digitalnim slikovnicama korisnikova uloga upravljanja ograničena je i određena računalnim algoritmima, kao što to biva u MUD-u¹⁹.

Prema Batarelo (2015), istražujući digitalne slikovnice, određeni autori bili su usmjereni na proučavanje njihova razvoja. Iako su digitalne slikovnice definirane u istom kontekstu kao i digitalna književnost²⁰ Yokota i Teale (2014: 578) grupirali su ih u četiri kategorije prema njihovom postepenom razvoju: skeniranje cijele tiskane slikovnice; pretvaranje slikovnice u filmski oblik; mijenjanje oblika slikovnice dodavanjem sastavnica karakterističnih za digitalni svijet; dodavanje interaktivnih sastavnica, uključujući igre, koje proširuju priču slikovnice. *Skeniranje cijele slikovnice* je najjednostavnija verzija digitalne slikovnice čiji je cilj njezino postavljanje na Internet ili neke druge elektroničke uređaje. Yokota i Teale (2014) navode International Children's Digital Library (ICDL)²¹ platformu koja prikuplja diljem svijeta takve slikovnice, ali i ostale književne vrste te pruža besplatan pristup posjetiteljima. S obzirom da platforma slikovnice skenira u cijelosti, slikovnice zadržavaju svoju izvornu umjetničku vrijednost i izgled. Spomenimo, ipak, da neki autori (v. Težak i Gabelica, 2015; Gabelica, 2018) ove vrste slikovnica nazivaju tek digitaliziranim slikovnicama jer su ta djela nastala u tradiciji tiska, odnosno, od svojih se tiskanih prethodnica razlikuju samo po mediju na kojem se reproduciraju (knjizi, odnosno računalnom zaslonu).

¹⁹ MUD je akronim za *Multi-User Dungeons-a*, a odnosi se na računalni tekst ili igre virtualne stvarnosti u kojoj sudjeluje i komunicira više korisnika istovremeno, međusobno, ali i s likovima računalno kontroliranih.

²⁰ Vidi poglavlje *Digitalna književnost*, str. 18.

²¹ U prijevodu: Međunarodna dječja digitalna knjižnica.

Pretvaranje slikovnice u filmski oblik drugi je oblik digitalnih slikovnica koje proširuju svoj sadržaj zapisan na CD-ROM-u (prijenosni medij za spremanje podataka u digitalnom obliku), a koji se očitava na računalnom zaslonu. Yokota i Teale (2014) kao primjer ovakvih slikovnica naveli su mogućnosti korištenja zvučnog diskursa za ulogu pripovjedača priče i animaciju ilustracija koje se nadopunjuju uz zvučne efekte. Suprotno tiskanim slikovnicama, u ovom digitalnom obliku autor odabire gdje, kako i koliko dugo će se usmjeravati pažnja pruženom sadržaju slikovnice.

Mijenjanje oblika slikovnice dodavanjem sastavnica karakterističnih za digitalni svijet je vrsta slikovnica koje su iskoristile prednosti digitalne tehnologije nedostupne onim tiskanim. Yokota i Teale (2014: 579) konstatiraju kako su ove digitalne slikovnice, posebice u prvom desetljeću ovoga stoljeća, imale određene karakteristike: izmijenjen i standardizirani font te položaj teksta; dodavanje zvučnog zapisa teksta, odnosno slušanje pripovjedača; dodavanje zvučnih efekata i glazbene melodije; dodavanje tzv. vrućih točaka²². Potonja značajka posebice je zanimljiva zbog vlastitog napretka. U početku, u slikovnicama je bilo moguće samo *oživljavanje* određenih elemenata, odnosno klikom miša na označen prostor uključio bi se zvuk, pokrenula animacija ili istovremeno oboje navedeno. Yokota i Teale (2014) najnovije mogućnosti vežu uz pojavu tablet uređaja i operativnog sustava iOS. Postiže se lakša manipulacija predmetima na zaslonu; umjesto klikom ili prelaskom miša, dovoljan je dodir ruke, odnosno prsta za kontrolu predmeta na zaslonu. Zbog načina i razine interaktivnosti koje nude, ovakve digitalne slikovnice primjer su pravog produkta digitalnog svijeta (ibid.).

Dodavanje interaktivnih sastavnica, uključujući igre, koje proširuju priču slikovnice osmišljene su posljednjih nekoliko godina, a najčešće sadrže zagonetke, mogućnosti bojanja ili crtanja i vrste slagalica. Yokota i Teale (2014), zbog količine takvih slikovnica na tržištu, smatraju potrebnim razvijanje kritičkog promišljanja o sadržajima koji se nude te uspostavljanje univerzalnih kriterija kako bi se unaprijedila kvaliteta istih.

Od prve slikovnice stvorene pomoću digitalnih medija, „Mr. Lunch Takes a Plane Ride” iz 1993. godine autora J. otto Seibolda (Matulka, 2008), osmišljeni su mnogi alati i programi za

²² U ovom kontekstu, fraza označava područje na računalnom zaslonu koje klikom miša aktivira određenu funkciju, najčešće sliku ili tekst koji imaju ulogu i mrežne poveznice.

izradu digitalnih slikovnica te platforme za njihovo objedinjavanje. Glede digitalnih ilustracija, Matulka (2008) navodi pojavu softvera kao što su Adobe PhotoShop i Adobe Illustrator²³. Microsoft Powerpoint, Twain, Book Creator i Genially su programi koji se često koriste za izradu digitalnih slikovnica. Također, osmišljen je i grafički tablet, računalni uređaj koji sadrži elektroničku olovku za zapisivanje (eng. *stylus*) pomoću kojeg se crteži istodobno prenose na računalni zaslon (ibid). Vrijedno spomena je svakako i dječja izdavačka kuća *Nosy Crow*²⁴ koji, osim tradicionalnih književnih žanrova, sadrži i one digitalne. Posebno su zanimljive slikovnice u formatu aplikacija za iOS platforme jer su prepoznate kao kvalitetan spoj tehnologije i sadržaja, najčešće preuzete bajke (primjerice: *Snow White*, *The Three Little Pigs*, *Little Red Riding Hood* i dr.). Hrvatska izdavačka kuća digitalnih knjiga, *Bulaja naklada*²⁵ međunarodno je priznata te zaslužno može parirati i konkurirati onim svjetskim, poput prethodno spomenute (Gabelica, 2015). S obzirom na rasprostranjenost kvalitetnih digitalnih slikovnica diljem svijeta, iznimno je korisna platforma ICDL (*International Children's Digital Library*)²⁶ čiji je slogan "knjižnica za djecu svijeta" (Matulka, 2008: 92). Prema najnovijim podacima, ICDL sadrži 4619 knjiga na 59 jezika od kojih su njih 24 na hrvatskome.

²³ Oba softvera stvorila je američka tvrtka Adobe Systems Incorporated.

²⁴ Detaljnije o sadržajima Nosy Crowna možete saznati na službenoj stranici. URL: <<https://nosycrow.com/about-us/>>

²⁵ Detaljnije o sadržajima Bulaja naklade možete saznati na službenoj stranici. URL: <<http://www.bulaja.hr/izdanja.htm>>

²⁶ Detaljnije o sadržajima Međunarodne dječje digitalne knjižnice možete saznati na službenoj stranici. URL: <<http://en.childrenslibrary.org/>>

4. Izrada digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Simbioza tehnologije i književnosti kakvu imamo prilike proučavati i koristiti pružaju mogućnost osobnog napretka, ali i obvezu educiranja budućih odgojitelja. Kvalitetne digitalne slikovnice svakako pripadaju toj skupini djela. Slunjski, Vujičić i sur. (2014) naglasili su nužnost cjeloživotnog učenja i stalna usavršavanja odgojitelja izdajući Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Između ostalog, dokument obuhvaća osam kompetencija od kojih je jedna *digitalna kompetencija*. Njome je obuhvaćeno odgojiteljevo i djetetovo korištenje tehnologije, a može imati ulogu u spoznajnom razvoju djeteta, dokumentiranju aktivnosti te pomoć u planiranju odgojno-obrazovnih procesa (ibid.). Te kompetencije obuhvaćaju i korištenje digitalnih slikovnica. Iako prisutne na globalnoj razini, hrvatske digitalne slikovnice sporo se razvijaju (Gabelica, 2015).

Iz svega rečenoga, proizašla je intrinzična motivacija i cilj rada: vlastita izrada digitalne slikovnice namijenjena djeci predškolskog uzrasta. Slikovnica „Lisice u svijetu” sadrži sve elemente prethodno opisane i spomenute: isprepletenost likovnog, jezičnog i zvučnog diskursa s određenim interaktivnim dijelovima. Ovu slikovnicu nemoguće je ukalupiti i definirati jednom vrstom jer predstavlja spoj digitalne, tematske i nefikcijske slikovnice kombiniranih likovnih tehnika (fotografije i crtež umjetnika, odnosno autora) koja zahtijeva pomoć odraslog pri korištenju. Slikovnica se sastoji od trideset i jednog slajda, a karakterizira je nelinearnost korištenja. Glavni lik je lisac Malac koji putuje svijetom, a obilazeći svih sedam kontinenata upoznaje različite vrste lisica i druge vrste životinja.

4.1. Postupak izrade

Prvi korak izrade bio je osmišljavanje priče. Odabrala sam temu *put oko svijeta* koja je zanimljiva, općenita i pruža mnoge mogućnosti nadograđivanja u radu s djecom. Odlučila sam glavnog lika slikovnice učiniti lisicu jer sam istraživanjem otkrila da na gotovom svakom

kontinentu postoji predstavnik drugačije vrste (osim na Antarktici). Zatim sam u priču ubacila tri mjesta “račvanja”, odnosno mjesto mogućnosti odabira puta kojim čitatelj/slušatelj želi nastaviti, kao i mogućnost odabira kontinenta i kojim redoslijedom će ih istraživati. Time je slikovnica zadovoljila uvjet hipertekstualnosti. Drugi korak bio je oslikavanje tehnikom tempera likove životinja kojem sam potom fotografirala mobitelom i pomoću mobilne aplikacije Polish učinila ih transparentnim, odnosno PNG (*Portable Network Graphics*) formatom. Za pozadine slajdova i druge slike odabrala sam fotografije s besplatnih platformi (Pngtree²⁷, Unsplash²⁸ i Pexels²⁹). Treći korak u stvaranju digitalne slikovnice bio je osmišljavanje scenarija, odnosno izgleda stranica slikovnice i pripadajućeg teksta. Osmišljen tekst u stihovima ostvaruje se putem zvučnog diskursa kako ne bi prevladavao nad ilustracijama. Kako bi korisnik postigao još veću uživiljenost u slikovnicu, uz suglasnost i pristanak posuđeni su glasovi četiri osobe. Na platformama Freesound³⁰ i SoundBible³¹ preuzela sam zvukove i šumove koje sam uređivala pomoću alata Audacity³². Uređivanje se najčešće sastojalo od korištenja efekata *Fade In* i *Fade Out* (postupno pojačavanje i stišavanje zvučnog signala) te *Amplify* (povećanje volumena). Radi kvalitetnijeg doživljaja ove slikovnice, pomoću računalnog programa Adobe Photoshop određene ilustracije pretvorila sam u GIF (*Graphics Interchange Format*). Tehnikom izrezivanja slike izolirani su pojedini dijelovi tijela lika i zatim zasebno animirani na vremenskoj osi. Animacija traje otprilike dvije sekunde i ponavlja se u beskonačnost čime je dobiven privid kontinuiranog kretanja. Četvrti korak bio je odabir programa *PowerPoint* za izvođenje ove slikovnice. Osim što je besplatan i jednostavan za korištenje, sadrži potrebne opcije koje omogućuju interaktivnost, a to su poveznice, tj. hiperlinkovi i okidači (eng. trigger). Upravo poveznicama postigla se opcija hiperteksta; korisnik upravlja sadržajem slikovnice birajući tijekom priče, proučava skrivene zvukove i slike. Okidači pak omogućavaju povezivanje dva elementa, primjerice sliku i tekst ili sliku i zvuk i sl. Okidače možemo primijetiti tako što se ikona strelice pretvori u ikonu ruke. Posljednji, peti korak bio je maknuti kvačice „On Mouse Click” pod

²⁷ Službenu mrežnu stranicu *Pngtree* možete pogledati na URL: <https://pngtree.com/so>

²⁸ Službenu mrežnu stranicu *Unsplash* možete pogledati na URL: <https://unsplash.com/>

²⁹ Službenu mrežnu stranicu *Pexels* možete pogledati na URL: <https://www.pexels.com/>

³⁰ Službenu mrežnu stranicu *Freesound* možete pogledati na URL: <https://freesound.org/>

³¹ Službenu mrežnu stranicu možete pogledati na URL: <http://soundbible.com/>

³² Audacity je besplatan digitalan uređivač i snimač zvuka dostupan za gotovo sve operativne sustave.

opcijom *Transitions* kako bi se izbjeglo listanje klikom miša. U nastavku rada bit će detaljnije opisani ovi nabrojani elementi te njihov međuodnos.



Slika 1. Naslovna stranica digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Naslovna stranica ove slikovnice sastoji se od GIF-a Zemlje, zvučnog zapisa koji govori naslov slikovnice i automatski se pokreće otvaranjem slikovnice, a interaktivna stavka očituje se klikom na lika lisice koji zatim proizvodi zvuk smijeha. Klikom na strelicu u donjem desnom kutu korisnik prelazi na iduću stranicu slikovnice³³.

³³Ova ikona strelice ima uvijek istu ulogu i ponavlja se na gotovo svakom slajdu stoga se neće spominjati u daljnjim prikazima i opisima interaktivnosti.



Slika 2. Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Dolaskom na ovaj slajd automatski se pokreće zvučni zapis obraćanja glavnog lika korisniku: „–Svima vama velik pozdrav šaljem! / Ja, dječarac lisac, na dug put se dajem. / Znan sam kao Crveni Malac, pravi europski zgubidanac. / Jedna želja davno mi se utkala u misli. / Da putujući kontinentima posjetim druge lise i lije. / Evo, spreman sam za avanturu/ krećem na put oko svijeta i srce mi se toplo smije.”

Ilustracija lika Malca obrađena je u Photoshopu i pretvorena u GIF stoga povećava osjećaj uživanja (maše desnom šapom u znak pozdrava). Klikom na fotografiju ptica pokreće se zvučni zapis cvrkutanja.



Slika 3. Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Dolaskom na ovaj slajd pojavljuje se mogućnost odabira tijeka priče. Svaki od ovih kontinenata sadrži poveznicu koja lika Malca i korisnika upućuje upravo na željeno mjesto. Klikom na lika Malca pokreće se zvučni zapis njegovog monologa: „–Zaista je velik ovaj svijet! / Eh, da sam barem ptica / dovoljan bi bio pokoji let. / Ipak, uzdam se u svoje hitre noge / na njima sam prošao šume mnoge. / A ti mi, molim te, pomoz i odabrati / što vidjeti i kamo krenuti.”

Klikom na ilustraciju kućice u lijevom kutu poveznica vodi na posljednju stranicu interakcije glavnog lika s korisnikom, a koja zatim vodi na prikaz koji označava službeni kraj.



Slika 4. Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

S obzirom da je digitalna slikovnica nelinearnog karaktera, postojala je mogućnost odabira drugog kontinenta i proizvoljan nastavak priče. Klikom na kontinent *Azija*, poveznica korisnika vodi na ovaj slajd. Automatski se pokreće zvučni zapis kineske melodije koja bez prestanka svira, a lik Malca pretvoren je u GIF čime je postignuta animacija hoda. Osim strelice u desnom kutu koju je potrebno kliknuti kako bi se nastavila priča, namjerno nijedan drugi segment nije interaktivan. Zamisao je da ovaj prikaz može biti pozadina koju korisnik može ispuniti vlastitom pričom, znanjem ili aktivnošću.



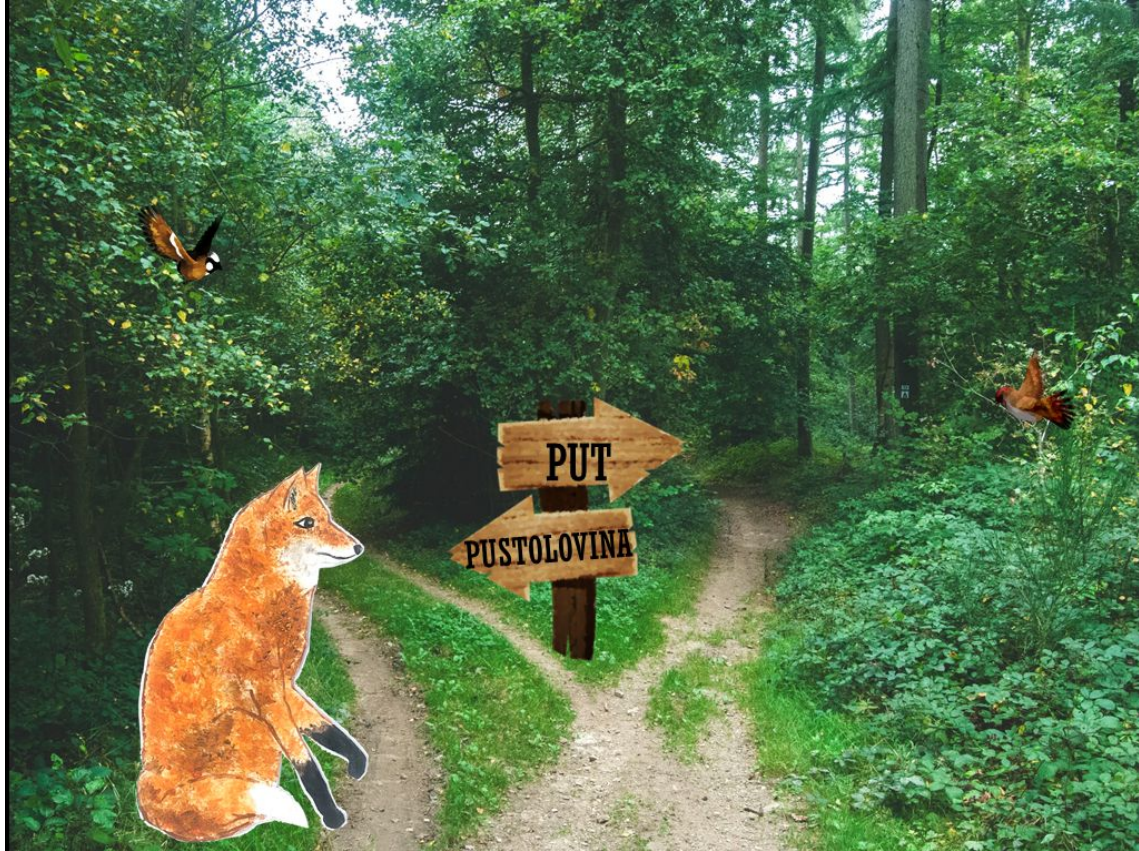
Slika 5. Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Dolaskom na ovaj slajd, automatski se pokreće dijalog glavnog lika i azijske lisice.

Lik Malca: „Dobar dan, moje susjedice, / azijske sestrice! / Prave lunjalice i često skrivene u stepi / a je li vam vruće ljeti?”

Lik azijske lisice: „Oho, Crveni Malče / Prikrao si nam se kao kakvo malo mače! / Meko i lijepo krzno / štiti nas i zimi i ljeti / Love nas krivolovci / stalno smo im na meti! / Zato se jadne po cijele dane krijemo.”

Klikom na lika Malca pomiče se lepeza pokretom hlađenja, klikom na srednji lik lisice pokreće se okidač animacije istezanja, a klikom na desnu azijsku lisicu cijelo tijelo joj se zatrese aludirajući na strah od krivolovaca.



6. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Poput prikaza karte, i ovdje korisnik ima mogućnost odabrati tijek priče: nastaviti putovanje pri čemu ga poveznica vodi na prikaz karte svijeta ili doživjeti pustolovinu u Aziji. Interaktivnost se očituje i klikom na ptice čime se pokreće zvuk njihova cvrkutanja.



7. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Pustolovina započinje susretom lika lisice s likom pande, prepoznatljive i autohtone životinje u Kini. Istovremeno i automatski pokreće se dijalog i animacija lika pande kako pada iz krošnje pred lika Malca.

Lik Malca: „–Kakva neobična šuma! / Nisam znao da je bambus / poput obične trave pored svakog druma! / Samo puno, puno viši / toliko viši, da mi se čini / kako izviruju crno-bijeli šišmiši!”

Lik Pande: „–Nǐ hǎo³⁴, neobični stvore crvene boje! / Nisam ni šišmiš, ni skočimiš / ma niti običan miš! / Ja sam panda, šlampavac za troje. / Izgubio sam pandu mamu, sigurno se brine, / valjda nije otišla iz Kine..”

Interaktivnost se ostvaruje klikom na bambusovu šumu čime se pokreće zvuk strujanja vjetra kroz bambusove stabljike.

³⁴ Tradicionalni pozdrav na kineskom jeziku.



8. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Ovaj slajd sadrži animiranu ilustraciju lika Malca koji na svojim leđima nosi lika Pandu. Umjesto govora, ovdje prevladava humoristična melodija često korištena u animiranim filmovima, uz mogućnost interaktivnog elementa – klikom na lika Pandu pokreće se zvuk dječjeg smijeha.



9. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Automatski se pokreće dijalog lika Malca i lika Pande.

Lik Malca: „-Šumi, šušti, pa i pljušti / dok se brza spušta pjena. / U sjeni zelenoga lišća, sve šuti/ ne čuje se ništa. / Ipak, osjećam da ovoga trena / neke oči žmire iz skrovišta.”

Lik Pande: „-Neka odmaraju te razne oči / toga me nikako nije strah, / ali pored velikih usta proći / ne hvala! Da ne postanem prah.”

Interaktivnost se očituje u nekoliko elemenata: klikom na šumu/ slap pokreće se zvuk vodopada koji komplementira opis spomenutog u prvom stihu; klikom na plave oči pokreće se animacija kojom se uvećaju dvostruko; klikom na crne oči pokreće se animacija koja podsjeća na treptanje. S obzirom da su samo oči istaknute, daje se sloboda i mašta djeci u odgonetavanju koje bi to životinje mogle biti, realne ili izmišljene.



10. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd prikazuje kraj pustolovine; lik male Pande pronašao je lik mame i sretno su ujedinjeni. I ovdje se pokreće automatski dijalog dvaju likova.

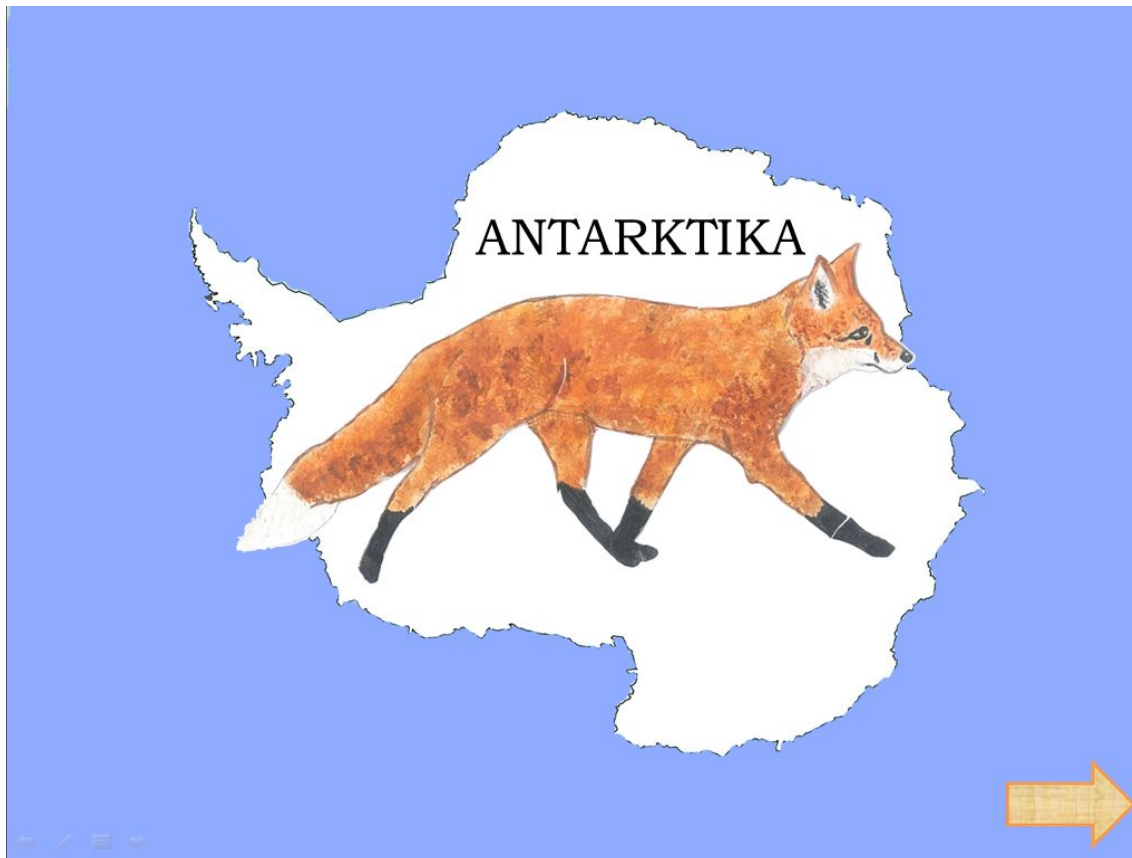
Lik Malca: „–Gospodo Pando, sva sreća / pa su zelena drveća! / Jer da je šuma crno-bijela, bez cvijeća / trebala bi nam dobra njuška pseća!”

Lik gospođe Pande: „–Hvala ti, crvena húlí³⁵ / sad mi je srce na mjestu” / Polako me mrak obuzeo mukli / dok vas nisam ugledala uz cestu. / Uz tisuću puta hvala, / nek ti ovo drvo bambusa / bude mala zahvala.”

Klikom na bambusovu šumu pokreće se zvuk strujanja vjetra kroz nju; klikom na sliku bambusa pored lika Pande, bambus animacijom dolazi do šapa lika lisice. Klikom na strelicu korisnik je vraćen na 6. slajd, odnosno na račvanje u šumi. Može odabrati želi li ponovno proći ovu

³⁵Označava riječ *lisica*, prevedeno s kineskog jezika.

pustolovinu ili nastaviti u put, a slučaju potonjeg korisnika poveznica vodi do prikaza karte gdje može birati koji će kontinent izabrati.



11. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu” „

Važno je napomenuti kako ovo nije 11. slika slikovnice, već slajd koji ovim redoslijedom napravljen. I ovdje je lik Malca animiran, a zvuk zavijanja vjetrova automatski se pokreće. U odnosu na ostale kontinente koji su naseljeni ljudima i imaju klasičnu i prepoznatljivu glazbu, Antarktika je dom životinja (osim nekolicine znanstvenika u određenim vremenskim periodima). Ta činjenica može biti zanimljiva i kreativno nadopunjena u radu s djecom.



12. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu“

Slajd započinje automatskim dijalogom lika Malca i lika Tuljana.

Lik Malca: „–Dobar dan gospodine Tuljan! / Ja sam Crveni Malac / avanturistički zgubidanac. / Nisam čak prvak u gramatici, / jesmo li mi na Arktiku ili na Antarktici?“

Lik Tuljana: „–Zaigrani dječaće, / Ovo je Antarktika! / Osim tuljana, pingvina, raznih plivača, / nema tvojih lija, nije egzotika.. / Malče, pa ti cvokoćeš zubima i treseš se kao šibica / ova ledena pustinja hladna je svima / nek te ugriju brzo šal i kapica!“

Nekoliko je interaktivnih elemenata: klikom na led/ snijeg pokreće se zvuk lomljenja leda; klikom na sliku šala i kape pokreće se animacija, odnosno unaprijed nacrtan put koji dolaze do lika Malca i oblače ga; klikom na lika Malca dvostruki je efekt koji se izmjenjuju – prvi klik pokreće animaciju koja prikazuje drhturenje od hladnoće, a drugim klikom pokreće se zvuk cvokotanja zubi; klikom na lika Tuljana pokreće se animacija koja podsjeća na skokovito kretanje.



13. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Odabirom Južne Amerike, poveznica vodi na ovaj slajd u kojem se automatski pokreće tradicionalna venezuelanska glazba *joropo*. Ova glazba i država namjerno su odabrani jer na tom području obitava vrsta lisice koja će biti spomenuta i prikazana.



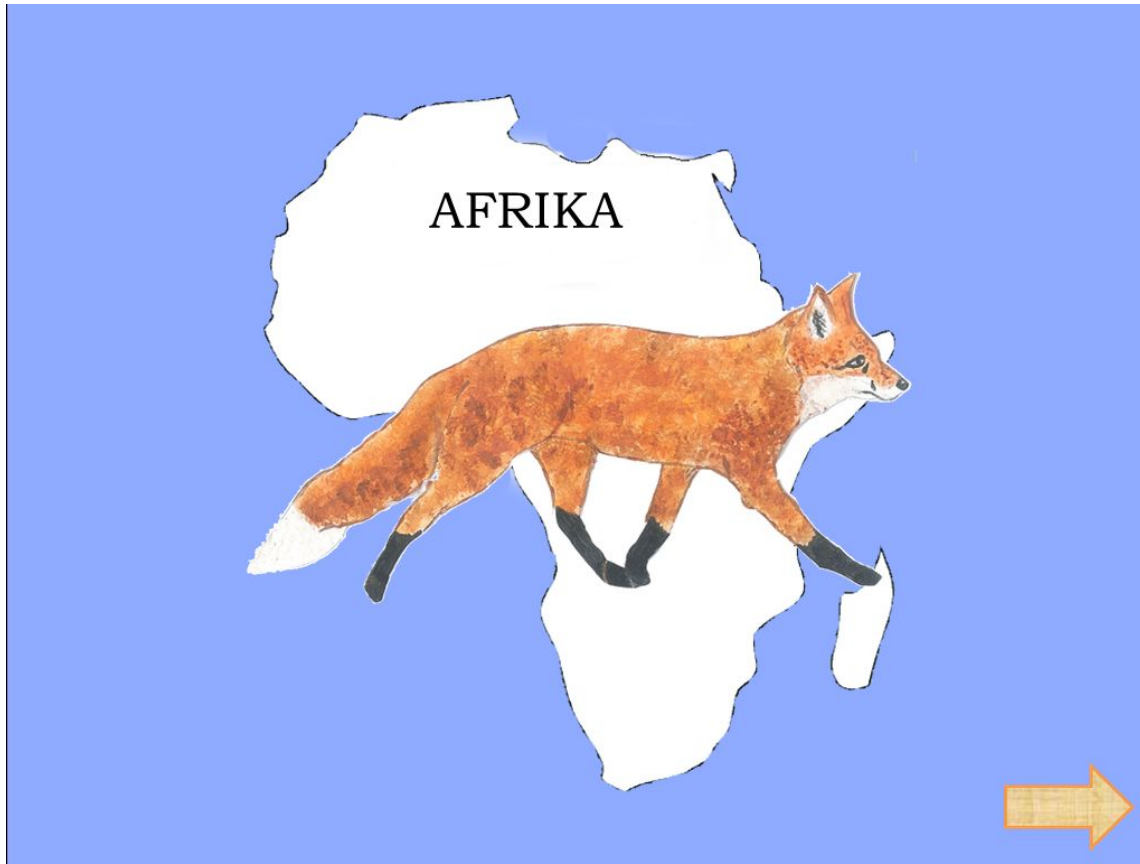
14. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd započinje automatskim dijalogom dvaju likova.

Lik Malca: „–Dobar dan, siva lisico, / venezuelanska krasotico! / Od svih sestrica lisica, / ti si mi prava misica. / Tvoje boje krzna stapaju se s lijepim Andama, / a i uspravna si ko’ kakva dama.”

Lik južnoameričke lisice: „–Crveni Malac, / pa ti si pravi laskavac. / Istina, kažu da mi je krzno / pepeljasto srebro. / Zbog ludih lovaca i pasa / umijem se i na stabla popeti razna!”

Interaktivnost se očituje klikom na jato ptica koje s lijeva na desno otkližu, glumeći let; klikom na buket ljubičastog cvijeća koji animacijom pređu pred noge južnoameričke lisice.



15. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Odabirom Afrike na karti svijeta, poveznica vodi na ovaj slajd. Automatski se pokreće tradicionalna afrička melodija u kojoj je naglašen ritam bubnjeva. Lik Malca obrađen je u GIF oblik čime se postiže iluzija kretanja.



16. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd započinje automatskim dijalogom dvaju likova.

Lik Malca: „–Dobar dan pustinja lisice / sunčane Afrike! / Kako li su ti boje krzna / tako žarke? / I uši su ti povećane, kao u slona, / mora da si najbolji u igri *pokvarenog telefona!*”

Lik afričke lisice: „–Ja sam mali fenek, / a glas mi je tih i mek. / Pustinja mi krzno oboji, / žarke boje skladno skroji. / A uši su mi velike jer dobro ne vidim. / Ove pustinijske krajolike smo osluhnem i ručak ugrabim!”.

Interaktivni elementi očituju se u animaciji i zvučnom diskursu: klikom na fotografiju čaše pokreće se zvuk ispijanja; klikom na ikonu guštera pokreće se animacija kojom se doima da životinja brzo prelazi s lijeva na desnu stranu. Osim što je zabavnog karaktera, također predstavlja činjeničnu informaciju jer gušter dio prehrane pustinijske lisice.



17. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Poput račvanja u Aziji, i ovdje korisnik ima mogućnost odabira želi li nastaviti putovanje koje će ga povezati s prikazom karte svijeta ili istražiti drugu mogućnost. Uz to, interaktivnost se postiže klikom na lika Malca koji je okidač za pokretanje zvuka, odnosno njegova monologa.

Lik Malca: „–Hmm, što ću sada? / Nastaviti svoje putovanje / ili odabrati istraživanje?”



18. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Glavna svrha ovoga slajda jest povezivanje prethodnog s idućim. Zvučni zapis monologa automatski se pokreće.

Lik Malca: „–Ovdje ću ući, / nema nikog oko kuće. / A sad mi je postalo prevruće! / I, varaju li me moje uši / ili mi neka glazba svira u duši?”

Interaktivnost je ostvarena tako da, klikom na lika Malca, pokreće se animacija *nestajanja* čime se postiže dojam ulaska lika u nastambu.



KALIMBA



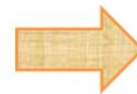
KUDU ROG



KSILOFON

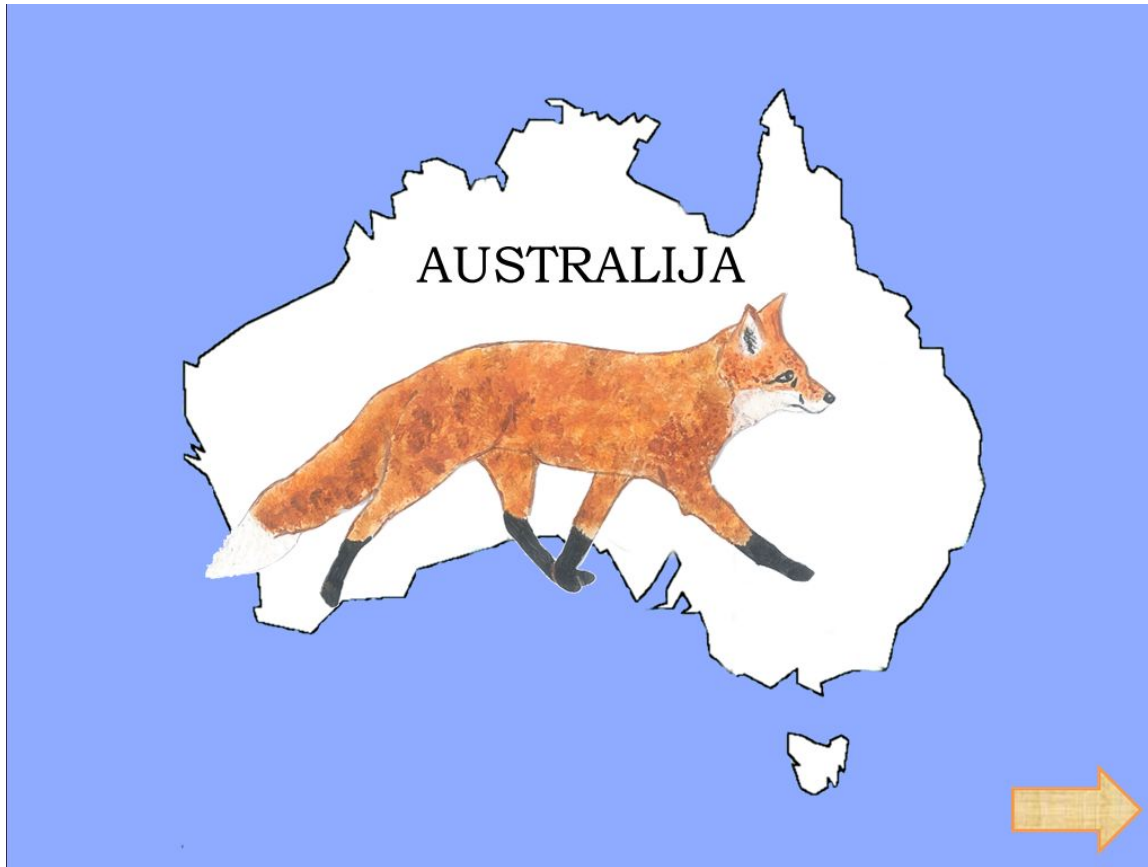


DŽEMBE



19. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Ovaj slajd prikazuje četiri tradicionalna afrička instrumenta: kalimbu, ksilofon, kudu rog i džembe. Klikom na jedan od ovih instrumenata pokreće se njihov zvučni zapis. Ideja se temelji na budućem radu s djecom u kojem ova interaktivnost može služiti za razvoj glazbenih kompetencija djece i stjecanje novih iskustava. S obzirom da su ovi instrumenti specifični i tradicionalno afrički, u osmišljenom metodičkom radu odgojitelja, mogu pozitivno djelovati na razvoj dječje mašte koja pokreće djetetov istraživački i eksperimentalni duh.



20. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Odabirom Australije na karti svijeta, poveznica korisnika vodi na ovaj slajd. Automatski se pokreće zvučni zapis tradicionalnog australskog instrumenta didžeridu. Lik Malca obrađen je u GIF oblik čime se postiže iluzija kretanja.



21. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd započinje automatskim zvučnim zapisom dijaloga dvaju likova.

Lik Malca: „–Dobar dan crvena lisice Australije! / Ovdje Sunce zaista jako sije. / Vidim da si se dobro adaptirala, / a jesi li naučila svirati kakva svirala?”

Lik australske lisice: „–Oi, Crveni Malče! / Jesi li ikad vidio da lisac / ovako kao klokan skače? / Davno sam brodom došao / sa zečevima mnoga mora prošao. / Naučio sam svirati i didžeridu, / prvi koncert održao sam na zidu!”

Interaktivnost se ostvaruje klikom na lika australske lisice koja se zatim animacijom skokovito kreće aludirajući na kretanje klokana.



22. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Poput račvanja u Aziji i Africi, ovdje korisnik također ima mogućnost odabira tijekom priče; nastaviti putovanje koje će ga povezati sa prikazom karte svijeta ili sudjelovati na natjecanju. Prikazom slajda, automatski se pokreće zvučni zapis monologa lika Malca.

Lik Malca: „–Kakvo predivno kameno brdo Uluru / no moram odlučiti kamo dalje / jer past će mrak za koju uru.”



23. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Odabirom opcije *natjecanje*, korisniku se prikazuje ovaj slajd. Automatski se pokreće zvučni zapis posebno uređen u programu Audacity alatom *Echo* kako bi što vjernije dočarao osjećaj natjecanja i prvenstvo u skoku u dalj: „–Svi natjecatelji, jedan po jedan! Priprema, pozor, sad!”

Uz glavnog lika, pojavljuju se likovi klokana, krokodila i koale, žitelji Australije.

Interaktivni elementi uključuju: klikom na Malca, klokana i krokodila aktivira se animacija u obliku skoka; klikom na lika koale pokreće se zvučni zapis hrkanja, šaljivo prikazujući karakterističnu naviku dugog spavanja.



24. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd započinje automatskim pokretanjem zvučnog zapisa *We Are The Champions*, pjesme izvođača grupe Queen. Korisnik slikovnice ima ulogu dodjeljivanja medalja, a to postiže klikom na svakog od lika na postolju. Lik koale i dalje simbolično spava.



25. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd započinje automatskim zvučnim zapisom lika Malca.

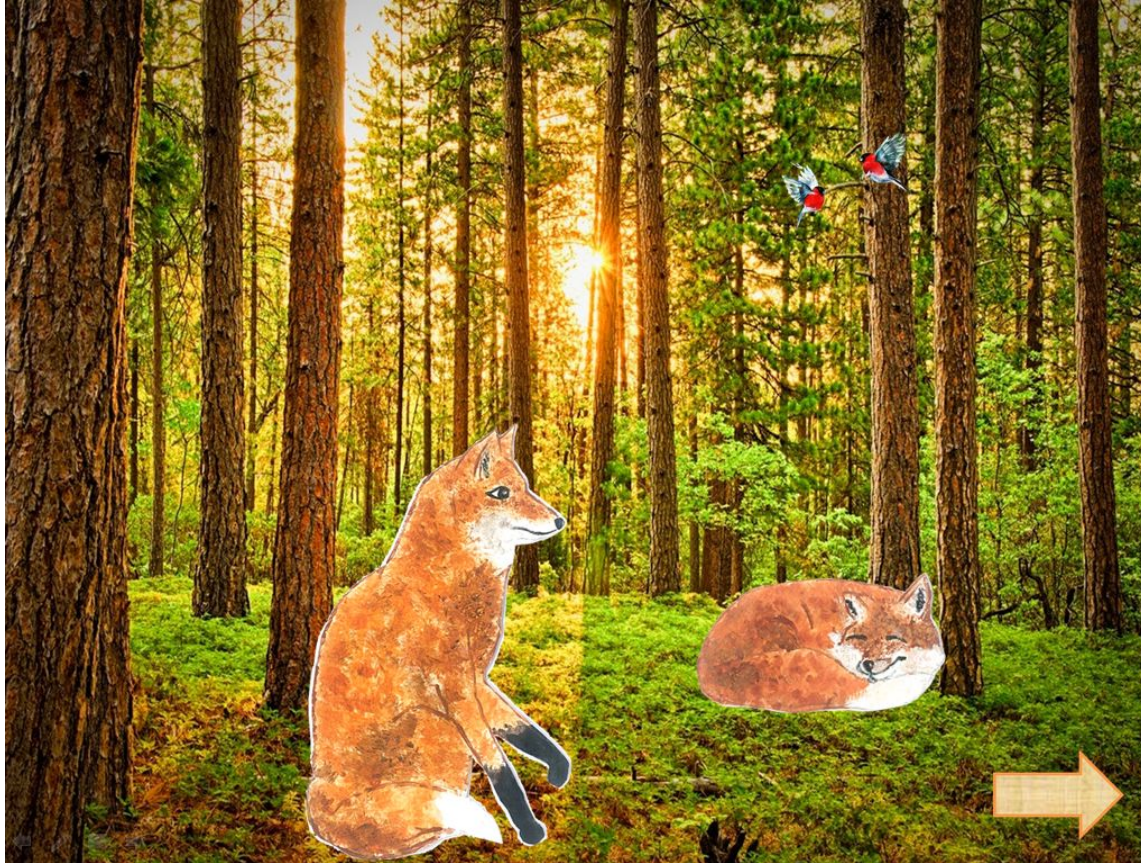
Lik Malca: „–Klokane, Koalo, Krokodile, / moje nove prijateljske vile. / Ne zaboravite mi se javiti, / pošaljite pismo, i ja ću vama, / a kad padne noć i tama / Australiju ću sanjati.” Klikom na lika klokana okidačem se pokreće odgovor: „–Bok i vidimo se opet!”

Uz to, interaktivnost se postižem klikom na lika Malca u čamcu koji odlazi i nestaje.



26. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Odabirom Europe, korisnika poveznica vodi na ovaj slajd. Automatski se pokreće skraćeni zvučni zapis operete *Orfej u podzemlju* skladatelja J. Offenbacha. Lik Malca obrađen je u GIF oblik čime se postiže iluzija kretanja.



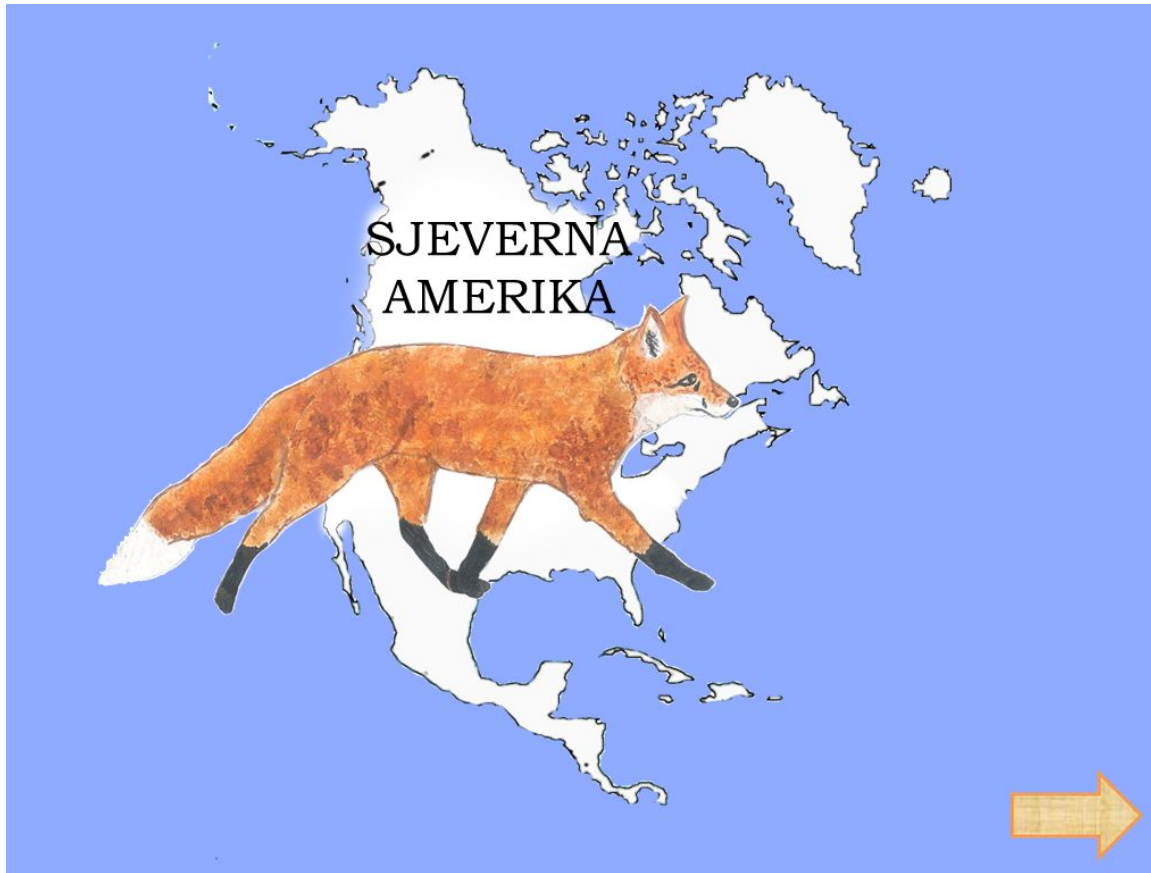
27. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd započinje automatskim zvučnim zapisom monologa lika Malca.

Lik Malca: „–Silazim li ja s uma? / Ili je ovo moja šuma? / Ovo je Europa, nema sumnje / prepoznao bih uvijek ovo žbunje. / A jesam li svijet obišao / ili samo u krug išao? / Hmm..”

Tekst namjerno odiše zbunjenošću lika jer je nemoguće znati unaprijed hoće li korisnik odmah na početku odabrati poveznicu koja vodi u Europu, odnosno ovdje, ili tek kasnije.

Interaktivni elementi postižu se: klikom sliku ptica pokreće se zvučni zapis njihova cvrkutanja; klikom na lika lisice koji sklupčano spava pokreće se zvučni zapis hrkanja.



28. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Odabirom Sjeverne Amerike, korisnika poveznica vodi na ovaj slajd. Automatski se pokreće skraćeni zvučni zapis pjesme kanadskih Indijanaca. Lik Malca obrađen je u GIF oblik čime se postiže iluzija kretanja.



29. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Slajd započinje automatskim zvučnim zapisom dijaloga dvaju lika.

Lik Malca: „–Dobar dan polarna lisico! / Prija li ti hladnoća i bjelina / kanadskih prostranstava? / i čuo sam da je na pomolu / tvoja i ženina rastava!”

Lik polarne lisice: „–Pozdrav crvena lisico, dalji rode! / I mogu ti iskreno reći, / hladnoća i bjelina snijega / draži su mi od svega! / Crveni malac, baš si brbljavac! / Zna se da mi, polarni lisici / jednu družicu za života imamo.”

U pozadini se nalazi GIF snijega čime se povećava uživljenost u zimu i njezine karakteristike.

Interaktivnost se ostvaruje tako da klikom na lika Malca snježna gruda poleti prema polarnoj lisici.



30. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Odabirom ilustracije kućice na karti svijeta, korisnik dolazi na ovaj slajd koji označava kraj priče. Automatski se pokreće zvučni zapis monologa lika Malca.

Lik Malca: „–Na kraju ovog putovanja, / dok se svjetlost gasi danja. / Primjećujem. / Osluškujem. / Doma srce vuče, / tek sada spokojno tuče.”

Interaktivnost se ostvaruje klikom ilustracije *srce* koja pokretom prati stih – povećava se i smanjuje oponašajući pokret srca; klikom na sliku ptica pokreće se zvučni zapis njihova cvrkutanja; klikom na strelicu u donjem desnom kutu, korisnika se odvodi do zadnjeg slajda.



31. Slika Autorska slikovnica „Lisice u svijetu”

Ovim slajdom označen je kraj ove slikovnice, ali ne i priče. Zbog nastanka na digitalnom mediju i prilagođena njemu, slikovnica omogućava ponovno korisnikovo istraživanje – odabir drugačijeg tijeka sadržaja ili proširivanje priče novim avanturama. Za privremeni kraj, lik Malca pozdravlja sve one s kojima je zajedno putovao iščekujući ponovni susret.

4.2. Prijedlog metodičke izvedbe digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slikovnica je kroz stoljeća esencijalna sastavnica dječjeg života, a njezina mnogostruka funkcionalnost takav stav opravdava. U ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, ona je nezamjenjiv alat u postizanju optimalnog dječjeg razvoja, ali sama nije dostatna. Od iznimne važnosti je kvalitetna odgojiteljeva priprema koji sadržaj slikovnice interpretira pomoću i u brojnim aktivnostima. Slikovnica „Lisice u svijetu” ciljano je osmišljena na digitalnom mediju i njemu prilagođena te nudi novu dimenziju uživanja. Ovim potpoglavljem daje se tek jedan prijedlog od mnogobrojnih načina metodičke izvedbe, a koja započinje definiranjem cilja i razvojnih zadaća, odabirom poticaja te prostorno-vremenskom organizacijom aktivnosti. Nakon toga slijedi korištenje / slušanje slikovnice.

U radu s djecom predškolske dobi, jedan od ciljeva korištenja ove slikovnice može biti uvažavanje različitosti na primjeru vrsta lisica i njihovih adaptivnih karakteristika te povezano s tim razvijanje empatije. Odgojitelj slikovnicu može koristiti u situaciji uključivanja novog djeteta u vrtićku skupinu koje pripada određenoj manjini, primjerice etničkoj.

Metodičkim izvedbama ove digitalne slikovnice moguće je ostvariti brojne razvojne zadaće, a ovdje će biti navede one koje su u skladu s postavljenim ciljem. Razvojne zadaće govora, komunikacije i stvaralaštva obuhvaćaju: bogaćenje rječnika nazivima kontinenata, specifičnim životinjama određenog prostora (panda, tuljan, klokan, koala, krokodil) i/ili nazivima instrumenata (ksilofon, hudu rog, kalimba, džembe, didžeridu); razvoj sposobnosti slušanja i izražavanja tijekom razgovora o slikovnici. Razvojne zadaće socioemocionalnog područja omogućuju razvijanje svjesnosti o različitostima vezanih uz pojedini kontinent i kako nas te razlike čine jedinstvenima i zanimljivima; potiče se usvajanje lijepog izražavanja i ponašanja te poticanje suradnje (dijeljenjem radnih materijala i ograničenog upravljanja tijekom priče slikovnice). U području spoznajnog razvoja djeca mogu istraživati odnose udaljenosti između kontinenata na karti svijeta, veličine kopna i mora. Razvojne zadaće tjelesnog i psihomotornog područja obuhvaćaju razvijanje fine motorike i pincetnog hvata.

Kako bi se primijenile i ostvarile postavljene razvojne zadaće, ali i zadovoljile individualne potrebe svakog djeteta, odgojitelj mora adekvatno organizirati centre aktivnosti. Ta organizacija podrazumijeva pripremu poticaja koji imaju ulogu motivacije djeteta u glavnoj aktivnosti obrade slikovnice. Odgojitelj može u likovnom centru postaviti B0 format karte svijeta, samo jednostavno obrubljene i odvojene kontinente od mora, tempere, čaše s vodom i kistove. Na svakom kontinentu piše velikim tiskanim slovima njihovi nazivi koji su prozirnom folijom zaštićeni dok ostatak papira djeca mogu oslikavati. Druga opcija likovne aktivnosti može biti izrada dvodimenzionalne štapne lutke lika crvene lisice ponuđenim materijalima: čvrsti papir, ljepilo, papir u boji, bijela vata. U centru početnog čitanja i pisanja odgojitelj može postaviti slagalice fotografija životinja (lisica, tuljan, klokan, krokodil, koala, panda) i njihovih naziva koje potom treba smisleno pridružiti. U istraživačkom centru odgojitelj može postaviti zdjele s rastresitim materijalom u kojem se nalazi tjestenina u obliku leptirića, ali obojana narančasto i u sredini bijelom bojom s crnom točkicom. Izgledom bi podsjećala na lik lisičje glave, a djeca bi pincetom pokušala izvaditi takve oblike iz zdjece čime bi vježbali pincetni hvat. U ovim aktivnostima, odgojitelj ima ulogu opskrbljivača materijalom, poticateljem, pomagačem, promatračem te voditelja u ulozi. Kada odgojitelj procjeni da se smanjio interes za opisane aktivnosti, stavlja oslikanu kartu na vidljivo mjesto te poziva djecu na sredinu tepiha i, idealno, pomoću projektora započinje korištenje slikovnice. Prije početka, odgojitelj kaže brojalicu: „Četiri su strane svijeta, / Zemlja se kroz vrijeme šeta, / istok, zapad, sjever, jug, / put je kratak, put je dug.” Uz pretpostavku da odgojitelj dosad nikad nije provodio ovakvo čitanje/ korištenje slikovnice, treba biti umjeren u njezinom prikazivanju. Idealno bi bilo da odgojitelj odabere jedan kontinent, a djeca, uz prethodni dogovor, drugi. Na taj način bit će zadovoljen element nelinearnosti, a djeca će izbjeći preplavljenost dojmova. Na svaku ponuđenu mogućnost interaktivnosti, odgojitelj prema redoslijedu odabire dijete koje će sudjelovati. Nakon detaljnijeg upoznavanja s dvama kontinentima, odgojitelj odabire kraj slikovnice u kojemu se glavni lik lisca pozdravlja s njima, kao i na početku čime se zaokružuje priča u bilo kojem trenutku koji želi odgojitelj, ali isto tako i vrlo prirodno i lako nastavlja. Time je slušanje/ korištenje ove slikovnice završeno. Zatim može uslijediti razgovor o doživljajima priče slikovnice, njezinim likovima te neobičnim i različitim pojavama s kojima su se djeca slušajući susrela: „Koje kontinente je lisica posjetila? Koga je sve susrela i upoznala? Po čemu se glavni lik Malac

Zgubidanac razlikovao od ostalih, a po čemu je bio sličan? Kakve zvukove smo sve čuli? Kako je lisica putovala?” i dr. Nakon razgovora i prepričavanja dojmova, djeca se mogu igrati simboličke igre putovanja oko svijeta pomoću izrađenih dvodimenzionalnih lutaka lisica i oslikane karte svijeta. Isto tako, s obzirom na širinu sadržaja slikovnice, mogu odabrati jedan kontinent kojega će detaljnije istraživati – glazbu, hranu, pojave, životinje i drugo. Zbog opsega i privlačnosti teme, slikovnica može poslužiti kao sastavni dio dužeg projekta djece i odgojitelja te obogatiti živote novim znanjima i iskustvima. Ono što bi svakako bilo poželjno uklopiti jest dječja istraživanja digitalnih medija i na koji način, zajedno s odgojiteljem, mogu nadopuniti slikovnicu i doprinijeti njezinom sadržaju. To se može ostvariti snimanjem zvučnih efekata koje bi djeca uz pomoć svojih glasova ili instrumenata proizvodila, a nakon obrade imala bi prilike slušati vlastiti produkt stvaranja.

5. Zaključak

Digitalna revolucija, započeta prije gotovo pola stoljeća obuhvatila je sve sfere ljudskoga djelovanja, a samim time i književnost. Slikovnica je oduvijek predstavljala svijet u kojemu se realnost i mašta isprepliću komunicirajući s nama na svim razinama koje možemo osvijestiti i spoznati. Promjenama uzrokovanih prirodnim civilizacijskim razvojem omogućeno je evoluiranje slikovnice i otključavanje novih, proširenih razina doživljavanja, a shodno tome i uspostavljanje nove grane toga književnog oblika. Slikovnica stvorena na digitalnim medijima uspostavlja drugačiju komunikaciju sa slušateljem-korisnikom. Osim karakterističnog dvostrukog pripovjedača, vizualnog i tekstualnog, digitalna slikovnica nudi interaktivnost, višemodalnost i hipertekstualnost. Tim proširenim mogućnostima slikovnica nadograđuje odnos pripovijedanja nudeći sudjelovanje tijekom izlaganja svoga sadržaja (istraživanje skrivenih i uključivanje igrivih elemenata). Posebnu ulogu u uživljanje slikovnice ima zvučni diskurs; boja i jačina glasa te naglasak naratora priče, kao i šumovi i zvučni efekti popratne radnje (zvuk slapa, pjev ptica u šumi, karakteristična glazba nekog kraja i dr.).

Izrada digitalne slikovnice „Lisice u svijetu” predstavlja praktičan rad i početak istraživanja ovog, još uvijek nedovoljno proučavanog, područja u Hrvatskoj. Teorijska znanja o slikovnici općenito i digitalnim segmentima zbog medija na kojemu nastaje pomogla su mi osmisliti i stvoriti takvo djelo. Osim što je na hrvatskom jeziku, ova slikovnica nikako nije isključivo zabavnog ili edukativnog karaktera kakve su često zastupljene na tržištu. Smatram kako ova digitalna slikovnica svakako ima potencijala stvoriti mnogo više od pukog informiranja i zabave, ali u korištenju zahtijeva kvalitetnu interpretaciju. No, njezino stvaranje i korištenje, kao i uporaba u radu s djecom, iziskuje određen stupanj digitalnih kompetencija. S obzirom na potrebe populacije i/ili ponude tržišta, krajnje je vrijeme za adekvatno i sustavno medijsko opismenjavanje odraslih čime će se smanjiti postojeći generacijski jaz. Stoljećima je iznova dokazivana važnost i potreba slikovnice u dječje životu. Promjena medija, strah od njega samoga i ljudska inercija nikako ne smiju biti razlog uskraćivanja slikovnice. Ovim radom željela sam

ukazati na potrebu za cjeloživotnim učenjem koje obuhvaća i područje digitalnih kompetencija kako bi izbjegli svođenje slikovnice na drugorazredna djela. Rad svakako nudi mogućnost ispitivanja dječje populacije kako bi zaista procijenili prihvaćenost digitalne slikovnice i njezine moguće pozitivne učinke.

Nadam se da će u skoroj budućnosti digitalna slikovnica dobiti zasluženu pozornost, posebice u Hrvatskoj. Time će se i ova nova generacija djece u svojoj odrasloj dobi nostalgичno i s ljubavlju prisjećati svojih prvih slikovnica, poput svih nas.

Literatura

1. Balić-Šimrak, A., Narančić Kovač, S. (2011). *Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama*. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 17 (66), 10-12
2. Batarelo Kokić, I. (2015). *Nove razine interaktivnosti dječjih slikovnica*. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 64 (3), 377-398
3. Batinić, Š., Majhut, B. (2000). *Kakva je knjiga slikovnica*. U: Javor, R. (ur.), *Počeci slikovnice u Hrvatskoj (23-38)*, Zagreb: Knjižnice grada Zagreba
4. Bluemel, N., T. R. L., Harris (2012). *Pop-up books: a guide for teachers and librarians*. Santa Barbara, Calif.: Libraries Unlimited
5. Buljubašić, I. (2017). *Pojam parateksta Gérarda Genettea u okviru suvremene naratologije*. *Anafora: Časopis za znanost o književnosti*. 4(1), 15-34
6. Catalano, D. (2005). *The Role of the Visual in Picturebooks: Beyond the Conventions of Current Discourse*. (Doktorska disertacija). The Ohio State University
7. Cave, R., Ayad, S. (2015). *Die Geschichte des Buches in 100 Büchern*. Hildesheim: gerstenberg Verlag
8. Crnković, M., Težak, D. (2002). *Povijest hrvatske dječje književnosti: od početka do 1955. godine*. Zagreb: Znanje
9. Čačko, P. (2000). *Kakva je knjiga slikovnica*. U: Javor, R. (ur.), *Slikovnica, njezina definicija i funkcije (12-16)*, Zagreb: Knjižnice grada Zagreba
10. Čičko, H. (2000). *Kakva je knjiga slikovnica*. U: Javor, R. (ur.), *Dva stoljeća slikovnice (17-19)*, Zagreb: Knjižnice grada Zagreba
11. Diklić, Z., Težak, D., Zalar, I. (1996). *Primjeri iz dječje književnosti*. Zagreb: Divič
12. Doonan, J. (1996). *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. U: Hunt, P. (ur.), *The Modern Picture Book (228-238)*, London/ New York: Routledge
13. Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. Bloomsbury Publishing USA

14. Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology*. Prevele Patricia Häusler-Greenfield i Monika Fludernik. London/ New York: Routledge
15. Gabelica, M. (2018). *Children's Electronic Literature Criticism: Exploring Electronic Picture Books*. MATLIT: Materialidades da Literatura, 6(2), 99-113
16. Gabelica, M. (2015). Dječja književnost Y generacije. U: V. Kukavica (ur), Hrvatski iseljenički zbornik, 1, 61-74.
17. Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Prevela Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press
18. Grosman, M. (2013). *Čitatelji i književnost u 21. stoljeću*, u Čitanje za školu i životu (ur. M. Mićanović). Zagreb: Agencija za odgoj i obrazovanje. 76-89.
19. Halačev, S. (1997). Dječja knjiga u Hrvatskoj danas. U: Javor, R. (ur.), Nefikcijske slikovnice i knjige za djecu (82-86), Zagreb: Knjižnice grada Zagreba
20. Hameršak, M., Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Leykam international d.o.o.
21. Kiefer, B. (2008) *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. U: Sipe, L. R., Pantaleo, S. (ur.), What is a Picturebook, Anyway? The Evolution of Form and Substance Through the Postmodern Era and Beyond (9-21), New York: Routledge
22. Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization*. USA: JHU Press.
23. Majhut, B., Batinić, Š. (2017). *Hrvatska slikovnica do 1945*. Zagreb: Hrvatski školski muzej - Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
24. Majhut, B. (2013). *Počeci hrvatske slikovnice*. Dijete, vrtić, obitelj: časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima. 19(71), 20-22
25. Majhut, B. i Zalar, D. (2012.) Slikovnica. U *Hrvatska književna enciklopedija*. Sv 4: S-Ť; Velimir Visković (gl.ur.); Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža.
26. Martinović, I., Stričević, I. (2011) *Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu*. Libellarium: časopis za povijest pisane riječi, knjige i baštinskih ustanova. 4(1), 39-63
27. Matulka, D. I. (2008). *A picture book primer: Understanding and using picture books*. Boston, MA: Greenwood Publishing Group

28. Narančić Kovač, S. (2015). *Jedna priča – dva pripovjedača: Slikovnica kao pripovijed*. Zagreb: ArTresor naklada
29. Nikolajeva, M. (2002). *Children's Literature Comes of Age: Toward a New Aesthetic*. New York/ London: Garland Publishing, Inc
30. O'Sullivan, J. (2019). *Towards a Digital Poetics: Electronic Literature & Literary Games*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan
31. Pelc, M. (2002). *Pismo - knjiga - slika: uvod u povijest informacijske kulture*. Zagreb: Golden Marketing
32. Rettberg, S. (2019). *Electronic Literature*. Cambridge, UK: Polity Press
33. Šišnović, I. (2011). *Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice*. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 17 (66), 8-9
34. Štefančić, S. (2000.) *Kakva je knjiga slikovnica*. U: Javor, R. (ur.), *Multimedijalna slikovnica* (83-96), Zagreb: Knjižnice grada Zagreba
35. Težak, D., Gabelica, M. (2015). *Digitalna dječja književnost*, u *Sodobni pristupi poučavanja prihodnijih generacija*, (ur. M. Orel). Ljubljana, 856-866
36. *The complete guide to illustration and design: techniques and materials*. / priredio Terence Dalley. New Jersey: Chartwell Books, 1986.
37. Unsworth, L. (2006). *E-literature for Children: Enhancing Digital Literacy Learning*. London/ New York: Routledge
38. Whalley, J. I. (1996). *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. U: Hunt, P. (ur.), *The Development of Illustrated Texts and Picture Books* (219-227), London/ New York: Routledge
39. Yokota, J., Teale, W. H. (2014). *Picture books and the digital world: Educators making informed choices*. *The Reading Teacher*, 67(8), 577-585.
40. Zalar, D., Kovač-Prugovečki, S., Zalar, Z. (2009) *Slikovnica i dijete: Kriička i metodička bilježnica 2*. Zagreb: Golden marketing - Tehnička knjiga

Mrežni izvori:

1. Kognitivna psihologija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. Pristupljeno 7. 7. 2020. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=32241>>
2. Novović, T. Popović, D. (2017). *O dječjim slikovnicama*. URL: <http://www.konk.gov.me/ResourceManager/FileDownload.aspx?rid=290426&rType=2&file=1.%20radionica.pdf>. Pristupljeno 20.7.2020.
3. Popova, M. *A Brief History of Children's Picture Books and the Art of Visual Storytelling*, 2012. URL: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/02/a-brief-history-of-childrens-picture-books-and-the-art-of-visual-storytelling/253570/>. Pristupljeno 10.7.2020.
4. Slunjski, E., Vujičić, L. i sur. (2014). Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta. URL: <https://www.azoo.hr/images/strucni2015/Nacionalni-kurikulum-za-rani-i-predskolski-odgoj-i-obrazovanje.pdf>. Pristupljeno 31.8.2020.
5. Verdonik, M. (2015). *Slikovnica prva knjiga djeteta – nastavni materijal*. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci. URL: http://www.ufri.uniri.hr/files/nastava/nastavni_materijali/Verdonik_Predavanja_za_web_SPKD.pdf. Pristupljeno 10.7.2020.

Prilozi

PRILOG 1. Popis slika

Slika 1. Prvi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 2. Drugi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 3. Treći slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 4. Četvrti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 5. Peti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 6. Šesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 7. Sedmi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 8. Osmi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 9. Deveti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 10. Deseti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 11. Jedanaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 12. Dvanaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 13. Trinaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 14. Četrnaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 15. Petnaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 16. Šesnaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 17. Sedamnaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 18. Osamnaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 19. Devetnaesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 20. Dvadeseti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 21. Dvadeset i prvi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 22. Dvadeset i drugi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 23. Dvadeset i treći slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 24. Dvadeset i četvrti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 25. Dvadeset i peti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 26. Dvadeset i šesti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 27. Dvadeset i sedmi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 28. Dvadeseti i osmi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 29. Dvadeset i deveti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 30. Trideseti slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Slika 31. Trideset i prvi slajd digitalne slikovnice „Lisice u svijetu”

Izjava o samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da sam ja, Gloria Kordić, studentica Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja Učiteljskog fakulteta u Zagrebu samostalno provela aktivnosti istraživanja literature i napisala diplomski rad na temu Razvoj digitalne slikovnice.

U Zagrebu,
