

# Primeri inovativnih pristopov za povečanje zanimanja mladih za obisk knjižnic

PRIROČNIK ZA MENTORJE IN UČITELJE

## Esempi di approcci innovativi per stimolare l'interesse dei giovani verso le biblioteche

UN MANUALE PER FORMATORI E INSEGNANTI

Izdelano v okviru projekta  
**Inovativna mednarodna knjižnična ustvarjalnost**

Realizzato nell'ambito del progetto  
**Creatività e innovazione: biblioteche oltre i confini**

JUNIJ / GIUGNO 2025

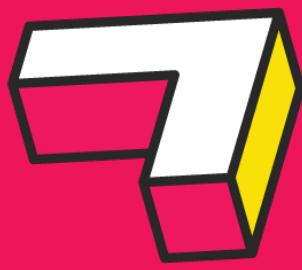


Sofinancira  
Evropska unija

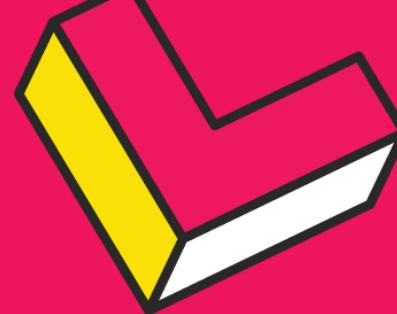


## KAZALO

- 6 **Bralni krožek in literarna pot po sledeh Jelinčičeve zbirke novel Tržaške prikazni**
- 12 **Ustvarjalna delavnica**
- 16 **Živa knjižnica**
- 22 **Kino gaming**
- 26 **Ustvarjanje knjižnega napovednika ali *book trailerja***
- 34 **Poustvarjanje pesmi na literarno delo Dotiki pokrajine avtorja Igorja Škamperleta**
- 42 **Pobeg iz knjižnice**
- 54 **Kreativno pisanje**



## INDICE



8 **Circolo di lettura e percorso letterario sulle tracce della raccolta di romanzi di Dušan Jelinčič  
Tržaške prikazni (I fantasmi di Trieste)**

14 **Laboratorio creativo**

18 **Biblioteca vivente**

24 **Cinema Gaming**

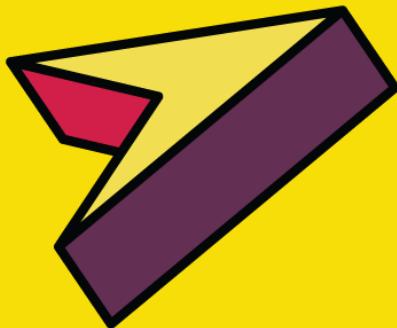
30 **Creare un book trailer**

38 **Creazione di un testo poetico a partire dall'opera Dotiki pokrajine (Tocchi di paesaggio) di Igor Škamperle**

48 **Fuga dalla biblioteca - escape room**

56 **Scrittura creativa**





# Priročniku na pot

Cvetka Kernel

Priročnik Inovativna mednarodna knjižnično ustvarjalnost je rezultat sodelovanja treh knjižnic, ki so se povezale z namenom, da se soočijo z izzivom vedno manjše prisotnosti mladih v knjižnicah. V današnjem digitaliziranem svetu, kjer so mladi tesno povezani z novimi tehnologijami, klasični pristopi k spodbujanju branja knjig in ustvarjalnega dela ne zadostujejo več. S projektom želimo odgovoriti na ta izziv in mladim ponuditi nove, inovativne metode za vključevanje v knjižnične aktivnosti, ki vključujejo tako digitalne kot tradicionalne pristope.

Projekt temelji na sodelovanju treh partnerskih knjižnic, dveh šolskih in ene partnerske knjižnice: Srednje gozdarske, lesarske in zdravstvene šole Postojna, I.S.I.S. - DIZ Jožef Stefan iz Trsta, ter Knjižnice Šmarje pri Jelšah. Skupaj smo zasnovali vrsto kreativnih programov, kot so kreativno pisanje, literarne in likovne delavnice, bralni klub, ter vključitev igrifikacije in digitalnih orodij za spodbujanje branja in ustvarjalnosti med mladimi. Projekt je namenjen ne le mladim, temveč tudi mladim priseljencem, saj želimo preko knjižnice ohraniti njihov materni jezik in kulturo.

Ta priročnik je zbirka primerov novih pristopov s priporočili, ki so nastali med izvajanjem projekta. Vključuje tako digitalne inovacije, kot so izdelava book trailerjev kot tudi različne delavnice, ki bodo mladim omogočile prijetno in ustvarjalno okolje za branje in druženje. Upamo, da bo ta priročnik služil kot uporabno orodje za vse knjižnice, ki želijo nadgraditi svojo ponudbo in pritegniti mlade generacije.

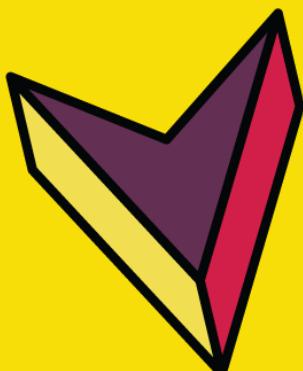
Za vsebino projekta so odgovorni partnerji projekta Srednja gozdarska, lesarska in zdravstvena šola Postojna, I.S.I.S. - DIZ Jožef Stefan iz Trsta ter Knjižnica Šmarje pri Jelšah.

# **Un' introduzione e un augurio**

**Cvetka Kernel**

Il volume Inovativna mednarodna knjižnična ustvarjalnost/Creatività e innovazione: biblioteche oltre i confini/Innovative International Library Creativity è il risultato di una collaborazione tra tre istituzioni bibliotecarie, che si sono riunite per affrontare la sfida del calo della presenza dei giovani nelle biblioteche. Nel mondo digitalizzato di oggi, in cui i giovani sono strettamente connessi alle nuove tecnologie, gli approcci tradizionali per promuovere la lettura dei libri e il lavoro creativo non sono più sufficienti. Il progetto intende rispondere a questa sfida offrendo ai giovani metodi nuovi e innovativi per partecipare alle attività della biblioteca, mediante approcci sia digitali che tradizionali.

Il progetto si basa sulla collaborazione di tre soggetti partner, due biblioteche scolastiche e una biblioteca convenzionata: la Scuola secondaria di silvicoltura, lavorazione del legno e professioni sanitarie di Postumia (SGLZŠ), l'I.S.I.S. - DIZ Jozef Stefan di Trieste, e la Biblioteca comunale di Šmarje pri Jelšah. Insieme abbiamo progettato una serie di programmi creativi, come laboratori di scrittura, letterari e artistici, un club del libro e l'impiego della gamification e degli strumenti digitali per promuovere la lettura e la creatività tra i giovani. Il progetto è rivolto non solo agli adolescenti, ma anche ai giovani immigrati, al fine di preservare la loro lingua materna e la loro cultura attraverso le biblioteche.



Il manuale che avete tra le mani è una raccolta di esempi di nuovi approcci e raccomandazioni che sono stati sviluppati durante il progetto. Include innovazioni digitali, come la creazione di book trailer, e vari laboratori che offriranno ai giovani un ambiente piacevole e creativo per la lettura e la socializzazione. Ci auguriamo che questo manuale sia uno strumento utile per tutte le biblioteche che desiderano migliorare la propria offerta e attrarre le giovani generazioni.

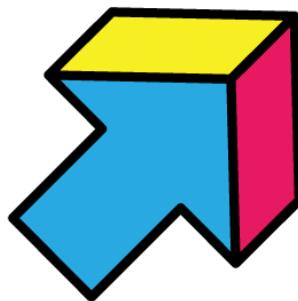
I partner responsabili dei contenuti del progetto sono la Scuola secondaria di silvicoltura, lavorazione del legno e professioni sanitarie di Postumia - SGLZŠ, l'I.S.I.S. - DIZ Jozef Stefan di Trieste e la Biblioteca comunale di Šmarje pri Jelšah.

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o del CMEPIUS. Né l'Unione Europea né l'autorità che ha concesso il finanziamento possono essere ritenuti responsabili.

# Bralni krožek in literarna pot po sledeh Jelinčičeve zbirke novel Tržaške prikazni

1

Vilma Purič

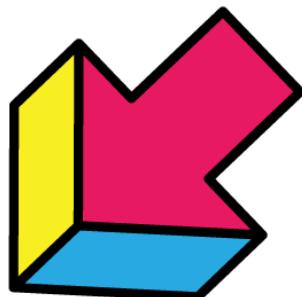


## IZVAJALEC

učitelj humanističnih predmetov

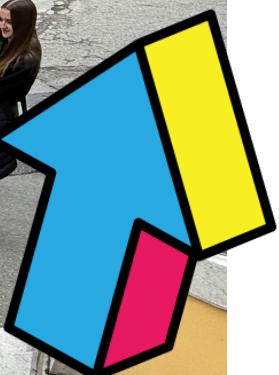
## CILJI

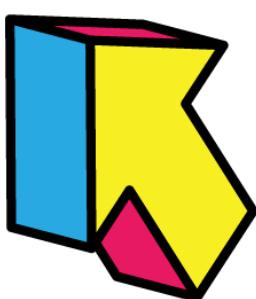
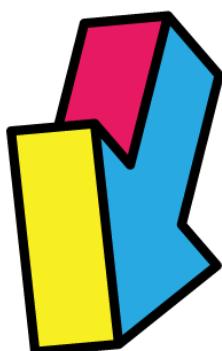
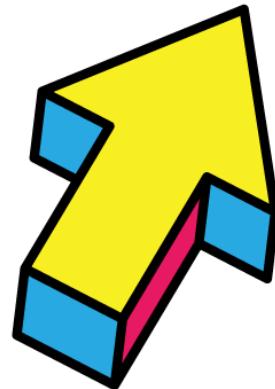
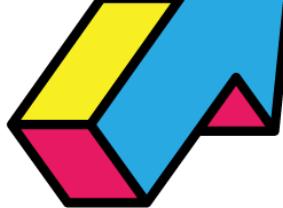
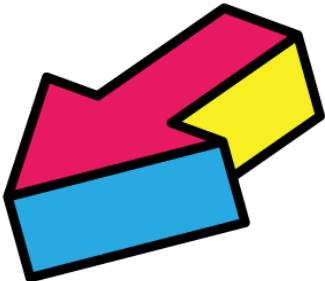
- vzgojni: navajanje k strpnosti, sprejemanja drugega in drugačnega, spoznavanje multikulturalnosti, obmejnosti in konfliktnosti tržaškega prostora;
- izobraževalni: vaja v razumevanju prebranega kljub šibkejšemu poznavanju jezika;
- specifični cilji (vezani na branje: seznanjanje z zgodovinskim kontekstom Trsta, ki nastopa v novelah Dušana Jelinčiča).



## KRATKA VSEBINSKA PREDSTAVITEV

Dijaki preberejo besedilo in skupno o njem razmišljajo, pozorni so predvsem na dogajalni prostor in čas, na virtualni zemljevid umestijo različne dogajalne kraje in začrtajo literarno pot, ki vodi sprehajalca po mestu. Razlagajo dopolnijo z zgodovinskimi, zemljepisnimi in drugimi podatki. Sestavijo zgibanko literarne poti, ki služi kot vodnik po Jelinčičevih Tržaških prikaznih.





### **OPIS DEJAVNOSTI**

Bralni klub se je odvijal v šolski knjižnici pod mentorstvom učitelja, vključeno je bilo tudi samostojno domače branje. Sledil je ogled mestnih lokacij, v katerih se odvijajo Tržaške prikazni. Pomembno je bilo srečanje z avtorjem, s katerim so dijaki vodili pogovor. Lahko pa dijaki preberejo ali si ogledajo enega od intervjujev z uglednim tržaškim pisateljem, ki so na spletu.

### **CILJNA SKUPINA**

dijaki vseh starosti

### **VELIKOST SKUPINE**

15 - 30 dijakov

### **PREDVIDEN ČAS TRAJANJA AKTIVNOSTI**

dve učni uri na teden od septembra do junija

### **KRAJ IZVEDBE**

- na prostem (sprehod po Trstu)
- v notranjosti (v šolski knjižnici)

### **OBLIKE IN METODE DELA**

oblike: individualna, dvojica, manjša skupina

metode:

- metoda projekcije (knjiga)
- metoda opazovanja, zaznavanja, občutenja (bralec)
- metoda razgovora, razprave (knjiga in bralec)

### **AKTIVNOSTI, KI JIH JE POTREBNO OPRAVITI PRED IZVEDBO**

Izbor potrebščin:

- predstavitev življenja in dela Dušana Jelinčiča

### **MOŽNI IZZIVI**

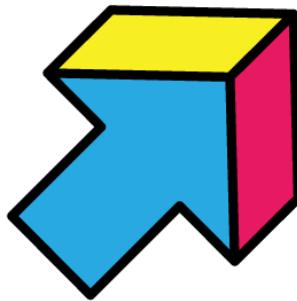
če je dogodek organiziran zunaj, rezervni plan v primeru slabega vremena

### **PRILOGA**

zgibanka z opisi krajev literarnega dogajanja

# 1 Circolo di lettura e percorso letterario sulle tracce della raccolta di romanzi di Dušan Jelinčič Tržaške prikazni (I fantasmi di Trieste)

Vilma Purič

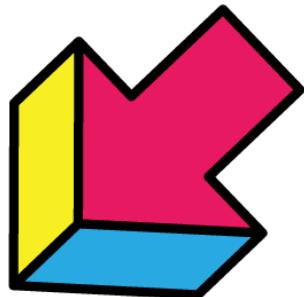


## PROMOTORE

l' insegnante di materie umanistiche

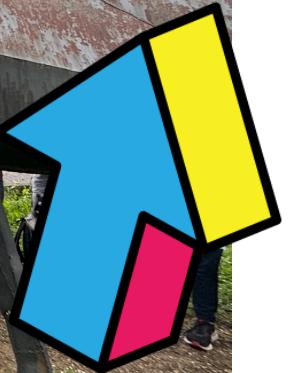
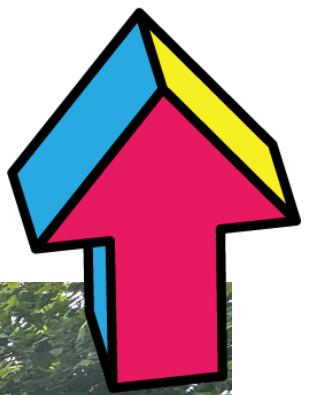
## OBIETTIVI

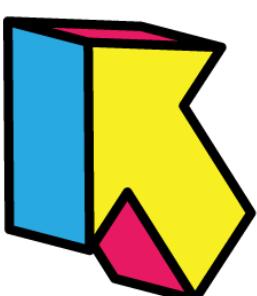
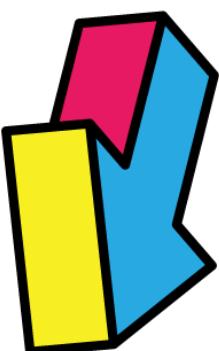
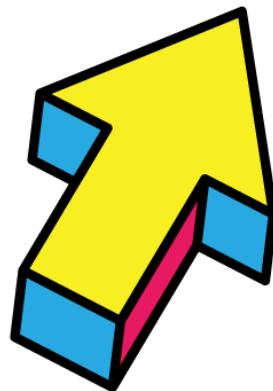
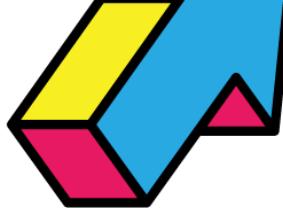
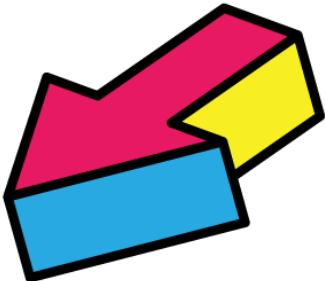
- educativi: promuovere la tolleranza e l'accettazione dell'altro e del diverso, imparando a conoscere la multiculturalità, la frontiera e i conflitti che hanno interessato l'area triestina;
- didattici: esercitarsi a comprendere ciò che si legge nonostante una conoscenza limitata (o assente) della lingua;
- obiettivi specifici (legati alla lettura): conoscere il contesto storico di Trieste come appare nei romanzi di Dušan Jelinčič.



## BREVE PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO

Gli studenti leggono il testo e riflettono insieme su di esso, prestando particolare attenzione al luogo e al tempo delle vicende, collocando le diverse ambientazioni su una mappa virtuale e tracciando un percorso letterario che conduce il visitatore attraverso la città. Successivamente integrano la loro interpretazione con informazioni storiche, geografiche e di altro tipo. Infine compilano un opuscolo del percorso letterario, che funge da guida ai "fantasmi" triestini di Jelinčič.





## **DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ**

Il club di lettura si è svolto nella biblioteca della scuola sotto la supervisione di un insegnante e ha incluso anche la lettura autonoma a casa. Alla lettura ha fatto seguito una visita ai luoghi della città che fanno da sfondo ai racconti del libro. A conclusione delle attività è stato organizzato a scuola un incontro con l'autore e un dibattito con gli studenti. In alternativa, gli studenti possono leggere o guardare una delle interviste allo scrittore triestino disponibili in rete.

## **DESTINATARI**

studenti di tutte le età

## **DIMENSIONE DEL GRUPPO**

5 - 30 studenti

## **DURATA STIMATA DELL'ATTIVITÀ**

due lezioni a settimana da settembre a giugno

## **LUOGO DI ATTUAZIONE**

- all'aperto (visita a piedi di Trieste)
- al chiuso (nella biblioteca scolastica)

## **FORME E METODI DI LAVORO**

- lavoro individuale, a coppie, in piccoli gruppi
- proiezione (libro)
- osservazione, percezione, sensazione (lettore)
- intervista, discussione (libro e lettore)

## **ATTIVITÀ DA SVOLGERE PRIMA DELL'IMPLEMENTAZIONE**

- fornitura e selezione del materiale necessario:
- presentazione della vita e delle opere di Dušan Jelinčić

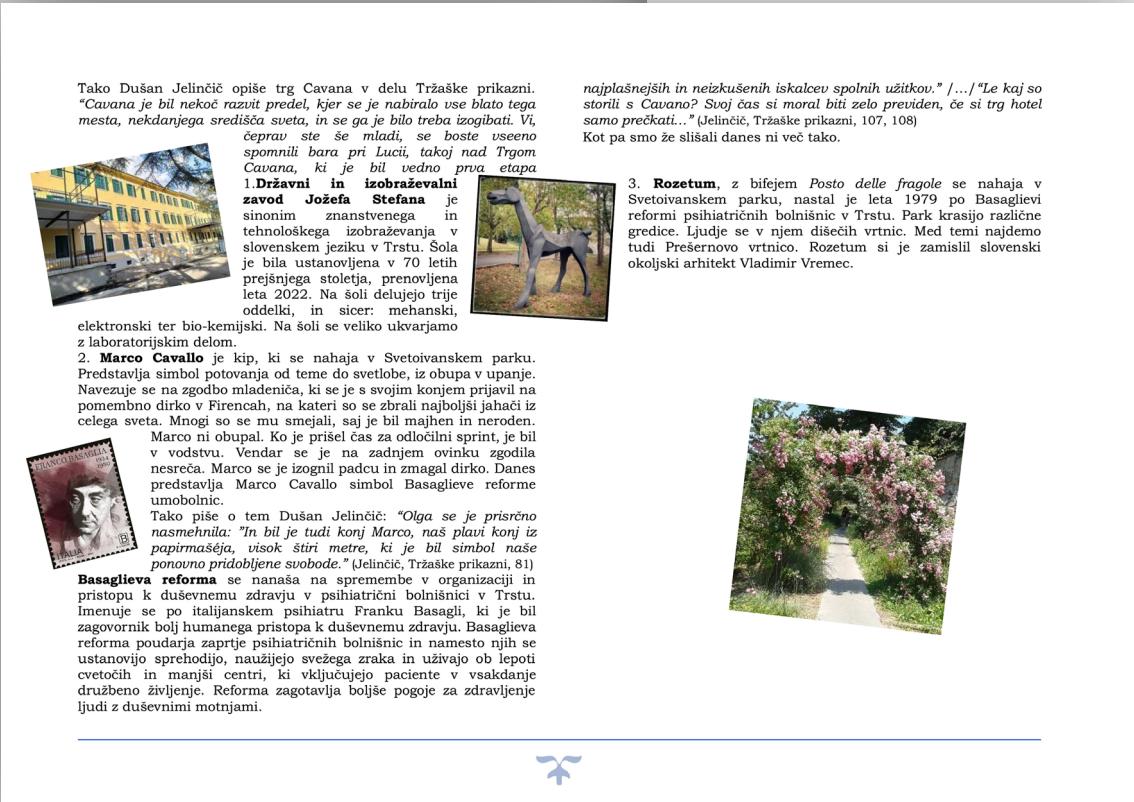
## **POSSIBILI SFIDE**

se l'evento è organizzato all'aperto, un piano di riserva in caso di maltempo

## **ALLEGATO**

Volantino con la descrizione dei luoghi di ambientazione

## PRILOGA / ALLEGATO



Tako Dušan Jelinčič opisuje trg Cavana v delu Tržaške prikazni. "Cavano je bil nekoč razvit predel, kjer se je nabiralo vse blato tega mesta, nekdanjega središča sveta, in se ga je bilo treba izogibati. Vi, čeprav ste še mladi, se boste vseeno spomnili bara pri Luci, takoj nad Trgom Cavana, ki je bil vedno prva etapa



1. Državni in izobraževalni zavod Jožefa Stefana je

sinonim znanstvenega in tehničkega izobrazevanja v slovenskem jeziku v Trstu. Šola je bila ustanovljena v 70 letih prejšnjega stoletja, prenovljena leta 2022. Na šoli delujejo trije oddelki, in sicer: mehanski,

elektronski ter bio-kemijski. Na šoli se veliko ukvarjamo z laboratorijskim delom.

2. Marco Cavallo je kip, ki se nahaja v Svetovanskem parku. Predstavlja simbol potovanja od teme do svetlobe, iz obupa v upanje. Navezuje se na zgodbo mladičnika, ki se je s svojim konjem privajil na pomembno dirko v Firencah, na kateri so se zbrali najboljši jahači iz celega sveta. Mnogi so se mu smeiali, saj je bil majhen in neroden.



Marco ni obupal. Ko je prisel čas za odločilni sprint, je bil v vodstvu. Vendar se je na zadnjem ovinku zgodila nesreča. Marco se je izognil padcu in zmagal dirko. Danes predstavlja Marco Cavallo simbol Basaglijeve reforme umobolnic.

Tako piše o tem Dušan Jelinčič: "Olga se je prisrčno nasmehnila: "In bil je tudi konj Marco, naš plavi konj iz papirnatega, visok štiri metre, ki je bil simbol naše ponovno pridobljene svobode." (Jelinčič, Tržaške prikazni, 81)

Basaglijeva reforma se nanaša na spremembe in pristopu k duševnemu zdravju v psihiatrični bolnišnici v Trstu. Imenuje se po italijanskem psihiatru Franku Basagli, ki je bil zagovornik bolj humanega pristopa k duševnemu zdravju. Basaglijeva reforma poudarja zaprte psihiatrične bolnišnice in namesto njih se ustanovijo sprehodilo, naužijojo svežega zraka in uživajo ob lepoti cvetočih in manjših centri, ki vključujejo paciente v vsakdanje družbeno življenje. Reforma zagotavlja boljše pogoje za zdravljenje ljudi z duševnimi motnjami.

### PROGRAM SREČANJA V SREDO, 22. MAJA 2024

**8.30 prihod** gostov iz Postojne in pogostitev

**9.00 sprehod po sledeh Tržaških prikaznih** Dušana Jelinčiča, vodijo dijaki 3. kemijsko-biološkega oddelka.

**12.00** vrnitev na šolo

**12.15 srečanje s pisateljem Dušanom Jelinčičem**

**Uvodni pozdrav:** ravnatelj Primož Strani, Vilma Purič, Ines Škabar, pozdrav iz Postojne

**Branje** odломkov iz Jelinčičeve zbirke novel *Tržaške prikazni*, nastopajo dijaki 3. mehanskega oddelka pod mentorstvom prof. Maje Brajkovič.

**Pogovor** s pisateljem Dušanom Jelinčičem vodijo dijaki 3. kemijsko-biološkega razreda.

**Glasbeni utrinek:** nastopajo dijaki Luca Cavarra, Goran Rismundo, Alexander Rismundo, Emil De Luca, mentorstvo prof. Alenija Zobec.

**13.30 – 14.30: skupno druženje**



*najplašnejših in neizkušenih iskalcev spolnih užitkov." /.../ "Le kaj so storili s Cavano? Svoj čas si moral biti zelo previden, če si trg hotel samo prečkati..." (Jelinčič, Tržaške prikazni, 107, 108)*

Kot pa smo že slišali danes ni več tako.

3. Rozetum, z bifejem *Posto delle fragole* se nahaja v Svetovanskem parku, nastal je leta 1979 po Basaglijevi reformi psihiatričnih bolnišnic v Trstu. Park krasijo različne gredice. Ljudje se v njem dišečih vrtnic. Med temi najdemo tudi Prešernovo vrtnico. Rozetum si je zamisliil slovenski okoljski arhitekt Vladimir Vremec.





Tako piše o tem Dušan Jelinčič: "Bil sem brez svetlobe, usoda vrtuji bila neznana in predvsem cerkev svete Marije Blažene - tako se je imenovalo moje svetišče - je opravila svoje poslanstvo." (Jelinčič, Tržaške prikazni, 36)



7. **Veliki kanal** se nahaja v Terezijanski četrti, v centru mesta med železniško postajo in Velikim trgom. Nekoc je kanal segal do cerkve Svetega Antona, a so ga leta 1934 skrjasali. Sedaj se tam nahaja trg Svetega Antona. V bližini kanala imamo pašalo Gopcevich, v kateri je sedež gledališkega muzeja. Blizu pravoslavne srbske cerkve se nahaja bife / caffe Stella polare, ki je eden izmed najstarejših bifev v mestu.

Na kanalu sta dva mostova in prehod za pešce. Rdeči most je bil najprej zgrajen iz lesa, potem je bil prenovljen tako, kot ga vidimo danes. Na Rdečem mostu se nahaja kip Jamesa Joyca, ki je v Trstu preživel 10 let na začetku prejšnjega stoletja. Imena so mostovi dobili po barvah, ki sta rdeča in zelena. Prehod za pešce pa je bil zgrajen še leta 2012. Dolg je 25 metrov, ograjen s šipami, ki so visoke 1,20 metrov, zverječ s osvetljen z lučkami (ponte curto). Rdeči trg je bil nekoč sedež stojnic sadja in zelenjave, ki so bile v lasti slovenskih kmetov. Na drugi strani pa se nahaja vodovod s kipom t.i. Giovannin de Ponterosso, v njem se pretaka voda, ki prihaja iz potoka Svetega Ivana.

Tako piše o tem Dušan Jelinčič: "Zdaj lahko priznam: ko sem pogledal skozi okno tretjega nadstropja in videl v Kanalu močne jadrnice, sem se spomnil svojega rojstnega mesta." (Jelinčič, Tržaške prikazni, 111)

8. **Veliki trg**, ki mu uradno pravimo Trg Enotnosti Italije (Piazza dell'Unità d'Italia), je glavni in največji trg v Trstu. V preteklosti so trg



4. **Trg Oberdan** je eden glavnih trgov v Trstu, povezan je z javnim prometom skoraj z vsemi predeli mesta. Trg Oberdan v Trstu je bil nekoč znan po svojem odvodniku, ki je usmerjal potok v morje, in je bil izkopan po poplavah leta 1756. Leta 1761 je Marija Terezija avstrijska naročila nad njim gradnjo nove bolnišnice v Trstu, ki je kasneje postala vojaška kasarna. Leta 1882 je bil na trgu usmrčen irentist Guglielmo Oberdan. Na trgu Oberdan so se v času fašizma in med vojno nahajale mučilnice, v katerih so pretepali in mučili Slovence, med temi tudi pisatelja Borisja Pahorja. Na trgu ima danes sedež Dežela ustanova, tu se nahaja tudi Tržaško knjižno središče. Sredi trga lahko vidimo kip z naslovom *Počuj* delo kiparja Mascherinija.



5. **Narodni dom** je bil osrednja kulturna ustanova tržaških Slovencev na začetku 20. stoletja. Zgradili so ga med letoma 1901 in 1904 po načrtih arhitekta Maksa Fabianija. V pritličju in prvem nadstropju so bili prostori namenjeni narodnim, družabnim in kulturnim dejavnostim. Tu je imela svoj sedež banka, delovala sta gledališče in Glasbena matica. V zgornjih treh nadstropjih pa so bili hotelске sobe, pisarne in stanovanja. Leta 1920 so italijanski škvalisti in fašisti požgali Narodni dom. Istočasno so uničili veliko slovenskih trgovin in pisarn po mestu. Med letoma 1988 in 1990 je bil Narodni dom obnovljen in od leta 2001 dalje poteka vračanje Narodnega doma slovenski skupnosti v Italiji. V Narodnem domu se sedaj nahaja prostor, v katerem je mladinski oddelek NSK.



6. **Luteranska cerkev** - Od leta 1717 dalje je v Trst prišlo vel luteranskih družin nemškega porekla. Zaradi tega je luteranska skupnost dobila dovoljenje za gradnjo lastne cerkve. Leta 1874 je bila cerkev otvorenja. Iz Breslavije so v to cerkev prinesli oltar, glasbeno stojalo in krstni kamen. Luteranska skupnost ima tudi lastno pokopališče. Luteranska cerkev je tudi pomemben prostor za koncerte in kulturne dogodke, saj je cerkev odprta celemu mestu.



11. **Borzni trg** je trg v središču Trsta, ki ima obliko trikotnika in neposredno meji na Veliki Trg in Korzo Italije. Tu trgu se nahajata

borza in palača, zgrajena v secesijskem slogu, ki jo je načrtoval arhitekt Max Fabiani. Tu imamo tudi vrata, ki vodijo v nekdanji judovski geto.

12. **Trg Goldoni** v Trstu je dobil ime po slavnem italijanskem dramatiku Carlu Goldoniju. Trg je bil prvotno znan, ker so okoliški kmetje tam prodajali les, slamo in led. Danes je Piazza Goldoni živahno urbano središče, obdano z zgodovinskimi zgradbami, kavarnami in trgovinami. Ohranja svoj čar in kulturno pomembnost ter ostaja eno izmed najživahnejših krajev.

Tako piše o tem Dušan Jelinčič: "Kaj je Joyce stopil iz slavičarne s presnitrem v roki, je začel razmišljati in se, ko je mahnil proti Goldonijevem trgu, nemudoma odločil: 'Ker inam use popoldne prosto - moral sem preložiti inštrukcije - se ne bom vrnil domov, ampak raje odsel v svoj najljubši kraj v Starem mestu, k svoji nezni Nelly, in ji prinesel sladico'." .../ "Trenutno ima odmor za kostilo in bi se moral kot vselej muditi s svojimi uredniki v enem od lokalov okoli Goldonijevega trga."

(Jelinčič, Tržaške prikazni, 121, 117)



13. **Slaščičarna Pirona Caffè** je zgodovinska kavarna in slaščičarna, nahaja se na Stari Mitnici. Pirona je znana po tem, da je bila ena glavnih zatočišč mestnih intelektualcev, kot so Joyce, Saba in Svevo. Slaščičarna deluje od leta 1900 in je znana po tipičnih jehed, posebno po presnitzu, opremljena je v secesijskem slogu. Tako je DJ opisal kavarno in Jamesa Joyca, ki je večkrat kupoval presnitze.

"Stopil je k Pironi in si dal luksuzno zaviti največji presnit zu in obenem misli: "Zdaj ga bom res končno prinesel Nelly... ubogi direktor... opazil sem, kako me je gledala Nelly... jasno je, da je zvedela za sceno v kavarni, a mi ni hotela dati zadoščenja, da je z njo seznanjena... kakšna hinavka..."

(Jelinčič, Tržaške prikazni, 124)

imenovali *Piazza grande* in se je to ime ustalilo med vsemi Tržačani. Trg leži na nabrežju na skrajnem koncu Tržaškega zaliva. Je šesti največji trg v Italiji. Iz trga se odpira krasen pogled na morje. Na trgu se nahaja občinska palača, pred njo pa Mazzolenijev vodomet in spomenik Paлу Habsburškega.



9. **Rimsko gledališče** v Trstu se nahaja ob vznožju hriba Sv. Justa, v središču mesta, na robu starega mestnega jedra, med ulicama Via Donota in Via del Teatro Romano.

Gradnja gledališča se je začela proti koncu 1. stoletja pred našim štetjem. Verjetno je bilo zgrajeno po naročilu tržaškega kvinta Petronija Modesta, ki je bil prokurator cesarja Trajana. Stopnice so postavljene na naravno pobočje hriba, kot po grškem običaju. Na stopnicah je lahko sedelo od 3.500 do 6.000 gledalcev. Mogično polkrožno obzidje, ki je nosilo streho, je zaključilo stavbo, od katere so ostali tudi pravokotni prostori s stebri in petimi vrati ter fiksni prosceniji, okrašeni s kipi. V rimskih časih je gledališče obivalo more, kasneje so v njegovi bližini nastale soline, v srednjem veku se je nad njim razvila judovska četrt. Gledališče je tedaj bilo del mestnega obzidja. Skozi stoletja so rimsko gledališče skril hiše nad njim. Veljalo je za izgubljeno, dokler ga je leta 1814 našel arhitekt Pietro Nobile. Do pravega odkritja je priskošlo šele med rušenjem Starega mesta. Kipi in napis, najdeni med izkopavanji, so ohranjeni v lapidariju Tergestino v mestnem muzeju grada Sv. Justa.



10. **Cavana** je najstarejši trg v Trstu. Nahaja se blizu trga Zedinjene Italije. Tradicionalno je bil središče živahnega družbenega življenja v mestu, v katerem so se zbirali pisatelji, umetniki in intelektualci, pa tudi ljudje, ki so živeli na robu družbe. Prenovljeni trg je danes s kavarnami in restavracijami priljubljena točka Tržačanov in turistov. Trg je obdan z živahnimi ulicami, ki ponujajo številne kavarne, restavracije in trgovine z umetniškimi izdelki. Po trgu se sprechajo ljudje, okušajo lokalno kuhinjo in uživajo v mestnem utripu.



# Ustvarjalna delavnica

# 2

Vilma Purič in Irena Milanič

## IZVAJALEC

učitelj humanističnih predmetov

## CILJI

- vzgojni: stik z naravo, spoznavanje samega sebe, prepoznavanje lastnih občutkov in doživetij ter sveta okoli sebe;
- izobraževalni: navajanje v ustvarjalno in po-ustvarjalno pisanje ter v upodabljanje
- specifični cilji: poznavanje pesniških oblik in likovnih tehnik, prepoznavanje sledi prebranega besedila v lastnem doživljanju

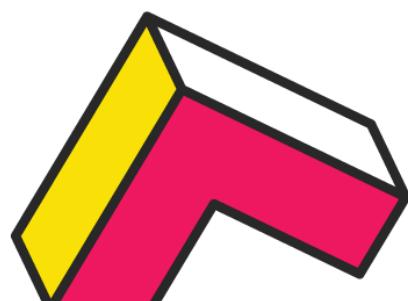
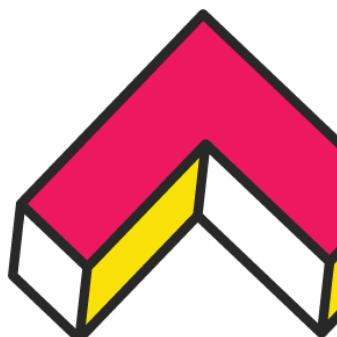
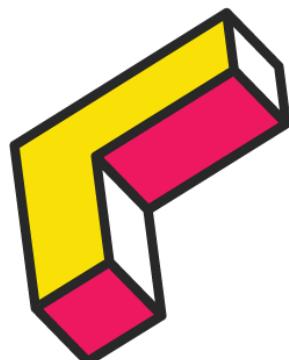
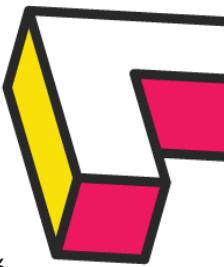
## KRATKA VSEBINSKA PREDSTAVITEV

Dijaki preberejo knjigo Igorja Škamperleta Dotiki pokrajine, v kateri avtor prikaže rastlinski svet na Primorskem. Besedilo dograjujejo fotografije iz primorske narave, ki jih je posnel Igor Mezgec. Dijaki se preizkusijo v poustvarjanju izvirnih pesniških besedil in likovnih izdelkov, v katerih izražajo svojo empatijo do rastlinskega sveta, predvsem pa našli v njem iztočnico za razmišljanje o sebi in svojem položaju v svetu.

## OPIS DEJAVNOSTI

Ustvarjalno delavnico lahko vodijo dijaki višjih razredov, na osnovi pesniških vaj. Mentorji so izpisali razvejano in raznoliko besedišče iz Škamperletovega besedišča, z njim sestavili smiselno povezano skupino besed, s katero so udeleženci pesniške delavnice skušali oblikovati pesniško celoto. Druga vaja z naslovom Rimarija, je slonela na premetavanju rimanih dvojic, udeležencem so mentorji posredovali različne naslove, na podlagi katerih so upesnili rimane šestvrstičnice. Pesem iz začetkov je bila tretja vaja, v kateri so udeleženci verzno besedilo osnovali iz začetkov, vzetih iz omenjene knjige.

Nastale pesmi so zbrane v pesniški zbirki Dotiki, ki jo je izdal I.S.I.S. - DIZ Jožef Stefan v Trstu. 21. marec je prvi pomladni dan, svetovni dan poezije in mednarodni dan gozdov, predvsem pa dan, ko je v knjižnici potekala otvoritev razstave pesmi in likovnih izdelkov, ki so jih ustvarili dijaki iz postojanske šole. Nastopili so dijaki I.S.I.S. - DIZ Jožef Stefan z dvema recitaloma, v katerih so prebrali svoje pesmi. Otvoritev je popestrila glasbena točka, pomenljiv uvodni nagovor je prispeval profesor Luigi Pulvirenti.





## **CILJNA SKUPINA**

dijaki vseh starosti

## **VELIKOST SKUPINE**

15 - 30 dijakov

## **PREDVIDEN ČAS TRAJANJA AKTIVNOSTI**

- učna enota obsega skupno deset učnih ur: 6 ur branja knjige, dve učni uri za pripravo pesniške delavnice, dve uri pesniške delavnice
- kraj izvedbe: v šolski knjižnici

## **OBLIKE IN METODE DELA**

- oblike: individualna, skupinsko delo
- metoda projekcije (pesniške vaje v obliki PP-ja)
- metoda opazovanja, zaznavanja, občutenja (pogovor)

## **AKTIVNOSTI, KI JIH JE POTREBNO IZVESTI PRED IZVEDBO**

branje, oblikovanje pesniških vaj

## **ZBIR POTREBŠČIN**

pesniške vaje

## **MOŽNI IZZIVI**

če dijak ne začuti pesniške žilice, lahko svoje čutenje nariše ali napiše prozni sestavek.

## **PRILOGE, DOSTOPNE NA SPLETNI**

<https://jozefstefan.org/projekti/erasmus-2023-2025-2/>

- Pesniška delavnica na PP projekciji
- Uvodni nagovor profesorja Luigija Pulvirentija na predstavitev pesniške zbirke Dotiki in na otvoritev razstave

# Laboratorio creativo

# 2

Vilma Purič in Irena Milanič

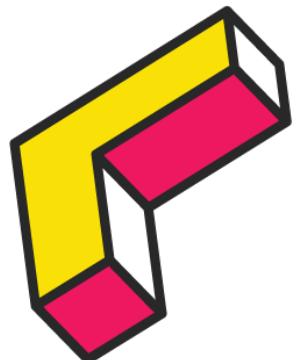


## PROMOTORE

insegnante di materie umanistiche

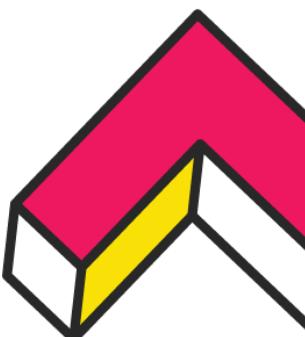
## OBIETTIVI

- educativi: entrare in contatto con la natura, conoscere se stessi, riconoscere i propri sentimenti, riconoscere e interpretare il proprio vissuto e il mondo circostante
- didattici: guidare la scrittura e la rappresentazione creativa e post-creativa
- obiettivi specifici: conoscenza delle forme poetiche e delle tecniche artistiche, riconoscimento delle tracce del testo letto nel proprio vissuto



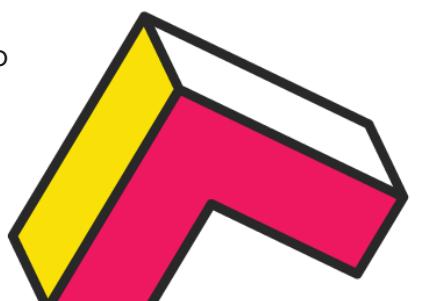
## BREVE PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO

Gli studenti leggono il libro di Igor Škamperle Dotiki pokrajine (Tocchi di paesaggio), in cui l'autore mostra il mondo vegetale del Litorale altoadriatico. Il testo è completato da fotografie della natura scattate da Igor Mezgec. Gli alunni si cimentano nel ricreare testi poetici originali e prodotti d'arte visiva, esprimendo la loro empatia per il mondo vegetale e, soprattutto, trovando in esso uno spunto per riflettere su se stessi e sul proprio posto nel mondo.



## DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Il primo esercizio si chiama “Le parole del poeta”. I tutor hanno estratto dal volume di Škamperle un vocabolario ampio e vario, utilizzandolo per creare un gruppo di parole collegate tra loro sulla base del significato, con cui poi i partecipanti al laboratorio hanno cercato di formare un unico insieme poetico. Il secondo esercizio, intitolato “Rime”, si basa sulla composizione e sul capovolgimento di distici in rima; i partecipanti hanno ricevuto dai tutor titoli diversi, sulla base dei quali hanno composto sestine in rima. Il terzo esercizio si chiama “Poesia dall'inizio”, in cui i partecipanti hanno dato forma a un testo in versi a partire dagli incipit, tratti dal libro sopra citato. Le poesie che ne sono scaturite sono state riunite nella raccolta poetica Dotiki, edita dall'istituto tecnico I.S.I.S. - DIZ Jožef Stefan di Trieste. Il 21 marzo è il primo giorno di primavera, la Giornata mondiale della poesia e la Giornata internazionale delle foreste, ed è proprio in questo giorno che la biblioteca ha ospitato l'inaugurazione di una mostra di poesie e opere d'arte realizzate dagli studenti delle scuole di Trieste e di Postumia. Gli studenti dell'istituto Jožef Stefan si sono esibiti in due recital in cui hanno letto i propri componimenti. L'inaugurazione è stata allietata da un brano musicale e da un discorso di apertura del professor Luigi Pulvirenti.





## DESTINATARI

studenti di tutte le età

## DIMENSIONE DEL GRUPPO

15 - 30 studenti

## DURATA STIMATA DELL'ATTIVITÀ

l'unità è composta da un totale di dieci lezioni: sei lezioni di lettura del libro, due lezioni di preparazione al laboratorio di poesia, due ore di laboratorio di poesia

## SEDE

biblioteca scolastica

## FORME E METODI DI LAVORO

- lavoro individuale e di gruppo
- proiezione (esercizi di poesia in formato PP)
- osservazione, percezione, sensazione (conversazione)

## ATTIVITÀ DA SVOLGERE PRIMA DELLO SPETTACOLO

lettura, progettazione di esercizi di poesia

## RACCOLTA DEL MATERIALE

esercizi di poesia

## POSSIBILI SFIDE

se lo studente non sente di avere una “vena poetica”, può disegnare i suoi sentimenti o scrivere una composizione in prosa.

## ALLEGATO

proiezione PP, discorso di apertura del professor Luigi Pulvirenti alla presentazione della raccolta poetica Dotiki e all'inaugurazione della mostra.

# Živa knjižnica

# 3

Cvetka Kernel  
in Dragana Kosić Petrović

## IZVAJALEC

knjižničar, učitelj z vsakokratnega vsebinskega področja žive knjižnice, kot na primer:

- učitelj tujih jezikov, v primeru, ko žive knjige govorijo v maternih jezikih in je v ospredju poznavanje različnih jezikov,
- učitelj geografije (sociologije), ko žive knjige predstavljajo svojo matično državo (geografsko / družbeno / socialno),
- učitelj psihologije, ko so žive knjige osebe nestereotipne osebe

## CILJI

- vzgojni: kot recimo v primeru večjezikovnosti – učenje strpnosti, sprejemanja drugačnosti, spoznavanje multikulturalnosti
- izobraževalni: vaja v razumevanju povedanega kljub šibkejšemu (ne) poznavanju jezika
- specifični cilji (vezani na posamezne predmetne enote): seznanjenje s skupnimi značilnostmi različnih jezikov

## KRATKA VSEBINSKA PREDSTAVITEV

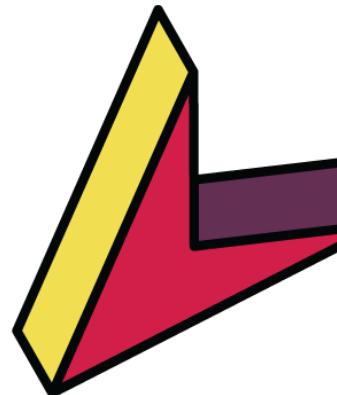
v živi knjižnici knjige nadomestijo ljudje, ki predstavijo enega izmed svojih profilov:

- poklic (možnost spoznavanja (zanimivih / deficitarnih) poklicev,
- (kronična) bolezen in spopadanje z njo (srčno žilne bolezni, diabetis...)
- hendikepirani ljudje (paraplegik, avtist, brezdomec...)
- življenjski slog (prostovoljno delo, gibalne aktivnosti...)
- spoznavanje različnih kultur preko predstavnikov različnih narodnosti (npr. ob svetovnem dnevu jezikov)

## OPIS DEJAVNOSTI

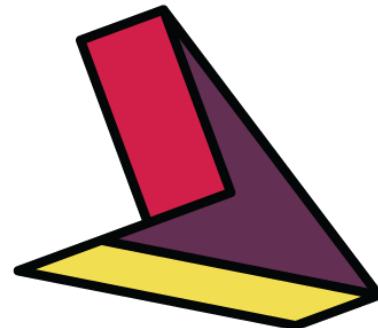
Kolikor je živih knjig, toliko prostorov je potrebno pripraviti. Prostori so med seboj ločeni / oddaljeni vsaj toliko, da se ustvari intimen prostor za branje. Prostor naj bo opremljen s sedežem za živo knjigo in s toliko sedeži, kolikor bo trenutnih bralcev (le-teh naj bo do 5 v enem branju).

Dobro je, da vemo, koliko bralcev bo prišlo na živo knjižnico. Tako lažje pripravimo razpored. Če se aktivnost izvaja v šoli, lahko učitelj predhodno predstavi profile živih knjig. Če bralci pridejo na živo knjižnico brez predhodne priprave, je potrebno pripraviti opise živih knjig v več izvodih in seznam živih knjig, v katerega se vpišejo za branje. Na seznamu naj bo naslov knjige, časovni razpored in prostor za vpis bralcev.



## CILJNA SKUPINA

vse starosti



## VELIKOST SKUPINE

za vsako živo knjigo do 5 oseb (starejši bralci radi berejo v dvojicah pa tudi individualno).

## PREDVIDEN ČAS TRAJANJA AKTIVNOSTI

- vsako knjigo se bere do 30 min (10 min za pripovedovanje knjige, 10 min za vprašanja bralca za pogovor, 10 min za odmor in menjavo bralcev)
- knjigo se 3x bere (= 1.30 min za izvedbo celotne aktivnosti, tudi 2 uri v primeru, da knjiga vmes počiva)

## KRAJ IZVEDBE

- na prostem (recimo v parku),
- v notranjosti (le da je prostor dovolj velik ali več manjših kotičkov, ki pa morajo biti dobro označeni)

## OBLIKE IN METODE DELA

- oblike: individualna, dvojica, manjša skupina
- metoda projekcije (knjiga),
- metoda opazovanja, zaznavanja, občutenja (bralec),
- metoda razgovora, razprave (knjiga in bralec)

## AKTIVNOSTI, KI JIH JE POTREBNO IZVESTI PRED IZVEDBO

zbir potrebščin:

- opisi profilov živih knjig
- mirni kotički za branje (stoli za knjigo in za bralce ali stol za knjigo ter podloga za bralce)
- seznam z naslovi knjig, časovno razporeditvijo in prostorom za vpis bralcev

## MOŽNI IZZIVI

- dogovorjena knjiga izostane
- če je dogodek organiziran zunaj, rezervni plan v primeru slabega vremena

## PROMOTORE

un bibliotecario, un insegnante delle diverse aree tematiche di volta in volta interessate, come ad esempio:

- un insegnante di lingue straniere, nei casi in cui i libri viventi parlano nella loro lingua materna e l'attenzione sia rivolta alla conoscenza delle lingue
- un insegnante di geografia (sociologia), quando i libri viventi rappresentano il loro paese d'origine (dal punto di vista geografico e sociale)
- insegnante di psicologia, quando i libri viventi rappresentano personaggi non stereotipati.

## OBIETTIVI

- educativi: educazione alla tolleranza e all'accettazione delle differenze, comprensione del valore del multiculturalismo e del multilinguismo
- didattici: esercitarsi a comprendere ciò che viene detto nonostante una conoscenza limitata (o assente) della lingua
- obiettivi specifici: conoscere le caratteristiche comuni delle diverse lingue; conoscere le diverse culture attraverso i rappresentanti di diverse nazionalità (ad esempio, in occasione della Giornata mondiale delle lingue)

## BREVE PRESENTAZIONE

nella "Biblioteca vivente", i libri sono sostituiti da persone che presentano il proprio profilo:

- occupazione (opportunità di conoscere diversi lavori, impieghi stimolanti, figure professionali scarsamente reperibili)
- malattia (acuta o cronica) e modi per affrontarla (malattie cardiovascolari, diabete, ecc.)
- persone con disabilità o emarginazione sociale (paraplegici, autistici, senzatetto...)
- stile di vita (volontariato, attività fisica, ecc.)

## DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Per ogni libro vivente è necessario preparare un ambiente separato. Gli ambienti sono separati/distanziati l'uno dall'altro almeno quanto basta per creare uno spazio di lettura intimo. La sala deve essere dotata di posti a sedere per il libro vivente e di tanti posti a sedere quanti sono i lettori di ciascuna sessione (fino a 5 per sessione).

È bene sapere in anticipo quanti sono i lettori partecipanti. In questo modo è più facile preparare il calendario. Se l'attività si svolge a scuola, l'insegnante può presentare in anticipo i profili dei libri viventi. Se i lettori arrivano in biblioteca senza una preparazione preliminare, è necessario preparare le descrizioni dei libri viventi in più copie e un elenco dei libri viventi che si iscrivono a leggere. L'elenco dovrebbe includere il titolo del libro, un orario e uno spazio per la registrazione dei lettori.



## **GRUPPO TARGET**

tutte le età

## **DIMENSIONE DEL GRUPPO**

fino a 5 persone per ogni libro vivente (i lettori più grandi amano leggere in coppia, ma anche individualmente).

## **DURATA STIMATA DELL'ATTIVITÀ**

- ogni libro viene letto per un massimo di 30 minuti (10 minuti per la narrazione del libro, 10 minuti per le domande e per la discussione, 10 minuti per la pausa e il cambio di lettore)
- il libro viene letto 3 volte (= 1 ora e 30 minuti per l'intera attività, fino a 2 ore se il libro viene fatto riposare tra una lettura e l'altra)

## **LUOGO DI SVOLGIMENTO**

- all'aperto (ad esempio in un parco)
- al chiuso (purché lo spazio sia sufficientemente ampio o ci siano diversi piccoli angoli, ma devono essere ben segnalati)

## **FORME E METODI DI LAVORO**

- lavoro individuale, a coppie, in piccoli gruppi
- proiezione (libro)
- osservazione, percezione, sentimento (lettore)
- intervista, discussione (libro e lettore)

## **ATTIVITÀ DA SVOLGERE PRIMA DELL'IMPLEMENTAZIONE**

- raccolta dei materiali necessari
- descrizioni dei profili dei libri viventi
- predisposizione di angoli di lettura tranquilli (sedie per libri e lettori, oppure sedia per libri e tappetino per lettori)
- un elenco di titoli di libri, orari e spazio per i lettori per iscriversi

## **SFIDE POSSIBILI**

- manca un libro concordato
- se l'evento è organizzato all'aperto, un piano di riserva in caso di maltempo



## PRILOGA / ALLEGATO

Knjižni naslov:  
**Življenje na koleščkih**

### OPIS KNJIGE

Vsaka, tudi najmanjša napaka je lahko usodna. Ljudje se včasih ne zavedamo, kako težka je naša noge in kako lahka je stopalka pod njo. Med poslušanjem glasbe sem le malo povečala hitrost; namesto dovoljenih 130 km/h sem vozila 145 km/h.« Pred menoj je bila nenačoma le tema. Bočno sem trčila v obcestno ograjo, nato me je začelo obračati s strehe na kolesa, večkrat zapored kot v filmu. Bila sem sicer privezana in pas mi je rešil življenje. Pristala sem na strehi. Ničesar nisem čutila, nisem se mogla premikati. Ni mi bilo jasno, zakaj ne morem vzeti v roke telefona in poklicati na pomoč. Zaradi močnih sunkov med prevračanjem, ko sem se vrtela, je bila poškodovana moja vratna hrbtenica, posledica je bila takojšnja paraliza telesa, to je ohromelost od vratu navzdol. Vse se je zrušilo v delčku sekunde, vse kar sem bila takrat pri 22. letih in se nikoli nič več ni postavilo v celoto. Z novim življenjem sem gradila povsem novo pot iz nekih novih kock.

### PREDSODKI, S KATERIMI SE SREČUJE

1. Invalid se ne more ukvarjati s športom.
2. Ljudje na vozičku težko najdejo ljubezen.
3. Večina invalidov nima zaposlitve.

Titolo del libro:  
**Vita a rotelle**

### DESCRIZIONE DEL LIBRO

Ogni errore, anche il più piccolo, può essere fatale. A volte non ci rendiamo conto di quanto sia pesante il nostro piede e quanto sia leggero il pedale sotto di esso. Ho aumentato un po' la velocità mentre ascoltavo la musica; stavo guidando a 145 km/h invece dei 130 km/h previsti dalla legge. All'improvviso, davanti a me c'era solo il buio. Ho urtato un guardrail sul ciglio della strada, poi l'auto ha iniziato a ribaltarsi, tetto e ruote capovolti, più volte di seguito, come in un film. Ero legato e la cintura di sicurezza mi ha salvato la vita. Sono atterrato sul tetto. Non sentivo nulla, non riuscivo a muovermi. Non capivo perché non potevo prendere il telefono e chiamare aiuto. A causa delle forti scosse subite durante il ribaltamento, mentre ero in testacoda, la mia vertebra cervicale si è danneggiata, provocando una paralisi immediata del mio corpo dal collo in giù. Tutto ciò che ero allora, all'età di ventidue anni, tutto è crollato in una frazione di secondo, e nulla si è più ricomposto. Ho dovuto costruire una nuova vita, un percorso completamente nuovo, e con "mattoni" completamente nuovi.

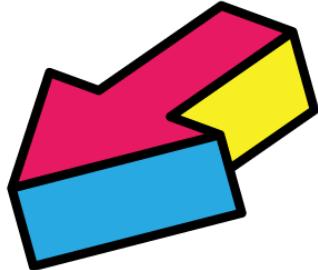
### I PREGIUDIZI CHE DEVE AFFRONTARE

1. Una persona con disabilità non può praticare sport.
2. Per le persone in sedia a rotelle è difficile trovare l'amore.
3. La maggior parte delle persone con disabilità non ha un lavoro.

## Kino gaming

# 4

Žiga Lah Koštomaj



### IZVAJALEC

knjižničar, informatik, ali kdorkoli z entuzijazmom za igračarstvo in poznavanjem konzol, projektorjev in zaslonov

### CILJI

- zabava, druženje, popestritev rednih aktivnosti knjižnice
- privabljanje novih ali mlajših občinstev v knjižnico (ali kino) in seznanjanje z aktivnostmi, ki so na voljo
- ustvarjanje sproščenega okolja, kjer se obiskovalci počutijo kot doma (t.i. tretji prostor)
- različni vzgojno-izobraževalni cilji glede na izbor vsebine iger





## OPIS DEJAVNOSTI

v kinodvorani, predavalnici, zaprtem prostoru, ali direktno v enem izmed kotičkov knjižnice vzpostavimo projektor ali zaslon, kjer je mogoče igrati video igre. Video igre lahko igramo na konzolah namenjenim video igram ali računalniku. Izvajamo lahko napovedane dogodke, turnirje, ali omogočamo prosto uporabo konzole. Priporočeno je, da je izvajalec vedno prisoten, da v primeru proste uporabe ne pride do poškodb opreme, ali drugih nepravilnosti.

Pred izvedbo dogodkov priklopimo in testiramo vse potrebne tehnične komponente (konzola, zaslon ali projektor, zvok/ozvočenje, daljinci/igralni ploščki, drugo), in s tem omogočimo nemoteno izvedbo dogodkov. Priporočljivo je prej zbirati prijave za namen organizacije dogodka in predvidevanja števila udeležencev. Pri izvedbi turnirjev lahko dogodek moderiramo, pripravimo manjše nagrade, priznajke in spremljevalni program v primeru velikega števila igralcev (npr. pri igri EA FC25, kjer se v igri igra nogomet, pripravimo v prostoru tudi namizni nogomet), da imajo tudi igralci, ki v nekem trenutku ne igrajo možnost zaposlitve.

Na voljo je tudi veliko iger, ki spodbujajo sodelovanje (serija iger Overcooked, igra It Takes Two), učenje in podobno, zato lahko dogodke ali izbor iger zapeljemo tako, da so tematsko uskljeni z aktualnim dogajanjem v knjižnici.

Aktivnost je namenjena mlajši populaciji, družinam, in vsem v stiku z digitalnim svetom, ki jih zanimajo video-igre.



## Cinema Gaming

# 4

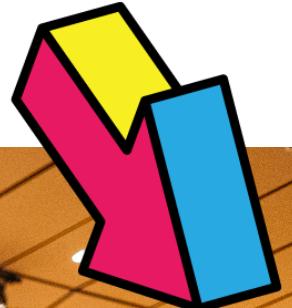
Žiga Lah Koštomaj

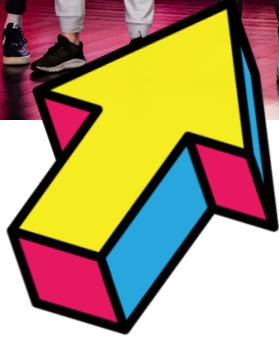
### PROMOTORE

bibliotecario, tecnico informatico o chiunque sia appassionato di videogiochi e si intenda di console, proiettori e schermi.

### OBIETTIVI

- divertimento, socializzazione, arricchimento delle attività della biblioteca
- attirare in biblioteca (o al cinema) un pubblico nuovo o più giovane e informarlo delle attività disponibili
- creare un ambiente rilassato in cui i visitatori si sentano a casa (il cosiddetto “terzo spazio”)
- obiettivi educativi diversi a seconda della scelta dei contenuti del gioco





## DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

allestire un proiettore o uno schermo in un cinema, in un'aula, in uno spazio interno o direttamente in uno degli angoli della biblioteca, dove poter giocare ai videogiochi. Il dispositivo di gioco può essere computer o console. L'attività si può organizzare in forma di evento, di torneo, oppure come uso libero della console da parte degli utenti della biblioteca in qualunque momento. Si raccomanda la presenza costante di un operatore per evitare danni alle apparecchiature o altre irregolarità in caso di utilizzo libero.

Prima dell'evento, colleghiamo e testiamo tutti i componenti tecnici necessari (console, schermo o proiettore, audio/ suono, telecomandi/play pad, ecc.) per garantire il regolare svolgimento dell'evento. È consigliabile raccogliere le iscrizioni prima dello svolgimento, per conoscere in anticipo il numero dei partecipanti. Per i tornei, possiamo moderare l'evento, fornire piccoli premi, snack e un programma di accompagnamento in caso di un numero elevato di giocatori (ad esempio, nel caso del videogioco di calcio EA FC25, possiamo collocare in sala anche un calcio balilla), in modo che i giocatori che sul momento non stanno giocando non si annoino.

Ci sono anche molti giochi che incoraggiano la partecipazione (la serie Overcooked, It Takes Two), l'apprendimento e così via, così da poter adattare gli eventi o una selezione di giochi a ciò che accade in biblioteca.

L'attività è rivolta ai giovani, alle famiglie e a chiunque sia in contatto con il mondo digitale e sia interessato ai videogiochi.



# Ustvarjanje knjižnega napovednika ali *book trailerja*

5

Ajda Samec in Irena Černelč

## IZVAJALEC

Knjižničar/učitelj slovenščine z znanjem video montaže oz. v sodelovanju z informatikom, medijskim inžinirjem ... ali oseba z znanjem video montaže in strastjo do branja ter mladinske književnosti.

## CILJI

- spodbujanje branja s sodobnim pristopom in digitalnimi orodji
- razvijanje medijske in digitalne pismenosti (računalniške veščine, snemanje, montaža, načrtovanje)
- krepitev ustvarjalnosti in kritičnega mišljenja skozi adaptacijo besedil v vizualno pripoved
- povezovanje književnosti z multimedijo in učenje osnov filmskega jezika
- privabljanje mladih v knjižnico s projekti, ki omogočajo ustvarjanje in sodelovanje
- razvoj kompetenc sodelovalnega dela (timskega načrtovanja, razdeljevanja vlog, skupnega ustvarjanja)

## OPIS DEJAVNOSTI

Book Trailer Studio je ustvarjalna delavnica, kjer udeleženci izbrane knjige predstavijo v obliki kratkih video napovednikov. S pomočjo osnov filmskega jezika, snemanja in montaže spoznavajo književnost na sodoben način ter razvijajo digitalne in medijske veščine. Dejavnost spodbuja branje, ustvarjalnost in timsko delo, končni izdelki pa so lahko predstavljeni na projekciji, družbenih omrežjih ali v šolskem/knjižničnem okolju.





### OSNOVNI KORAKI

1. Izbira knjige: Posamezniki ali skupine izberejo mladinsko ali leposlovno delo in ga preberejo.
2. Raziskava in scenarij: udeleženci analizirajo vsebino, izberejo ključne prizore in pripravijo osnutek scenarija/trailer storyboard.
3. Snemanje in ustvarjanje vsebin: s pomočjo telefonov, tablic posnamejo prizore, ilustrirajo like ali uporabijo risbe in kolaže.
4. Montaža: V orodjih, kot so CapCut ipd., sestavijo trailer (z možnostjo dodajanja glasbe, zvokov, besedila).
5. Predstavitev: Pripravimo javno projekcijo v knjižnici, objavo na družbenih omrežjih knjižnice ali na šole.

### TEHNIČNE ZAHTEVE

- računalniki/tablice z dostopom do interneta in nameščenimi orodji za montažo
- telefoni s kamero ali knjižnične kamere
- slike, ilustracije, ozadja (po možnosti licenčno ustreznaz oz. lastna produkcija)
- projektor/zaslon za predstavitev trailerjev
- možnost uporabe platforme (npr. Arnes Video, YouTube z omejeno zasebnostjo) za deljenje končnih izdelkov

### TRAJANJE AKTIVNOSTI

- enodnevni dogodek: 4–6 ur (npr. sobotna delavnica)
- cikel delavnic: 3–5 srečanj po 60–90 minut (za šolske skupine)

## PRIMER AKTIVNOSTI

V sklopu projekta Erasmus+ Inovativna mednarodna knjižnična ustvarjalnost je 4. in 5. novembra 2024 v prostorih Srednje gozdarske, lesarske in zdravstvene šole Postojna potekala dvodnevna mednarodna delavnica izdelave knjižnih napovednikov (book trailerjev). Delavnice se je udeležilo 16 dijakov iz SGLZŠ Postojna, I.S.I.S. - DIZ Jožef Stefan iz Trsta in Knjižnice Šmarje pri Jelšah. Mentorja delavnice sta bila Matic Javornik in Ajda Samec.

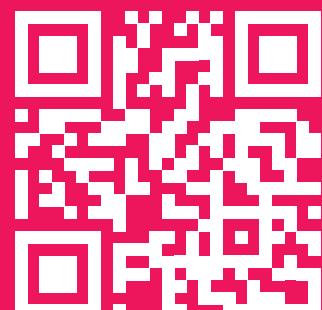
Cilj delavnice je bil spodbuditi bralno motivacijo med mladimi skozi ustvarjanje kratkih video posnetkov, ki na privlačen način predstavijo izbrane knjige.

Ena izmed skupin je ustvarila napovednik za knjigo Erik Vogler: Beli kralj avtorice Beatriz Osés. Udeleženci so si razdelili vloge: Brin Grmek Gobec je odigral glavno vlogo, Dominik Golež stransko, Aljaž Herič je sodeloval pri snemanju, Urban Šuc pa je prevzel rezijo in montažo. Poleg te skupine so svoje napovednike ustvarjali tudi dijaki iz Postojne in Trsta. V dveh dneh so pod mentorstvom Ajde Samec in Matica Javornika nastali trije različni napovedniki, ki so dostopni na spletni strani Knjižnice Šmarje pri Jelšah.

Udeleženci so izrazili zadovoljstvo nad delavnico, saj so poleg tehničnih znanj pridobili tudi nova prijateljstva in izkušnje. Ponosni na svoje izdelke vabijo vrstnike, da si ogledajo njihove napovednike in preberejo predstavljene knjige. Kratki video posnetki lahko učinkovito nagovorijo mlade k branju, saj združujejo kreativnost, tehnologijo in literaturo na način, ki je mladim blizu.



Knjižni napovedniki, ki so nastali v sklopu projekta, so dostopni na povezavi [bit.ly/KSPJ-booktrailer](https://bit.ly/KSPJ-booktrailer) ali preko QR kode.



Filmski večer v knjižnici  
SGLZŠ Postojna po prvem  
dnevnu delavnice.



# Creare un book trailer

# 5

Ajda Samec in Irena Černelč

## PROMOTORE

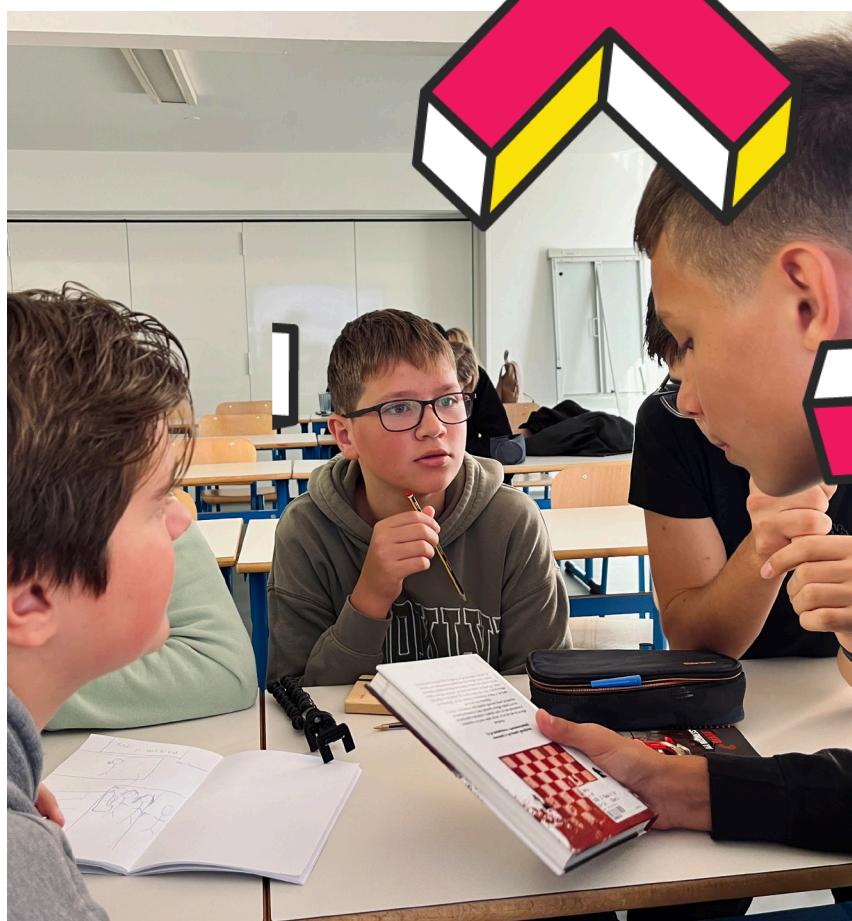
Un bibliotecario o un insegnante di sloveno con competenze di montaggio video, o in collaborazione con uno specialista informatico o un ingegnere dei media, oppure una persona con competenze di montaggio video e una passione per la lettura e la letteratura per ragazzi.

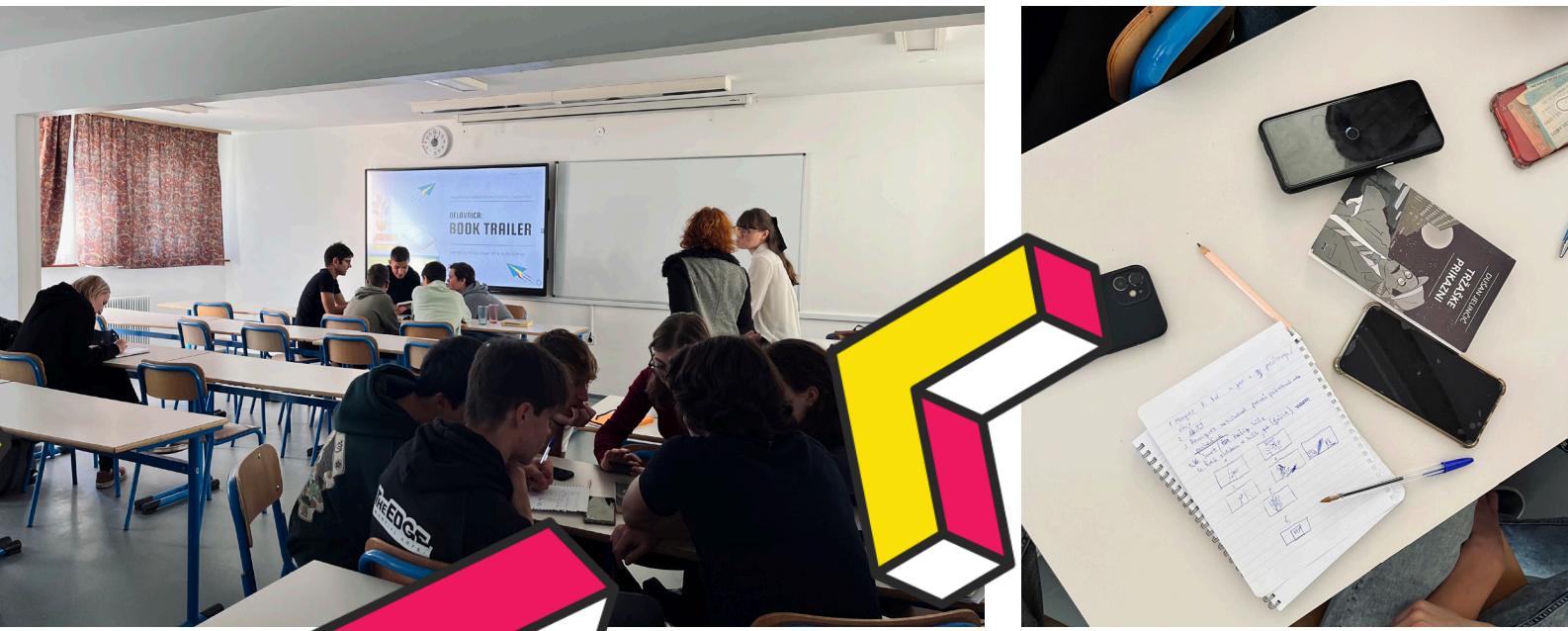
## OBIETTIVI

- promuovere la lettura con un approccio moderno e strumenti digitali
- sviluppare l'alfabetizzazione digitale e dei nuovi media (competenze informatiche, di ripresa, di montaggio, di progettazione di contenuti video)
- rafforzare la creatività e il pensiero critico attraverso l'adattamento di testi in narrazioni visive
- collegare la letteratura con la multimedialità e imparare le basi del linguaggio cinematografico
- attirare i giovani in biblioteca attraverso progetti che favoriscono la creatività e la partecipazione
- sviluppare competenze nel lavoro collaborativo (pianificazione del team, distribuzione dei ruoli, co-creazione).

## DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Book Trailer Studio è un laboratorio creativo in cui i partecipanti presentano libri selezionati sotto forma di brevi video trailer. Imparano a conoscere la letteratura in modo contemporaneo e sviluppano competenze digitali e mediatiche attraverso le basi del linguaggio cinematografico, delle riprese e del montaggio. L'attività incoraggia la lettura, la creatività e il lavoro di squadra, e i prodotti finali possono essere presentati in occasione di una proiezione, sui social media, in un ambiente scolastico o nella stessa biblioteca.





## FASI DI SVOLGIMENTO

1. Scelta del libro: i partecipanti, individualmente o in gruppo, scelgono un'opera di letteratura o narrativa per ragazzi e la leggono.
2. Ricerca e sceneggiatura: i partecipanti analizzano il contenuto, selezionano le scene chiave e redigono una sceneggiatura/trailer storyboard.
3. Riprese e creazione di contenuti: utilizzare telefoni e tablet per registrare scene, illustrare personaggi o utilizzare disegni e collage.
4. Montaggio: i partecipanti assemblano il materiale e creano un trailer (con la possibilità di aggiungere musica, suoni, testo) con strumenti come CapCut, ecc.
5. Presentazione: viene organizzata una proiezione pubblica in biblioteca, un post sui social media della biblioteca o nelle scuole.

## REQUISITI TECNICI

- computer/tablet con accesso a internet e software per il montaggio installati
- cellulari con fotocamera o macchine fotografiche della biblioteca
- immagini, illustrazioni, sfondi (preferibilmente con licenza di utilizzo o di propria produzione)
- proiettore/schermo per la presentazione del trailer
- competenze nell'utilizzo di piattaforme (ad esempio Arnes Video, YouTube con privacy limitata) per la condivisione dei prodotti finiti.
- 

## DURATA DELL'ATTIVITÀ

- evento di un giorno: 4-6 ore (ad es. workshop del sabato)
- ciclo di workshop: 3-5 sessioni di 60-90 minuti (per gruppi scolastici)

## ESEMPIO DI ATTIVITÀ

Nell'ambito del progetto Erasmus+ Creatività e innovazione: biblioteche oltre i confini, il 4 e 5 novembre 2024 si è svolto un workshop internazionale di due giorni sulla produzione di book trailer presso la Scuola secondaria di silvicoltura, lavorazione del legno e professioni sanitarie di Postumia. Ai workshop hanno partecipato 16 studenti del predetto istituto, dell'istituto tecnico Jožef Stefan di Trieste e della Biblioteca comunale di Šmarje pri Jelšah. Il laboratorio è stato diretto e seguito da Matic Javornik e Ajda Samec. L'obiettivo del workshop era quello di stimolare la motivazione alla lettura tra i giovani attraverso la creazione di brevi video che presentassero in modo coinvolgente alcuni libri scelti in precedenza.

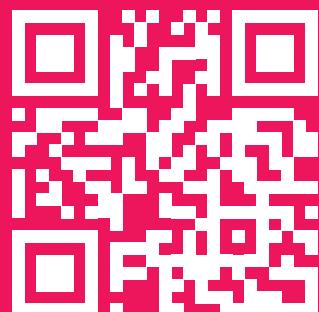
Uno dei gruppi ha creato un trailer per il libro Erik Vogler: *The White King* di Beatriz Osés. I partecipanti si sono divisi i ruoli: Brin Grmek Gobec ha interpretato il ruolo principale, Dominik Golež il ruolo secondario, Aljaž Herič ha effettuato le riprese e Urban Šuc si è occupato della regia e del montaggio. Oltre a questo gruppo, anche gli studenti di Postumia e Trieste hanno creato i loro trailer. Tre diversi trailer sono stati prodotti in due giorni sotto la supervisione di Ajda Samec e Matic Javornik e sono disponibili sul sito web della biblioteca di Šmarje pri Jelšah.

I partecipanti hanno espresso la loro soddisfazione per il workshop, in quanto hanno stretto nuove amicizie ed acquisito nuove esperienze e competenze tecniche.

Orgogliosi dei loro prodotti, hanno invitato i loro coetanei a guardare i trailer e a leggere i libri presentati. I brevi video possono coinvolgere efficacemente i giovani nella lettura, combinando creatività, tecnologia e letteratura in un modo che sta loro a cuore.



Trailer  
di libri prodotti  
nell'ambito  
del progetto  
[bit.ly/KSPJ-booktrailer](https://bit.ly/KSPJ-booktrailer)



Serata cinematografica nella  
biblioteca SGLZŠ Postojna  
dopo il primo giorno del  
laboratorio.



# Poustvarjanje pesmi na literarno delo Dotiki pokrajine avtorja Igorja Škamperleta



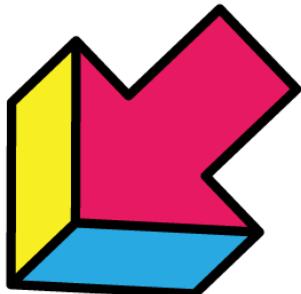
Tadeja Premrov in  
Petra Zalar Premrl

## IZVAJALEC

učitelj slovenščine in/ali tujega jezika

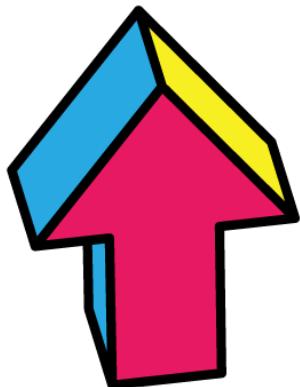
## CILJI

- Izobraževalni cilji:  
Razvijanje jezikovnih spretnosti v slovenščini in angleščini, zlasti besedišča in prevajanja. Krepitev razumevanja vsebine prebranih poglavij skozi ustvarjalno izražanje. Spoznanje in uporaba pesniške oblike činkvine kot specifične literarne vrste.  
Izboljšanje sposobnosti analize besedil in izbire ključnih besed za pesniško ustvarjanje.
- Vzgojni cilji:  
Spodbujanje timskega dela in sodelovanja znotraj skupine.  
Razvijanje kreativnosti in samostojnega izražanja. Krepitev samozavesti pri javnem nastopanju in predstavitvi lastnega dela.



## KRATKA VSEBINSKA PREDSTAVITEV

Dijaki preberejo izbrana poglavja iz knjige in na podlagi prebranega ustvarjajo pesmi na določeno temo. Pesmi oblikujejo kot činkvino z izrezovanjem besed iz časopisov, kar spodbuja kreativnost in razumevanje pesniške strukture. Vsaka skupina pripravi dve pesmi – eno v slovenščini in drugo v angleščini, ki jih nato tudi predstavijo ostalim. Aktivnost povezuje bralno razumevanje, jezikovne veštine in umetniško izražanje.



## CILJNA SKUPINA

zadnja triada OŠ in dijaki SŠ

## VELIKOST SKUPINE

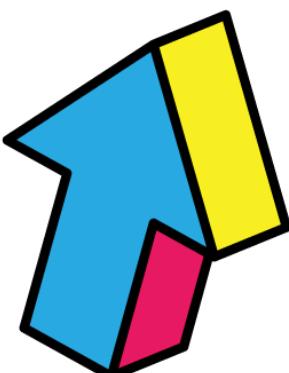
5 udeležencev na skupino

## PREDVIDEN ČAS TRAJANJA AKTIVNOSTI

120 minut

## KRAJ IZVEDBE

v učilnici ali knjižnici



## OBLIKE IN METODE DELA

- Delo v skupinah: dijaki sodelujejo v manjših skupinah, kar spodbuja timsko delo, medsebojno pomoč in komunikacijo.
- Ustvarjalno delo: izrezovanje besed iz časopisov in sestavljanje pesmi kot kolažev omogoča aktivno in kreativno izražanje.
- Branje z razumevanjem: analiza prebranih poglavij za izbiranje ključnih tem in besed.
- Prevajanje: vaja v prevajanju pesmi iz slovenščine v angleščino in obratno, kar krepi jezikovne spremnosti.
- Predstavitev in refleksija: dijaki javno predstavijo svoja dela, kar krepi samozavest in sposobnost izražanja ter omogoča skupinsko refleksijo.
- Raziskovanje: izziv izbire in kombiniranja besed iz časopisov kot element raziskovalnega učenja.



## AKTIVNOSTI, KI JIH JE POTREBNO IZVESTI PRED IZVEDBO

Izbor in priprava besedil

- Izberite primerna poglavja iz knjige, ki bodo osnova za ustvarjanje pesmi. Pripravite kopije ali zagotovite dostop do knjig za vse udeležence.

Priprava materialov za kolaže

- Zberite in pripravite časopise, revije ali druge tiskane vire, iz katerih bodo udeleženci izrezovali besede. Priskrbite škarje, lepila, barvni papir in ostale potrebščine.

Razlaga pesniške oblike činkvina

- Pripravite kratko razlago in primere činkvine, da bodo udeleženci razumeli strukturo in zahteve te pesniške vrste.

Organizacija skupin

- Razporedite udeležence v skupine in razložite delovne naloge ter način dela (branje, izrezovanje, sestavljanje, prevajanje). Predlagamo, da so dijaki v skupine dodeljeni že pred aktivnostjo, saj tako prihranite čas.

Priprava delovnega prostora

- Poskrbite, da bo na voljo dovolj prostora za ustvarjalno delo, kjer bodo lahko udobno rezali in lepili.

Navodila za predstavitev

- Pripravite navodila za način in čas predstavitve pesmi ter opomnike za upoštevanje časa in vrstnega reda.

### ZBIR POTREBŠČIN

- časopisi, revije (za izrezovanje besed)
- škarje
- lepilo (stikalo, tekoče lepilo)
- barvni papir, karton (osnova za kolaže)
- pisala, flomastri, označevalci
- kopije ali knjige izbranih poglavij
- papir za pisanje pesmi (listi za sestavljanje in prevajanje)
- mize in prostor za ustvarjalno delo

### MOŽNI IZZIVI

#### • Različne ravni jezikovnega znanja

Nekateri dijaki imajo morda težave pri prevajjanju pesmi med slovenščino in angleščino, kar lahko upočasni delo skupine.

#### • Težave pri izbiri in kombinirjanju besed

Iskanje primernih besed v časopisih je lahko zahtevno in časovno potratno, kar lahko vpliva na kakovost in dokončanje pesmi.

#### • Upravljanje s časom

Aktivnost zahteva veliko časa za branje, ustvarjanje, prevajanje in predstavitev, zato je pomembno dobro organizirati urnik, da se vse delo uspešno zaključi.

## PRILOGA

Navodila

# **Navodila za izvedbo poustvarjanja pesmi na literarno delo Dotiki pokrajine**

## **NAMEN AKTIVNOSTI**

Poglobiti razumevanje literarnega dela preko ustvarjanja lastnih pesmi, ki odražajo tematiko in občutja izbranih poglavij. Aktivnost je bila izvedena z dijaki 1. letnikov programa gozdarski tehnik.

## **KORAKI IZVEDBE**

### 1. Branje izbranih poglavij

Vsaka skupina dobi dodeljena poglavja iz Dotikov pokrajne, ki jih najprej natančno prebere in analizira. Skupine so tako brale polavja: cvetlice, les, bor, drevo kot simbol, hrast, lipa, je in ni drevo, gobe ter mah in lubje.

### 2. Izbira teme

Na podlagi prebranega izberite osrednjo temo ali občutek, ki ga želite izraziti v pesmi (npr. narava, spomini, čustva).

### 3. Ustvarjanje pesmi - činkvina

- Oblikujte pesem v obliki činkvine (pesem s 5 vrsticami in točno določeno strukturo).
- Za ustvarjanje uporabite izrezane besede iz časopisov ali revij, ki se navezujejo na vašo temo.
- Napišite pesem tako v slovenščini kot v angleščini (prevod ali samostojna pesem).

### 4. Sestavljanje kolaža

Pesem nalepite na barvni papir ali karton in tako sestavite činkvino.

### 5. Predstavitev

- Vsaka skupina predstavi svoji pesmi (slovensko in angleško verzijo) ostalim.
- Pojasnite, kako je izbrana tema povezana z vsebino knjige Dotiki pokrajine.

### 6. Refleksija

Po predstavitvah se skupaj pogovorite o različnih pogledih na tematiko in o izkušnji ustvarjanja pesmi.

# Creazione di un testo poetico a partire dall'opera Dotiki pokrajine (Tocchi di paesaggio) di Igor Škamperle



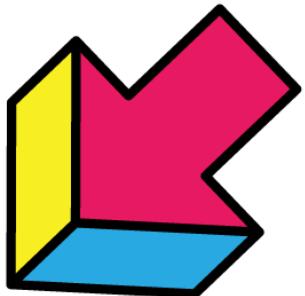
Tadeja Premrov in  
Petra Zalar Premrl

## PROMOTORE

insegnante di sloveno e/o di una lingua straniera

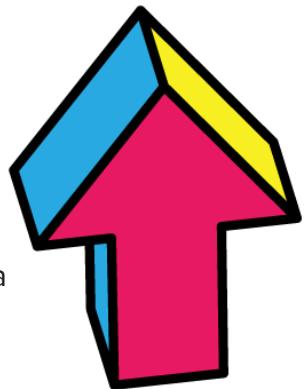
## OBIETTIVI

- Obiettivi didattici:  
sviluppare le competenze linguistiche in sloveno e inglese, in particolare il vocabolario e la traduzione;  
rafforzare la comprensione dei contenuti dei capitoli attraverso l'espressione creativa;  
riconoscimento e utilizzo della forma poetica del pentastico (strofa composta da cinque versi) come tipologia letteraria specifica;  
Migliorare la capacità di analizzare i testi e di scegliere le parole chiave per la poesia.
- Obiettivi educativi:  
promuovere il lavoro di squadra e la cooperazione all'interno del gruppo;  
sviluppare la creatività e l'espressione originale e autonoma;  
acquisire sicurezza nel parlare in pubblico e nel presentare il proprio lavoro.



## UNA BREVE PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO

Gli studenti leggono alcuni capitoli del libro e creano poesie basate sui temi in essi presenti. Queste vengono scritte in forma di pentastico (una breve poesia composta da cinque versi) ritagliando parole dai giornali, il che incoraggia la creatività e la comprensione della struttura poetica. Ogni gruppo produce due poesie, una in sloveno e una in inglese, che poi presenta agli altri. L'attività collega la comprensione della lettura, le competenze linguistiche e l'espressione artistica.



## DESTINATARI

studenti dell'ultimo anno della scuola primaria e della scuola secondaria.

## DIMENSIONE DEL GRUPPO

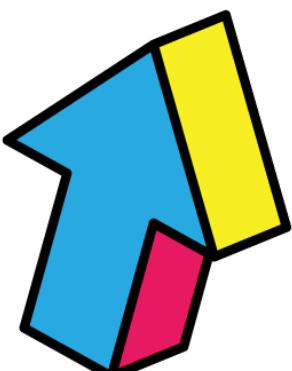
5 partecipanti per gruppo

## DURATA STIMATA DELL'ATTIVITÀ

120 minuti

## SEDE

aula o biblioteca



## FORME E METODI DI LAVORO

- Lavoro di gruppo: gli studenti lavorano in piccoli gruppi, il che incoraggia il lavoro di squadra, l'aiuto reciproco e la comunicazione.
- Lavoro creativo: ritagliare parole dai giornali e comporre poesie sotto forma di collage consente un'espressione attiva e creativa.
- Comprensione della lettura: analizzare i capitoli letti per selezionare temi e parole chiave.
- Traduzione: esercitarsi a tradurre le canzoni dallo sloveno all'inglese e viceversa, rafforzando le competenze linguistiche.
- Presentazione e riflessione: gli studenti presentano il loro lavoro in pubblico, il che rafforza la fiducia e l'espressività e consente una riflessione di gruppo.
- Esplorazione: la sfida di selezionare e combinare parole dai giornali come elemento di apprendimento esplorativo.



## ATTIVITÀ DA SVOLGERE PRIMA DELL'ATTUAZIONE

Selezione e preparazione dei testi

- Scegliete i capitoli appropriati dal libro per formare la base per la creazione di una poesia. Preparate delle copie del libro per ciascun partecipante, delle fotocopie, oppure fornite l'accesso al libro digitale.

Preparazione dei materiali per i collage

- Raccogliere e preparare giornali, riviste o altre fonti stampate da cui i partecipanti ritagliano le parole. Fornite forbici, colla, carta colorata e altro materiale.

Spiegazione della forma poetica del pentastico

- Preparate una breve spiegazione ed esempi di pentastico per aiutare i partecipanti a capire la struttura e i requisiti di questa forma poetica.

Organizzazione dei gruppi

- Suddividere i partecipanti in gruppi e spiegare i compiti e il modo di lavorare (leggere, tagliare, assemblare, tradurre). Per risparmiare tempo si suggerisce di assegnare gli studenti a ciascun gruppo prima di iniziare l'attività.

Preparazione dell'area di lavoro

- Assicuratevi che ci sia abbastanza spazio per il lavoro creativo, dove i partecipanti possano tagliare e incollare comodamente.

Istruzioni per la presentazione

- Preparare le istruzioni su come e quando presentare le poesie e i promemoria per mantenere il tempo e l'ordine.

## ELENCO DEI MATERIALI NECESSARI

- giornali e riviste (per ritagliare le parole)
- forbici
- colla (colla stick, colla liquida)
- carta colorata, cartoncino (base per il collage)
- penne, pennarelli, evidenziatori
- copie o libri di capitoli selezionati
- carta per scrivere poesie (fogli di composizione e traduzione)
- tavoli e spazio per il lavoro creativo

## POSSIBILI SFIDE

1. Diversi livelli di competenza linguistica: alcuni studenti possono avere difficoltà a tradurre le poesie dallo sloveno all'inglese e viceversa, il che può rallentare il lavoro del gruppo.
2. Difficoltà nella scelta e nella combinazione delle parole: trovare le parole adatte sui giornali può essere difficile e richiedere molto tempo, il che può influire sulla qualità e sul completamento della poesia.
3. Gestione del tempo: l'attività richiede molto tempo per la lettura, la creazione, la traduzione e la presentazione, quindi è importante organizzare bene il proprio programma per garantire che tutto il lavoro venga completato con successo.

## ALLEGATO

istruzioni

# **Istruzioni per l'attività Creazione di un testo poetico a partire dall'opera Dotiki pokrajine (Tocchi di paesaggio) di Igor Škamperle**

## **SCOPO DELL'ATTIVITÀ**

Approfondire la comprensione di un'opera letteraria creando poesie proprie che riflettono i temi e i sentimenti dei capitoli selezionati. L'attività è stata svolta con gli studenti del primo anno dell'indirizzo tecnico forestale.

## **FASI DI ATTUAZIONE**

### 1. Lettura di capitoli selezionati

A ogni gruppo viene assegnato un capitolo di Dotiki pokrajine (Tocchi di paesaggio), da leggere e analizzare attentamente. I gruppi selezionano dai capitoli letti le seguenti parole: fiori, legno, pino, albero come simbolo, quercia, tiglio, è e non è un albero, funghi, muschio e corteccia.

### 2. Scelta dell'argomento

Sulla base di quanto letto, viene scelto un tema centrale o un sentimento da esprimere nella poesia (ad esempio, la natura, i ricordi, le emozioni).

### 3. Scrittura della poesia - il pentastico

- Scrivere una poesia in forma di pentastico (una poesia di cinque versi e una struttura ben definita)
- utilizzare parole ritagliate da giornali o riviste che si riferiscono al tema prescelto
- scrivere una poesia in sloveno e in inglese (traduzione o poesia originale).

### 4. Assemblare un collage

Incollare la poesia su carta colorata o cartoncino per creare un pentastico.

### 5. Introduzione

- Ogni gruppo presenta agli altri le proprie poesie (in versione slovena e inglese)
- spiegare in che modo il tema prescelto si collega al contenuto del libro.

### 6. Riflessione

Dopo le presentazioni, discutete insieme le diverse prospettive sul tema e l'esperienza di creazione delle poesie.

# Pobeg iz knjižnice

Tadeja Premrov in  
Peta Zalar Premrl

## IZVAJALEC

učitelj slovenščine in/ali tujega jezika

## CILJI

- Vzgojni cilji:  
Spodbujanje timskega dela, sodelovanja in medsebojne pomoči med dijaki.  
Razvijanje spoštovanja do kulturne dediščine in slovenskih literarnih ustvarjalcev.  
Krepitev pozitivnega odnosa do knjižnice kot prostora znanja, ustvarjalnosti in skupnosti  
Spodbujanje samoiniciativnosti in vztrajnosti pri reševanju izzivov.
- Izobraževalni cilji:  
Poglobitev znanja o slovenskih avtorjih in njihovem pomenu za slovensko literaturo  
Seznanjanje z osnovnimi značilnostmi del Williama Shakespearea in njegovim vplivom na svetovno književnost.  
Razvijanje veščin iskanja informacij, logičnega razmišljanja in kritičnega mišljenja.  
Uporaba pridobljenega znanja v praksi na zabaven in problemsko naravnem način.
- Jezikovni cilji:  
Razvijanje besedišča in izražanja v slovenskem jeziku skozi delo z literarnimi vsebinami  
Uporaba knjižnega jezika in literarnih pojmov pri reševanju nalog.  
Bralna pismenost: iskanje informacij, razumevanje navodil in krajših literarnih odlomkov.  
(Če vključite naloge v angleščini – dodatno): razvijanje bralnega razumevanja in besedišča v tujem jeziku.
- Socialni in osebnostni cilji:  
Krepitev samozavesti pri reševanju nalog in izražanju lastnih idej.  
Razvijanje potrežljivosti, vztrajnosti in strateškega razmišljanja.  
Učenje prevzemanja različnih vlog v skupini (vodja, zapisovalec, opazovalec ipd.).  
Ozaveščanje pomena skupinskega uspeha pred individualnim dosežkom.
- Digitalni oz. informacijsko-iskalni cilji (če vključeni):  
Uporaba knjižničnih katalogov ali drugih virov za iskanje informacij.  
Razlikovanje med pomembnimi in manj pomembnimi podatki.  
Osnove informacijskega opismenjevanja (npr. kako najti avtorja, delo, žanr itd.).

## KRATKA VSEBINSKA PREDSTAVITEV

Gre za interaktivno didaktično igro v obliki "escape rooma", v kateri dijaki potujejo skozi različna literarna obdobja ter odkrivajo slovenske in tuge avtorje. Aktivnost poteka v knjižnici in združuje elemente zabave, timskega reševanja nalog ter poglabljanja znanja o književnosti in drugih znanj.

## **CILJNA SKUPINA**

vse starosti

## **VELIKOST SKUPINE**

do 5 oseb

## **PREDVIDEN ČAS TRAJANJA AKTIVNOSTI**

60 minut

## **KRAJ IZVEDBE**

v knjižnici

## **OBLIKE IN METODE DELA**

- **Oblike dela:**

Skupinsko delo – dijaki sodelujejo v manjših skupinah, kjer si porazdelijo naloge in skupaj iščejo rešitve.

Sodelovalno učenje – dijaki se učijo drug od drugega, vsak prispeva svoj del k skupni rešitvi.

Samostojno delo v okviru skupine – posamezniki v skupini rešujejo določene naloge samostojno, nato prispevajo k celotni rešitvi.

Izkustveno učenje – dijaki skozi osebno izkušnjo in igro pridobivajo nova znanja in spretnosti

Medpredmetno povezovanje – aktivnost povezuje književnost, zgodovino, jezik, logično mišljenje, digitalne veščine ipd.

- **Metode dela:**

Reševanje problemskih nalog – dijaki rešujejo različne naloge, šifre, rebuse in uganke, pri čemer uporabljajo logično mišljenje, iskanje vzorcev in sklepanje.

Uporaba knjižničnega gradiva – delo s knjigami, iskanje informacij po straneh, verzih in besedah.

Branje z razumevanjem – interpretacija pisem, pesmi in drugih besedil z namenom odkrivanja skritih sporočil.

Uporaba sodobne tehnologije – uporaba QR kode, mobilnih telefonov, YouTube posnetka in pošiljanje SMS sporočil.

Didaktična igra – učenje poteka skozi izkustveno in problemsko naravnano igro, ki spodbuja motivacijo in kreativnost.

Analiza in sinteza informacij – iz več virov (besedila, zvoka, simbolov) udeleženci zbirajo in povezujejo podatke za reševanje nalog.

## AKTIVNOSTI, KI JIH JE POTREBNO IZVESTI PRED IZVEDBO

### 1. Načrtovanje igre

Določitev ciljev (izobraževalni, vzgojni, timski).

Izbira tematike in glavne zgodbe (npr. literarna potovanja, zgodovinski dogodki, znanstvena odkritja).

Oblikovanje zaporedja nalog in njihove težavnosti.

Razdelitev vlog in nalog med mentorje oz. izvajalce.

### 2. Oblikovanje nalog

Priprava različnih vrst nalog:

logične uganke

rebusi, kode, anagrami

naloge z iskanjem v besedilu ali prostoru

QR kode, video ali zvočni namigi

ključi, predmeti z dvojnim pomenom

Ustvarjanje povezanih namigov, ki vodijo od naloge do naloge.

Vključevanje medpredmetnih vsebin, če je smiselno.

### 3. Priprava gradiv in pripomočkov

Izdelava kartic, navodil, pisem, kodnih tabel ipd.

Priprava rekvizitov (ključavnice, skrinjice, knjige, škatle, simbolični predmeti).

Priprava in testiranje tehničnih pripomočkov (QR kode, video ali zvočna sporočila, telefoni, YouTube, tablice).

Priprava dekoracije prostora, če to podpira atmosfero zgodbe.

### 4. Organizacija prostora

Razporeditev nalog in pripomočkov po prostoru (skrito ali označeno, glede na zasnovno igre).

Opremljanje prostora z elementi zgodbe (npr. simboli, zemljevidi, časovni trakovi, kostumi).

Označitev začetne točke igre in končnega cilja (npr. »ključ do izhoda«).

### 5. Tehnična in varnostna priprava

Preverjanje delovanja vseh mehanizmov (ključavnice, QR kode, videi).

Vzpostavitev časovnika (na uri, štoparici ali preko projektorja).

Poskrbeti, da so vsi predmeti varni za uporabo in primerni za starostno skupino.

Priprava rezerve ključev in rešitev, če bi šlo kaj narobe.

### 6. Logistika in organizacija

Dogovor z učitelji/razredniki glede razporeda in števila udeležencev.

Priprava časovnega načrta za posamezne skupine.

Po potrebi: organizacija uvodnega brifinga in končne evalvacije/refleksije.

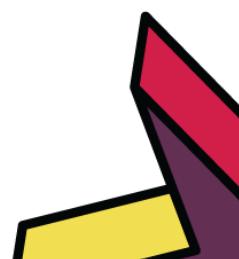
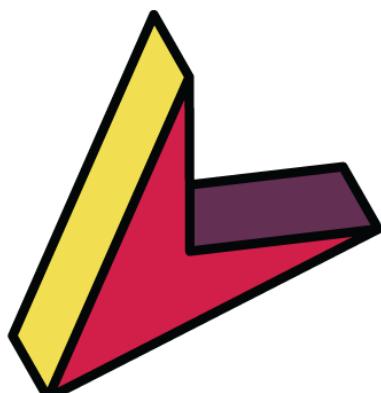
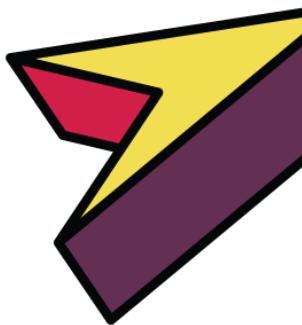
Priprava formularjev za opazovanje, ocenjevanje, refleksijo (če je vključeno v pouk).

### 7. Testna izvedba

Preizkus igre z učitelji ali prostovoljci.

Ugotavljanje morebitnih napak v zaporedju ali razumevanju nalog.

Prilagoditev nalog, če se izkažejo za prezahtevne ali nejasne.





## ZBIR POTREBŠČIN

- natisnjeni materiali (naloge, navodila, pisma, QR kode)
- kuverte ali škatlice (za skrivanje namigov)
- ključavnice / sefi / ključi (za zaklepanje in odklepanje)
- knjige ali učbeniki (če jih vključujete v naloge)
- rezolvatori (npr. simbolični predmeti, slike, zastavice)
- tehnična oprema (telefon/tablica za QR kode ali zvok)
- štoparica ali ura (za merjenje časa)
- pisala, škarje, lepilo, lepilni trak

## MOŽNI IZZIVI

### • Časovna omejitev in tempo igre

Učenci imajo omejen čas (npr. 60 minut), v katerem morajo rešiti vse naloge. Če so naloge pretežke ali jih je preveč, lahko skupine ne uspejo zaključiti igre. Pomembno je, da imajo pomoč v obliki namigov, če jo potrebujejo.

### • Tehnične težave

QR kode, zvočni posnetki, sefi ali ključavnice lahko odpovejo ali se nepravilno uporabljajo, kar lahko ovira potek igre in zahteva pomoč mentorja.

### • Različne sposobnosti in sodelovanje skupine

Dijaki imajo različne ravni znanja in sposobnosti, zato lahko pride do težav pri sodelovanju ali reševanju nalog, če ni dovolj spodbude za timsko delo ali če so naloge pretežke za določene učence.

## PRILOGA

Navodila pobega iz knjižnice z naslovom

*Rdeča raketa potuje v času*

# **Navodila za izvedbo pobega iz knjižnice z naslovom Rdeča raketa potuje v času**

Na vratih knjižnice je rdeča raketa (na vratih je rdeča raketa ali rdeč šeleshamer).

## **1. VSTOP V RAKETO**

Da vstopite v raketo, morate rešiti rebus. Ko vstopite v raketo, se vrata zaklenejo.

## **2. NAVODILA O POTOVANJU V ČASU (ZVOČNA)**

Dobrodošli v rdeči raketi, časovni kapsuli, ki vas bo popeljala v različna obdobja preteklosti. V vsakem obdobju morate rešiti naloge, razvozlati uganko, dešifrirati kodo in najti skrite namige. Le tako boste lahko pripravili nazaj v leto 2024.

Rdeča raketa vas najprej pelje 120 let v preteklost. Ponavljam. Potujete 120 let v preteklost. Ugotovite, v katero leto potujete. Nato v prostoru poiščite dele tega leta, pod katerimi vas čakajo namigi, da boste lahko potovali naprej.

Pozor! Goriva imate v rdeči raketi samo za 60 minut potovanja. Če v tem času ne opravite vseh izzikov, se v sedanost ne boste mogli več vrneti. Srečno!

---

### **1. NALOGA: 1904 (ISKANJE BESED V KNJIGAH)**

Na spodnjih knjigah so označene strani (S), verzi (V), besede (B), v katerih imajo tekmovalci zapisane besede, ki jih bodo odpeljale do skupnega mesta, kjer bo kuverta z naslednjim namigom: pismo Srečka Kosovela Kocbeku. Skupno mesto bo pri oknu, tam bo obešen plašč, ki bo z rokavom kazal na leseno hiško. Pod hiško bo kuverta z naslednjo nalogo.

1      9      0      4

#### **KOSOVEL, KOCBEK**

#### **PLAŠČ**

Kosovel: Sonce na Krasu  
s 13, b 2 (pa tudi b 9, b 30, b 34)

#### **ČIPKA**

Kosovel: Barž = Kons  
s 27, v 10, b 1

#### **HIŠA**

Kocbek: Črna orhideja  
s 71, v 10, b 2

ZA ROKO  
Kocbek: Pogum in strah  
s 152, v 16, b 6 & 7

## 2. NALOGA: PISMO KOSOVELA KOCBEKU

Pod leseno hiško je kuverta s pismom. Dijaki morajo prebrati pismo in sešteeti s krepko označene krajcarje, da dobijo skupni seštevek 1564 – letnico rojstva Williama Shakespearja. To kodo vpišejo v sef za ključe, da odklenejo novo nalogo.

## 3. NALOGA: QR KODA DO YOUTUBE

V sefu je pismo, v katerem piše, da je 1564 letnica rojstva Williama Shakespearja in QR koda do YT ter pripis, da so njegove besede aktualne tudi 460 let pozneje.

### QR YT 0:31, 0:43

Na YT poslušaj sonet 130 (Čadahuči) in na 0:31 in 0:43 dobijo rešitev: **rože, dišave**

Poščejo dišečo svečo, pod njo se skriva ključek.

## 4. NALOGA: SHAKESPEARE'S NEW PHRASES

Ključek odpre skrinjico, v kateri se skriva listek izrazov, ki jih je v ANG uvedel Shakespeare in izrezana šablona. Ko jo pravilni namestijo na listek, se jim prikaže izraz: IT'S GREEK TO ME. To je namig, da se nova naloga skriva pod grško zastavico. Zastavice različnih držav so nameščene med knjige v sekciji 'geografija'.

## 5. GRŠKA ZASTAVICA – MINATTI

Za zastavico se skriva napis **Minatti** v grščini. Poleg sta grška, gruzijska abeceda in latinica. Ko napis dekodirajo, pošljejo sms z rešitvijo Minatti na služben telefon, od koder dobijo navodila za potovanje naprej – v leto 1924, ki je stoletnica Minattijevega rojstva.

## 6. MINATTI – TISOČ IN ENA NOČ

Na polici je knjiga Ivana Minattija: Nekoga moraš imeti rad. Dijaki glasno preberejo pesem na strani 30: V mladih brezah tiha pomlad. V pesmi poščejo zadnji namig, ki jih bo peljal do ključa do vrnitve v sedanost.

## 7. VRNITEV V 2024

Ključ od vrat knjižnice je v knjigi: Tisoč in ena noč, na 100. strani.

*Pisna navodila za dotično sobo pobega so morda težje razumljiva, zato smo za prikaz ali dodatna pojasnila na voljo v knjižnici SGLZŠ Postojna.*

# Fuga dalla biblioteca - escape room

7

Tadeja Premrov in  
Petra Zalar Premrl

## PROMOTORE

bibliotecario, insegnante di sloveno e/o di lingua straniera

## OBIETTIVI

- Obiettivi educativi:  
incoraggiare il lavoro di squadra, la cooperazione e il sostegno reciproco tra gli studenti;  
sviluppare il rispetto per il patrimonio culturale e per gli autori sloveni;  
promuovere atteggiamenti positivi nei confronti della biblioteca come luogo di conoscenza, creatività e comunità;  
incoraggiare l'iniziativa e la perseveranza nell'affrontare le sfide.
- Obiettivi didattici:  
approfondire la conoscenza degli autori sloveni e della loro importanza per la letteratura slovena;  
conoscere le caratteristiche fondamentali delle opere di William Shakespeare e la sua influenza sulla letteratura mondiale;  
sviluppare la ricerca di informazioni, il ragionamento logico e le capacità di pensiero critico;  
mettere in pratica quanto appreso in modo divertente e orientato alla risoluzione di problemi.
- Obiettivi linguistici:  
sviluppare il vocabolario e l'espressione della lingua slovena attraverso il lavoro su contenuti letterari;  
utilizzare il linguaggio letterario e i concetti letterari per superare le prove del gioco;  
capacità di lettura: trovare informazioni, comprendere istruzioni e brevi brani letterari;  
(se si includono prove in inglese): sviluppo della lettura, della comprensione e del vocabolario in una lingua straniera.
- Obiettivi sociali e personali:  
acquisire sicurezza nella risoluzione di problemi e nell'esporre le proprie idee;  
sviluppare la pazienza, la perseveranza e il pensiero strategico;  
imparare ad assumere diversi ruoli all'interno di un gruppo (leader, annotatore, osservatore, ecc.);  
acquisire consapevolezza dell'importanza del successo del gruppo rispetto a quello individuale.
- Obiettivi digitali o informatici e di ricerca (se inclusi):  
utilizzare i cataloghi delle biblioteche o altre fonti per trovare informazioni;  
distinguere tra dati importanti e meno importanti;  
apprendere le basi dell'alfabetizzazione informatica (come trovare un autore, un'opera, un genere, ecc.).

## **UNA BREVE PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO**

Si tratta di un gioco didattico interattivo sotto forma di “escape room”, in cui gli studenti viaggiano attraverso diversi periodi letterari e scoprono autori sloveni e stranieri. L’attività si svolge in biblioteca e combina elementi di divertimento, lavoro di squadra, risoluzione di problemi e approfondimento della conoscenza della letteratura e di altre competenze.

## **GRUPPO TARGET**

tutte le età

## **DIMENSIONE DEL GRUPPO**

fino a 5 persone

## **DURATA STIMATA DELL’ATTIVITÀ**

60 minuti

## **SEDE**

biblioteca

## **FORME E METODI DI LAVORO**

- Lavoro di gruppo - gli studenti lavorano in piccoli gruppi per condividere i compiti e trovare insieme le soluzioni.
- Apprendimento collaborativo - gli studenti imparano l’uno dall’altro, ciascuno contribuendo con la propria parte a una soluzione comune.
- Lavorare in modo indipendente all’interno di un gruppo: gli individui di un gruppo lavorano in modo indipendente per risolvere un compito e poi contribuiscono alla soluzione complessiva.
- Apprendimento esperienziale - gli studenti apprendono nuove competenze attraverso l’esperienza personale e il gioco.
- Integrazione interdisciplinare - l’attività collega letteratura, storia, lingua, pensiero logico, competenze digitali, ecc.
- Problem solving - gli studenti risolvono una varietà di problemi, cifrari, rebus ed enigmi, utilizzando il pensiero logico, la ricerca di schemi e il ragionamento.
- Utilizzo dei materiali della biblioteca - lavorare con i libri, cercare informazioni all’interno di pagine, versi e parole.
- Comprensione della lettura - interpretare lettere, poesie e altri testi per scoprire messaggi nascosti.
- Uso delle moderne tecnologie: codici QR, telefoni cellulari, video di YouTube e messaggi di testo.
- Gioco didattico - l’apprendimento avviene attraverso il gioco esperienziale e basato su problemi che stimolano la motivazione e la creatività.
- Analisi e sintesi delle informazioni - da più fonti (testo, audio, simboli), i partecipanti raccolgono e integrano le informazioni per risolvere i compiti.

## ATTIVITÀ DA SVOLGERE PRIMA DELL'ATTUAZIONE

### 1. Pianificazione del gioco:

definizione degli obiettivi (educativi, formativi, di gruppo);  
scelta del tema e della storia principale (ad esempio viaggi letterari, eventi storici, scoperte scientifiche);  
predisposizione della sequenza dei compiti e della loro difficoltà;  
distribuzione dei ruoli e dei compiti tra tutor e partecipanti.

### 2. Progettazione del compito:

preparazione di diversi tipi di prove:  
puzzle logici  
rebus, codici, anagrammi  
compiti di ricerca testuale o spaziale  
codici QR, indizi video o audio  
chiavi, oggetti con un doppio significato;  
creazione di indizi collegati che portino da una prova all'altra;  
integrazione di contenuti interdisciplinari, ove opportuno.

### 3. Preparazione di materiali e strumenti:

creazione di schede, istruzioni, lettere, tabelle di codici, ecc.;  
preparazione di oggetti di scena (serrature, scrigni, libri, scatole, oggetti simbolici);  
preparazione e verifica degli strumenti tecnici impiegati (codici QR, messaggi video o audio, telefoni, YouTube, tablet);  
decorazione della stanza, laddove possibile, per ricreare l'atmosfera della storia.

### 4. Organizzazione dello spazio:

disposizione delle prove e degli strumenti nella stanza (nascosti o marcati, a seconda del progetto di gioco);  
arredamento dello spazio con elementi della storia (ad esempio, simboli, mappe, linee del tempo, costumi);  
segnalazione del punto di partenza del gioco e della destinazione finale (ad esempio, "chiave dell'uscita").

### 5. Preparazione tecnica e di sicurezza:

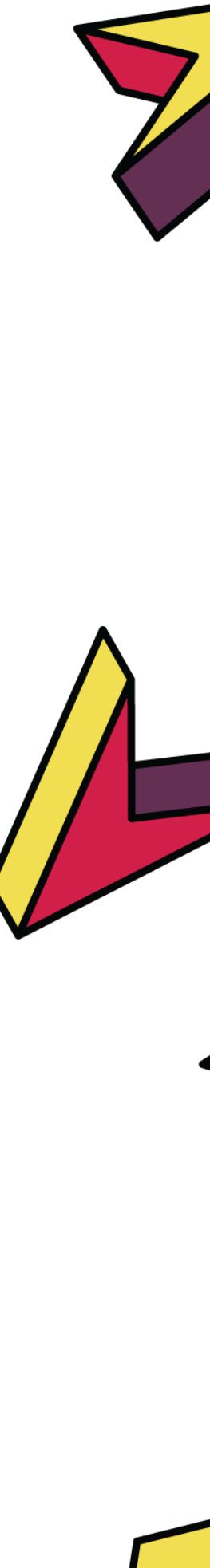
verifica di tutte le apparecchiature meccaniche e digitali (serrature, codici QR, video);  
impostazione di un timer (su un orologio, un cronometro o tramite proiettore);  
verifica della condizione che tutti gli articoli siano sicuri da usare e adatti alla fascia d'età;  
preparazione di una riserva di chiavi e di soluzioni in caso di inconvenienti durante il gioco.

### 6. Logistica e organizzazione:

comunicazione da parte degli insegnanti della classe partecipante di date e disponibilità, e del numero degli alunni;  
preparazione di un calendario concordato per ogni gruppo;  
se necessario, organizzazione di un briefing iniziale e di una valutazione/riflessione finale;  
preparazione di moduli per l'osservazione, la valutazione e la riflessione (se inclusi nelle lezioni).

### 7. Implementazione del test:

effettuazione di un test del gioco con insegnanti o volontari;  
identificazione degli eventuali errori nella sequenza o nella comprensione dei compiti;  
adattamento dei compiti se risultano troppo complessi o poco chiari.





### RACCOLTA DEI MATERIALI NECESSARI

- materiale stampato (compiti, istruzioni, lettere, codici QR)
- buste o scatole (per nascondere gli indizi)
- serrature, cassette di sicurezza, chiavi
- libri o libri di testo scolastici (se inclusi nelle prove)
- oggetti di scena (ad es. oggetti simbolici, immagini, bandiere)
- apparecchiature tecniche (telefono, lavagna interattiva per codici QR o audio)
- cronometro o orologio (per tenere il tempo)
- penne, forbici, colla, nastro adesivo

### POSSIBILI SFIDE

#### • **limite di tempo e ritmo di gioco**

Gli studenti hanno un tempo limitato (ad esempio 60 minuti) per risolvere tutte le prove. Se i compiti sono troppo difficili o sono troppi, i gruppi potrebbero non riuscire a completare il gioco. È importante che abbiano un aiuto sotto forma di suggerimenti, se ne hanno bisogno.

#### • **Problemi tecnici**

Codici QR, clip sonore, casseforti o serrature potrebbero essere difettosi e non funzionare o essere utilizzate in modo errato, il che può interrompere il gioco e richiedere l'aiuto di un tutor.

#### • **Abilità diverse e partecipazione al gruppo**

Gli studenti hanno livelli diversi di conoscenze e abilità, quindi può essere difficile lavorare insieme o risolvere le prove se non si incoraggia abbastanza il lavoro di gruppo o se le prove sono troppo difficili per alcuni studenti.

### ALLEGATO

Istruzioni

# **Istruzioni per l'attività - escape room in biblioteca - dal titolo Il razzo rosso viaggia nel tempo**

Sulla porta della biblioteca c'è un razzo rosso oppure un foglio da disegno rosso.

## **1. ENTRATA NEL RAZZO**

Per entrare nel razzo, è necessario risolvere un rebus. Una volta entrati nel razzo, la porta si chiude.

## **2. ISTRUZIONI PER IL VIAGGIO NEL TEMPO (AUDIO)**

Benvenuti nel Red Rocket, una capsula del tempo che vi porterà indietro attraverso diverse epoche del passato. In ogni periodo dovete portare a termine una prova, risolvere un indovinello, decifrare un codice e trovare indizi nascosti. Questo è l'unico modo per tornare nel 2024.

Il Red Rocket vi porta per la prima volta 120 anni nel passato. Ripeto. State viaggiando 120 anni nel passato. Scoprite in quale anno state viaggiando. Poi trovate le parti di quell'anno nello spazio sotto le quali vi aspettano gli indizi per portarvi più avanti.

Attenzione! Il carburante del razzo rosso è sufficiente solo per 60 minuti di viaggio. Se non si completano tutte le sfide entro questo tempo, non si potrà tornare al presente.

Buona fortuna!

---

## **1. PROVA: 1904 (RICERCA DI PAROLE NEI LIBRI)**

Nei libri di seguito riportati sono contrassegnate delle parole (PA), segnate con dei numeri all'interno di pagine (PG) e versi (V). Tali parole formano una traccia che condurrà i concorrenti in un luogo comune, dove ci sarà una busta con il seguente indizio: una lettera di Srečko Kosovel a Edvard Kocbek. Il luogo comune sarà vicino alla finestra, dove verrà appeso il cappotto, con la manica rivolta verso una casetta di legno. Sotto la casetta ci sarà una busta con il compito successivo.

### **PLAŠČ (MANTELLO)**

Kosovel, Sonce na Krasu (Il sole sul Carso)  
PG 13, PA 2 (ma anche PA 9, PA 30, PA 34)

### **ČIPKA (MERLETTO)**

Kosovel, Barž = Kons  
PG 27, V 10, PA 1

### **HIŠA (CASA)**

Kocbek, Črna orhideja (L'orchidea nera)  
PG 71, V 10, PA 2

## **ZA ROKO (PER MANO)**

Kocbek: Pogum in strah (Coraggio e paura)  
PG 152, V 16, PA 6 e 7

### **2. PROVA: LETTERA DI KOSOVEL A KOCBEK**

Sotto la casetta di legno c'è una busta con una lettera. Gli studenti devono leggere la lettera e sommare il valore delle monete evidenziate in grassetto nel testo. Otterranno così un totale di 1564, l'anno di nascita di William Shakespeare. Quindi inseriranno questo codice nella cassaforte delle chiavi per sbloccare il compito successivo.

### **3. PROVA: CODICE QR CON LINK A YOUTUBE**

Nella cassaforte c'è una lettera contenente 2 frasi e un codice QR:

prima frase: Il 1564 è l'anno di nascita di William Shakespeare;

seconda frase: 460 anni dopo, le sue parole sono ancora attuali;

codice QR con un link a YouTube, e sotto la scritta QR YT 0:31, 0:43.

Al link si trova un video nel quale si può ascoltare il sonetto 130 di William Shakespeare, nella versione musicata del gruppo sloveno Čedahuči. Al minuto 0:31 e 0:43 del video si trovano due parole che costituiscono la soluzione della prova: fiori, profumi.

I partecipanti troveranno una candela profumata con una chiave nascosta sotto.

### **4. PROVA: LE NUOVE FRASI DI SHAKESPEARE**

La chiave apre una scatola contenente un foglio e una sagoma in cartoncino. Sul foglio compare un elenco di parole ed espressioni introdotte nella lingua inglese da Shakespeare, e uno spazio tratteggiato che corrisponde al perimetro della sagoma. Quando i partecipanti posizionano la sagoma in maniera corretta nello spazio tratteggiato sul foglio, la sagoma è rivolta in modo tale da indicare l'espressione: IT'S GREEK TO ME. Questo è l'indizio che conduce alla prova successiva, la cui traccia è nascosta sotto una bandiera greca. Le bandiere dei diversi Paesi sono collocate tra i libri della sezione "Geografia".

### **5. PROVA: BANDIERA GRECA - MINATTI**

Dietro la bandiera si trova il nome Minatti scritto a lettere greche. Accanto sono riportate le lettere di tre alfabeti: greco, georgiano e latino. Dopo aver decodificato l'iscrizione, i partecipanti inviano un messaggio di testo con la soluzione "Minatti" ad un cellulare della biblioteca, da cui ricevono istruzioni per proseguire fino al 1924, anno di nascita del poeta sloveno Ivan Minatti.

### **6. PROVA: MINATTI - LE MILLE E UNA NOTTE**

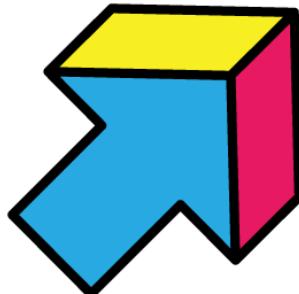
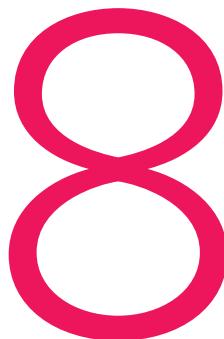
Sullo scaffale c'è un libro di Ivan Minatti: Nekoga moraš imeti rad (Qualcuno bisogna amare). Gli studenti leggono a voce alta la poesia a pagina 30, V mladih brezah tiha pomlad (Nelle giovani betulle silenziosa primavera). Nella poesia cercano l'ultimo indizio che li condurrà alla chiave per tornare al presente.

### **7. PROVA: RITORNO AL 2024**

La chiave della porta della biblioteca si trova nel libro Le mille e una notte, alla pagina 100.

*Le istruzioni di questa escape room potrebbero essere difficili da comprendere, pertanto siamo a disposizione presso la biblioteca SGLZŠ di Postumia per dimostrazioni o ulteriori chiarimenti.*

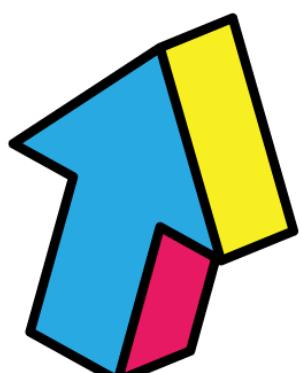
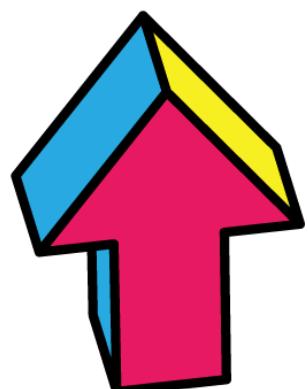
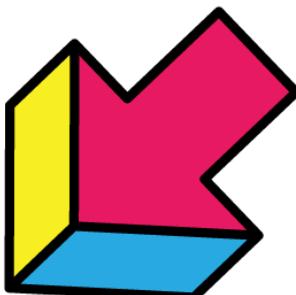
## Kreativno pisanje



Cvetka Kernel

### KRATKA VSEBINSKA PREDSTAVITEV

- Učitelj / animator predstavi potek ure.  
do 5 min
- Potem udeleženci izberejo vsak svojo misel / citat... (v našem primeru smo imeli »igralne kart« Rudija Kerševana *Izberi svojo misel za današnji dan*).  
individualna učna oblika dela.
- Udeleženci na izbrano misel napišejo svoj odziv, razložijo svoje razumevanje misli, napišejo asociacijo ali prvi vtis, utrinek, ki se jim je porodil v mislih, svojo kreacijo na citat trajanje: največ 5 min  
individualna učna oblika dela  
metoda dela z gradivom
- Animator spodbudi udeležence, da se grupirajo v skupine po oznakah (v našem primeru nastanejo skupine: srce, pik, križ in karo skupina)  
do 5 min  
skupinska učna oblika dela  
metoda naključnega oblikovanja mešanih skupin
- Udeleženci si med seboj izmenjajo vtise in napisano gradivo. Izberejo eno misel, ki jo bodo predstavili ostalim skupinam. Izberejo govorca skupine in se dogovorijo za vrsto in vsebino predstavitve, ki jo bodo delili z ostalimi skupinami.  
do 10 min  
panel diskusija z razpravo v okviru skupine
- Govorec vsake skupine predstavi izbrano misel skupine in povabi vse udeležence k deljenju misli, komentarjev  
vsaka skupina po 4 min
- Učitelj / animator zaključi aktivnost  
povabi udeležence, da napisane misli nalepijo na steno z listki in naključno preberejo vsaj 5 listkov, ki so jih napisali drugi udeleženci  
5 min  
cilji metode stene z listki je ugotoviti povezavo med lastnim kreativnim rezultatom z rezultatom drugih udeležencev



## **CILJNA SKUPINA**

učenci, dijaki, skupina zainteresiranih za kreativno pisanje

## **VELIKOST SKUPINE**

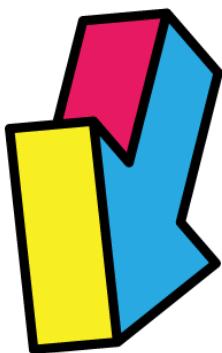
en razred ali po presoji učitelja / animatorja

## **PREDVIDEN ČAS TRAJANJA AKTIVNOSTI**

45 min

## **UČNE OBLIKE IN METODE DELA**

- oblike: individualna, manjše skupine
- metode: metoda dela z gradivom, metoda naključnega oblikovanja mešanih skupin, panel diskusija z razpravo, metoda stene z listki



## **ZBIR POTREBŠČIN**

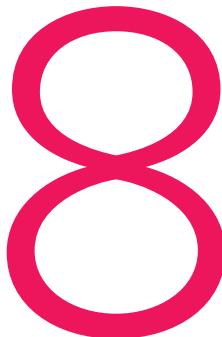
- listki / karte za naključno izbiranje misli (toliko listov kot je udeležencev)/ citatov,
- listi za kreativno pisanje (toliko listov kot je udeležencev),
- pisala,
- prazna stena, na katero se misli nalepijo,
- lepilni trak za lepljenje listov,
- prostor s toliko sedeži kolikor je udeležencev aktivnosti,
- možnost premikanja sedežev za oblikovanje skupin

## **MOŽNI IZZIVI**

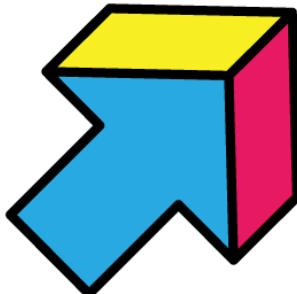
nemotiviranost udeležencev



# Scrittura creativa

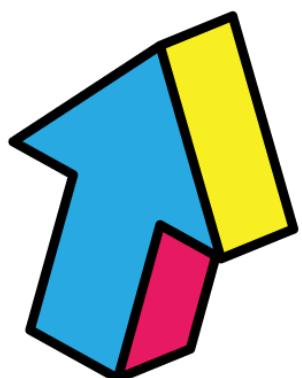
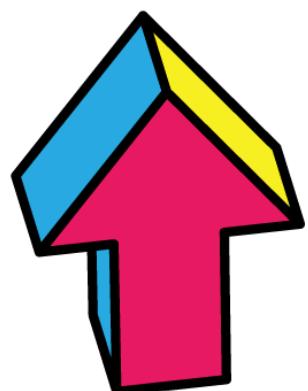
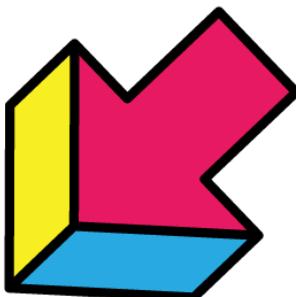


Cvetka Kernel



## BREVE PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO

- Fase A - L'insegnante/animatore introduce l'attività.  
durata: fino a 5 minuti.
- Fase B - I partecipanti scelgono ognuno il proprio pensiero o la propria citazione (ad esempio si possono utilizzare le "carte da gioco" di Rudi Kerševan Izberi svojo misel za današnji dan - Scegli il tuo pensiero del giorno).  
modalità didattica: apprendimento individuale.
- Fase C - I partecipanti scrivono un loro commento al pensiero che hanno scelto, una loro prima impressione, espongono qual è per loro il significato della frase, scrivono altri pensieri associati, un'intuizione o una riflessione, o un loro scritto originale sul tema contenuto nella citazione.  
durata: fino a 5 minuti  
modalità didattica: apprendimento individuale  
lavoro con materiale didattico.
- Fase D - L'animatore incoraggia i partecipanti a formare gruppi simboleggiati dai quattro semi delle carte francesi (cuori, picche, fiori e quadri).  
durata: fino a 5 minuti  
modalità didattica: apprendimento di gruppo  
creazione di gruppi misti mediante assegnazione casuale dei componenti.
- Fase E - I partecipanti si scambiano le loro impressioni e il materiale scritto, e scelgono un pensiero da presentare agli altri gruppi.  
Ciascun gruppo deve scegliere un relatore e concordare il tipo e il contenuto della presentazione da condividere con gli altri gruppi.  
durata: fino a 5 minuti  
modalità didattica: dibattito di gruppo.
- Fase F - Il relatore di ciascun gruppo presenta il pensiero scelto dal gruppo e invita tutti i partecipanti a condividere i propri pensieri, commenti e osservazioni.  
durata: fino a 4 minuti per ciascun gruppo.
- Fase G - L'insegnante/animatore completa l'attività: invita i partecipanti ad attaccare ad una bacheca i pensieri scritti su foglietti adesivi, e a leggerne almeno 5.  
durata: fino a 5 minuti  
l'obiettivo del metodo dei foglietti adesivi è quello di stabilire un legame tra la propria produzione creativa e quella degli altri partecipanti.



## GRUPPO TARGET

alunni, studenti, gruppi di interesse per la scrittura creativa

## DIMENSIONE DEL GRUPPO

una classe o un numero di partecipanti a discrezione dell'insegnante/animatore

## DURATA STIMATA DELL'ATTIVITÀ

45 minuti

## FORMULE DI APPRENDIMENTO E METODI DI LAVORO

- lavoro individuale e a piccoli gruppi
- utilizzo di materiali, metodo del gruppo misto casuale, tavola rotonda, dibattito, bacheca

## ATTIVITÀ PRELIMINARI

- preparazione dei materiali e degli spazi
- fogli o carte con il pensiero o la citazione (tanti fogli quanti sono i partecipanti)
- fogli di scrittura creativa (tanti fogli quanti sono i partecipanti)
- penne
- bacheca o parete bianca su cui attaccare i pensieri
- nastro adesivo per attaccare i fogli (in mancanza di foglietti adesivi)
- una stanza con tanti posti a sedere quanti sono i partecipanti all'attività
- possibilità di spostare i posti a sedere per formare i gruppi.

## POSSIBILI SFIDE

mancanza di motivazione dei partecipanti.



**Avtorji besedil / Autori dei testi**

Cvetka Kernel, Vilma Purič, Irena Milanič, Dragana Kosić Petrović, Irena Černelč, Žiga Lah Koštomaj, Ajda Samec, Tadeja Premrov, Petra Zalar Premrl, Luigi Pulvirenti

**Uredila / Ufficio**

Cvetka Kernel

**Lektorirala / Lettore**

Cvetka Kernel

**Prevod v italijanščino / Traduzione in italiano**

Luigi Pulvirenti

**Oblikovanje / Design**

Marko Samec

**Izdala / Pubblicato**

Knjižnica Šmarje pri Jelšah, zanjo dr. Marko Samec  
Aškerčev trg 20, 3240 Šmarje pri Jelšah

**Projektni partnerji**

SGLZŠ Postojna

I.S.I.S. - DIZ Jožef Stefan

Knjižnica Šmarje pri Jelšah

Elektronska izdaja

**eCIP**

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 241364227

ISBN 978-961-96557-5-7 (PDF)

Šmarje pri Jelšah, 2025

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali CMEPIUS-a. Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti organ, ki dodeli sredstva.



Sofinancira  
Evropska unija



SGLZŠ  
POSTOJNA



Jožef Stefan  
Institut



KNJIŽNICA  
ŠMARJE PRI JELŠAH



