

Dragica Haramija in Mitja Koštomaj
Maribor in Fontainebleau (Francija)

SLIKANICA IN INTERAKTIVNA ZGOŠČENKA MAČEK MURI

V članku je predstavljena ena najpopularnejših otroških slikanic na Slovenskem, *Maček Muri* pisatelja Kajetana Koviča, in njena interaktivna različica na zgoščenk (avtorjev Mitje Koštomaja in Maše Kozjek z glasbo Jerka Novaka). V prvem delu članka je podana primerjava med slikanico in zgoščenko, v drugem delu pa so prikazani rezultati poznavanja in sprejemanja knjige (slikanice) in njene interaktivne različice med slovenskimi otroki, starimi od pet do enajst let.

1 Uvod

Mladinska Knjiga Ljubljana je leta 1975 izdala slikanico *Maček Muri* avtorja Kajetan Koviča z ilustracijami akademske slikarke Jelke Reichman, ki je doslej izšla v dvanajstih natisih v skupni nakladi preko 100.000 izvodov¹. Interaktivna različica na zgoščenk je nastala leta 2001, vsebuje pa dve plasti: zgodbo, ki se zvrsti kot neke vrste risani film, in igrice, pri katerih lahko otroci izbirajo zahtevnostne stopnje. Avtorji interaktivne zgoščenske so se pri izdelavi popolnoma držali izvirnega slikaniškega besedila in ilustracij, dodali so samo igrice in druge aktivnosti.

2 Slikanica Maček Muri

Kajetan Kovič (1931) sodi med najpomembnejše slovenske književne ustvarjalce druge polovice dvajsetega stoletja. Njegova mladinska dela so namenjena mlajšim otrokom, nekako do konca prve triade osnovne šole, torej do konca pravljíčne dobe bralnega razvoja (ta se konča z opismenjevanjem, okrog 9. leta otrokove starosti). Kovičeva mladinska proza ima nekaj skupnih značilnosti: glavni književni liki so najpogosteje poosebljene igrače (npr. plišasti medvedek Piki Jakob) ali poosebljene živali (maček Muri, zmaj Direndaj); književni prostor je urbano mestno okolje, ki je sodobnemu slovenskemu otroku zelo blizu in ga pozna; književni čas zajema krajše časovno obdobje, ni časovnih preskokov, zato otrok bralec/poslušalec zgodbi zlahka sledi; pripovedovalec je tretjeosebni; v središče zgodbe je postavljen en pomemben dogodek, ki ima srečen konec. Posebno pozornost zasluži Kovičev jezik in humor.

¹ 2. ponatis 1977, 3. ponatis 1980, 4. ponatis 1982, 5. ponatis 1983, 6. ponatis 1987, 7. ponatis 1989, 8. ponatis 1992, 9. ponatis 1995, 10. ponatis 1997, 11. ponatis 1998, 12. ponatis 2000.

Maček Muri je izvirna slovenska slikanica. Sodi med velike slikanice (format A 4), v kateri je na triindvajsetih straneh približno šest strani besedila, drugo pa so ilustracije. Ilustracije so klasične (so torej fizično ločene od besedila), nekajkrat pa se pojavi tip stripovske ilustracije (besedilo v oblakih ipd.). Besedilo je sestavljeno iz šestih enokitičnih pesmi, ki se izmenjujejo s proznim besedilom. Zanimivost te sodobne živalske pravljice »s poosebljeno živaljo kot glavnim literarnim likom« (Kobe, 1999a: 6)² predstavlja zgodba, ki se odvija enakomerno skozi pesmi in prozno besedilo, kar pomeni, da pesmi niso le dodatek k zgodbi, temveč so enakovredni del besedila. Slikanica se začne in konča s pesmijo, ki je namenjena glavnemu literarnemu liku, mačku Muriju, pisatelju. Zgodba prikaže tipičen dan v Mačjem mestu, pri čemer se zorni kot glavnega literarnega lika »uveljavlja preko personalnega pripovednega položaja: skozi oči glavnega literarnega lika, iz njegove subjektivne perspektive, dojema otroški sprejemnik dogajanje v pripovedi«. (Kobe, 2000b: 11) Književni čas je omejen na en dan: od jutra, »ko zapoje zvonček v uri, //prebudi se maček Muri«, do noči, ko Muri piše Mačjo knjigo, si navije budilko, »in potem do jutra spi, //ko ga zvonček prebudi«. Že iz navedenih verzov je razvidno, da gre za obročno zgradbo, ki se na koncu povrne v svoje izhodišče. Književni prostor je Mačje mesto, v katerem imajo »same mačje stvari in predvsem nobenega psa«, v tem mestu imajo Mačji trg, mačjo občino, Glavno ulico, Vrtno ulico, krčmo Pri veseli kravi, gostilno Pri črnem mačku, slaščičarno Mačji jeziki, čevljarsko delavnico Pri obutem mačku, draguljarno Mačkine solze, knjigarno, brivnico Pri obritem mucu, mačjo šolo in mačji štadion. Književni prostor je dokaj natančno opisan. Ulice, trgi, trgovine in drugi objekti so enaki kot v sodobnih mestih, zato so otrokom (bralcem/poslušalcem) blizu. Tudi književne osebe so koncipirane na način, ki je značilen za človeško družbo: Muri je pisatelj, muca Maca je lenobna in lepa in ima veliko občudovalcev, Liza je točajka, Mucelj in Macelj sta policaja, ki ulovita strašnega nepridiprava Čombeja, Macafuzelj je šolski hišnik, krasni Pepe je frizer, župan se imenuje Veliki maček, glavni kuhar je maček Žane, nastopata tudi dva mačja otroka, Mika in Miki, šofer mačjega avtobusa in drugi mački. Književni liki imajo individualno izrisane značaje, ki so povezani z njihovim poklicem in družbeno vlogo. Vedejo se zelo »človeško«, temu primerna so tudi njihova opravila: telefoniranje, obisk pri prijateljih, branje Mačjega časopisa, petje muckov v mačji šoli, spravljanje mačjih otrok v posteljo, udeležba na nogometni tekmi, navijanje, prehranjevanje, pitje »velikega mleka«. V pravljici o mačku Muriju gre za poosebitev književnih likov. Človeških lastnosti pa nimajo samo osebe, tudi književni prostor in motivi delujejo kot posnetek človeške družbe. Gre torej za popolno personifikacijo tako na nivoju zgodbe (snov, tema, motivi) kot tudi na nivoju literarnih likov in literarnega prostora.³ V avtopoetiki je Kovič napisal: »Humor, zvočnost, igra, izkušnja – vse to skušam izraziti v svoji poeziji in prozi, ki jo pišem za otroke. Zdaj prevladuje en element, zdaj drugi, predvsem pa se skušam čim bolj znebiti svoje »odrasle«

² Marjana Kobe je v študiji *Sodobna pravljica*, ki je bila objavljena v reviji *Otrok in knjiga* 47 (1999: 5–11), 48 (1999: 5–12), 49 (2000: 5–12) in 50 (200: 6–15), razdelila sodobne pravljice v šest različic (glede na glavni literarni lik): »1. z otroškim glavnim literarnim likom; 2. z oživiljeno igračo/ oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom; 3. s poosebljeno živaljo kot glavnim literarnim likom; 4. s poosebljeno rastlino kot glavnim literarnim likom; 5. s poosebljenim nebesnim telesom/pojavom kot glavnim literarnim likom; 6. z glavnim literarnim likom, ki je znan iz ljudskega pravljničnega izročila«.

³ Opozoriti velja, da je zelo podobno zgrajena tudi Kovičeva slikanica *Zmaj Direndaj*.

vednosti, izogibam se presoji stvari ter jih skušam živeti, kot jih živijo otroci sami. Skušam govoriti barvito in nazorno, z anekdoto in besedno komiko vabim bralčevo ali poslušalčevo pozornost, dogodkom pa puščam, da pričajo sami zase brez odvečnega avtorskega komentarja. Bilo bi idealno, če bi lahko zdaj kot odrasel tako pisal, kot sem kot otrok bral.» (Kovič, 1977: 25) Kovičevo razmišljanje potrjuje tudi slikanica *Maček Muri*.

3 Interaktivna zgoščenka *Maček Muri*

Interaktivna slikanica⁴ je zelo razširjena in uveljavljena oblika multimedijskih programov, namenjena otrokom od 3. do 8. leta (oziroma v starosti, ko se srečajo s knjigami). Medij (oziroma žanr) se je pojavil v začetku devetdesetih let dvajsetega stoletja, kmalu zatem, ko so se na tržišču pojavili prvi zmogljivejši multimedijski računalniki⁵.

Interaktivna slikanica *Maček Muri* uporablja metaforo klasične knjige⁶, kjer osebe in predmeti v kibernetičnem svetu oživijo. Prehodi iz ene na drugo stran so podobni listanju knjige. Ko pripovedovalec bere zgodbo, se hkrati tisti del besedila obarva. Predmeti in liki na straneh ob kliku (ali kako drugače) oživijo in nam povedo svoje zgodbe. V interaktivni slikanici *Maček Muri* najdemo pesmice, igre, uganke in druge aktivnosti, ki jih otroci počnejo pri igri in pripovedovanju lastnih zgodb.

Interaktivna slikanica *Maček Muri* je knjiga, literarno delo, risanka, multimedijski program in otroško igrišče.

Interaktivna slikanica *Maček Muri*

- je literatura, saj v njej srečamo tako pesniške, dramske in pripovedne prvine, po svojih značilnostih pa sodi književno delo med glasbene pravljice, torej gre za mešanje dveh književnih vrst: poezije in proze, pri zgoščenki pa se zaradi oživiljenih oseb in predmetov tudi dramska razsežnost;
- je neke vrste risanka (oz. povezava med risanko in ilustracijo), kjer literarne osebe na digitalnem odru oživijo in kot veliki igralci odigrajo svojo vlogo;
- je multimedijski program, saj pri pripovedovanju zgodbe uporabljamo slike, besedilo, animacije in zvok v računalniškem okolju;
- *Maček Muri* je tudi veliko otroško igrišče, saj v njem najdemo polno iger, ugank, sestavljanek, pobarvank in drugih aktivnosti, ki jih otroci radi počnejo.

Metka Kordigel v članku *Otroci potrebujejo kič: otroci potrebujejo pravljice* (1994: 50–57) navaja, da otroci:

- potrebujejo močne dražljaje,
- se počutijo varne in se jim nekaj zdi lepo, če je vse povezano in logično,
- hočejo (tudi ob literaturi) doživeti intenzivno čustveno zadovoljstvo,
- iščejo (tudi v literaturi) občutek varnosti.

⁴ V angleščini se uporablja izraz »living books« ali pa »digital story books«, medtem ko pa v strokovni literaturi najdemo termin Interactive story systems.

⁵ Računalnik z barvnim zaslonom in možnostjo predvajanja zvoka.

⁶ Uporaba metafore je del razvojnega postopka pri razvoju programske opreme. Tako Microsoft Windows uporablja metaforo namizja. Prve interaktivne slikanice so razvili ljudje, ki so izhajali iz računalniškega okolja. To uspešno uporabo metafore so potem prevzele tudi druge interaktivne slikanice.

Tako kot Kordiglova ugotavlja za literaturo oz. pravljljice, zgornje trditve držijo tudi za vse ostale otroške proizvode, od igrač, računalniških iger do interaktivnih slikanic. »Recepcija pravljljice v zgodnji fazi otrokovega razvoja vendarle prinaša nekaj odločilnih prednosti, saj edina pospešuje razvoj domišljjske sposobnosti v okolju, ki tak razvoj vedno uspešneje blokira. Zmeraj bolj popolne igrače (Gam boy, punčke Barbie, roboti, roboti na daljinsko upravljanje), japonske risanke na videorekorderju, knjige, oblikovane tako, da vstajajo iz njih tridimenzionalni pravljljčni gradovi – vse to ne zahteva domišljjskega dopolnjevanja podatkov.« (Kordigel, 1994: 55–56) Branje knjig pa prinaša odločilno prednost, ker promovira razvoj domišljjskih sposobnosti. Betelheim (1976: 60) trdi, da ilustracije (slabo) vplivajo za percepcijo pravljljice. Na strani 60 citira Tolkiena, ki pravi, da ilustrator ustvari svojo vizijo dogodka, enako naj bi vsak poslušalec ustvaril lastno sliko, ki je pomembnejša od ilustratorjeve. Betelheim (1976) pravi, da pravljljice izgubijo veliko osebnega pomena, če likov in dogodkov ne udejanji otrokova domišljja, ampak ilustratorjeva vizija.

Kakšno vlogo ima pri razvijanju domišljje interaktivna slikanica, ni čisto jasno, vendar je iz dosedanjih raziskav znano, da interaktivne slikanice:

- otrokom približajo literaturo, saj so most med knjigo in svetlečim svetom računalniških iger;
- so uporaben vir za izpostavo »pravih« knjig otrokom, ki jim doma ne berejo veliko (Talley, Lancy in Lee, 1997);
- lahko pomagajo otrokom, da ne postanejo literarne »zgube« (Nicholson, Fawcett, Nicholson, 2000);
- lahko dopolnjujejo pouk v vrtcih in imajo pozitivni učinek na kognitivni in emocionalni razvoj (Lewin, 2000).

Nedvomno dvojno kodiranje iste informacije slabemu bralcu (osvetljeno besedilo in branje le-tega)⁷ pomaga pri učenju branja, saj mu predstavi zgodbo bolje kot samo besedilo ali samo glasno branje (Pavio, 1979 in Aarntzen, 1994).

Ker so interaktivne slikanice bolj svetleče in ker je delo na računalniku zabavno, se interaktivne slikanice uporabljajo tudi pri otrocih, ki so (po Piagetu) prišli v fazo formalnih operacij, ko že začnejo posegati po knjigah z bolj kompleksnimi liki in zgodbami o čustvih in odnosih med ljudmi. Tucker (1981) opaza, da otroci v tej fazi pogosto zavračajo zgodbe, ki so jih do nedavnega še tako radi brali in poslušali. Nekatere raziskave kažejo (npr. Koštomaj, 1996), da otroci v tej fazi ne bi brali in gledali zgodb za mlajše, medtem ko se jim zdi interaktivna slikanica zanimiv medij.

Učiteljice tujega jezika (npr. angleščine) rade uporabljajo interaktivne slikanice pri pouku, kadar gre za zgodnje učenje tujega jezika (npr. v vrtcu in prvi triadi devetletne osnovne šole). Zgodbe so vsekakor bolj zanimive kot zgodbe v knjigah za učenje tujega jezika, sočasno branje na glas in prikaz teksta pa pomaga pri usvajanju novih besed in pri učenju izgovorjave.

Otroci se veliko naučijo pri poslušanju in branju zgodb. Kordiglova (1995: 13–23) pravi, da se otroci pri sprejemanju književnih besedil naučijo:

⁷ Poudariti je potrebno, da je tudi interaktivni CD Maček Muri izrabil to dvojno možnost: interpret bere besedilo, ki je hkrati na računalniškem zaslonu rdeče obarvano (v okviru ene slike je sicer na zaslonu več besedila), tako da lahko uporabnik sproti sledi govorjenemu in zapisanemu besedilu.

- razločevanja fikcije in realnosti,
- posploševanja in abstrahiranja,
- razumevanja rabe jezikovnih sredstev s prenesenim pomenom (metaforično, simbolično, parabolično in ironično izražanje),
- razumevanja perspektive in čustvovanja literarnih oseb,
- razumevanja morale,
- razumevanja komičnega.

Kot je iz zgoraj navedenega razvidno, je sama zgodba v književnem delu za otroka velik izziv. Pojavlja se vprašanje, ali je smiselno v interaktivne slikanice vnašati veliko aktivnosti, ki lahko bolj motijo spremljanje glavne zgodbe kot pa ji dodajo kaj smiselnega.

3.1 Maček Muri

Interaktivna slikanica *Maček Muri* vsebuje 22 strani, 4 pesmice, 16 iger in aktivnosti. Struktura osrednje zgodbe je linearna, z interaktivnimi zgodbicami na straneh. Liki v Mačku Muriju so mački iz Mačjega mesta, zgodba se odvija postopoma v teku enega dne. Maček Muri zjutraj vstane in gre na zajtrk, potem povabi na kosilo muco Maco, po obilnem kosilu gre Maca na obisk k prijateljici, Muri pa se odpravi na nogometno tekmo. Po tekmi gre s prijateljem Mavom v gostilno, zvečer pa vse dogodke zapiše, saj je Muri pisatelj in župan mu je naročil, naj piše o zanimivostih iz Mačjega mesta.

3.1.1 Zgradba

Računalniško okolje dovoljuje uporabo bolj kompleksnih nelinearnih interaktivnih struktur osrednje zgodbe, vendar se moramo pri tem zavedati naslednjega:

- Zgodbe za otroke imajo (praviloma) srečen konec. Če bi imeli na voljo več možnosti za potek zgodbe, bi se lahko zgodilo, da zgodba ne bi imela srečnega in mogoče tudi ne logičnega konca. Ob takšnem razpletu se otrok ne bi počutil varnega in ob spremljanju zgodbe tudi ne bi občutil enakega zadovoljstva.
- Kognitivna preobremenitev⁸: v kibernetičnem svetu se pogosto zgodi, da uporabnik ne ve, kje je in kam mora iti. Plowmanova (1998) poudarja, da je to vprašanje pri otrocih še bolj pomembno. Hiperaktivne strukture lahko povzročijo, da otroci izgubijo rdečo nit zgodbe (oz. kibernetičnega sveta) in tudi lastnega mišljenja.
- Popotovanje po domišljajskemu kibernetičnemu svetu mora biti naravnano k spontanemu odkrivanju zgodbe, likov in predmetov v zgodbi, pomembna sta torej estetsko doživljanje in odkrivanje zgodbe.

3.1.2 Liki in predmeti

Maček Muri je sodobna zgodba za otroke, v kateri so vsi liki mačke in mački iz mačjega sveta. Mački so veliki in mali, pridni in poredni, ošabni in preprosti ... Psom je vstop v Mačje mesto prepovedan, tu in tam pa se v mačjem mestu najde kakšna miš.

⁸ V angleščini »cognitive overload«.

Kot je že prej omenjeno, predmeti v interaktivnih slikanicah oživijo. Otrok razmišlja animistično. Njegovo razmišljanje deluje nekako tako: »Sonce je živo, ker daje svetlobo. Kamen je živ, ker se vali po hribu navzdol.« (Bettelheim, 1976: 46) Piaget pravi, da takšno mišljenje v otroku prevladuje do pubertete. Starši in učitelji mu sicer dopovedujejo, da reči niso žive, da nimajo čustev in da se ne premikajo same od sebe. Otrok se bo mogoče pretvarjal, da verjame odraslim, vendar globoko v sebi bo še vsaj dvomil v te racionalne razlage.

Iz zgornjega vidimo, da je v interaktivnih slikanicah naravno, da predmeti oživijo. Vsak tak predmet, ki ob kliku oživi, pove svojo zgodbo. Te zgodbe pa lahko poudarjajo določene lastnosti likov iz književnega dela ali pa so zgodba zase, ki z Mačkom Murijem nimajo nobene zveze. Zgodbe so lahko izpeljane do konca ali pa dopuščajo otroku, da jih s svojo domišljijo sam dokonča.

3.1.3 Dogajanje in čas v interaktivni slikanici

Dogodki v interaktivni slikanici se odvijajo postopoma, korak za korakom. Vsaka scena ima svojo temo. Tako se na strani 1 najprej predstavi Maček Muri. Pripovedovalec pove pesem »Ko zapoje zvonček v uri...«. Na drugi strani se predstavijo še ostali pomembni liki. Otrok lahko v interaktivni različici klika na like, ki se sprehajajo po glavnem mačjem trgu. Ko otrok klikne na lik, le-ta pove svoj del zgodbe. Iz ilustracije, animacije, zvočnih efektov in besedila izvemo, ali gre Maček Zlatkovič na trening in župan Veliki Maček na kakšen pomemben sestanek. Tu imamo še od vesoljnega mačjega sveta občudovano Muco Maco, hišnika, ki popravlja tudi pralne stroje in seveda Mačka Murija. Ker so na tej strani stojnice, je v bližini tudi luna park. Če otrok klikne na povezavo, se odpre nova stran, kjer lahko na mačjem strelišču s paražiznikom, sladoledom in torto cilja mačke in druge premične tarče.

3.1.4 Delo na projektu

Delo na projektu za interaktivno slikanico *Maček Muri* je potekalo dve leti. Prvi osnutek scenarija je bil oddan leta 1999 in konec tega leta se je delo na projektu tudi začelo. Ilustracije, animacije in grafično oblikovanje je naredila Maša Kozjek. Koncept, scenarij, razvoj iger, animacije in programiranje je opravil Mitja Koštomaj. Občasno je pri programiranju sodeloval Patrik Godec. Glasbo je prispeval Jerko Novak, ki je originalne pesmi še enkrat posnel, tokrat samo s kitaro⁹. Veliko idej in dela je prispeval tudi urednik Andrej Ilc.

3.1.5 Maček Muri – širjenje književnega lika v neliterarni (potrošniški) svet

Maček Muri je prvi književni junak na Slovenskem, ki se pojavlja tudi kot potrošniško blago, namenjeno predvsem predšolskim otrokom. Mladinska knjiga (založba, ki ima pravice do izdajanja Mačka Murija) je začela lik Mačka Murija

⁹ Jerko Novak je pesmi uglasbil že prej (1984 je izšla kasetna in pozneje še zvočna zgoščenka), pesmi je odpela Neca Falk. Petje Nece Falk in glasba Jerka Novaka sta bila uporabljena tudi v radijski igri *Maček Muri*, ki jo je priredil Kajetan Kovič leta 1982, na kaseti pa je bila izdana leta 1984. Mačji disk je tudi izdal videokaseto plesno-scenske oddaje, ki jo je režiral Slavko Hren (koreografija Sinja Ožbolt in originalne pesmi Jerko Novak). Zraven je tudi animirani film *Zvonka Čoha in Milana Eriča*. Ta oddaja je nastala na RTV Ljubljana leta 1984.

izkoriščati v marketinške namene leta 1995, še bolj pa leta 2001. Leta 1995 je izšel Pravljični koledar, 1999 so bile izdelane plišaste igrače v treh velikostih, leta 2001 pa še igrače z navodili: 12 kock, memo (spomin), domino, puzzle (12 in 24 kosov), plakat S Ciciklubom v najboljši družbi (*Maček Muri, Sapramiška, Muca Copatarica, Miškolin, Juri Muri, Mojca Pokrajculja*). Pesmi so bile tudi uglasbene za otroške pevske zборе (skladatelj Janez Kuhar, izvaja npr. Otroški pevski zbor RTV Slovenija). Maček Muri je tudi učno gradivo za prvi razred osnovne šole (avtorica Janja Črčinovič-Rozman, izvaja Jožica Sinkovič) v obliki videoposnetka.

4 Raziskava

4.1 Namen raziskave: ker je interaktivna slikanica Maček Muri prva tovrstna zgoščenka v Sloveniji, smo želeli dobiti informacijo o njenem odzivu. Zanimal nas je odziv otrok (evalvacija), in sicer kako sprejemajo zanimivo književno besedilo (popularnost Mačka Murija je dokazana z velikim številom izdanih izvodov; slikanico v knjižni izdaji je že pred raziskavo poznalo približno 70% izprašancev) v drugačnem mediju, torej kot interaktivno slikanico. Sodelovali so predšolski otroci (stari od 3 do 6 let), osnovnošolci (stari od 7 do 11 let) in študenti predšolske vzgoje (stari od 21 do 23 let). Raziskavo je vodila doc. dr. Dragica Haramija, pri izvedbi so pomagali vzgojitelji in učitelji iz različnih vrtcev in osnovnih šol po Sloveniji.¹⁰

4.2 Vzorec: v raziskavo je bilo vključenih 35 predšolskih otrok, 222 osnovnošolcev, ki obiskujejo nižjo stopnjo OŠ (prvi in tretji razred devetletne OŠ ter prvi, drugi, tretji in četrti razred osemletne OŠ) in 36 študentov tretjega letnika smeri predšolska vzgoja na Pedagoški fakulteti Maribor.

4.3 Metodološki postopek: izbira dejavnosti, povezanih z Mačkom Murijem, je bila prepuščena posameznim izvajalcem, ker so se sproti prilagajali potrebam otrok.

- Oba vzgojitelja, večina osnovnošolskih učiteljev (7 od 9) in visokošolska učiteljica so najprej prebrali slikanico Kajetana Koviča Maček Muri. Ob slikanici so pozneje potekali pogovori o zgodbi, književnih osebah, književnem času, književnem prostoru, jezikovnih značilnostih... Na usmerjanje pogovora je najbolj vplivala starost otrok. Zaradi dolžine besedila so imeli težave s koncentracijo pri poslušanju književnega besedila predvsem otroci na predšolski stopnji, vendar so težave uspešno rešili.
- Preizkušanci so si ogledali (večinoma na platnu) »risanko«, torej tisto plast interaktivne slikanice, ki je najbolj podobna knjigi: dogodki in dejavnosti interaktivnih oseb si sledijo časovno zaporedno.
- Osnovnošolski preizkušanci so sami (največ v dvojicah) delali z računalnikom, učitelji so jim pomagali le v primeru, če se otroci niso znašli (pogosto je bil v razredu ob učitelju razrednega pouka prisoten še učitelj računalništva), zato je bil pogoj pri izbiri šole, da ima le-ta zadovoljivo računalniško opremo.

¹⁰ Pri raziskavi so sodelovali: vzgojitelja Rober Jarh iz Vrtca Šoštanj in Lidija Cenc iz Vrtca Loče, učiteljice Katja Bolko OŠ Žalec, podružnica Ponikva, Laura Debeljak OŠ Vrtojba, Ida Haramija OŠ Bojana Iliča Maribor, Marlena Javornik OŠ Grosuplje, Blanka Robnik OŠ Blaža Arniča Luče, Silva Vračko OŠ Gornja Radgona, Anica Vrčko OŠ Toneta Čufarja Maribor, Blanka Vrhovnik OŠ Dravograd, Jožica Zdrčnik OŠ Brezno – Podvelka.

Študenti so delali popolnoma sami, predšolskim otrokom pa je bilo potrebne več pomoči vzgojiteljev (v vrtcih tudi še ni potrebne računalniške opreme, zato so imeli »računalniški kotiček« z enim računalnikom, na katerem so se zvrstili vsi otroci, da so lahko samostojno preizkusili igrice.

4.4 Rezultati: Samo dvema preizkušankama (učenki drugega razreda in študentki) je bila knjiga *Maček Muri* bolj všeč kot interaktivna različica. Večinoma so testiranci napisali, da jim je pri CD-ju všeč vse, še posebej pa so navajali nekatere igrice, ki so jih navdušile. Zanimivo je, da se je pri všečnosti igric pokazala spolna razlika: deklicam (v vrtcu, učenkam in študentkam) sta bili bistveno bolj všeč igrici kuhanje in preoblačenje, dečkom (spet vse tri kategorije izprašancev) pa predvsem nogomet in labirint. Nekateri študenti so dali pripombo, da je lahko past interaktivne variante Mačka Murija v tem, da se začnejo otroci preveč zanimati za igrice in jih neha zanimati zgodba. Najbolj so bili nad elektronsko obliko Mačka Murija navdušeni predšolski preizkušanci in učenci prvih, drugih in tretjih razredov osnovnih šol, četrtošolcem pa so se zdele dejavnosti že preveč enostavne. Študenti so sprejeli delo z računalnikom kot pripravo na njihovo bodoče delo v vrtcu in so bili nad dejavnostjo zelo navdušeni, v njej pa so videli tudi veliko uporabno vrednost za opravljanje svojega bodočega poklica. Rezultat, da bodo najbolje sprejemali delo z interaktivno slikanico otroci stari od 3 do 8 let, je bil pričakovan in se sklada s teoretičnimi izhodišči (navedenimi v poglavju 3 Interaktivna zgoščenka *Maček Muri*), to je namreč ciljna populacija pri tovrstnih interaktivnih slikanicah. Tudi knjižna verzija Kovičevega Mačka Murija je namenjena populaciji, ki je zajeta v pravljičnem obdobju bralnega razvoja (3–8 let).

5 Zaključek

Maček Muri Kajetana Koviča je prvič izšel leta 1975, vendar še danes sodi med najpopularnejše slikanice na Slovenskem. Otrokom je všeč Mačje mesto, kjer prebivajo Muri, muca Maca, mačji župan Veliki maček in drugi mucki. Personifikacija ni omejena zgolj na mačke, temveč je razširjena tudi na njihove dejavnosti in na književni prostor. Živalska pravljica *Maček Muri* je slogovno pestra, saj se prepletata vezana in nevezana beseda, z obilico otrokom razumljivih metafor, perifraz in hiperbol, posebno pozornost pa zasluži odličnost Kovičevega humorja. Slikanico lahko uvrstimo med kvalitetne iz dveh razlogov: zaradi Kovičevega besedila in zaradi ilustracij Jelke Reichman. Interaktivna slikanica *Maček Muri* je izšla leta 2001 in je prva tovrstna izvirna zgoščenka v Sloveniji. Koncept, scenarij, razvoj iger, animacije in programiranje je opravil Mitja Koštomaj, ilustracije in animacije je naredila Maša Kozjek, glasbo pa je prispeval Jerko Novak. Interaktivna različica Mačka Murija povzema knjižno zgodbo, ob njej pa so pomembne tudi igrice. Interaktivna slikanica *Maček Muri* je literatura, risanka, multimedijski program in otroško igrišče.

Viri in literatura:

Viri:

Kovič, Kajetan (2000): *Maček Muri*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Kovič, Kajetan – avtor // Koštomaj, Mitja – avtor snemalne knjige // Novak, Jerko – skladatelj // Kozjek, Maša – drugo (2001): *Maček Muri* (Elektronski vir CD-ROM). Ljubljana: Mladinska knjiga.

Literatura:

- Aarntzen D. (1994). *Audio in Courseware: Design Knowledge Issues*, ETTI 30, 4.
- Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. New York. Vintage books, Random House.
- Kobe, M. (1999a): *Sodobna pravljica*. V: *Otrok in knjiga* 47 (5–11). Maribor: Mariborska knjižnica in Pedagoška fakulteta Maribor.
- Kobe, M. (1999b): *Sodobna pravljica*. V: *Otrok in knjiga* 48 (5–12). Maribor: Mariborska knjižnica in Pedagoška fakulteta Maribor.
- Kobe, M. (2000a): *Sodobna pravljica*. V: *Otrok in knjiga* 49 (5–12). Maribor: Mariborska knjižnica in Pedagoška fakulteta Maribor.
- Kobe, M. (2000b): *Sodobna pravljica*. V: *Otrok in knjiga* 50 (6–15). Maribor: Mariborska knjižnica in Pedagoška fakulteta Maribor.
- Koštomaj, M. (1996). *Report for final project for MSc Multimedia Systems course*, London Guildhall University, London UK.
- Kordigel, M. (1995): *O razvoju recepcijske sposobnosti ali nova spoznanja vede o mladem bralcu*. V: *Otrok in knjiga* 39–40 (13–23). Maribor: Mariborska knjižnica in Pedagoška fakulteta Maribor.
- Kordigel, M. (1994): *Otroci potrebujejo kič: otroci potrebujejo pravljice*. V: *Otrok in knjiga* 37 (50–57). Maribor: Mariborska knjižnica in Pedagoška fakulteta Maribor.
- Kovič, K. (1977): *Moj pogled na književnost za otroke*. V: *Otrok in knjiga* 6 (24–26). Maribor: Obzorja.
- Lewin, C. (2000). *Exploring the effects of talking books software in UK primary classrooms*. *Journal of Research in Reading*, 23, 2, pp. 149–157.
- Nicholson, R. I., Fawcett, A. J. & Nicholson, M. K. (2000). *Evaluation of a computer-based reading intervention in infant and junior schools*. *Journal of Research in Reading*, 23, 2, pp. 194–209.
- Paivio A. (1979). *Imagery and Verbal Processes*. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ.
- Plowman, L. (1998). *Getting sidetracked: cognitive overload, narrative, and interactive learning environments*. *Virtual Learning Environments and the Role of the Teacher, Proceedings of UNESCO/Open University International Colloquium*, Milton Keynes, UK, April 1997.
- Talley, S., Lancy D. F. & Lee, T. R. (1997). *Children, Storybooks and Computers*. Reading Horizons
- Tucker, N. (1981). *The Child and the Book*. Cambridge University Press, Cambridge UK.

Summary

SLOVENIAN CHILDREN'S PICTURE-BOOK MAČEK MURI ON THE CD-ROM; INTERACTIVE VERSION

In the article we present one of the most popular Slovenian children's picture-book *Cat Muri*, written by Kajetan Kovič and illustrated by Jelka Reichman, and interactive version of the story »Cat Muri on the CD-ROM«, developed by Mitja Koštomaj, Maša Kozjek and Jerko Novak.

First we describe main features of picture-book and interactive story book. In the second part we present the results of the research conducted among 230 children from Slovenian elementary schools. The research compares how much children know about the story and how they perceive traditional book and interactive story books.