

Bralni projekt Odprta knjiga: GG4U

“Open Book: GG4U” Reading Project



Nataša Trajkovski

UDK 028.5:37.091.3

Izveček

Prispevek predstavi izkušnje sodelovanja v bralnem projektu Odprta knjiga: GG4U (Good Game for You), ki je zasnovan kot tekmovanje za skupine učencev iz tretjega vzgojno-izobraževalnega obdobja. Namenjen je dobrim bralcem, ki jih želimo motivirati za sodelovalno učenje, dvigovati njihovo bralno in digitalno pismenost, jih navajati na avtonomno učenje ter krepiti njihovo ustvarjalnost in domiselnost. Kombinacija branja in reševanja nalog v spletnem okolju omogoča sodelovanje tudi v času izobraževanja na daljavo.

Ključne besede:

bralni projekt, tekmovanje, nadarjeni učenci, skupinsko sodelovanje

Abstract

The article presents our experience with collaborating on the reading project “Open Book: GG4U (Good Game for You)”, which is designed as a competition for groups of students from the third triennium. It is intended for good readers, whom we want to motivate for cooperative learning, improve their reading and digital literacy, accustom them to autonomous learning, and strengthen their creativity and ingenuity. The combination of reading and solving exercises in an online environment allows them to participate even during distance education.

Keywords:

reading project,
competition, gifted
students, group
participation



Šolski knjižničarji imamo stalen izziv, kako motivirati učence za branje, po drugi strani pa je dobrodošlo, da tudi rednim bralcem ponudimo nekaj več, nekaj, zaradi česar dodatno raziskujejo, sprašujejo, debatirajo, skratka napredujejo.

Vsak izziv se je začel z uganko, katere rešitev je učence privedla do naslova knjige, ki so jo morali prebrati, da so se lahko lotili naslednjih nalog. Izzivi so bili različni in izvirni, kar jih je pripravilo do tega, da so o prebranem poglobljeno razmišljali.

UVOD

Pravljичne urice, skupno branje, dodatna bralna značka, knjižničarski krožek, večeri v knjižnici, prireditve, kvizi, natečaji ... Kaj še? Šolski knjižničarji imamo stalen izziv, kako motivirati učence za branje, po drugi strani pa je dobrodošlo, da tudi rednim bralcem ponudimo nekaj več, nekaj, zaradi česar dodatno raziskujejo, sprašujejo, debatirajo, skratka napredujejo. Ena izmed možnosti za spodbujanje proaktivnosti pri učencih zadnjega triletja je sodelovanje v bralnem projektu Odprta knjiga: GG4U. Založbi Malinc in Sodobnost International sta pripravili bralni projekt, ki sicer temelji na igri, v resnici pa predstavlja velik izziv in služi kot odlična motivacija za učence, ki radi berejo.

BRALNI PROJEKT

Bralni projekt je zasnovan kot tekmovanje med posameznimi ekipami, v katerih sodelujejo po trije učenci od 7. do 9. razreda. Z nakupom kompleta knjig šola lahko sodeluje z dvema ekipama. Na začetku šolskega leta sem učencem predstavila projekt in jih povabila k sodelovanju. Učenci, ki so redni obiskovalci knjižnice, so vedoželjni in pripravljeni na izzive. Bili so dovolj radovedni, da so se odločili preizkusiti nekaj novega – z vso odgovornostjo do sotekmovalec in ob zavedanju, da bo projekt trajal skoraj celotno šolsko leto. Sestava ekipe je ključnega pomena za uspešno in dobro tekmovanje, pri čemer se je izkazalo, da je veselje do branja odlična skupna točka za začetek spoznavanja novih vrstnikov in želja po uspehu dobra potopnica za dobro sodelovanje.



Slika 1: Reševanje nalog v Classcraftu

Dejavnosti so potekale prek spletnega portala Classcraft, kjer so si učenci izbrali svojega avatarja in zbirali točke, s pomočjo katerih so nadgrajevali svoje profile. Dejstvo, da tekmovanje spominja na igranje videoigrice, vsekakor pripomore k njegovi privlačnosti in poskrbi za začetno navdušenje. Vsak izziv se je začel z uganko, katere rešitev je učence privedla do naslova knjige, ki so jo morali prebrati, da so se lahko lotili naslednjih nalog. Izzivi so bili različni in izvirni, kar jih je pripravilo do tega, da so o prebranem poglobljeno razmišljali. Naloge so obsegale vse hierarhične stopnje po Bloomovi taksonomiji znanj in nekatere so predstavljale trd oreh tudi za dobre bralce. V času od oktobra do maja so učenci prebrali 6 knjig in opravili naloge, ki so zahtevale avtonomno učenje, dogovarjanje v skupini in spodbujale razvijanje digitalnih kompetenc. Tako so se tekmovalci na primer postavili v vlogo urednika in napisali besedilo za hrbet knjige, pripravili letak o spletni varnosti, naredili zvočni posnetek odgovora na pismo, oblikovali lastno zbirko predmetov, izdelali trailer o najstništvu, prevedli pesem v lasten medij in opravili številne druge naloge, ki spadajo v višje taksonomske stopnje. Pri oceni sta bili pomembni pravočasna oddaja in izvirnost izdelka.

Ob zaključevanju projekta so vsi tekmovalci imeli priložnost srečanja po Zoomu s srbskim pisateljem, avtorjem ene izmed prebranih knjig, Zoranom Penevskim. V pogovoru je predstavil svoje delo, ozadje nastanka knjige in razmišljanja o sodobni književnosti za mlade. Učenci so mu z veseljem prisluhnili.



Slika 2: Srečanje po Zoomu s srbskim pisateljem Zoranom Penevskim

SPLETNO OKOLJE (korist ali zgolj nevarnost?)



Splet je bil vedno in je še posebej v teh časih zelo uporaben, saj lahko z njegovo pomočjo dostopamo do različnih podatkov. Poleg tega lahko preko spleta tudi vzpostavimo stik z ljudmi, ki so od nas oddaljeni, ali pa komuniciramo s svojimi najbližjimi. Zelo je pomembno, da smo na spletu kar se da previdni in da ga uporabljamo z glavo, ker je lahko tako koristen, kot tudi zelo nevaren.

ZAKAJ JE SPLET UPORABEN?

1. HITER DOSTOP DO RAZLIČNIH INFORMACIJ
2. OLATJŠA KOMUNIKACIJO
3. OMOGOČA OPRAVLJANJE DEJAVNOSTI NA DALJAVO



NASVETI ZA SPLETNO VARNOST:

- ~ Ne razkrivajte osebnih podatkov.
- ~ Ne objavljajte osebnih fotografij.
- ~ Uporabljajte močna gesla in jih večkrat zamenjajte.
- ~ Odpirajte samo varne in preverjene spletne strani.



Ali veš?

- Vsako sekundo se preko iskalnika google sproži 54.907 iskanj.
- V Sloveniji je več kot polovica učenk od 7. do 9. razreda in več kot 65% dijakinj žrtev spletnega nasilja.



ZAKAJ JE SPLET NEVAREN?

1. ZAVAJAJOČE IN NEPRIMERNE VSEBINE
2. SPLETNO NASILJE IN SPLETNE PREVARE
3. ZASVOJENOST



Slika 3: Primer naloge, oblikovanje plakata na temo Spletno okolje



Nekateri tekmovalci so se odločili, da si knjigo raje izposodijo iz šolske knjižnice, drugim je bolj ustrezala elektronska oblika. Pomembno je bilo, da so vsi imeli dostop do vsebine.

Nezanemarljiv vidik projekta je medsebojno sodelovanje. Za uspeh mora sodelovati celotna ekipa, ki svoje naloge najlaže opravi z dogovarjanjem, delitvijo zadolžitve in sodelovanjem.

POVRATNE INFORMACIJE IN STALNA KOMUNIKACIJA

Bralni projekt je bil dobro zasnovan in premišljeno voden. Mentorji smo namreč prejeli dostop do knjig v spletni obliki, kar se je po zaprtju šol izkazalo za zelo uporabno, saj smo s projektom nemoteno nadaljevali. Nekateri tekmovalci so se odločili, da si knjigo raje izposodijo iz šolske knjižnice, drugim je bolj ustrezala elektronska oblika. Pomembno je bilo, da so vsi imeli dostop do vsebine.

Komunikacija med člani ekipe ter učenci in mentorico je bila sprva v obliki srečanj v knjižnici, v času izobraževanja na daljavo pa smo bili v stiku prek elektronske pošte in videokonferenc. Pogovor o knjigah in izzivih je bil potreben, saj se je tako vzdrževala motivacija za sodelovanje. Na sestankih smo razjasnili dvome pri navodilih, reševali morebitne tehnične težave, si izmenjali izkušnje uporabe portala Classcraft in se pogovarjali o aktualnih temah.

Vsekakor so bili pomembni tudi vmesni rezultati, ko so bili objavljeni najboljši izdelki pri posameznih nalogah. Zelo dobrodošli so bili komentarji ob oddaji nalog ter ob razglasitvi najboljših izdelkov.

Ob zmagi pri enem izmed izzivov so zapisali: »Trailer ekipe Žirafa in Peli in jaz na kvadrat je navdušil z izvirnim scenarijem, ki najstništvo primerja s potovanjem s tropskega otoka na severni tečaj, ter z metaforičnimi vizualnimi podobami. Kadri v posnetku so odlično premišljeni, ekipa pa se je potrudila tudi z montažo in prikrivanjem identitete igralca/-ev.«

Učenci so imeli možnost diskusije s tekmovalci iz drugih skupin prek portala Classcraft. Vsak ponedeljek smo dobili tedensko nalogo, ki je spodbujala pogovor med člani ekipe, preostali tekmovalci ali z mentorjem. Ena izmed nalog, kjer je bilo treba izmenjati mnenja v diskusiji, se je glasila: *Na kaj pomisliš ... ko zaslišiš besedo knjižnica?*

Učenci so s sodelovanjem in lastnim raziskovanjem uspešno premagovali tako ustvarjalne kot tehnične izzive. Srečali so se z uporabo novih aplikacij, spletnih orodij po eni ter z

različnimi oblikami za izražanje po drugi strani.

CILJI

Pomemben cilj projekta je dvigovanje bralne pismenosti. Po navadi govorimo o tem, ko govorimo o spodbujanju učencev k branju, v tem primeru pa gre za nadarjene učence in dvigovanje njihove bralne pismenosti. Ni šlo za pogovor o knjigah, ampak za ustvarjalno reševanje problemov in avtentičnih nalog. Do izraza so prišle individualne posebnosti učencev, saj so z izdelki pokazali svoja močna področja in izrazili svojo ustvarjalnost.

Nezanemarljiv vidik projekta je medsebojno sodelovanje. Za uspeh mora sodelovati celotna ekipa, ki svoje naloge najlaže opravi z dogovarjanjem, delitvijo zadolžitve in sodelovanjem. Čeprav se učenci, ki so v projektu tekmovali kot ekipa, na začetku niso dobro poznali, so postajali vedno bolj povezani. Učenci so v svojih oddelkih izstopali, a se niso želeli izpostavljati. V ožjem krogu učencev s podobnimi interesi so se sprostili, skupaj ustvarjali in tako pokazali, kaj zmorejo. Večkrat so me presenetili s svojimi rešitvami, izvirnimi idejami in spretnostjo pri uporabi spletnih orodij.

Z zastavljenimi nalogami so ustvarjalci projekta želeli dvigniti digitalno pismenost in z vsebinsko izbiro izzivov udeležence ozaveščati o spletni varnosti, kar jim je vsekakor uspelo. Tekmovalci so bili z rednim spremljanjem mentorja, knjižničarke, in povratno informacijo organizatorjev motivirani za učenje v celotnem obdobju trajanja projekta. Treba si je bilo dobro organizirati čas in razdeliti naloge, da so bile opravljene čim bolj uspešno.

ODZIV UDELEŽENCEV

Učenci so v projektu radi sodelovali, še posebej jih je navdušila uporaba Classcrafta. Všeč jim je bil izbor knjig, pa tudi ustvarjalne naloge. Kljub temu da so bili občasno obremenjeni s preostalimi tekmovanji, šolskim delom in drugimi obšolskimi dejavnostmi, so se veselili novih izzivov in z zanimanjem prebirali knjige. Namen projekta je bil dosežen, saj je tekmovalne spominjalo na igro in učence spodbudilo k

avtonomnemu učenju. Odzivi vseh sodelujočih so bili pozitivni, izrazili so željo po tekmovanju tudi v prihodnjem šolskem letu. Obe ekipi sta se odlično odrezali, saj sta dosegli končno 1. in 2. mesto. Prve tri ekipe so za nagrado prejele obisk adrenalinskega parka in knjige, kar je bila enkratna nagrada, hkrati pa tudi odlična motivacija za sodelovanje v prihodnje.

Ena izmed učenk je ob koncu šolskega leta zapisala: »Tekmovanje GG4U se mi je zdelo zelo zanimivo, saj smo odkrivali nove knjige, ki jih morda ne bi nikoli prebrali. Naloge so bile res posebne. Všeč so mi bili tudi dodatni izzivi, na primer ponedeljkova posebna naloga. Tekmovanje se mi je zdelo res izvirno in nestrpno sem pričakovala nove naloge in knjige.«

Kot knjižničarka in mentorica se pridružujem pozitivnim povratnim informacijam, saj je sodelovanje v projektu pomenilo sprejeti nov izziv tudi zame. Večkrat sem se skupaj z učenci učila tudi sama, občasno so bili oni tisti, ki so se znašli v vlogi učitelja in so določene zadeve

pojasnili sotekmovalcem in meni. Zagotovo smo vsi udeleženci izboljšali svoje digitalne kompetence. Včasih smo nastale izdelke delili tudi s širšim občinstvom in tako na primer učence šole ozaveščali o varnosti na spletu.

SKLEP

Sodelovanje v projektu je odlično za bralce, ki jih želimo motivirati za razmišljanje o prebranem in razvijati njihovo ustvarjalnost, krepi domišljijo, jih spodbujati pri iskanju novih medijev za izražanje svojih občutkov in prepričanj. Z delom v skupini krepimo njihov občutek za sodelovanje, zaradi spletnega okolja, v katerem so pripravljene naloge, in samega tipa nalog učenci nadgrajujejo tudi svoje digitalne kompetence. Ne nazadnje tekmovalni duh in zabavni portal poskrbita za dodatno motivacijo, tako notranjo kot zunanjo. Naša šolska ekipa promotorjev branja je okrepljena in z novimi izkušnjami nadaljujemo z iskanjem novih poti do bralcev. ●

Viri in literatura

Avtentične naloge, avtentične učne situacije in avtentično preverjanje. ZRSS. Pridobljeno 13. 7. 2021 s spletne strani: https://www.zrss.si/projektiess/skladisce/podpora_solam/Gradivo/avtenti%C4%8Dni%20pouk.doc.

Hladnik, A. (2016). *Igrifikacija kot nov način izboljšanja pedagoškega procesa*. Magistrsko delo. Ljubljana: Ekonomska fakulteta. Pridobljeno 13. 7. 2021 s spletne strani:

<http://www.cek.ef.uni-lj.si/magister/hladnik2048-B.pdf>.

Odprta knjiga – GG4U. Malinc. Pridobljeno 13. 7. 2021 s spletne strani: <http://www.malinc.si/sl/gg4u-navodila/>.

Odprta knjiga: GG4U. Sodobnost. Pridobljeno 13. 7. 2021 s spletne strani: <https://www.sodobnost.com/odprta-knjiga-gg4u/>.

Taksonomija za učenje, poučevanje in vrednotenje znanja (2016). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.



NATAŠA TRAJKOVSKI, dipl. bibl., prof. nemščine in zgodovine, zaposlena na Osnovni šoli Toneta Pavčka.
Naslov: Osnovna šola Toneta Pavčka, Postaja 1, 8216 Mirna Peč
E-naslov: natasa.trajkovski@ostpavcka.si