

Pripovijedanje uz pomoć novih medija

Parać, Marina

Master's thesis / Diplomski rad

2018

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:147:141240>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-25**

Repository / Repozitorij:

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



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

**MARINA PARAĆ
DIPLOMSKI RAD**

**PRIPOVIJEDANJE UZ POMOĆ
DIGITALNIH MEDIJA**

Zagreb, rujan 2018.

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

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnika: Marina Parać

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Pripovijedanje uz pomoć novih
medija

MENTOR: doc. dr. sc. Marina Gabelica

Zagreb, rujan 2018.

SADRŽAJ

Sažetak	4
Summary	5
UVOD	6
1. Pripovijedanje	7
1.1. Pripovjedač	8
1.2. Priča	9
2. Medij	10
2.1. Digitalni mediji	11
2.1.1. Interaktivnost	12
2.1.2. Multimedijalnost	12
2.1.3. Hipertekst	13
2.2. Medijska pismenost	13
3. Uporaba digitalnih medija u obrazovanju	16
3.1. Uporaba digitalnih medija u predškolskom odgoju	17
4. Digitalna/elektronička književnost	19
5. Pripovijedanje uz pomoć digitalnih medija	22
5.1. Zvučna priča	23
5.2. Soundscape	24
5.3. Pripovijedanje slikama	25
5.4. Interaktivne priče	26
6. Primjeri iz prakse pripovijedanja priča uz pomoć digitalnih medija	28
ZAKLJUČAK	39
LITERATURA	40
Kratka biografska bilješka	Error! Bookmark not defined.
Izjava o samostalnoj izradi rada	43

Pripovijedanje uz pomoć digitalnih medija

Sažetak

U ovome diplomskom radu govori se o pripovijedanju priča uz pomoć digitalnih medija u odgojno-obrazovnom radu u ustanovama predškolskog odgoja. Uvodna poglavlja razjašnjavaju osnovne termine kao što je pripovijedanje i medij. Nadalje, digitalni mediji u suvremenom odgojno-obrazovnom sustavu obuhvaćaju digitalne kompetencije i medijsku pismenost kojima žele osposobiti djecu i odrasle za aktivno sudjelovanje u današnjoj sferi digitalnog svijeta. Interaktivnost, multimedijalnost i hipertekst kao glavna obilježja digitalnih medija nude potporne stupove digitalnim djelima. Tumači se neistraženi potencijal tržišta na kojem se nalazi široki spektar umjetničkih djela elektroničke književnosti. Manjak informiranih roditelja, nastavnika i odgojitelja potiče na medijsko opismenjavanje odraslih, ali i djece od malih nogu putem odgojno-obrazovnog procesa počevši od predškolskih ustanova. Kako bi promocija kvalitetnih digitalnih književnih djela među mlađim čitateljima bila uspješna potrebno je upoznati se sa digitalnom tj. elektroničkom književnošću i svim njezinim blagodatima. Drugi dio rada prati književnost koja prati novitete suvremenoga doba, pripovijedanje uz pomoć digitalnih medija. Usmena književnost pojavom pisma bivala je zapisana, i tako nastaje pisana književnost koja se pojavom tiskarskog stroja osuvremenila. Pojavom digitalnih, sad već masovnih medija pismena književnost osuvremenila se kroz druge oblike; reprodukcijom pomoću digitalnih medija poput televizije, radio uređaja, računala i interneta. Čitanje ne izumire, već mijenja svoj oblik, svoje „ruho“. U tom ruhu postoji nekoliko oblika digitalnog pripovijedanja kao što su: zvučna priča, sounscape (zvučni pejzaž), pripovijedanje slikama i interaktivna priča. Kroz te istoimene oblike prikazano je nekoliko primjera iz vrtičke prakse pripovijedanja priča uz pomoć digitalnih medija u uvjetima predškolskoga odgoja.

Ključne riječi: *pripovijedanje, digitalni medij, elektronička književnost*

Storytelling with the help of digital media

Summary

This thesis deals with storytelling with the help of digital media in educational work in institutions for preschool education. The introductory chapters clarify basic terms such as narration and medium. Furthermore, digital media in the contemporary educational system encompasses digital competences and media literacy that wants to enable children and adults to actively participate in today's sphere of the digital world. Interactivity, multimedia and hypertext as the main features of digital media offer a supporting structure for digital works. The unexplored market potential of a wide range of works of digital literature is interpreted. The lack of informed parents, teachers, and educators encourages the media literacy of adults, but also children from a young age through the educational process starting from preschool institutions. In order to promote the quality digital literary works among the younger readers, it is necessary to get acquainted with digital i.e. digital literature and all its benefits. The second part of this thesis follows the literature that follows the novelties of the modern age, storytelling with the help of digital media. With the appearance of a letter oral literature was written down, and so it became a written literature that was modernized with the appearance of a printing machine. With the emergence of digital, now mass media, written literature has been upgraded through other forms; reproduced using digital media such as television, radio, computer, and the Internet. Reading does not vanish but changes its form. There are several forms of digital storytelling such as sound tale, soundscape, story-telling, and interactive story. Through these same forms, some examples of storytelling with help of digital media from the preschool education practice are presented.

Keywords: *storytelling, digital media, digital literature*

UVOD

U današnje vrijeme djeca odrastaju u svijetu koji se u mnogočemu razlikuje od onog koji poznaju njihovi roditelji i odrasli. Internet, televizija, računalo i mobitel svakodnevno naše svjetove obasipaju ogromnom količinom informacija (Labaš, 2018). Navikavanje na medije zbiva se brzo, skroz neprimjetno, pa djeca vrlo rano iskazuju želju da koriste neki medij i nauče baratati njime (Ilišin, 2001). Pomisao iza toga koja slijedi jest da djeca danas sve manje čitaju knjige, a sve više "čitaju" prolazne vijesti i "klikajući" mišem prelaze tekst ne procesuirajući ga i upijajući ga. Ovo intrigira kada se s knjigama usporede masovni mediji, posebno jer je danas u opticaju više medija i utoliko dobivaju na mogućem utjecaju, no u pojedinačnoj konkurenciji nijedan medij još uvijek nije dorastao knjizi u tiskanom obliku (Ilišin, 2001).

Istina je da svi koji se bave poticanjem djece na čitanje (roditelji, učitelji, odgojitelji) prije ili poslije morat će upoznati i digitalne medije i ovladati njima ukoliko žele razviti korisne i djelotvorne strategije motivacije za čitanje te unaprijediti svoj odgojno-obrazovni rad. Stoga se javlja potreba za medijskim opismenjivanjem djece i mladih s ciljem stvaranja djece kao aktivnih, a ne pasivnih i usputnih korisnika digitalnih medija (Gabelica i Težak, 2015). U obrazovanju mediji olakšavaju proces učenja i poučavanja, povećavaju motivaciju djece za učenjem i usvajanjem novih sadržaja i razvojem kompetencija.

Ipak, ukoliko želimo doprijeti do današnje djece, ne trebamo se toliko brinuti o tome iz kojeg medija djeca čitaju, već moramo razumjeti promjene koje se događaju i doskočiti im bogatom ponudom na tržištu zanimljivim višemodalnim digitalnim djelima, uključujući i digitalna književna djela.

1. Pripovijedanje

Pripovijedanje nije isto što i prepričavanje ili pričanje. Osim čitanja djela djeci ili pojedinih ulomaka, trebali bismo moći omogućiti i doživljaj iskustva pripovijedanja priča (Gabelica i Težak, 2017). Stoga, pojmove pričanje, pripovijedanje i prepričavanje valja terminološki razgraničiti i ponajprije objasniti. Riječi pričanje i pripovijedanje često se smatraju sinonimima, no pripovijedanje se u literaturi ipak definira kao nešto širi pojam koji obuhvaća i pričanje, ali i prepričavanje (Velički, 2013).

Pripovijedanje jest složena jezično-spoznajna sposobnost. Na spoznajnome planu pripovijedanje zahtijeva strukturiranje priče (priča koja ima početak, sredinu i kraj), a na jezičnome planu dekonstruiranje jezika i oblikovanje priče (Kuvač, 2005; prema Velički, 2013). Pripovijedanje nije samo izlaganje bilo kakvih nepovezanih podataka jednih iza drugih, već je uvjetovano time što obuhvaća neko zbivanje (Solar, 2004). Jednostavnije rečeno i sažeto to je sposobnost koja zahtijeva strukturiranje priče uz pomoć pripovjedača (Gabelica i Težak, 2017) koji je mentalno i fizički angažiran, što se vidi u kreativnosti i autoritetu kojima pobuđuje i zadržava zanimanje nazočnih slušatelja (Marković i Marks, 2015).

Pričanje je prema Gabelici i Težak (2017) usmeno izlaganje izvornoga sadržaja. Pričanje priča je stvaralačka i kreativna aktivnost koja zahtijeva više samostalnosti, originalnosti, mašte te prisniju povezanost s predmetom pripovijedanja, dok je prepričavanje interpretacijski čin (Velički, 2013).

Prepričavanje je interpretacija pročitanaoga sadržaja ili onoga što smo čuli ili pročitali (Težak, 1998; prema Velički, 2013). Prepričavanje je sažeto ili pak opsežno pripovijedanje, iznošenje već poznatih informacija, doživljaja i događaja (Velički, 2013). Prepričavanje se u literaturi često spominje sinonimom za parafrazu ili obrnuto, kada se nastoji sačuvati poredak elemenata djela o kojem je riječ, a taj poredak biva podvrgnut promjenama o tome što je važno, a što nevažno. Smisao djela nastoji se zadržati i izraziti bez ikakvih preinaka, onakvim kakav on doista jest.

1.1. Pripovjedač

Pričajući priču mi postajemo pripovjedači. Pripovjedač je informator koji iz svakidašnjeg govornog posredovanja informacija oblikuje umjetnički oblik govornoga jezika i verbalizira priče autorskim stvaralačkim procesom (Marković i Marks, 2015).

Saznanja kroz povijest tumače kako pripovjedačem nije mogao biti bilo tko. Morao je imati određeni talent kako bi vješto pripovijedao, a njegov talent bio je radosno slavljen poput junaka koji se vraća iz bitke. Putovao je iz mjesta u mjesto gdje je pričao o životnim istinama i o životu samom, a slušatelji su ih zbog njihove neutralnosti doživljavali vjerodostojnima. Pripovjedači su smatrani čuvarima životnih mudrosti. Osobnost pripovjedača nikada se nije nalazila u prvom planu, nego priča sama koja se isticala (Velički, 2013). Jedino dobar vođa kroz priču da bi to postigao, priču je znao jezično oblikovati te pritom odrediti koji se aspekti priče mogu provesti u neki drugi sustav znakova (pokret, geste, mimika) kako bi još i više zainteresirao i zaintrigirao svoju publiku (Gabelica i Težak, 2017).

Dobar pripovjedač ima osobitosti kao što je sposobnost jezičnog izražavanja, tj. dar govorenja. Pritom se misli na sposobnost govorenja u smislu oblikovanja pripovijesti – živost, uvjerljivost, estetičnost, čime se pobuđuje čitateljeva pozornost i zainteresiranost (Marković i Marks, 2015). Također, pripovjedač treba posjedovati kompetencije i tijekom pripovijedanja često znati uklopiti ponavljanja, s djecom održavati kontakt očima, svakako ne pričati prebrzo i umetati stanke. On posjeduje umijeće igranja svojim glasom (jačina, brzina, ritam), zna stvoriti prisnu atmosferu pričanjem u krugu kad god je to moguće, unaprijed nepoznate riječi objašnjava, gestama i mimikom potpomaže radnju i njezin tijek i služi se jezikom kojeg djeca razumiju, ali ga istovremeno bogati i time postaje govornim uzorom djeteta. Prije pričanja ili pripovijedanja pripovjedač priču mora dobro poznavati; mora obratiti pozornost na slike i simbole u priči, ali i razmisliti o tonu priče. Važno je da pripovjedač promišlja i ima na umu kako bi odabrana priča mogla djelovati na djecu. Uporabom svih ovih uputa u radu s djecom pripovjedač će ovladati kompetencijama te će priče moći zaista kvalitetno prenijeti djeci (Velički, 2013).

1.2. Priča

Riječju „priča“ označujemo mit, redosljed i sustav u književnom djelu opisanih događaja. Također se klasificira kao određena književna vrsta. U svim navedenim značenjima prisutno je jedinstveno shvaćanje priče kao jezične tvorevine u kojoj je na poseban i drugačiji način izraženo nešto što se zbiva u vremenu. Priča reda stvarne ili izmišljene događaje na način koji ne odgovara neposredno zbilji. Priča se smatra složenom tvorevinom u kojoj se redaju pojedini manji dijelovi i upravo takvo redanje nazivamo pripovijedanjem, ali ni jedan od dijelova priče, koji je uzet sam za sebe, nije nešto što bi odredilo priču i omogućilo samo pripovijedanje (Solar, 2004).

Najčešće pripovijedamo priče djeci, osobito onoj rane i predškolske dobi. Velički (2013) tumači kako upravo govor u slikama i životne situacije preobražene u priču pune metafora djeluju na dijete više i od bilo koje pedagoške upute ili pravila. Putem vlastitog osjetila za sluh dijete stječe posredovano iskustvo jezika, a to je jedino moguće ako dijete ima mogućnost slušanja govora. Slušanjem priče dijete će razvijati komunikacijske funkcije, biti će vještije u kreativnim jezičnim igrama. Nakon nekog vremena dijete će samo pripovijedati priču; priču koju poznaje ili je samo izmislilo i upravo je to blagodat izloženosti pričama.

2. Medij

U literaturi pod pojmom medij možemo pronaći vrlo slične definicije jer iz svakodnevnog života znamo da su mediji sredstvo prenošenja informacija i način komunikacije. Prema Bogнару i Matijeвиću (2005), riječ “medij“ latinskog je podrijetla (lat. medius) što znači srednji, u sredini ili skup uvjeta u kojima se nešto događa. Zgrabljic Rotar (2005) navodi pri definiciji medija da je ono tvar koja je nositelj energije bilo u konkretnom radnom procesu ili u duhovnom smislu, te sredstvo za masovno komuniciranje. U kolokvijalnom i laičkom jeziku izraz “medij“ označava vrlo jednostavno „sredstvo komuniciranja i sporazumijevanja“. Također, Bognar i Matijević (2005) navode kako je termin “medij“ u znanstvenoj terminologiji različito definiran i shvaćan pa je nastalo toliko definicija da je medijem postalo sve što vidimo, uključujući i zrak koji dišemo.

Termin medij prema Gabelica i Težak (2015) možemo sagledavati u užem i širem smislu. U užem smislu gledano kroz suvremenu tehnološku prizmu medij se promatra kao pojedinačno sredstvo za prenošenje informacija koji obuhvaća novine, radio, televiziju, Internet sl. Gledajući u širi smisao, naglasak je stavljen na prvotno značenje riječi (lat. medius – srednje, posredujuće) gdje je upravo medij kao pomoćno sredstvo posrednik u komunikacijskom kanalu (Gabelica i Težak, 2015). U literaturi pronalazimo i netehnološko značnije pojma da „ovaj izraz koristi i semiotika, pa se semiotička definicija medija odnosi na sve oblike komunikacije koji prenose određene kodove komunikacije putem nekog kanala; tako se i govor, pisanje, geste, izrazi lica, odjeća, gluma i ples, pa i prometni znakovi smatraju medijima komunikacije“ (Peović Vuković, 2013: 185). Nadalje, uloga medija je mnogo šira i kompleksnija te zalazi u područja komunikacijskih znanosti i umjetnosti kao što su likovne, glazbene, književne i filmske (Gabelica i Težak, 2015).

Prema Košir i sur. (1999) medij i mediji nisu „zrcalo društva“ kako rado sami sebi tepaju, nego su reprezentacijski, simbolni ili znakovni sustavi u predstavi medija koje moramo znati čitati i pročitati. Djeca pritom trebaju najviše pomoći odraslih jer do četvrte ili pete godine ne razlikuju stvarnost i zbilju od prikazane medijske slike.

2.1. Digitalni mediji

Suvremene, digitalne medije vežemo uz izum elektrotehnike i reprodukcije kao što su film, radio, televizija, osobna računala, Internet i slično. U svim aspektima života pronalazimo njihovu zastupljenost i uključenost bilo kroz komuniciranje, društveni život, poslovni svijet, pa čak i odgoj i obrazovanje. Danas, umjesto za papirnatim novinama, posežemo za dlanovnicima, računalima i mobilnim uređajima i „posjećujemo“ portale istih na Internetu. Aplikacije kroje naše živote bez kojih danas više i ne možemo zamisliti drugačije funkcioniranje.

Ipak, potrebno je definirati te digitalne medije i njihovu kompleksnu ulogu u suvremenom društvu i kulturi i tad najčešće posežemo za definicijama računalnih znanosti (Gabelica i Težak, 2015). Dakle, važno je napomenuti kako digitalni mediji ne zamjenjuju stare kao što televizija nije zamijenila radio, nego jednostavno dolazi do transformacijskog procesa kada se integriraju značajke jednog medija u druge i tako tvore nove medije (Labaš, 2009). Transformacijski procesi nisu spontani i neovisni, nego proizlaze iz drugih medija, tehnologija ili društvenog konteksta jer teže k istome cilju dvaju neovisnih područja komunikacija i informatike (Pasqualetti i Nanni, 2005). Svi mediji koji su se javili nakon mikroprocesora nastali su kao rezultat usavršavanja starih medija i upravo je to digitalna dimenzija koja definira nove medije. Novi mediji su stoga „kulturološki objekti koji se koriste digitalnom računalnom tehnologijom za distribuciju informacija“ (Papić i sur., 2011: 84).

U terminologiji postoje dva slična izraza kada govorimo o medijima, „digitalni medij“ i „novi medij“. I dok nekolicina autora samovoljno odabire onaj koji im se više „sviđa“ postoji značajna razlika u nazivima i što oni definiraju. Osamdesetih godina prošlog stoljeća termin „novi medij“ označavao je niz pojavnosti koji se vezao uz formu, sadržaj, kulturološke i ostale značajke medija u eri (Gabelica i Težak, 2015). Današnjim napretkom tehnologije u 21. stoljeću autori koji koriste termin „digitalni medij“ upućuju na korištenje specifičnih sredstava i implikacija njihove uporabe kao što je način pohranjivanja, čuvanja i sama distribucija informacija (Gabelica i Težak, 2015). Također, da bismo bolje razumjeli termin „digitalni medij“ moramo znati značenje i svrhu pojmova interaktivnost i multimedijalnost.

2.1.1. Interaktivnost

Pogledom na reklame, novine i police trgovačkih lanaca tržište nudi nekolicinu „stvari“ kao što su igračke, videoigre i knjige nazivajući ih interaktivnima (Klastrup, 2003). Mnogi se teoretičari stoga trude preciznije odrediti značenje termina interaktivnosti. Prepoznajući složenost fenomena, Kokić (2015) prema Kioussis (2002) interaktivnost definira kao stupanj u kojoj komunikacijska tehnologija stvorita posredovano okruženje u kojem sudionici mogu komunicirati (jedan na jedan, jedan na više, više na više) te sudjelovati u uzajamnim izmjenama poruka. Jednostavnije rečeno interaktivnost je mjera moguće sposobnosti nekoga medija da korisniku dopusti utjecaj na sadržaj (Jensen, 1999 prema Palavra, 2012). Palavra (2012) navodi tri postojeće razine interaktivnosti koje možemo susresti u radu: jednosmjerna interaktivnost, interaktivnost kad medij predviđa povratni kanal kako bi primio informacije od korisnika i interaktivnost kad sam korisnik proizvodi informacije koje sustav stavlja u opticaj.

2.1.2. Multimedijalnost

Multimedijalnost poistovjećujemo sa povezivanjem više medija u jednu cjelinu (Rodek, 2007). Kombinacija je to medijskih elemenata teksta, zvuka, fotografije, animacije i filmskog zapisa koja uključuje interaktivnost samih korisnika i sadržaja multimedijske prezentacije (Matijević i Radovanović, 2011). Povezivanje medija u cjelinu predstavlja mogućnost posredovanja informacija putem više osjetnih modaliteta tj. određenih kanala (Rodek, 2007). Upravo multimedij omogućuje ujedinjavanje prednosti modaliteta svih medija u čijoj su osnovi auditivni, vizualni ili audiovizualni zapis (Bognar i Matijević, 2005). Bognar i Matijević (2005) multimedijalnošću nazivaju korištenje dva ili više medija u odgojno-obrazovnoj komunikaciji, koji se međusobno dopunjuju ili obogaćuju u svrsishodnom djelovanju.

2.1.3. Hipertekst

U okviru postmodernizma javljaju se brojna djela intenzivno zainteresirana za proučavanje odnosa medija i književnosti. Taj opus naziva se elektroničkom književnošću. U ranoj fazi proučavanja za takva djela koristi se naziv hipertekst (Peović Vuković, 2013). Pojam hiperteksta nema dugu tradiciju korištenja, tek pedesetak godina unazad. Tada Teodor H. Nelson zamišlja i provodi u djelo hipertekstualni i multimedijski sistem definirajući hipertekst kao nekonvencionalno pisanje, tekst koji se grana i omogućava čitatelju mnoštvo izbora (Dizdar, 2011).

Hipertekstovi su tekstovi koji se sastoje od „odsječaka tekstualne građe (riječi, videoisječaka, zvučnih zapisa i sl.) i niza veza koje vode od jednog odsječka, čvora do drugog“ (Kaplan 1995, prema Peović Vuković, 2013: 180). Kada smo definirali tekst, možemo definirati hipertekst, jer je hipertekst po definiciji suprotstavljen klasičnom tekstu. Hipertekst oslobađa čitaoca obaveze da slijedi izlaganje autora i omogućava dinamičko pretraživanje informacija sadržanih u određenom tekstualnom korpusu. Hipertekst dozvoljava korisniku da pretražuje i izabere vlastiti put kreativnih kombinacija informacija ignorirajući neke stvari i istražujući druge stvari u dubini (Dizdar, 2011). Hipertekstovi su novomedijski radovi koji u različitim omjerima kombiniraju medijsku i književnu formu (Peović Vuković, 2013).

2.2. Medijska pismenost

Ovladavanje, djelovanje, istraživanje i uporaba digitalnih medija postalo je neizbježan atribut suvremenoga odgoja i obrazovanja 21. stoljeća uključujući medijsku pismenost koju smatramo ključnom kompetencijom doba (Gabelica i Težak, 2015). Sam pojam medijske pismenosti definiran je 1992. godine na konferenciji o medijskoj pismenosti (National Leadership Conference on Media Literacy, 1992) kao sposobnost pristupa, analize, vrednovanja i odašiljanja poruka posredstvom medija (Aufderheide, 1992, prema Zgrabljic Rotar, 2005). Ta definicija usmjerena je više na

sam koncept medijske pismenosti koji polazi od medija kao pozitivnih izvora informacija i zabave, za koje treba usvojiti mnoga različita znanja i vještine (Zgrabljčić Rotar, 2005). Gabelica i Težak (2015) navode da medijska pismenost prema Čižmar i Obrenović (2013) uključuje komunikacijske i prezentacijske vještine, kompetencije prikupljanja i obrade informacija, kritičke analize i korištenja suvremenih društvenih mreža.

Razvijena društva ne ostavljaju pojedincima da se samostalno brinu i nesustavno snalaze u stjecanju tih znanja, već potiču različite društvene strategije medijskog opismenjavanja. UNESCO je sedamdesetih godina prošloga stoljeća potaknuo pitanje obrazovanja za medije temeljeći ideju da mediji imaju veliku ulogu u životu pojedinca i obitelji (Zgrabljčić Rotar, 2005). Zanimljivo je važna uloga medija kao posrednika novih oblika produkcije, reprodukcije i distribucije umjetničkih djela koja također uključuje književna djela. Potrebno je vratiti se korijenima jer digitalne medije u potpunosti sagledavamo kao sredstvo produkcije i distribucije informacija vezujući ih primarno za područje računalnih i tehnoloških znanosti (Gabelica i Težak, 2015). Medijska pismenost uči nas razumijevanju specifičnih simboličkih "novih" jezika pojedinih medija. Ti "jezici" djeluju u sustavima nacionalnih jezika kao što su film, radio, televizija i tisak. Svaki jezik kodificira stvarnost na drugačiji način kombinirajući glazbu i umjetnost, jezik i geste, retoriku i boju, vizualne i auditivne slike (Zgrabljčić Rotar, 2005).

Medijska pismenost kod odraslih, ali i djece razvija kritičko razmišljanje, uči nas kako poruke koje mediji prenose oblikuju našu kulturu i društvo, identificira medijske strategije, uči prepoznavanju pristrane informacije, pogrešne informacije i laži kao i prepoznavanju dijelova priče koji nisu jasno izrečeni te nas potiče da se zalažemo za medijsku pravednost (Grgić i sur., 2016). Medijska se pismenost, kao i ostali oblici učenja, može razvijati kroz različite sustave formalnog medijskog obrazovanja (predškolski odgoj, osnovna škola, srednja škola - općeobrazovna i strukovna i u visokoškolskom obrazovanju), neformalnog obrazovanja (organizacije civilnog društva kao važni čimbenici u neformalnom obrazovanju) te informalnim učenjem baziranim na inicijativi učenika (Nacionalni okvirni kurikulum, 2011). Kroz obrazovanje korisnici iz pasivnih konzumenata prerastaju u aktivne korisnike koji ravnopravno sudjeluju u procjenjivanju, ocjenjivanju i izboru kvalitetnih digitalnih

sadržaja (Gabelica i Težak, 2015). Kako bi sadržaji bili što kvalitetniji, važno je u okviru medijskog odgoja podučavati i samo oblikovanje medijskih poruka. Djeca savladavanjem medijske abecede umjela bi znati napraviti odgovarajuće proizvode, ali i dekonstruirati medijske poruke. Sagledavanjem pozadine, prepoznavanjem mehanizama djelovanja i zakonitosti djeca oblikuju medijsku „istinu svijeta“ (Košir i sur, 1999).

3. Uporaba digitalnih medija u obrazovanju

Mediji su postali sastavnim dijelom naše svakodnevice. Uporaba novih medija u obrazovanju svakim je danom sve više prisutnija što dovodi do potrebe za edukacijom sudionika u obrazovnom sustavu suvremenih medija. Osim toga, sudionici postaju podupiratelji u procesu učenja i obrazovanja uporabom novih medija jer ih koriste za pribavljanje edukacijskih materijala za podučavanje. Oni postaju kreatori sadržaja, a to je jedino moguće osiguravanjem kvalitetne edukacije u procesu. Novi mediji trebaju odgovoriti izazovima obrazovanja i učenja te svima pružiti jednaku priliku za obrazovanjem i povezivanjem znanja, tehnologije, društva i pripadajućih promjena kurikuluma (Bequiri, Tahiri, 2014).

Mediji su sredstvo prenošenja informacija i komuniciranja i upotrebljavaju se kroz didaktičku funkciju, funkciju nositelja i posrednika informacija u nastavi, odgoju i obrazovanju (Labaš, 2018). Tridesetih godina prošlog stoljeća započela su istraživanja učinkovitosti primjene nastavnih medija, a broj istraživanja povećao se nakon II. svjetskog rata, primjenom TV-emisija u učenju i nastavi. Pojavom treće generacije kompjutora, sedamdesetih godina započinju mnogobrojna istraživanja primjene računala u obrazovanju (Rodek, 2007). Danas, u metodikama i didaktikama primjenjuju se digitalni mediji u učenju i nastavi te se nastoji smisleno i optimalno medije primjenjivati u funkcijama ostvarivanja ciljeva učenja (Rodek, 2007). Dobro odabran odgovarajući medij na djecu može djelovati poticajno, može pobuditi interese i emocije te u odgojno-obrazovnom procesu može doprinijeti boljoj obradi i pamćenju sadržaja (Labaš, 2018).

Povećanje kvalitete obrazovanja uporabom novih medija ne ovisi o samom mediju, već o tome kako se ti mediji upotrebljavaju. Uloga nastavnika i odgojitelja nije usmjerena samo na prenošenje znanja, već na stvaranje poticajne okoline za učenje u kojoj su oni savjetnici, animatori i pomoćnici pri odabiru strategije učenja (Rodek, 2011). U nastojanjima da se obogati znanje budućih odgojitelja i učitelja matična ustanova kao što je Učiteljski fakultet u Zagrebu nudi niz redovnih i izbornih kolegija iz područja medijske kulture i izborni kolegij Dječja književnost i digitalni mediji (Gabelica i Težak, 2017). Modernizacija prostorija i nastave, te uporaba novih medija, treba potaknuti nastavnike, odgojitelje, ali i djecu na učenje i vrednovanje. No, to

svakako ne znači da je kvaliteta obrazovanja povećana njihovom uporabom (Rodek, 2011). Ne postoji točan podatak koji medij se može najuspješnije primijeniti u odgojno-obrazovnom procesu niti se na temelju istraživanja može dobiti pouzdan odgovor. Svi mediji mogu se primijeniti, a djelotvornost primjene medija ovisi o velikom broju faktora gdje je medij samo jedan od čimbenika u procesu (Rodek, 2007).

3.1. Uporaba digitalnih medija u predškolskom odgoju

Roditelji su prvi edukatori svoje djece, a odmah nakon njih slijede odgojitelji u predškolskim ustanovama. Njihova uloga je važna jer stvaraju sigurno okruženje odrastanja za dijete. Upravo u tom okruženju dijete uspostavlja prve medijske navike, bilo pozitivne ili negativne. Danas smo suočeni da su djeca medijima izložena već od rođenja, gledaju crtane filmove, pretražuju Internet, slušaju glazbu i igraju igrice, a da i nisu svjesni medija. Djeca razmišljaju ubrzano odrastaju, puno lakše interpretiraju dobivene informacije i istovremeno obavljaju sve više radnji (Gabelica, 2012). Djecu treba uvoditi u medijsko opismenjavanje, sa djecom treba razgovarati o sadržaju medija koje prati, kontrolirati, usmjeravati i nuditi sadržaje i medije.

Dijete u dobi od dvije godine u velikoj mjeri istražuje svoju okolinu i nije svjesno medijskih sadržaja. Upravo već tad važne su medijske navike i svijest roditelja o izlaganju djeteta medijima, priča na DVD-u ili slušanju glazbe koje neće naštetiti djetetu (Thoman i Jolls, 2013). Djeca u dobi do pet godina intenzivnije koriste medije, a starija djeca predškolske dobi od šest godina spremna su usvajati složene sadržaje kojima se potiče razvoj medijske pismenosti i mogu analizirati medijske sadržaje kao što su crtani filmovi, razumiju naraciju u priči, mogu uočavati filmska izražajna sredstva kao što su boja i zvukovi, spremni su uspoređivati isti sadržaj prikazan u slikovnici ili crtanom filmu, uviđajući sličnosti i razlike (Thoman i Jolls, 2013).

Zajedničko gledanje medijskih sadržaja u predškolskoj ustanovi, razgovor o viđenom, poticaj na vlastiti kreativni izričaj bilo kroz likovno stvaralaštvo ili kroz simboličku igru, može pomoći u prerađivanju sadržaja. Odgojitelji nudeći različite aktivnosti omogućuju djetetu razumijevanje medijskog sadržaja kroz igru. Pripovijedanje priča pomoću digitalnih medija samo je jedan vid i način kako medije možemo uključiti u odgojno-obrazovni proces djece. Djecu ne trebamo, a i ne možemo izolirati od medija, ali im možemo pomoći da ih bolje razumiju, svakako odgovornije koriste te bolje iskoriste mogućnosti koje oni nude.

4. Digitalna/elektronička književnost

Kad govorimo o odnosu književnosti i medija moramo biti svjesni da jedna vrsta umjetnosti ne može zamijeniti drugu vrstu umjetnosti, pa čak i kada one dijele zajedničku osnovu. Sadržaj jedne umjetnosti može se učiniti sadržajem druge umjetnosti, ali je uvjetovan da se mora podrediti onim specifičnim osobinama koje vrijede u okviru ove druge umjetnosti. Specifične osobine pojedinih medija ulaze u obradu, u multimedijску obradu gdje se međusobno dopunjuju i obogaćuju. Multimedijška obrada književnih djela kao nove vrste umjetnosti poštuje zakonitosti pojedinačnih medija i estetskih struktura (Velički, 2006).

Elektronička književnost razvija se brzinom munje gdje svoje početke bilježi u SAD-u. Danas se istražuje i studira na prestižnim sveučilištima hvatajući se u koštac sa problemima usustavljanja digitalne poetike kojom bi se opisali novi medijski oblici. Istovremeno, u Hrvatskoj se vrlo mali broj istraživača okuražio baviti i istraživati elektroničku književnost. Akademska zajednica radije se bavi književnošću namijenjenoj odraslima i bogati tržište velikim opusom, dok se dječja književnost marginalizira (Gabelica i Težak, 2015).

Književnost je oblik medijacije i podložna je dinamičnim promjena. Promjenom medija (prijelazom priče u digitalni medij) potrebno je rekonstruirati priču, jezik i stil, a svakako i tematiku koja korespondira s interesima suvremenih čitatelja (Gabelica i Težak, 2015). Tehnološki promijenjena književnost rezultat je odnosa i doticaja medija i same književnosti. Stari mediji utječu na nove i oblikuju ih dok se istovremeno digitalni mediji upisuju u tradiciju starih medija (Peović Vuković, 2013). Pojavom digitalnih medija mijenja se tradicionalna književnost. U isto vrijeme razvija se novi književni sustav – digitalna ili elektronička književnost (Gabelica i Težak, 2015). Marshall McLuhan, poznati teoretičar medija 70-ih godina najavio je promjene koje će izazvati elektronički način čitanja kod ljudi. McLuhan je najavio kulturološku mijenu jer promjena načina čitanja i pristupa tekstu ne znači samo promjenu podražaja, već i promjenu naše svijesti o sadržaju (Gabelica, 2012). Ubrzan razvoj digitalne književnosti pratimo od devedesetih godina prošloga stoljeća. No, djela elektroničke

književnosti još su uvijek nepoznanica mnogima te još uvijek nisu prepoznata kao vrijedan sadržaj (Gabelica i Težak, 2015).

Digitalna ili elektronička književnost podrazumijeva književna djela koja su nastala isključivo za korištenje na digitalnim medijima (Hayles, 2007, prema Gabelica i Težak, 2015). U nove oblike digitalne književnosti ubraja se digitalni dokument, digitalna knjiga i digitalna biblioteka (Dizdar, 2011). Djela digitalne književnosti ne mogu se tiskati jer u sebi sadrže poveznice, slike i zvukove u hipermedijskom odnosu i zahtijevaju čitateljevu interakciju. Reprodukcijska digitalnih medija moguća je jedino uz pomoć digitalnog uređaja (Gabelica i Težak, 2015). Produkcija književnih djela u elektronskom obliku može se podijeliti na dva načina. Produkciju možemo razmatrati s pozicije njene umreženosti ili neumreženosti. Umrežena književnost je ona za čije je postojanje potreban internet kao medij, dok se neumrežena multimedijaska književnost nalazi na CD-ROM-ovima i za njeno korištenje priključak na internet nije nužno potreban (Velički, 2006).

Mnogi autori često posežu za već postojećim književnim djelima poznatih autora, obrađuju ih multimedijски i stvaraju od njih tekst koji se može nanovo stvarati i koji nema više svoju linearnu strukturu (Velički, 2006). U tradicionalnoj književnosti priče su ispričane linearno, što znači da postupnim čitanjem otkrivamo radnju. Kako bismo shvatili dio "C", moramo pročitati i "A" i "B" i "C" tj. cijelu priču. Takav tekst priče izuzetno je nedinamičan i dosadan, suprotan od novog mediju koji je po svojoj prirodi vrlo dinamičan i razigran. Knjiga od stotinjak stranica vjerno prenesena na računalo (npr. u pdf formatu) napisana crnim slovima na svijetloj podlozi čitanje čini nespretnim i umara čitatelja. Stoga, originalnom tekstu na digitalnom mediju tekst se obogaćuje popratnim sadržajima poput zvuka i animacije. Otvaraju nam se prozorčići s dodatnim informacijama klikom na određenu riječ, iskače skrivena ilustracija ili preskačemo dio teksta. Upravo uporabom digitalnog medija ovakvim čitanjem ne trebamo pratiti linearnu strukturu već smo orijentirani na čitanje s prekidima u narativu. Čitatelj u digitalnoj književnosti postaje i slušatelj i gledatelj i igračem ukoliko to interakcija od njega zahtijeva. Čitateljeva pažnja usmjerena je na digitalno, ono pokretno kao što je animacija, zvuk, ilustracija, a manje na samu priču jer multimedija nadjačava sam sadržaj (Gabelica, 2012).

Razmatrajući postojeću produkciju prema Velički (2006) postoje djela koja se međusobno razlikuju na temelju odnosa teksta i igre. Djela možemo podijeliti na sljedeći način: „originalni tekst knjige ili slikovnice koji, umjesto s papira, čitamo s ekrana i koji u sebi ne uključuju gotovo nikakve elemente interaktivnosti, originalni tekst književnog djela koji u sebi uključuje elemente interaktivnosti, skraćeni tekst književnog djela s elementima interaktivnosti, kompjutorska igra koja je nastala na temelju poznatog književnog djela, ali se njen tekst na CD-u nigdje u cijelosti ne navodi i nije prepoznatljiv i interaktivni tekst na temelju književnog djela u kojemu korisnik djeluje kao sustvaratelj/suautor “ (Velički, 2006: 82). Upravo ovako bogata podjela pokazuje različitost u multimedijskoj obradi u kojoj se književna djela mogu pojavljivati.

5. Pripovijedanje uz pomoć digitalnih medija

Djeca kao korisnici digitalnih medija danas s lakoćom pristupaju mnogim bazama digitalnih djela. Većina djela sa kojima se oni susreću su besplatna ili prilično jeftina. Jednostavnim pretraživanjem na internetu dospjet će na iTunes ili Google Play, te jednim klikom miša na svoje uređaje u mogućnosti su preuzeti šarolike igre i interaktivne priče. Uglavnom preuzimaju djela na engleskom jeziku jer je riječ o tržištu koje je namijenjeno svjetskoj populaciji (Gabelica, 2015). Kada je riječ o djelima na hrvatskome jeziku, ona su još uvijek u manjini, tek se na tržištu nalazi nekolicina lektirnih djela ili književnih djela koja su predviđena za digitalne medije.

U školama se prema Krumes i Koporčić (2016) mediji i sadržaji na medijima uglavnom koriste za povezivanje različitih aktivnosti ili u vrtićima za „smirivanje“ djece, a rjeđe kao instrument poučavanja. Upravo digitalizacijom nastavnih materijala, posebno književnosti, omogućene su mogućnosti didaktičke primjene u obrazovanju i usvajanju književnoga djela.

Knjiga *Kreativni pristup lektiri* (2017) autorica Marine Gabelice i Dubravke Težak daje polazišta i nudi ideje metodičarima, odgojiteljima, učiteljima i roditeljima kako razvijati ljubav prema knjizi na kreativan način. Jedan od načina jest i uporaba digitalnih medija pomoću kojih se može obogatiti pripovijedanje. Autorice navode brojne aktivnosti, a aktivnosti koje se tiču pripovijedanja su pripovijedanje obogaćeno zvukovima, zvučni pejzaž, pripovijedanje slikama i interaktivne priče te se mogu primijeniti i u ustanovama predškolskoga odgoja i obrazovanja.

5.1. Zvučna priča

Zvučna priča prema Gabelica i Težak (2017) označava svaku audiopriču koja je stvorena isključivo i jedino putem upotrebe zvukova, šumova i tonova. Izvrsna je to vježba slušanja koja djeci pruža odlično imerzivno tj. auditivno iskustvo. Zvučna priča može biti jednako snažna kao i vizualna priča te istodobno imati i uvod i zaplet i rasplet.

Kroz primjer zvučne priče naziva „Rano jutro“ možemo uvidjeti kako se priča može sastojati od niza zvukova kao što su hrkanje, zijevanje, zvuk škripanja kreveta, zvuk koraka i td. (Gabelica i Težak, 2017). Niz zvukova nema određenu granicu ili broj zvukova koliko će ih biti, već je to određeno tijekom radnje te priče i ovisi o autoru. Najčešće je zvučnom pričom opisana neka scena zvukovima.

Priča naziva „Rano jutro“ jednostavan je primjer, a danas se mogu naći kompleksnije i snažnije zvučne priče (Gabelica i Težak, 2017). Primjerice, zamislimo zvukove u slijedu: zvuk zvona ulaznih vrata – otvaranje ulaznih vrata – pjesma „Sretan rođendan“ – zvuk šušura, razgovora i galame – zvuk puhanja svjećica na torti – zvuk otvaranja šampanjca – zvuk nazdravljanja čašama – zvuk smijanja – zvuk pozdrava i zatvaranja ulaznih vrata – zvuk vode i pranja suđa - zijevanje.

Zvučna priča ostavlja prostora nakon njezinog slušanja za obradu same priče. Prilikom slušanja audio priče slike se stvaraju unutar uma slušatelja. Djecu možemo potaknuti sa bezbroj pitanja da ono što su čuli prepričaju bilo usmenim ili pismenim putem te likovnim izričajem naslikaju. Možemo sa djecom razgovarati o doživljaju, o auditivnim aspektima priče, ali i tome kako je priča nastala.

Prema Gabelica i Težak (2017) osim slušanja već gotovih zvučnih priča djeca se i sama mogu okušati u stvaranju svoje zvučne priče. Za izradu zvučne priče potrebno je sredstvo za snimanje zvuka (npr. mobitel) i neki program koji obrađuje zvuk (npr. besplatni program Audacity). Uz programe potrebna je i mašta koja će stvoriti priču. Postoji i drugi način stvaranja zvučne priče prema Gabelica i Težak (2017) i on može biti uključen u nastavu medijske kulture. Potrebno je odabrati neku filmsku scenu i

reproducirati je učenicima samo putem zvučnih efekata, učenici mogu shvatiti većinu scena i bez uvida u sliku. Na taj način postaju svjesni zvuka u ambijentu i postojeće vjerodostojnosti scene.

5.2. Soundscape

Zvučni pejzaž (engl. *soundscape*) kojeg je osmislio kanadski skladatelj R. Murray Schafer „naziv je za zvuk ili kombinaciju zvukova koje stvara ili koji proizlaze iz (imerzivnog) okoliša“ (Gabelica i Težak, 2017: 263). Potrebno je odrediti točnu granicu između zvukova zvuka i zvučnih efekata koje pronalazimo u zvučnim pejzažima. Opća razlika je da zvuk pokriva "žive" zvukove, tj. zvukove koji zahtijevaju čovjekove interakcije, poput koraka i šuškanja odjeće. Zvučni efekti nisu "živi" zvukovi poput eksplozija (Ek, 2016).

Zvučni pejzaž jest snimka ili izvedba zvukova koji stvaraju doživljaj određene akustike i često se koristi kako bi se stvorilo ozračje (npr. morski pejzaž) tijekom slušanja priče (Gabelica i Težak, 2017). Zvučni pejzaži najčešće bivaju reproducirani od strane medija kao što su CD ili interne. Zvukom i glazbom možemo stvoriti ugodno ozračje i na taj način djecu uvesti u priču. Priča može biti čitana uz ugodnu glazbenu pozadinu, pritom može biti pročitana cijela priča ili jedan izdvojeni dio. Zvučnim pejzažima mogu biti dodani i zvukovi te time produbiti samu atmosferu pripovijedane priče (Gabelica i Težak, 2017).

Zvučni pejzaž sobe dnevnog boravka u predškolskoj ustanovi tj. vrtiću bio bi sačinjen od niza zvukova koje u jednom trenutku možemo čuti u prostoru (smijeh, plač, govor, šaputanje, lupanje kockama, čitanje slikovnice, puštanje vode u umivaoniku...). Dok bi pejzaž šume u jesen uključivao zvukove šuštanja lišća, zvukove puhanja vjetra, zvukove pjeva ptica i sl.

5.3. Pripovijedanje slikama

Imerzivnim pripovijedanjem prema Gabelica i Težak (2017) možemo postići stvaranje slika u umu slušača, no ponekad pripovijedanje možemo popratiti i gotovim slikovnim prikazima. Kod pripovijedanja slikama važno je pronaći kvalitetne fotografije, ilustracije ili crteže. Važno je da slikovni prilozi budu dovoljno veliki kako ih sva djeca mogu vidjeti. Svaku rečenicu nije potrebno popratiti slikom jer je za dobar i dinamičan doživljaj priče važnije ostaviti ujednačenu dinamiku prikaza slika.

Termin pripovijedanje slikama obuhvaća i pripovijedanje slikama na digitalnom mediju kao što je televizor ili računalo, ali i digitalna djela koja se sastoje od statične ili minimalno animirane slike i teksta koji može biti napisan i naglas pripovijedan (Gabelica i Težak, 2017).

Pripovijedanje slikama sestra blizanka je klasičnoj slikovnici, a multimedijaska slikovnica njihova je sestrična. Multimedijasko prikazivanje slikovnice ili priče namijenjeno je prvenstveno djeci, a može sadržavati tekst, slike, zvuk, animacije i interaktivnost (Javor, 2000). Ono što je karakteristično jest to što se gleda na računalu, televizoru ili projektoru te sadrži ilustriranu verziju priče sličnu tradicionalnim pričama objavljenima u obliku klasične slikovnice. Multimedijaski ispričane priče često uključuju dramatičnu naraciju, glazbu i zvučne efekte.

Multimedijaska slikovnica ili priča, jednako kao i klasična ima za ciljeve buđenje dječje mašte, razvijanje smisla za lijepo, učenje slova, čitanja i jezika općenito, razvoj glazbene kulture i sl. Jednako kao i klasična slikovnica, multimedijaska slikovnica rađala se i oblikovala postupno i s puno promišljanja (Javor, 2000).

5.4. Interaktivne priče

Interaktivne priče (eng. interactive fiction) prema Gabelica i Težak (2015) su digitalna djela koja književnost koriste kao svoje uporište. Interaktivna djela sastoje se od veće količine teksta koji korisnici mogu čitati ili slušati, njime navigirati, i dodatno ga istraživati ovisеći o samoj kvaliteti i interaktivnosti djela. Kvalitetnija djela jako sličе digitalnim slikovnicama u kojima se ispreplіću slikovni i jezični diskurs gdje dijete istražuje dodane medijske objekte.

Kada je riječ o djelu koje korisnik čita i/ili sluša, pripovijedanje može prekinuti istraživanjem ilustracija i na taj način otkriti dodatne varijante i vrijednosti same pripovjedi, pokrenuti likove, dodatne dijaloge i slično. Neka digitalna djela sadrže bogate vizualne i kvalitetne ilustracije i animacije te donose raznolike načine interakcije korisnika i djela. Prema Kokić (2015) nove tehnologije osiguravaju mogućnost korištenja različitih interaktivnih oblika (zvukova, pokreta i uvjetovanih događaja) pri čemu je potrebno dobro odabrati sastavnice koji potiču učenje kod djece, a da ih pri tome ne ometaju u njihovom usvajanju korisnih informacija. Povezivost i interaktivnost se odnose na pojačan osjećaj zajednice i društva oko djeteta koje stvara digitalni tekst, a temeljen je na hipertekstualnim poveznicama. Promjenom perspektive i širenjem poveznica iz knjiga, slikovnica, priča, djela i drugih izvora prema drugim materijalima u stvarnom svijetu djeca šire svoje vidike; literarne, slikovne i svjetovne.

Gabelica i Težak (2017) objašnjavaju kako su interaktivne priče u Hrvatskoj najzastupljenije, iako se većinom radi o djelima s minimalnim udjelom interakcije. Ponajviše je riječ o digitaliziranim slikovnicama u kojima dominira tekst i statična ilustracija, a korisnik čitatelj navigira kroz sadržaj listanjem stranica knjige klikajući mišem na ekranu digitalnog medija (npr. Kašmir Huseinović i Andrea Peterlik Huseinović: *The Blue Sky / Plavo nebo*, *Ciconia Ciconia*, *Oscar*).

S druge strane prema Gabelica i Težak (2017), postoji nekolicina djela koja su zapravo animacije postojećih slikovničkih ili knjižnih predložaka. Uz njih se javljaju i tematske igre (npr. kao što su: tekst Bruno Kuman, animacija Ivana Guljašević: *Pauk Praško*, *Muha Zunza*, *Riblja škola*, *Kako je snijeg pao*; Ivana Guljašević: *Čarapojedac*,

Tri strašna zmaja, Čovječuljak Snovuljak, Amo-tamo; Naklada Bulaja: Priče iz davnine).

Na hrvatskom se tržištu još uvijek ne postoje kompleksnije interaktivne priče koje bi omogućavale smisaonu interakciju s djelom u kojem se književni tekst nalazi u sintezi s ostalim medijskim objektima (Gabelica i Težak, 2015).

6. Primjeri iz prakse pripovijedanja priča uz pomoć digitalnih medija

Pripovijedanje priča uz pomoć digitalnih medija provedeno je u Dječjem vrtiću „Mali istraživač“. Sudjelovalo je četrnaestero djece, od čega 9 dječaka i 5 djevojčica u dobi od 4 do 7 godina. Sva djeca sudjelovala su dobrovoljno.

Mjesto na kojem pripovijedamo priče mora biti ugodno za djecu, stoga smo se smjestili na veliki tepih u centru dramskih igara. Vrlo je važno da odraslima bude ugodno na mjestu pripovijedanja priča jer se djeca nerijetko vole leći na tepih i sjesti u krilo odgojitelju u tom trenutku. U tom centru djeca svakodnevno uživaju u ugodnoj, toploj i obiteljskoj atmosferi u čitanju i pripovijedanju raznih priča. Djeca često samostalno organiziraju čitanje i pripovijedanje priče, međusobno dodjeljuju uloge „teta“. Često priče postaju predstave uz ginjole i štapne lutke u centru tijekom godine. Centar dramskih igara također je i opremljen digitalnim medijima koji su nam potrebni za pripovijedanje pomoću digitalnih medija kao što je televizor na zidu i radio uređaj. Osim televizora i radio uređaja u dramskom centru, vrtić posjeduje i u ostalim centrima radio uređaje, službene laptope te projektor koji se također koriste u svrhu svakodnevnog kreativnog odgojno-obrazovnog rada sa djecom.

Transkripti razgovora sa djecom prikazani u ovom radu snimani su mobilnim uređajem. Osobni podatci djece zaštićeni su, te se u radu navode inicijali, dok su izjave i komentari djece u potpunosti istiniti i nisu cenzurirani.

- **Zvučna priča „Jutro“**

Zvučna priča „Jutro“ preuzeta je iz knjige Kreativni pristup lektiri (2017) autorica Marine Gabelice i Dubravke Težak. Za ovu zvučnu priču potreban je radio uređaj te je preko istoga puštana zvučna priča djeci. Djeci su prije slušanja dane kratke upute da se opuste, da pronađu za sebe udobno mjesto i da obrate pozornost na zvukove.

Sadržaj zvukova zvučne priče „Jutro“: zvuk budilice – zijevanje – hod – tuš (zvuk vode) – pranje zubi (zvuk četkice za zube) – hod – zvuk gríženja hrane (hrskavo) – oblačenje – zaključavanje vrata – silazak niz stepenice – zvuk grmljavine (kiša) – zvuk dolaska busa na stanicu – semafor (crveno na semaforu) – zvuk prelaska ceste (zeleno na semaforu).

Tijekom prvog slušanja zvučne priče djeca su razgovarala međusobno i imenovala zvukove koje su čuli. Pojedini nisu niti primijetili da je zvučna priča završila već su ponavljali ono što su čuli. Bila su potrebna tri ponavljanja slušanja zvučne priče kako bi djeca procesuirala od kuda dolazi zvuk, što taj zvuk u priči predstavlja i kakva je to priča bez slova i slike. Između svakog slušanja zvučne priče razgovarali smo o slušanome.

Odgovornost: Imenujete zvukove koje čujete.

J.S. (7g): Čuo sam čips, ono kad kvrcka dok se jede. I čuo sam alarm, vodu, da se zubi peru i da grmi.

N.M. (6g): Kiša, voda, hodanje u cipelema po stepenicama, semafor.

L.K. (4g): Čuo sam da grmi. I jučer doma je grmilo i kiša je bila.

O.M. (5g): Zvonio je sat, pa se probudiš, pa zube opereš i jedeš. I tik-tik-tik.

Odgovornost: Kakvo je vrijeme bilo tog dana?

F.B. (7g): Pa ja sam čuo kišu, kiša je padala.

N.S. (7g): I ja sam čula kišu.

Odgovornost: Prepoznajete li posljednji zvuk u priči?

O.M. (5g): Taj tik-tik-tik zvuk je zadnji. Čuo sam to, ali ne znam gdje.

J.S. (7g): To ti je semafor (obraća se dječaku O.M.), kad brzo tik-tik ide možeš preći semafor, a sporo ne. Mama mi je to pokazala.

Odgoviteljica: Možete li dati naziv ovoj zvučnoj priči?

L.K. (4g): Pa „Dan“. Ili „Kiša pada“.

N.S. (7g): Hmmm, možda „Idemo na posao“.

- **Zvučna priča „Rođendan“**

Razgovarajući o zvukovima, upitala sam djecu koje oni zvukove u svakodnevnom životu čuju i sa kojima su okruženi. N.S (7g) zapjevala je pjesmicu „sretan rođendan“ i rekla da je i to zvuk koji ne čujemo svaki dan. Ponukana time upitala sam ih koje zvukove čujemo još kada slavimo rođendan.

Odgoviteljica: Koje zvukove čujemo kada slavimo rođendan?

M.S. (6g): Čujemo kad vičemo „živjeliiiiiiii“, i kad pušemo tortu, onako kao da vjetar puše „puuuuuuf fuuuu“.

K.M. (5g): Teta ja čujem papir kad trgam papir za poklone, šuška i škaklja.

J.S. (7g): Na rođendanu mi još pljeskaju, viču, smijemo se svi.

M.S. (6g): Na maminom rođendanu smo se kucali čašama, pa se glasno čulo to kuckanje.

Ponukana odgovorima djece, odlučila sam iz njihovih ideja napraviti zvučnu priču koju smo onda zajedno poslušali pod nazivom „Rođendan“. Zvučna priča reproducirana je na radio uređaju, a ista je napravljena pomoću Audacity programa za obradu zvukova koji su preuzeti sa online izvora. Djeca su se tijekom slušanja zvučne priče prisjećali svojih ponuđenih zvukova.

Sadržaj zvukova zvučne priče „Rođendan“: zvuk zvona na ulaznim vratima – smijeh ljudi – zvuk kucanja čašama – pjesma „Sretan rođendan“ – pljesak – puhanje svjećica na torti – pljesak – glazba.

- **Zvučna priča „Šetnja gradom“ (odgonetni mjesto radnje)**

Zvučna priča „Šetnja gradom“ preuzeta je iz knjige Kreativni pristup lektiri (2017) autorica Marine Gabelice i Dubravke Težak. Za ovu zvučnu priču potreban je radio uređaj te je preko istoga puštana zvučna priča djeci.

Prije slušanja zvučne priče djeci je rečeno da ćemo pratiti lika koji će u šetnji gradom vidjeti četiri zanimljiva mjesta. Slušajući priču, djeca trebaju odgonetnuti četiri „mjesto radnje“, odnosno, odrediti što je sve lik vidio i čuo. „Mjesto radnje“ zvučne priče su dječje igralište (smijeh djece, uzvik „gol“, pljesak), zoološki vrt (urlik slona, pjev ptica), željeznički kolodvor (glas na peronu, kočnice, truba vlaka), školsko dvorište (djeca, zvono za početak nastave).

Odgojiteljica: Imenujte zvukove koje prepoznajete?

F.B. (7g): Čuo sam da čovjek hoda po lišću i slon je vikao. I „goooooooo“, kao na utakmici. I zvono za školu, to sam čuo u školi. I vlak je jurio.

T.R. (4g): Lopta, vlak, truba, tračnice.

N.M. (6g): Ja sam čula sve što i F.B. i ptice koje su pjevale.

L.J. (5g): Čula sam djecu da se igraju kao i mi u našem parku, da se smiju.

Odgojiteljica: Koja mjesta je posjetio lik?

J.S. (7g): Znam gdje je bio, u školi, u parku i na onom mjestu za vlakove. Tata me tamo vodio, no ne mogu se sad sjetiti kako se to zove. Tamo ima puno vlakova i jako je bučno.

O.M. (5g): Mislim da je čovjek bio u parku i igrao se sa prijateljima.

L.M. (6g): Posjetio je šumu, igralište, školu i životinje. Bio sam u zoološkom vrtu ali mi nemamo slonove, pa ne znam jesu li životinje tamo ili kod svoje „kuće“.

Djeca su zvukove poistovjetila sa svojim iskustvenim doživljajima. Prepoznala su sve zvukove i pronašli im „mjesto radnje“ no najviše poteškoća zadao im je željeznički kolodvor i zvuk najave na peronu te urlik slona kojeg nisu kako „čuli uživo“. Nakon ove aktivnosti djeca su samoinicijativno odlučila u likovnom centru naslikati mjesta i zvukove koje su čuli.

- **Zvučna priča „Hladna zimska noć“ (odgonetni zvuk)**

Zvučna priča „Hladna zimska noć“ preuzeta je iz knjige Kreativni pristup lektiri (2017) autorica Marine Gabelice i Dubravke Težak. Za ovu zvučnu priču potreban je radio uređaj te je preko istoga puštana zvučna priča djeci.

Ovakav je oblik zvučne priče nešto složeniji, ali djeci može biti vrlo zanimljiv. Slušajući zvučnu priču djeca trebaju prepoznati traženi zvuk, a zatim i zaključiti što taj zvuk predstavlja. U ovoj je priči „Hladna zimska noć“ traženi zvuk – zvuk cijepanja drva. Do tog zaključka djeca dolaze prateći redosljed zvukova u zvučnoj priči: koraci – otvaranje vrata – hodanje po snijegu – traženi zvuk (cijepanje drva) – koraci u snijegu – otvaranje vrata – koraci u kući – paljenje vatre/pucketanje vatre u kaminu.

Ova aktivnost za djecu predškolske dobi bila je presložena jer se djeca nisu do sada u iskustvenom životu susreli sa zvukom cijepanja drva. Djeca su kao i kod prethodnih zvučnih priča prepoznavala zvukove, ne tražeći zvuk cijepanja drva u zvučnoj priči. Ono što su djeca prepoznavala kod slušanja zvučne priče bili jesu zvukovi otvaranja vrata i hodanja, no teško im je bilo zaključiti da je to hod po snijegu. Naime, J.S. (7g) rekao je da snijeg uvijek gleda kako pada, da nikad još nije čuo snijeg kao kišu koja kapka i lupka po podu.

Pri slušanju ove zvučne priče djeci se može postaviti još pitanja kao što su: Koje je doba dana u priči? Koje je godišnje doba i po čemu to zaključujemo?

- **Soundscape – Priča o ptici**

„Priča o ptici“ preuzeta je iz knjige Kreativni pristup lektiri (2017) autorica Marine Gabelice i Dubravke Težak. Za ovu zvučnu priču potreban je radio uređaj te je preko istoga puštan soundscape djeci. Riječ je o vođenome maštanju, a prema Flor Ada i sur. (2011) to je strategija razvoja kritičkog mišljenja i učenja koju je moguće primijeniti u odgojno-obrazovnom radu i potiče se apstraktno, kreativno i kritičko mišljenje.

„Nalaziš se na livadi. Iznad tebe je nebo bez oblaka, a sunce je veliko i sjajno. Što osjećaš na svojoj koži? Osjećaš li toplinu sunca? Osjećaš li topli povjetarac? Udahni. I izdahni. Udahni. Izdahni. Odjednom, pred tobom se pojavljuje puteljak. Puteljak vodi ravno u obližnju šumu. Puteljak je prekriven malim sjajnim kamenčićima. Kamenčići sjaje kao zlato. Saginješ se i uzimaš nekoliko kamenčića te ih stavljaš u svoj džep (šuškanje kamenčića u džepu). Slijediš puteljak. Osjećaš kamenčiće pod svojim nogama. Škakljaju te. Dok hodaš osjećaš predivni miris livadnog cvijeća. Udahni. Izdahni. Udahni. Izdahni. Puteljak te doveo u šumu. I tada nestane. A oko tebe velika šuma. Pogledaš se oko sebe i osluškuješ. Nema nikoga. Odjednom osjetiš nešto na svome desnome ramenu. Pa to je ptičica. Ona te pogleda i nešto važno ti kaže (zvuk pjeva ptice).“

Djeci treba dati dovoljno vremena da procesuiraju odgovore, da preoblikuju svoje vizualne predodžbe u vlastite riječi. Važno je postavljati što više pitanja koja razvijaju maštu i povezuju sa svakodnevnim životom djeteta.

Nakon odslušane priče djeci su postavljana pitanja, a ovo su neki od odgovora:

Odgojiteljica: Što ti je ptičica rekla?

M.S. (6g): Ptičica mi je rekla „bok“. Pitala me kamo idem, a bio sam u šumi. Lijepo mi je bilo.

O.M. (5g): Pjevala mi je, a ja sam slušao.

N.S. (7g): Ptica me pitala koliko imam godina i kako se zovem.

Odgojiteljica: Što se zatim dogodilo?

N.M. (6g): Onda sam otišla malo ubrati cvijeća na livadu. Moja mama voli cvijeće.

N.S. (7g): Pa ništa. Ptica je odletjela.

M.S. (6g): Rekao sam ptičici da sam na izletu. No nisam ponio sok, a žedan sam.

Odgoviteljica: Kako izgleda čarobna šuma? Koga si tamo susreo/susrela?

L.J. (5g): Šuma je zelena, puno je drveća. I kad sam došla do puta susrela sam pticu koja je pjevala.

T.R. (4g): Puna je kamenčića. Sa mamom i tatom sam bio u šumi na brdu.

- **Soundscape – More**

Na radio uređaju pušten je zvučni pejzaž mora (šum valova, talasi kamenčića pod vodom, vjetar na plaži. Djeca su dobila uputu da se slobodno legnu na pod i otplove u svijet mašte.

„Zatvorite oči. Dišite. Srce vam kuca. Idemo na jedno lijepo mjesto. Zamislite kako hodate plažom. Dan je sunčan i topao. Oslušujete zvukove talasa mora koje udara u stijene. U daljini se čuju galebovi. Hodate po sitnom pijesku. Pijesak vas grebe za tabane. Hodate i tražite školjkice. U daljini se nešto sjaji. Prilazite i na kraju plaže vidite škrinjicu. Otvarate škrinjicu i u njoj je?“

Odgoviteljica: Kako je izgledalo mjesto gdje ste bili? Kako ste se osjećali?

L.M. (6g): Pa bila sam na moru, u Zadru. Volim ići plivati i znam plivati.

K.M. (5g): Bio sam na gusarskom brodu na moru, borili su se.

J.S. (7): Bio sam na otoku u potrazi za blagom i tamo sam našao kovčeg sa zlatnicima.

Odgoviteljica: Što je skriveno u škrinjici?

L.J. (5): U mojoj su zlatnici, pravi gusarski.

F.B. (7): Našao sam i pismo i novce i školjke. Možda su je gusari izgubili, kako će je sada pronaći?

T.R. (4): Kamenčići.

M.S. (6): Otvorila sam škrinju i vidjela sjajne šljokice i školjkice i ribice. I lutka je bila u njoj, Elsa koju želim za rođendan.

- **Pripovijedanje slikama „Kuća na livadi“**

Priča „Kuća na livadi“ ne sadrži tekst, već se pripovijeda pomoću slikovnih prikaza na digitalnom mediju (televizor, projektor, računalo). Smislene slike redaju se jedna za drugom uz dovoljno zadržavanje na ekranu kako bi djeca dobro promotrila „dio“ priče.

Priča se sastoji od 5 fotografija složenih u program PowerPoint radi lakše reprodukcije: fotografija livade – hod po livadi (cipele na travi) – kuća – vrata – zvono na vratima (ruka kako zvoniti) – otvaranje vrata. Djeci je rečeno da sami pomoću viđenih fotografija pokušaju ispričati priču. I dok su mlađa djeca imenovala prikazano na fotografijama, starija djeca osmislila su cijeli koncept priče te kako ona završava.

L.K. (4g): Livada. Trava. Park. Cipele. Kuća. Vrata. Zvono. Ruka.

J.S. (7g): Vani je sunce. I hodaš livadom. Imaš nove „Nike“ tenisice na nogama koje ti je mama kupila, a ti si ih izabrao. I došao si do kuće. Ali nemaš ključ. Probaš otvoriti vrata, guraš ih. Ne ide. Ne. Pa malo gledaš oko sebe. A onda stisneš zvono. I netko ti otvori vrata. I uđeš u kuću. Igraš se sa prijateljem dok mama ne dođe po tebe.

N.S. (7g): Trava, aha, cipele, aha, kuća, aha, zvono. E pa da ideš nekud i stigao si kod bake na selo. Pozvoniš i uđeš. I moraš reći „bok“.

Djeca su također željela produljiti priču ispričanu pomoću slikovnih prikaza te su smišljali ideje koje možemo dodati. M.S. (6g) sjetila se fotografije slatkiša, jer ju je kućica podsjetila na priču „Ivica i Marica“, dok je L.M. (6g) rekao da bi dodao sliku mame, i vuka i lovca i bake te bi to onda bila „Crvenkapica“. Postojeće fotografije djecu su asociirale na priče koje su već čuli i sa kojima su upoznali.

- **Pripovijedanje slikama „Crvenkapica“**

Pripovijedanje slikama također može biti načinjeno da slike pomoću kojih pripovijedamo priču sadrže napisan tekst (ali i ne moraju) koji se istovremeno i pripovijeda. U slikovnici „Crvenkapica“ na početku priče spominje se djevojčica sa crvenom kapicom, kojoj majka daje košaru i upućuje ju baki. Ovo je sjajan trenutak kada djeci možemo pokazati fotografije predmeta (kolač, sok) koje je djevojčica nosila baki u košari. Također ih možemo upoznati i sa cvijećem (maslačak, ljubičica, ruža) na livadi koje je Crvenkapica putem ubrala baki. Priča ima puno elemenata koji se mogu razraditi na edukativan način, tj. potrebna je kreativnost odgojitelja na koji će način odlučiti se za prikazati pojedine segmente iz priče.

Djeca su pozitivno reagirala na ovakav način digitalnog pripovijedanja priče. To tumačim tako što su djeca nakon završetka priče tražila da se priča ponovi. Bili su usmjereni više na slike koje se prikazuju nego na tekst koji slušaju. Priču o Crvenkapici čuli su već nekoliko puta u obliku slikovnice i nije im nepoznata.

J.S. (7g) komentirao je da je ova priča kao „crtić priča“, samo malo sporija i kraća.

N.M. (6g) izjavila je da joj se sviđaju slike, i da jedva čeka novu priču na televiziji.

L.J. (5g): Znam nekad gledati slike na laptopu. I svira glazba. Ovo je kao to. Samo ovo mi se sviđa, jako jako je lijepo.

Digitalni medij puno više okupira dječju pažnju za razliku od obične slikovnice iako je i ona dalje popularna. Čitanje slikovnice prije spavanja ritual je kojeg digitalni medij u ovom trenutku ne može zamijeniti, ili se barem na trenutak tako čini.

- **Interaktivna priča**

Najpoznatije i najdostupnije interaktivne priče jesu „Priče iz davnine, prvi dio“ i „Priče iz davnina, drugi dio“ naklade Bulaja (Arcadias, 2002-2006), a sadrže animirane interaktivne priče iz prekrasne istoimene knjige Ivane Brlić Mažuranić u adaptaciji animatora, glumaca, glazbenika, ilustratora i programera.

„Priče iz davnine, prvi dio“ sadrže četiri animirane interaktivne priče: "Šuma Striborova" animirani film autora Škota Al Keddica, "Bratac Jaglenac i sestrice Rutvica" interaktivna priča autorice engleskinje Ellen McAuslan, "Kako je Potjeh tražio istinu" animirani film i 3 računalne igre: "Skok u džep", "Vodopad", "Spašavanje u kolibi", autora Australca Nathana Jureviciusa, "Lutonjica Toporko i devet župančića" interaktivna priča autorice Njemice Katrin Rothe. Također, CD-ROM sadrži i biografiju Ivane Brlić Mažuranić, uvod u slavensku mitologiju i izvorne tekstove priča i sve to nalazi se na tri jezika (hrvatski / engleski / njemački).

„Priče iz davnine, drugi dio“ sadrži još četiri animirane interaktivne priče iz knjige Ivane Brlić Mažuranić: "Neva" animirani film autora Edgara Bealsa, "Jagor" animirani film autora Poline Nisenbaum, Mireka Nisenbauma i Sabine Hahn, "Ribar Palunko i njegova žena" animirani film autorice Laurence Arcadias i "Regoč" animirani film autorice Helene Bulaja. CD-ROM još sadrži igrice, glazbenu slušaonicu u kojoj se mogu poslušati songovi i glazbene teme iz svih crtića, izvorne tekstove priča, uvod u slavensku mitologiju i biografiju Ivane Brlić Mažuranić. Sve to moguće je pregledavati i na tri jezika (hrvatski / engleski / njemački).

Bajke Ivane Brlić Mažuranić: „Regoč“ i „Šuma Striborova“ na popisu lektire nalaze se tek u četvrtom razredu osnovne škole (Gabelica i Težak, 2017). Djeci predškolske dobi predstavljena je „Šuma Striborova“, no ne sa naglaskom na razumijevanje sadržaja, već sa naglaskom na bogate vizualne i kvalitetne ilustracije i animacije koje donose raznolike načine interakcije između korisnika i djela. Djeca su upućena da „gledaju“ priču, da se opuste i uživaju. Interaktivno djelo prikazano je na televizoru radi veličine ekrana i prostorne dostupnosti.

Interaktivno djelo „Šuma Striborova“ kod djece pobudilo je interes prvenstveno zbog načina reproduciranja koje se odvijalo na digitalnom mediju. Današnja je situacija takva da televizor odgaja djecu, i da su djeca već „naučena“ na ponašanja ispred televizora. Prilikom gledanja komentirali su izgled likova koji „izgledaju kao da ih je netko nacrtao, nisu ko pravi crtić“ N.S. (7g). Djeca su se smijala Gujinom izgledu, a J.S. (7g) komentirao je „to ti nije stvarno, pa mi ljudi imamo jezik, a zmijske svoj jezik, to se ne može pomiješati, mislim može tu na filmu, ali ne postoji.“ M.S. (6g) šaputala je L.J. (5g) da joj je zvuk smiješan „glumci smiješno govore, pa ko mišići mali“.

Odgovornik: Kako ti se svidjela ova priča?

T.R. (4g): Dobra je, i doma gledam crtiće.

M.S. (6g): Svidjela mi se, i boje su mi lijepe, šarene i vesele. Teta, ali ovo nije priča, priča se čita, i knjige se čitaju, a mi smo gledali crtić.

F.B. (7g): Ovaj crtani još nisam gledao, a često idem sa prijateljem M. u kino. Volim Rio, a ovaj mi je dobar. Hoćemo li gledati još koji crtić? Molim te.

Djeca su interaktivno djelo povezala sa crtanim filmovima koje gledaju doma na televiziji ili u kinu. Nitko se nije izjasnio da mu je interaktivna priča bila dosadna ili neinteresantna, a nerijetko se čulo i „Hoćemo li još nešto gledati? Zašto je već kraj?“. Sutradan su djeca pitala hoćemo li danas čitati ili slušati ili gledati priču, prisjećajući se proteklih dana kada smo priče pripovijedali pomoću digitalnih medija. Djeca ne pružaju otpor modernim načinima pripovijedanja i iskrena su u svojim odgovorima sviđa li im se to ili ne. Na odgovornikima je da djeci ponude novi, moderan i raznolik sadržaj u nadi da obogate dječju maštu.

ZAKLJUČAK

U isto vrijeme, spoznajemo da se digitalni mediji razvijaju velikom brzinom, ali i da se o njima se u predškolskom i školskom obrazovanju vrlo malo govori. Današnje generacije djece pravi su stručnjaci za nove medije i koriste ih sa zavidnom lakoćom. U toj želji da budemo moderni odgojitelji i da budemo u korak sa vremenom, novim medijima ne trebamo podilaziti niti ih se trebamo plašiti. Istina je da nedostaje kvalitetno medijsko opismenjavanje koje radi sporosti i zaostalosti sustava izostaje, no to ne znači da samostalnim istraživanjem i ulaganjem u vlastito obrazovanje djeci ne možemo ponuditi sadržaje na digitalnim medijima.

Digitalni mediji prenose informacije na zanimljiv i moderan način, stoga zašto se ne bi priče mogle pripovijedati na računalu, radiju ili televiziji. Priče pripovijedane na digitalnim medijima djecu ne uče samo slušanju priča već i njihovom gledanju, razvijaju maštu i kognitivne sposobnosti; šire dječje vidike i uskogrudno gledanje objekata. Pri upoznavanju digitalnih medija kao sredstava za reprodukciju i netradicionalnog pripovijedanja priča važno je sa djecom razgovarati o tome što su čula i vidjela kako bi se utvrdilo dječje razumijevanje sadržaja, kako bi ona imala prilike izraziti vlastito mišljenje i osjećaje vezane uz poruku koja se sadržajem željela prenijeti. Pozitivni komentari i izjave djece potvrdili su da oni ne susprezaju od digitalnih medija kojima su okruženi u svakodnevnom životu te da objeručke prihvaćaju nove ideje.

LITERATURA

1. Arcadias, Laurence (2002 – 2006). *Priče iz davnine: međunarodna bajkovita avantura, interaktivne priče, crtici, igrice, slavenska mitologija*. Zagreb: Alt F4 - Bulaja naklada
2. Batarelo Kokić, Ivana (2015). Nove razine interaktivnosti dječjih slikovnica. *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, Vol. 64 (3): 377-398.
3. Beqiri, Edmond; Tahiri, Mefail (2014). An Effective Use of Information and Communication Technology in Educations Systems of Countries in South-East Europe. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, Vol. 3 (2): 91-102.
4. Bognar, Ladislav; Matijević, Milan (2005). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga
Dizdar, Senada (2011). *Od podatka do metapodatka*. Sarajevo: Nacionalna i univerzitetska biblioteka Bosne i Hercegovine
5. Flor Ada, Alma; Campoy, Isabel; Vrtarić Jakoplić, Darija; Šavora, Biserka (2011). Kreativni načini čitanja i doživljaja slikovnica (transformativni dijaloški proces, procesna drama, vođeno čitanje). *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, Vol. 17 (66): 4-7.
6. Ilišin, Vlasta (2001). *Djeca i mediji: uloga medija u svakodnevnom životu djece*. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži
7. Javor, Ranka (2000). *Kakva je knjiga slikovnica: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba
8. Gabelica, Marina (2012). Poticanje čitanja uz nove medije. *Dijete, škola, obitelj*, Vol 30.
9. Gabelica, Marina; Težak, Drubravka (2015). Digitalna dječja književnost. *Sodobni pristupi poučavanja prihodnjih generacij*: 856-866.
10. Gabelica, Marina (2015). *Dječja književnost Y generacije*. Zagreb: Hrvatski iseljenički zbornik
11. Gabelica, Marina; Težak, Dubravka (2017). *Kreativni pristup lektiri*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet
12. Košir, Manca; Zgrabljčić, Nada; Ranfl, Rajko (1999). *Život s medijima*. Zagreb: Doron.

13. Krumes, Irena; Koporčić, Maja (2016). Komunikološki pristup stvaralaštvu Ivane Brlić-Mažuranić u digitalnim medijima. *Pannoniana: Časopis za humanističke znanosti*, Vol. 1 (1): 148-174.
14. Labaš, Danijel (2009). *Novi mediji – nove tehnologije – novi moral*. Zagreb: Hrvatski studiji Sveučilišta u Zagrebu
15. Labaš, Danijel (2018). Medij kao sredstvo zabave u očima djece. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, Vol. 12 (15): 1-32.
16. Marković, Jelena; Marks, Ljiljana (2015). *O pričama i pričanju danas*. Zagreb: Institut za etnologiju i folkloristiku.
17. Matijević, Milan; Radovanović, Diana (2011). *Nastava usmjerena na učenika : prinosi razvoju metodika nastavnih predmeta u srednjim školama*. Zagreb: Školske novine
18. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH (2011). *Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje*, Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH.
19. Papić, Anita; Jakopec, Tomislav; Mičunović, Milijana (2011.) Informacijske revolucije i širenje komunikacijskih kanala: osvrt na divergenciju i/ili konvergenciju medija. *Libberalium: Časopis za povijest pisane riječi, knjige i baštinskih ustanova*, Vol. 4 (1): 83-94.
20. Palavra, Zdravko (2012). Značajke virtualnosti u medijima za prijenos tradicionalnih poruka. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, Vol. 6 (11): 13-29.
21. Pasqualetti, Fabio; Nanni, Carlo (2005). Novi mediji i digitalna kultura. Izazov odgoju. *Kateheza: Časopis za vjeronauk u školi, katehezu i pastoral mladih*, Vol. 27 (3): 244-265.
22. Rodek, Stjepan (2011). Novi mediji i nova kultura učenja. *Napredak: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, Vol. 152 (1): 9-28.
23. Rodek, Stjepan (2007). Novi mediji i učinkovitost učenja i nastave. *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, Vol. 56 (1.-2.): 165-170.
24. Solar, Milivoj (2004). *Ideja i priča*. Zagreb: Golden marketing - Tehnička knjiga

25. Velički, Vladimira (2006). Multimedijske adaptacije književnih djela – novi pogledi na čitanje. U Javor, Ranka; Štefančić, Silko; *Knjižnica i mediji: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba
26. Velički, Vlatka (2013). *Pričanje priča stvaranje priča: povratak izgubljenom govoru*. Zagreb: Alfa.
27. Zgrabljić Rotar, Nada (2005). *Medijska pismenost i civilno društvo*. Sarajevo: Mediacentar

Internet izvori

1. Ek, Jenny (2016). Audio Storytelling in Today's Visual World
<<http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/120200/Audio+Storytelling+Jenny+Ek.pdf;jsessionid=B4B6EC6A52DA031CB5291B390A7824C9?sequence=1>>
(28.8.2018.)
2. Grgić, Hana; Gergorić, Maja; Radanović, Ivana; Brakus, Ana (2016). Novo vrijeme, novi mediji: medijska pismenost mladih u 21. stoljeću
<https://www.cesi.hr/attach/_m/medijska-pismenost-prirucnik-2016.pdf>
(28.8.2018.)
3. Klastrup, Lisbeth (2003). A poetics of virtual worlds
<<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.693.3554&rep=rep1&type=pdf>>
(28.8.2018.)
4. Peović Vuković, Katarina (2013). Književnost i remedijacija: mediji kao kulturalna dominanta kasnog kapitalizma
<http://www.academia.edu/3670103/Knji%C5%BEevnost_i_remedijacija._Mediji_kao_kulturalna_dominanta_kasnog_kapitalizma>
(28.8.2018)
5. Thoman, Elisabeth; Jolls, Tessa, (2003). Literacy for the 21st Century
<http://www.medialit.org/sites/default/files/mlk/01_MLKOrientation.pdf>
(28.8.2018.)

Izjava o samostalnoj izradi rada

Poštovani,

Ja, Marina Parać, rođena 8. travnja 1995. godine u Zagrebu, prebivalište grad Zagreb, izjavljujem da sam samostalno izradila svoj završni rad pod naslovom: *Pripovijedanje uz pomoć digitalnih medija*, uz konzultacije s literaturom i mentorom, Marinom Gabelicom.
