

"58. srečanje mladih raziskovalcev Slovenije 2024"

Osnovna šola Janka Padežnika Maribor,
Iztokova 6, 2000 Maribor



TELEFON – MOJ BRALNI PRIJATELJ

Raziskovalno področje: APLIKATIVNI INOVACIJSKI PREDLOGI IN
PROJEKTI

Sekundarno področje: INTERDISCIPLINARNO

Mentorici:

Aleksandra Kunstelj

Deja Bezenšek

Avtorja:

Gašper Bauman

Vasja Lorenci

Maribor, 2024

ZAHVALA

Ob pisanju inovacijskega predloga sta nama s koristnimi nasveti, predlogi in spodbudo vedno stali ob strani najini mentorici. Za ves trud in angažiranost se vama najlepše zahvaljujema. Prav tako se za sodelovanje zahvaljujema vsem udeležencem.

KAZALO

KAZALO SLIK.....	4
POVZETEK.....	5
ABSTRACT.....	6
1 UVOD.....	7
2 METODOLOGIJA DELA.....	8
3 TEORETIČNO OZADJE	9
3.1 Vplivi na bralne navade otrok	9
3.2 Motivacija za branje.....	10
3.3 Razvoj mobilne aplikacije	11
3.4 Igrifikacija	13
4 RAZISKOVALNI DEL	14
4.1 Analiza stanja	14
4.1.1 Aktivnosti za spodbujanje branja.....	14
4.1.2 Rezultati izvedene ankete	20
4.2 Časovnica raziskovanja	24
4.3 Prototip mobilne bralne aplikacije.....	27
5 DRUŽBENA ODGOVORNOST	37
6 ZAKLJUČEK.....	38
7 VIRI.....	40
8 PRILOGE.....	41
8.1 Priloga 1: Zapis pogovora s knjižničarko.....	41
8.2 Priloga 2: Anketni vprašalnik	43
8.3 Priloga 3: Zapis intervjuja z učiteljicama slovenščine.....	45

KAZALO SLIK

Slika 1: Nabor raznovrstne literature v enem od oddelkov razredne stopnje	15
Slika 2: Knjižne police v učilnici nemškega jezika.....	15
Slika 3: Knjižna omara v učilnici zgodovine in geografije	16
Slika 4: Bralni kotiček v učilnici slovenskega jezika na predmetni stopnji	16
Slika 5: Kotiček za umirjanje, ki hkrati služi kot bralni kotiček.....	17
Slika 6: Bralni kotiček v učilnici razrednega pouka.....	17
Slika 7: Bralni kotiček pri prvošolcih.....	18
Slika 8: Prijeten kotiček v knjižnici	19
Slika 9: Kotiček v knjižnici z izbrano literaturo glede na interese otrok	19
Slika 10: Skica prijave v mobilno aplikacijo	27
Slika 11: Skica domače strani	28
Slika 12: Skica strani z lestvico	29
Slika 13: Skica strani z izbiro knjige.....	31
Slika 14: Skica podstrani s kvizom	32
Slika 15: Slika strani z vsebino in mnenjem o prebrani knjigi	33
Slika 16: Skica strani za oblikovanje avatarja	34
Slika 17: Skica strani z interaktivnimi vajami	35
Slika 18: Skica grafa aktivnosti.....	36

POVZETEK

Na naši šoli poteka več aktivnosti za spodbujanje branja pri starejših učencih. Kljub temu motivacija za branje ostaja nizka. Predvidevamo, da učencev obstoječe aktivnosti za spodbujanje branja ne motivirajo dovolj, zato smo pripravili inovacijski predlog za telefonsko aplikacijo, ki bi učence na njim zanimiv način spodbudila k branju. Aplikacija bi temeljila na zunanji motivaciji, in sicer bi učenci tekmovali v številu prebranih knjig in aktivnostih znotraj aplikacije, za svoje dosežke pa bi bili najboljši učenci tudi nagrajeni. Predvidevamo, da bi učence naše šole tovrstna aplikacija pritegnila in posledično dobro vplivala na njihovo bralno aktivnost. Za začetek našega raziskovanja smo izvedli analizo stanja, s čimer smo pridobili koristne informacije v smislu, kaj se na omenjenem področju že počne, kakšne so bralne navade učencev naše šole, kakšni literarni žanri jih najbolj pritegnejo ter kakšne vrste motivacija bi jih spodbudila, da bi pogosteje brali. Ugotovljeno smo uporabili pri pripravi inovacijskega predloga, saj smo menili, da bi aplikacija, ki bi temeljila na željah učencev, imela koristen učinek in bila zmožna doseči pozitiven napredek in spremembe. V inovacijskem predlogu tako prikazujemo idejno zasnovo za izdelavo interaktivne mobilne aplikacije, ki bi celostno spodbudila učence naše šole k branju in aktivnostim, ki so povezane z branjem, ter na splošno pozitivno vplivala na bralno kulturo naše šole. Nalogo smo zastavili kot nekakšen prototip aplikacije v analogni obliki, hkrati smo v teoretičnem delu raziskovali psihološko področje notranje in zunanje motivacije, na računalniškem področju pa postopek razvoja mobilne aplikacije. Vse skupaj smo povezali v celoto v skladu z idejno zasnovo celotne naloge.

KLJUČNE BESEDE: mobilna aplikacija, branje, notranja in zunanja motivacija, bralna kultura

ABSTRACT

Our school hosts various activities to encourage reading comprehension for young adolescents. However, reading motivation is still low. We predict that many existing activities do not encourage students to read, this is why we have prepared an innovative suggestion with a phone app, which would help and motivate students to read. The app would use external motivating factors, which would use competitive student reading against each other to reward the best well-read students. We anticipate a positive student response towards the use of the app. At the start of our research we went through an analysis of the present reading state which has given us many useful information about local reading habits, student reading habits, literary genres being read and what motivates student reading. We created and used conclusions from this information to create an innovative suggestion, since we think this app will be based on student's expectations and will have a useful effect that will lead to positive progress and change. In the innovative suggestion we present an outline for an interactive phone app, which would lead to a global student reading motivation of our school and would also lead to a positive impact on our school's reading culture in general. Our research was set as a prototype app in analogue form while also exploring the psychological field of intrinsic and extrinsic motivation in the theoretical part and on the technological part the process of developing a mobile app in the computational field. All of this was integrated into a whole in line with the conceptual design of the whole research.

KEYWORDS: phone app, reading, intrinsic and extrinsic motivation, reading culture

1 UVOD

»Če ne bomo brali, nas bo pobralo!«

(Tone Pavček)

Moderna tehnologija postaja v življenju otrok neizogibna, žal pa ima nanje pogosteje negativen kot pozitiven vpliv. Z našim inovacijskim predlogom želimo združiti branje in uporabo moderne tehnologije, saj verjamemo, da bi bili učenci tako bolj motivirani. Osredotočili smo se na učence naše šole od 6. do 9. razreda, saj v tem obdobju interes za branje strmo upade. Naše mnenje je, da upade zato, ker v tej starosti začnejo intenzivneje uporabljati elektronske naprave. S pomočjo ankete smo ugotovili, da učenci elektronske naprave uporabljajo več ur dnevno in veliko več časa kot berejo.

V šoli učiteljice na različne načine spodbujajo branje pri učencih. Ob sredah imamo namesto rekreativnega odmora bralni odmor, kar pomeni, da učenci 20 minut berejo literaturo po lastni izbiri. Predmetne učiteljice so v svojih učilnicah uredile bralne kotičke in mini knjižnice. Učenci prinesejo knjigo s seboj ali pa si vzamejo knjigo iz razredne knjižnice. V skupnih prostorih imamo police, na katerih se nahajajo različne poučne revije, ki jih lahko učenci prebirajo po želji. V knjižnici imamo urejen prijeten kotiček z vrečami za sedenje, da je učencem ob branju udobno. Učenci, ki uspešno dokončajo bralno značko, se lahko udeležijo noči branja, ki je v šoli izvedena ob koncu šolskega leta. Takrat razredniki in ostali strokovni delavci šole za otroke pripravijo kulturno prireditev in mnoge zanimive aktivnosti (branje ob tabornem ognju, skupno branje v razredih, ustvarjanje ob poslušanju itd.), učenci pa nato lahko prespijo v šoli. Noč branja deluje izredno motivacijsko in učencem ta nagrada res veliko pomeni. Udeležba je v nižjih razredih skoraj 100-odstotna, v šestem razredu pa je zaznan strm upad, saj se noči branja udeleži le še peščica učencev. Zato smo začeli razmišljati o tem, da starejši učenci potrebujejo drugačno vrsto motivacije. Nekaj, kar jim je blizu, priročno in hkrati zabavno. Začeli smo načrtovati mobilno aplikacijo, ki bi učence z dnevnimi opomniki, zbiranjem točk in končno nagrado privabila k sodelovanju in jih navdušila, da bi znova, morda pa tudi z veseljem poprijeli za knjigo.

2 METODOLOGIJA DELA

Pri izdelavi inovacijskega predloga smo uporabljali naslednje raziskovalne metode: metodo proučevanja pisnih virov, metoda intervjuja, metoda terenskega zbiranja gradiva (fotografije), metoda anketiranja z opisno analizo zbranih podatkov in vizualna ter vsebinska izdelava osnutka aplikacije (skice).

METODA PROUČEVANJA PISNIH VIROV

Literaturo, ki smo jo proučevali, smo poiskali v Mariborski knjižnici in na spletu. Uporabili smo preverjene spletne vire. Zbrane informacije smo prebrali, se o njih pogovorili ter jih uporabili v naši nalogi.

INTERVJU

Ker smo želeli narediti analizo obstoječega stanja, smo opravili intervju z učiteljicama slovenskega jezika na predmetni stopnji naše šole ter s šolsko knjižničarko. Intervju smo posneli in ga nato zapisali. Transkripcijo intervjuja smo v nalogo dodali kot Prilogo 1.

METODA TERENKEGA ZBIRANJA GRADIVA (fotografije)

Fotografirali smo bralne koticke na naši šoli kot dokaz, da šola tudi na takšen način spodbuja učence k branju in jim zagotavlja primerne koticke za branje ter raznovrstno literaturo, po kateri lahko posežejo.

METODA ANKETIRANJA Z OPISNO ANALIZO ZBRANIH PODATKOV

Anketni vprašalnik smo v pisni obliki razdelili med učence od 6. do 9. razreda, saj smo predvidevali, da bo tako več učencev izpolnilo vprašalnik. Anketo je izpolnilo 119 učencev. Anketni vprašalnik je vseboval vprašanja zaprtega tipa. Pripravili smo opisno analizo dobljenih rezultatov. Rezultate smo upoštevali pri načrtovanju mobilne aplikacije.

VIZUALNA TER VSEBINSKA IZDELAVA OSNUTKA APLIKACIJE

Na podlagi analize stanja smo oblikovali idejni osnutek delovanja naše aplikacije. Najprej smo pripravili vsebinski osnutek, nato pa smo na podlagi le-tega pripravili skice z domačo stranjo aplikacije in podstranmi. Pri delu smo uporabili papir, barvice, ravnilo ter črn flomaster.

3 TEORETIČNO OZADJE

3.1 Vplivi na bralne navade otrok

Avtorica Noël Janis-Norton se v knjigi *Mirnejše, lažje, srečnejše otroštvo pred zasloni* ukvarja med drugim tudi s problemom, ki ga izpostavljamo v raziskovalni nalogi – da uporaba zaslonov med otroci in najstniki zavzema vedno večjo količino nestrukturiranega časa, zaradi česar zanemarjajo dejavnosti, ki so koristne za razvoj njihovih teles, možganov in čustev. Staršem je postavila vprašanje: »Česa si želite, da bi vaši otroci in najstniki počeli več, namesto da so prilepljeni na zaslone?«

Starši so si zaželeli (po sledečem vrstnem redu), da bi njihovi otroci (Janis-Norton, 2017, str. 34):

- preživljali čas z brati in sestrami ter starši,
- preživljali čas s prijatelji,
- se igrali zunaj,
- brali,
- se ukvarjali s športom in drugo rekreacijo,
- negovali hobije, npr. ročne spretnosti, modeliranje, gradnja, glasba,
- pomagali doma in
- pisali domače naloge in ponavljali snov.

Starši tako branje postavljajo pred druge šolske aktivnosti, celo pred učenje in pisanje domačih nalog. Pa vendar raziskave dokazujejo, da je otrokova ljubezen do branja tesno povezana z odnosom staršev do branja. Če je branje znotraj družine vrednota, če starši otrokom berejo in otroci branje povezujejo s prijetnimi občutki in če otroci vidijo starše brati, je veliko večja verjetnost, da bo tudi otrok razvil pozitiven odnos do branja in bo v starejših letih posegal po knjigi.

Kropp (v Brezigar, 2011, str. 39) poudari, da otrok brez pomoči staršev v veliki verjetnosti nikoli ne bo razvil pozitivnega odnosa do branja. Tretjina otrok pri devetih letih nazaduje pri branju, pri trinajstih letih pa popolnoma izgubijo veselje do branja. Zelo malo možnosti je, da bi takšen otrok postal bralec za vse življenje.

Otroci se med seboj razlikujejo. Nekateri berejo, ker morajo (domača branja, bralne značke, obvezna besedila), drugi berejo, ker v branju uživajo. Nekateri berejo le določene vrste literature (specifični interesi, le določeni žanri itd.), spet drugi berejo vse po vrsti. Otroke, ki radi berejo, k temu žene notranja motivacija, želja, k branju jih ni treba spodbujati ali jih kakorkoli prepričevati. Veliko pa je med nami otrok, ki jim branje ne nudi užitka in jih ne zanima. Verjamemo, da mnogi niti ne poskusijo brati neobveznih vsebin, ker jim užitek ponuja preživljanje časa na elektronskih napravah. Vsebine, ki jim sledijo na spletu, so večinoma hitre, 'instant', od njih ne zahtevajo nobenega napora, ni se jim treba sprehoditi do bližnje knjižnice ali se kakorkoli drugače potruditi zanje. Menimo, da bi mnogi z malo zunanje spodbude spet obudili ljubezen do branja in bi se tako zunanja spodbuda sčasoma spremenila v notranjo željo, interes, ki bi izhajal iz pozitivnih občutkov, ki bi jih doživeli ob branju, vendar predhodno v življenju niso imeli navade brati – bodisi zaradi družinskega okolja, ki ni gradilo ljubezni do branja in kjer branje ni posebna vrednota, morda na prvo mesto postavljajo druge vrednote in prepričanja, bodisi zaradi hitrega načina življenja in dostopnosti vseh potrebnih informacij na dosegu roke (telefona), zaradi česar otroci ne čutijo potrebe po tem, da bi informacije pridobivali iz knjig.

3.2 Motivacija za branje

Motivacijo na splošno lahko delimo na zunanjo in notranjo. Notranja motivacija izhaja iz nas samih, motivira nas na primer užitek ob branju knjige. Z bralno motivacijo je povezana raziskava Razvoj bralnih zmožnosti učencev v osnovni šoli z bralno značko (Jamnik in Perko, v Pečjak in Bucik, 2004, str. 37). Rezultati raziskave potrjujejo opažanja naših učiteljic, da pogostost branja z leti šolanja upada, kakor tudi sodelovanje pri bralni znački. Ugotovitev avtorjev je, da je za to, ali nekdo bere ali ne, najbolj pomembna notranja motivacija oziroma užitek pri branju. Ta je povezana z večjim zadovoljstvom ob opravljanju dejavnosti, vodi v bolj kakovostne, poglobljene in ustvarjalne dosežke, obenem pa je trajnejša.

Zunanjo motivacijo spodbujajo zunanji dejavniki, denimo pohvala ali nagrada. Običajno ni trajna, nivo opravljanja dejavnosti se zniža, ko umaknemo nagrado ali kazen. Košir in Bošnjak ugotavljata, da »imajo učenci v višjih razredih osnovne šole, ki berejo izključno z namenom izogibanja negativnim posledicam, če bralnih dejavnosti ne bi opravili, nižje bralne dosežke« (Košir in Bošnjak, 2020, str. 60), iz česar sklepata, da so v kasnejših obdobjih zunanji pritiski neučinkoviti oziroma imajo lahko negativen učinek. Naša domneva je, da učenci, ki so zunanje

motivirani z nagrado in se za sodelovanje odločijo prostovoljno, lahko v branju znova najdejo užitek. Dodaten pozitiven dejavnik je, da se otroci spodbujajo med seboj ter da lahko naloge opravljajo preko mobilnega telefona, hkrati pa jih mobilni telefon z opozorili spodbuja k aktivnosti. Za nesodelovanje niso kaznovani, sodelovanje je povsem prostovoljno, s čimer se izognemo strahu pred negativnimi posledicami.

Pomemben vpliv na branje ima pri starejših učencih tudi socialna motivacija, to je prva zunanje motivacije, izhaja pa iz tega, da mladostniki raje posegajo po knjigah, ki so jim jih priporočili prijatelji, vrstniki (Brezigar, 2011, str. 34). Omenjeno smo upoštevali tudi pri razvoju naše mobilne aplikacije in sicer z možnostjo delitve mnenj in ocen posameznih knjig.

3.3 Razvoj mobilne aplikacije

Mobilna aplikacija je programska aplikacija, ki je zasnovana in razvita za delovanje na mobilnih napravah, kot so pametni telefoni in tablični računalniki. Te aplikacije se običajno prenašajo in nameščajo prek trgovin z aplikacijami, kot so App Store za naprave iOS (Apple) in Google Play Store za naprave Android. Lahko imajo različne namembnosti: igre, spletne trgovine, družbene platforme itd.

Pri izdelavi aplikacije je najprej potrebno razumeti osnovno delovanje. Aplikacija kot programski jezik je namenjena vzpostavljanju komunikacije med napravo in programom ter omogoča izvajanje ukazov in navodil na napravi. Programerji napišejo kode za rešitev, ki jo želijo ustvariti. Naprava pa te kode pretvori v produkt s pomočjo dveh ključnih faktorjev:

- front-end: to je vidni del aplikacije, ki se prikazuje uporabniku,
- back-end: ta del aplikacije deluje v ozadju in izvaja procese delovanja.

Ko se odločimo za izdelavo aplikacije, je treba izbrati pravo tehnologijo. Izbiramo lahko med tehnologijama Hybrid oziroma Native. Hibridne aplikacije se delajo hkrati za iOS in Android, saj je s tem strošek manjši, vendar niso primerne za vse ideje. Native aplikacije pa se delajo, če gre za kompleksno aplikacijo in če mora delovati na vseh starih in novih napravah.

Ob razvoju in lansiranju aplikacije je potrebno razmisliti še o stroških, torej koliko stane mobilna aplikacija. To je seveda izredno težko napovedati, saj na ceno vpliva več dejavnikov, kot so:

- za kateri operacijski sistem želimo razviti aplikacijo (Android, iOS ali oboje),
- kompleksnost aplikacije,
- ali bodo možni nakupi v njej,
- ali je zanjo potrebna uporaba umetne inteligence,
- povezovanje z družbenimi omrežji,
- ali je potrebna uporaba kamere, mikrofona,
- ali se mora povezati z drugimi platformami, s spletom itd.

Pri ceni aplikacije smo predvideli tri možnosti, in sicer glede na lastnosti aplikacije, glede na oblikovanje, shranjevanje podatkov in vzdrževanje ter nadgradnjo. Tako smo pripravili ceno za:

- osnovno aplikacijo; cena za razvoj in lansiranje znaša cca 6.000 evrov,
- srednje kompleksno aplikacijo; cena za razvoj in lansiranje znaša cca 25.000 evrov,
- zelo kompleksno aplikacijo, cena za razvoj in lansiranje znaša cca 50.000 evrov in več.

Bistvene razlike med njimi so, da osnovna aplikacija uporablja predhodno grafično predlogo brez naprednih lastnosti in urejevalnika sistema, kar v našem primeru ne bi prišlo v poštev. Srednje kompleksna aplikacija vsebuje prilagojeno grafično predlogo, napredne lastnosti, kot so chat, družbena omrežja, plačilna sredstva, sistem za urejanje itd. Zelo kompleksna aplikacija je aplikacija z vsemi lastnostmi srednje kompleksne aplikacije, le da ima ta še dodatne napredne rešitve, kot so: umetna inteligenca, komunikacija in urejanje z zunanji rešitvami itd.

V našem primeru bi izbrali srednje kompleksno aplikacijo, tako da predvideni stroški razvoja znašajo cca 25.000 evrov.

Ob razvoju aplikacije je za njeno uspešnost pomemben dober marketing. Na tej stopnji moramo poiskati ustrezne strategije. Možnosti so raznolike in se spreminjajo glede na trenutne trende. Najbolj običajni in preizkušeni pristopi, predvsem za naš tip aplikacije, so:

- izdelava spletne strani za promocijo aplikacije in igre,
- uporaba družbenih omrežij,
- izvajanje »influencer marketinga«,
- sodelovanje s šolami in promocija preko učiteljev in
- vključevanje branja in s tem uporabe aplikacije znotraj pouka.

Ko je aplikacija razvita in lansirana ter jo uporablja kar veliko število uporabnikov, lahko rečemo, da je razvoj aplikacije uspel. Nato pa je potrebno aplikacijo ohranjati, razvijati in ponujati vedno nove možnosti, da ne postane dolgočasna in da ne zastari. (<https://bepet.org/izdelava-mobilne-aplikacije>, pridobljeno dne 1. 2. 2024).

Naša šola že drugo leto uspešno sodeluje v programu RAP, v okviru katerega nam ponuja mnogo zanimivih dejavnosti. Ena izmed teh bi lahko bil tudi projekt izdelave bralne aplikacije, ki bi potekal pod vodstvom učitelja računalništva ali zunanjega izvajalca, aplikacijo pa bi ustvarjali učenci sami. S tem bi se izognili velikim stroškom izdelave aplikacije, hkrati pa bi učenci, ki jih to področje zanima, lahko že naredili prve korake v svet programiranja in izdelovanja aplikacij.

3.4 Igrifikacija

Igrifikacija je uporaba elementov igre, kot so lestvice, točke, izzivi, stopnje itd., v okolščinah, ki same po sebi ne vključujejo iger. Vendar čisto vsaka uporaba iger (pri npr. pouku, učenju, branju) ne pomeni igrifikacije. O igrifikaciji govorimo, ko napredek spodbudi k zelenemu vedenju, kot npr. pri videoigrah. Zelo pomembno je spodbujanje motivacije, saj bodo zaradi vključenih elementov igrifikacije učenci (v našem primeru) branju namenili več časa. Osnovni elementi igrifikacije so točke. Drugi elementi so še lestvice, kvizi, stopnje, značke, izzivi, pripovedi, avatarji, virtualne dobrine ...

Kako sploh igrificiramo neko učno enoto (v našem primeru branje)? Najprej oblikujemo cilj, zakaj sploh želimo nekaj igrificirati. Nato določimo izide, kaj želimo s tem doseči, opišemo udeležence: kdo so udeleženci, ki bodo pri igrifikaciji sodelovali. Izberemo si elemente, kaj bo vključeno v igrificiranje učne enote (branja). Za večjo motivacijo vključimo tudi zabavo. Pripravimo še učne zanke, to pomeni, da naloge vsebujejo motivacijo in nagrajevanje dosežkov. (Igrifikacija – strokovna podlaga, 2020)

4 RAZISKOVALNI DEL

4.1 Analiza stanja

Pomembno za razvoj našega inovacijskega predloga se nam je zdelo, da najprej raziščemo aktivnosti, ki jih šola že izvaja za dvig bralne kulture. McKennan (v Brezigar, 2011, str. 45) navaja dejavnosti, ki naj bi jih učitelji izvajali za razvijanje pozitivnega odnosa do branja:

- oceniti učenčev odnos do branja,
- vplivati na pozitivna prepričanja učencev o branju,
- urediti okolje, ki spodbuja branje,
- načrtovati različne programe branja,
- zagotoviti učenčev bralni uspeh oz. pomoč učencem z bralnimi težavami,
- truditi se, da učencem prikažemo pomembnost branja,
- učencem zagotoviti pozitivne modele odraslih,
- učencem zagotoviti pozitivne modele vrstnikov,
- vključevati starše v branje,
- učencem brati na glas,
- spodbujati učenje ob besedilu in uporabiti različne bralne strategije,
- pri izboru knjig upoštevati mnenje učencev,
- potek skupinskega dela v čim bolj mešanih skupinah.

4.1.1 Aktivnosti za spodbujanje branja

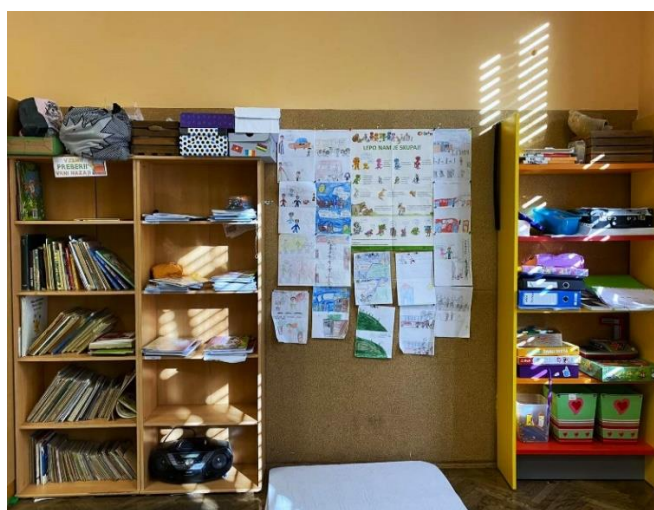
Glede na opravljeno analizo stanja in pogovore z učiteljicama in knjižničarko lahko zatrdimo, da na naši šoli izvajamo večino priporočenih McKennanovih aktivnosti za razvijanje pozitivnega odnosa do branja. V intervjuju z učiteljicama slovenščine smo izvedeli, da učence spodbujata na sledeče načine:

- z bralnimi odmori,
- učenci pripravijo filme oziroma recitale o prebrani knjigi,
- spodbujamo delo v skupinah,
- z branjem učencem med poukom in
- s spodbujanjem, da opravijo bralno značko.

V nadaljevanju bomo podrobneje predstavili nekatere pomembnejše aktivnosti, ki jih šola še izvaja.

BRALNI ODMOR

Ob sredah na naši šoli namesto rekreativnega poteka bralni odmor. Učenci v tem času lahko prebirajo literaturo po lastni želji, učitelji pa so svoje oddelke opremili z raznoliko literaturo, po kateri lahko učenci v tem času posežejo.



Slika 1: Nabor raznovrstne literature v enem od oddelkov razredne stopnje (vir: avtor inovacijskega predloga)



Slika 2: Knjižne police v učilnici nemškega jezika (vir: avtor inovacijskega predloga)



Slika 3: Knjižna omara v učilnici zgodovine in geografije (vir: avtor inovacijskega predloga)

BRALNI KOTIČKI

Da bi bilo učencem pri branju udobno in bi branje povezovali s prijetnimi občutki, so učiteljice v svojih oddelkih ustvarile prijetne bralne kotičke. Nekateri so zasnovani hkrati tudi kot kotiček za umirjanje, drugi pa kot kotiček za druženje, kjer lahko učenci berejo v skupini, parih ali se o prebranem pogovorijo. S tem je omogočena tudi socialna motivacija za branje, ki ima še posebej med starejšimi učenci pomemben vpliv na bralno aktivnost.



Slika 4: Bralni kotiček v učilnici slovenskega jezika na predmetni stopnji (vir: avtor inovacijskega predloga)



Slika 5: Kotiček za umirjanje, ki hkrati služi kot bralni kotiček (vir: avtor inovacijskega predloga)



Slika 6: Bralni kotiček v učilnici razrednega pouka (vir: avtor inovacijskega predloga)



Slika 7: Bralni kotiček pri prvošolcih (vir: avtor inovacijskega predloga)

BRALNA ZNAČKA

Na šoli potekata bralna značka in Eko bralna značka. Sodelujejo učenci od 1. do 9. razreda, vendar je opazen strm upad sodelujočih od 6. razreda naprej. Šolski knjižničarki skrbita, da je knjižnica prijetna, da se otroci radi zadržujejo v njej, hkrati pa jim vedno priskočita na pomoč pri izbiri literature. V intervjuju, ki smo ga opravili z eno od knjižničark, nam ta zaupa: »Res je, velikokrat prihajajo sem, naročamo veliko nove literature, predvsem jemljemo knjige, ki njih zanimajo, to pomeni pustolovske, zgodovinske, geografske in pa knjige o vesolju imajo otroci zelo radi, najmlajše pa spodbujamo z novimi slikanicami.«



Slika 8: Prijeten kotiček v knjižnici (vir: avtor inovacijskega predloga)



Slika 9: Kotiček v knjižnici z izbrano literaturo glede na interese otrok (vir: avtor inovacijskega predloga)

POMOČ UČENCEM Z BRALNIMI TEŽAVAMI

Šolska svetovalna služba v sodelovanju z razredniki prepoznava učence, pri katerih se nakazujejo bralne težave. Tem učencem se pomaga na različne načine: pri blažjih težavah učenci tutorji iz starejših razredov obiskujejo mlajše učence in skupaj z njimi berejo. Pomagajo jim tudi učiteljice in starši. Pri večjih težavah se aktivira šolska svetovalna služba, ki skuša prepoznati stopnjo težave in starše usmeri po dodatno diagnostiko. Staršem in učencem svetujejo, kako premagovati bralno-napisovalne težave, in spremljajo spremembe in napredek.

NOČ BRANJA

Zelo priljubljena je med našimi učenci noč branja. Ta se izvaja ob koncu šolskega leta, udeležijo pa se je lahko vsi učenci, ki so opravili bralno značko. V nižjih razredih je udeležba skoraj 100-odstotna, najbolj strm upad je v šestih razredih, ko v šoli prespi le še peščica učencev, ki je opravila bralno značko. Zato smo se v našem inovacijskem predlogu osredotočili na učence od 6. razreda naprej. Upad bralne aktivnosti med starejšimi učenci pa zaznava tudi naša knjižničarka: »Ja, večinoma prihajajo v knjižnico učenci prve triade, ki so zelo pogosti obiskovalci knjižnice, vsak dan prihajajo sem in se tukaj veliko zadržujejo. Malo manj prihaja druga triada, še manj pa tretja. Jaz bi rekla, da z leti interes po branju upada, predvsem zato, ker učenci vedno več časa posvečajo tehnologiji.«

4.1.2 Rezultati izvedene ankete

Anketo (Priloga 2) je izpolnilo 119 učencev, od tega 12 šestošolcev, 51 sedmošolcev, 27 osmošolcev in 29 devetošolcev; 55 učencev in 64 učenk. V analizi zaradi lažje preglednosti opredeljujemo učence le v moškem spolu. Omenjeno se ne nanaša na spol učencev pri podanih odgovorih.

40 učencev in učenk je odgovorilo, da radi berejo, preostalih 79 pa, da ne berejo radi. Opaziti je, da je med šestošolci razmerje med tistimi, ki radi berejo, in tistimi, ki ne, enakomerno, v višjih razredih pa so razlike večje in se večajo s starostjo – starejši kot so učenci, manj radi berejo oz. več jih ne bere rado.

V vseh razredih več učencev posveti elektronskim napravam več časa kakor branju, in sicer več časa posveti branju le 11 učencev od skupaj 119 vprašanih.

Pri naslednjem vprašanju nas je zanimalo, koliko časa učenci posvetijo branju in koliko časa elektronskim napravam. Tu smo naleteli na oviro, saj smo učencem dali na izbiro, ali bodo opredelili svoj odgovor glede na čas za branje oz. čas z elektronskimi napravami dnevno ali tedensko. Veliko učencev je pri tem zapisalo le svoj odgovor in ne, ali gre za dnevno ali tedensko opredelitev časa, zaradi česar menimo, da odgovori niso zanesljivi. Izpostavljeni težavi bi se lahko izognili tako, da bi opravili pilotno anketiranje, pri čemer bi morda zaznali nejasno zastavljeno vprašanje ter vprašanje zastavili konkretnije. Iz zapisanega smo ugotovili, kot je bilo že jasno izpostavljeno v prejšnjem vprašanju, da učenci porabijo veliko časa z elektronskimi napravami. Odgovore smo razvrstili v kategorije: nič, do ene ure, do treh ur, do pet ur, do deset ur, več kot deset ur in več kot dvajset ur. Pri tem je veliko učencev odgovorilo (ne glede na starost), da tedensko na elektronskih napravah preživijo več kot 20 ur. Veliko jih branju ne posveti nič časa – npr. med šestošolci sta to dva učenca (od 12 vprašanih), med sedmošolci 16 (od 51 vprašanih), med osmošolci 4 (od 27 vprašanih) in med devetošolci 17 (od 29 vprašanih). Ne glede na to, ali so učenci odgovarjali o dnevnih ali tedenskih časovnih okvirih, lahko sklepamo, da večina porabi več časa za uporabo elektronskih naprav kakor za branje.

Naslednje vprašanje se je nanašalo na literarne žanre, pri čemer nas je zanimalo, kateri knjižni žanri učence najbolj zanimajo. Učencem smo podali nekaj predlogov, kot so pustolovski, fantazijski, znanstvena fantastika in realistični ter za konec še možnost »drugo«, kjer so učenci odgovor zapisali sami, v kolikor željeni odgovor ni bil naveden. Možnih je bilo več odgovorov. Največ učencev je izbralo pustolovski žanr (49 učencev od 119 vprašanih), na drugem mestu je realistični žanr (35 učencev), na tretjem mestu fantazijski žanr (34 učencev) in na četrtem mestu znanstvena fantastika. Največ odgovorov so prejeli žanri, ki so bili že vnaprej določeni, med samostojno zapisanimi odgovori pa je devet učencev zapisalo, da jih zanima romantika, pet učencev bi izbralo kriminalko, štirje grozljivko, trije komedijo, dva strip in po en učenec dramo, detektivko, biografijo in vojaški žanr oz. tematiko. Med šestošolci zelo prednjači pustolovski žanr (10 od 12 vprašanih), nekatere pa zanima tudi fantazijski in realistični žanr. Med sedmošolci je prav tako najpopularnejši pustolovski žanr (21 od 51 vprašanih), sledi mu realistični (16 vprašanih) in fantazijski (15 vprašanih), znanstveno fantastiko bi izbralo sedem učencev, štirje pa romantični žanr, nekaj pa je bilo še samostojnih odgovorov (detektivski, vojaški, strip ...). Med osmošolci prav tako vodi pustolovski žanr (11 od 27 vprašanih) in realistični (10 vprašanih), za njima je z osmimi odgovori fantazijski in s tremi znanstvena

fantastika. Dva učenca bi izbrala kriminalko in dva komedijo. Največ osmošolcev bi izbralo fantazijski žanr (8 od 29 vprašanih), sedem učencev bi izbralo pustolovski žanr in znanstveno fantastiko ter šest realistični žanr. Štirje učenci bi izbrali romantični žanr in po en učenec kriminalko, grozljivko in komedijo.

Pri naslednjem vprašanju nas je zanimalo, ali učenci uporabljajo kakšne aplikacije za branje knjig ali drugih besedil. Večinoma učenci naše šole takšnih aplikacij ne uporabljajo. Med šestošolci so odgovorili, da uporabljajo tovrstne aplikacije trije učenci (od 12 vprašanih), med sedmošolci šest učencev (od 51 vprašanih), med osmošolci trije učenci (od 27 vprašanih) in med devetošolci štirje učenci (od 29 vprašanih). Nadalje nas je zanimalo, katere so te aplikacije. Pri tem bi morda bilo smiselno izpostaviti, da podrobne analize na tem področju nismo naredili, saj nismo želeli, da bi vizualna ali vsebinska podoba že obstoječe aplikacije kakorkoli vplivala na idejno zasnovo naše aplikacije. Obenem pa smo z nalogo želeli pripraviti idejo za aplikacijo, ki bi bila zasnovana posebej za učence naše šole, glede na njihova zanimanja, želje ter motivacijo. Med aplikacijami, ki so jih učenci navedli, da jih uporabljajo, se trikrat pojavi ime *Wattpad*, navedli pa so tudi, da uporabljajo spletne strani, *Biblos*, *AO3*. Večina, ki je odgovorila na prejšnje vprašanje z »da«, pa ni navedla nobene aplikacije.

Nadalje nas je zanimalo, kaj bi učence motiviralo, da bi več časa posvetili branju. Največjo motivacijo bi učencem predstavljale različne nagrade, npr. točke, medalje (48 odgovorov od 119 vprašanih), naslednji najpogostejši odgovor je bil, da bi jih motivirali interaktivni elementi, npr. kvizi in igre (26 odgovorov), denar (17 odgovorov), branje zanimivih intervjujev z avtorji (11 odgovorov) in možnost deljenja svojih bralnih dosežkov z drugimi (10 odgovorov). 15 učencev je odgovorilo, da jih ne bi motiviralo nič, trije, da ne vedo. Med posameznimi odgovori pa so se še znašli odgovori, kot so telefon, pogovor s sošolci, da ni prisile, da bi jih motiviralo branje knjig, ki so jim všeč in dolge zbirke. Podani odgovori so pomembno vplivali na razvoj našega inovacijskega predloga, saj stremimo k ideji, da bi bila aplikacija zasnovana glede na želje in motivacijo naših učencev oz. učencev, ki so v anketi sodelovali.

Zanimalo nas je tudi, kaj bi po mnenju učencev naše šole morala vsebovati dobra bralna aplikacija, da bi jih pritegnila. Največ učencev (37 učencev od 119 vprašanih) je odgovorilo, da bi to bile interaktivne vaje in možnost dostopa do elektronskih knjig. V naslednjem najpogostejšem odgovoru so učenci navedli, da bi mobilna aplikacija morala vsebovati možnost sodelovanja s sošolci pri branju in debati (27 učencev) in priporočila za branje glede na osebne

interese (26 učencev). Med nekoliko manj pogostimi odgovori so se še znašli odgovori, da jih ne bi pritegnilo nič (11 učencev), denar (8 učencev), točke (4 učenci), prav tako so štirje učenci navedli, da ne vedo.

Učence smo vprašali, ali bi želeli sodelovati v skupinskih bralnih projektih, ki bi potekali preko takšne mobilne aplikacije. Da bi v tem sodelovali, se je opredelilo zgolj osem učencev. 44 učencev je odgovorilo, da bi jih to morda zanimalo. Preostali učenci so odgovorili, da jih to ne bi zanimalo. Če se pri tem vprašanju malenkost ustavimo, lahko ugotavljamo tudi, kako se odgovori razlikujejo glede na starost učencev. Med šestošolci bi morda pri tem želelo sodelovati sedem učencev (od 12 vprašanih), preostali so odgovorili, da jih to ne bi zanimalo. Med sedmošolci bi pet učencev pri tem sodelovalo (od 51 vprašanih), 15 učencev bi morda zanimalo, preostale pa ne (30 učencev). Med osmošolci bi takšen skupinski projekt zanimal le dva učenca (od 27 vprašanih), 14 učencev bi to morda zanimalo, preostale pa ne (12 učencev). Med devetošolci bi v skupinskem bralnem projektu preko aplikacije želel sodelovati le en učenec, devet učencev bi morda sodelovalo, 18 učencev pri tem ne bi sodelovalo.

Pri zadnjem vprašanju smo učence vprašali, kaj bi jih motiviralo, da bi svoje bralne izkušnje delili s sošolci preko aplikacije. Največ učencev (52 od 119 vprašanih) je odgovorilo, da bi jih motivirala možnost pridobivanja nagrad, naslednja najpogostejša motivacija (25 odgovorov) bi bila možnost sodelovanja v izzivih in tekmovanjih. Prav tako 25 učencev je odgovorilo, da jih ne bi motiviralo nič. 17 učencev bi motivirala želja po spodbujanju drugih k branju, devet učencev bi motivirala denarna nagrada, štirje učenci na vprašanje ne vedo odgovora in enega učenca bi motivirala hrana.

Iz izvedene ankete smo ugotovili, da učenci porabijo veliko več časa za elektronske naprave kakor za branje, da pa bi jih uporaba mobilne aplikacije za branje morda motivirala, da bi več brali. Kot glavni motivator za uporabo tovrstne aplikacije učencem predstavljajo igre in nagrade oz. zbiranje točk. Glede vsebinskega dela pa smo ugotovili, da je med učenci naše šole najpopularnejši literarni žanr, ki bi ga želeli brati, pustolovski.

4.2 Časovnica raziskovanja

<p>13. 11. 2023 – 19. 11. 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> - načrtovanje izdelave raziskovalne naloge oz. inovacijskega predloga - izdelava časovnice - razpored dela po tednih (kdo/kaj).
<p>20. 11. 2023 – 26. 11. 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ponedeljek 20.11.: 13. 15. sestanek in razpored dela - četrtek 23. 11. – opravljena analiza stanja (po vnaprej določenih vprašanjih) - nedelja 26. 11. - oblikovanje analize stanja (fotografiranje knjižnih koticov, opravljeni razgovori z razredniki in učiteljicami slovenščine, uporaba intervjuja s šolsko knjižničarko ...)
<p>27. 11. 2023 – 3. 12. 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> - izdelava anketnega vprašalnika, ki bo služil kot dodatek analize stanja in hkrati vodilo za izdelavo inovacijskega predloga - poiščemo vire in literaturo: knjižni viri, strokovne revije, spletni viri (uporabljena orodja in metode: spletna stran Cobiss.si, brskanje po virih v šolski knjižnici, svetovni splet – iskanje strokovnih člankov...)
<p>4. 12. 2023 – 10. 12. 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ponedeljek 4. 12.: tiskanje anketnih vprašalnikov, opravljene ankete pri razredni uri za 6. – 9. razred - opravljena analiza ankete - opisno - začetek priprave teoretičnega ozadja - sestanek: pregled stanja, sprotno načrtovanje, razdelitev dela
<p>11. 12. 2023 – 17. 12. 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> - začetek priprave inovacijskega predloga – izdelava idejnega načrta: opis izdelka po korakih

<p>18. 12. 2023 – 24. 12. 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> - priprava inovacijskega predloga: <ul style="list-style-type: none"> • inovacijski predlog po korakih obogatimo z risbami • natančno opišemo vsak korak uporabe mobilne aplikacije
<p>25. 12. 2023 – 31. 12. 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> - priprava inovacijskega predloga: <ul style="list-style-type: none"> • raziskava procesa izdelave aplikacije (vključimo vse potrebne elemente - stroški, izvajalec, oprema, čas, vzdrževanje, ...)
<p>1. 1. 2024 – 7. 1. 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - priprava inovacijskega predloga: <ul style="list-style-type: none"> • združimo opis mobilne aplikacije z izdelanimi skicami - sestanek: pregled stanja, sprotno načrtovanje, razdelitev dela
<p>8. 1. 2024 – 14. 1. 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - priprava inovacijskega predloga: <ul style="list-style-type: none"> • povežemo raziskano teoretično ozadje – psihološki in računalniški del (motivacija, uporaba elektronskih naprav med mladimi, igrifikacija, postopek izdelave mobilne aplikacije)
<p>15. 1. 2024 – 21. 1. 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - priprava na tabor - Sestanek pred taborom (zbiranje materiala, načrt dela na taboru, razdelitev dela) - 19. 1. in 20. 1. 2024 RAZISKOVALNI TABOR
<p>22. 1. 2024 – 28. 1. 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sestanek: pregled stanja, sprotno načrtovanje, razdelitev dela

	<ul style="list-style-type: none"> - pogovor o družbeni odgovornosti – kako povežemo družbeno odgovornost z vsebino naše naloge oz. inovacijskega predloga
<p>29. 1. 2024 –</p> <p>4. 2. 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - združitev teoretičnega dela naloge z izdelkom naloge - sestanek: pregled stanja, sprotno načrtovanje, razdelitev dela: urejanje narejenega, priprava manjkajočih elementov naloge - zaključimo s pisanjem povzetka, uvoda in zaključka naloge ter priprava sklepnih misli.
<p>5. 2. 2024 –</p> <p>11. 2. 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sestanek: pregled stanja, sprotno načrtovanje, razdelitev dela - zaključevanje naloge: tehnično urejanje naloge, pregled navodil za izdelavo raziskovalnih nalog in inovacijskih predlogov.

4.3 Prototip mobilne bralne aplikacije

Pripravili smo idejno zasnovo aplikacije. Upoštevali smo elemente, ki so mladim privlačni, zanimivi. Pri tem smo med drugim izhajali iz analize stanja in raziskave, ki smo jo izvedli med učenci naše šole s pomočjo ankete.

Prva stran aplikacije predstavlja domačo stran. Na domači strani bi učenci lahko izbrali lastnega avatarja po svojem okusu, s katerim bi se v aplikaciji predstavljali. Izbirali bi med več možnostmi – od barve in tipa oblačil, frizure, obraza ipd. V pričujočem poglavju bomo podrobno – vsebinsko in vizualno – opisali vsak posamezen del aplikacije, kot smo si jo zamislili. Opisano bomo podkrepili z dodanimi skicami.

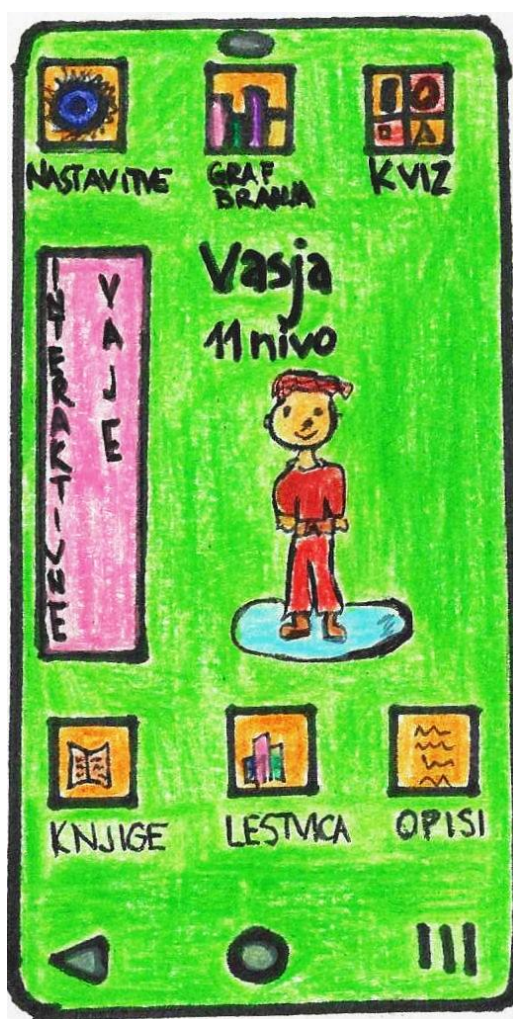
Ob zagonu aplikacije bi uporabnik moral izpolniti kratek vprašalnik: izbira osnovne šole, razreda, ki ga uporabnik obiskuje, vpis elektronskega naslova ter izbira gesla. Nato bi se mu odprla domača stran.



Slika 10: Skica prijave v mobilno aplikacijo

Domača stran:

Na domači strani bi se nahajale naslednje ikone: ikona za lestvico, ikona za izbor knjige, ikona za kviz, ikona za opis in oceno knjige ter avatar. Na skici je viden primer domače strani, ki pa bi se razlikoval in bil različen za vsakega uporabnika mobilne aplikacije. Da bi učence k uporabi čim bolj pritegnili, bi omogočili izbiro različnih barv in več možnosti pri oblikovanju avatarja, o čemer bomo več zapisali v nadaljevanju.



Slika 11: Skica domače strani

Lestvica:

Ikona za lestvico bi se nahajala spodaj na sredini. S klikom na to ikono bi lahko učenci preverili, na katerem mestu se nahajajo glede na zbrano število točk. V tabeli bi bilo zapisano posameznikovo zaporedno mesto, ime oz. uporabniško ime (ki je lahko popolnoma izmišljeno, odvisno od stopnje anonimnosti, ki jo učenec želi) in število zbranih točk. Seznam bi se sproti posodabljal glede na aktivnosti, ki bi jih učenci izvajali in s tem povezano zbiranje točk. Učenčevo ime, mesto in število točk bi bilo zapisano z drugo barvo kot ostalo. Hkrati bi učenci lahko pogledali, kje še lahko naberejo točke (npr. z reševanjem kvizov ali interaktivnih vaj). Lahko bi tudi bile ustvarjene povezave, da bi do teh aktivnosti dostopali le s klikom na ustvarjeno ikono. Na ta način bi učence spodbujali, da kliknejo in vsaj preberejo, če jih zadeva zanima, saj ne bi imeli dodatnega dela z iskanjem aktivnosti znotraj aplikacije.

		T
1	Minion5	193
2	Škorpion3	137
3	Zajec90	101
4	Trol19	93
5	Žeba63	69
6	Master1	66
7	Črni mož7	59
8	Spike73	49
9	Legokocka16	48
10	V C	17

Kviz 2-3T

◁ ○ |||

Slika 12: Skica strani z lestvico

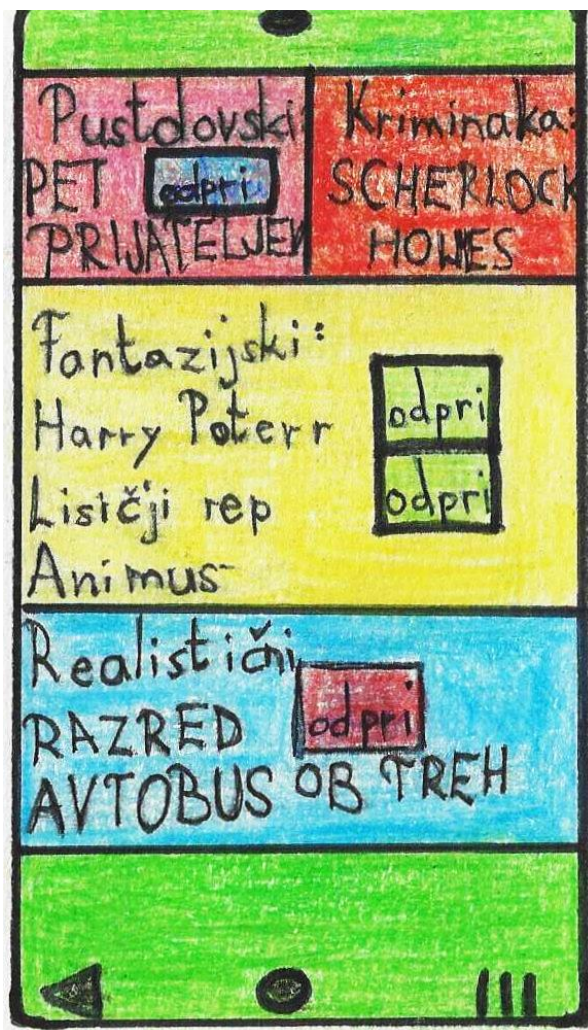
Knjiga:

Ikona s knjigo bi se nahajala levo spodaj na zaslonu. Klik na to ikono bi odprl podstran s seznamom knjig, med katerimi bi učenci lahko izbirali. Seznam bi bil skrbno izbran glede na starostne skupine učencev in njihova zanimanja. Ko bi učenci odprli ikono s sličico knjige, bi učenci videli, katere vse knjige so naložene, med sabo bi se razlikovale po žanrih.

Za ta del aplikacije nam pride v veliko pomoč analiza stanja, ki smo jo primarno izvedli pred začetkom izdelave idejne zasnove aplikacije. Nanaša se predvsem na vprašanja v anketi, ki učence sprašujejo po najljubših literarnih žanrih. Ugotovili smo, da učence naše šole najbolj pritegne pustolovski žanr, nadalje po popularnosti se znajde realistični žanr, naslednja se po pogostosti odgovorov pojavita fantazijski žanr in znanstvena fantastika. Nekoliko manj, pa vendar je to potrebno upoštevati, učence zanimajo romantična literatura in kriminalke. Kot smo uvodoma zapisali, bi učenci morali zapisati, kateri razred obiskujejo oz. označiti svojo starost. To bi služilo med drugim tudi za seznam izbire knjig, ki bi bil prilagojen starostni skupini učencev. Seznane bi sestavljala posebej sestavljena strokovna skupina učiteljev s šolsko knjižničarko. V ospredje bi dali želje in interese učencev, saj je eden izmed glavnih motivov in idej izdelave bralne mobilne aplikacije razvijanje notranje motivacije učencev za branje, na kar lahko pomembno vplivamo z izbiro učencem zanimive vsebine. V analizi, ki smo jo izvedli, smo tudi opazili, da se zanimanja med starostnimi skupinami učencev rahlo razlikujejo. Med šestošolci zelo prednjači pustolovski žanr, nekatere pa zanimata tudi fantazijski in realistični žanr. Med sedmošolci je najpopularnejši prav tako pustolovski žanr, sledi mu realistični. Med osmošolci prav tako vodi pustolovski žanr, na drugem mestu pa je realistični. Največ devetošolcev bi izbralo fantazijski žanr, malo manj pa pustolovski žanr in znanstveno fantastiko. Velikih odstopanj sicer ni, a bi jih kljub temu bilo potrebno upoštevati.

Smiselno bi bilo morda izvesti dodatno anketo, ki bi se nanašala samo na izbiro literature, v katero bi bil zajet večji vzorec učencev. V anketi je namreč sodelovalo 119 učencev, od tega pa le 12 šestošolcev in kar 51 sedmošolcev, kar je pomembna razlika, ki lahko vpliva na končno sliko. Tega sicer na tem mestu ne bi izpostavili kot problematično, saj so odgovori kljub temu precej poenoteni.

Nadalje bi znotraj ikone *knjiga* učenci imeli možnost klika na povezavo z dostopom do elektronskega izvoda knjige, v kolikor le-ta obstaja. V anketi je kar nekaj učencev omenilo, da bi jih dostop do elektronskih verzij knjig dodatno motiviral za branje.



Slika 13: Skica strani z izbiro knjige

Kviz:

Ikona s podobo kviza bi se nahajala desno zgoraj. S klikom na to ikono bi se učencem odprla stran s kvizi, ki so povezani z vsebino posamezne knjige. Lahko bi izbrali težavnost kviza, od katerega bi bilo odvisno tudi število točk, ki bi jih učenec dobil ob končani aktivnosti. Po vsaki nalogi bi dobil informacijo, ali je ta pravilno rešena ali ne. Učenci pa ne bi izbirali le med težavnostjo naloge, ampak tudi vrsto. Vrste oziroma vsebine nalog bi se lahko nanašale na književne junake iz knjige, vsebino in osnovne podatke o knjigi. Točke, ki bi jih učenec pridobil z rešenim kvizom, bi se posodobile na skupni lestvici vseh sodelujočih. Prav tako bi se posodabljali kvizi oziroma bi se na aplikacijo nalagali novi. Za interaktivne vaje vključno s kvizi bi skrbela strokovna skupina, zadolžena za upravljanje z aplikacijo, in šolska knjižničarka. Prav tako smo razmišljali, da tudi v te dejavnosti lahko vključili zainteresirane učence, ki bi lahko sami oblikovali interaktivne igre in kvize glede na njihovo zanimanje. Vsebina bi bila pregledana s strani strokovne skupine, ki bi ocenila primernost in kvaliteto pripravljenih nalog. Pripravljanje vsebin za spletno stran bi lahko vključili v »RAP«¹. Seveda bi zainteresirani učenci za tovrstno udejstvovanje in sodelovanje zbirali točke, ki bi se dodajale k ostalim skupnim točkam posameznega učenca.

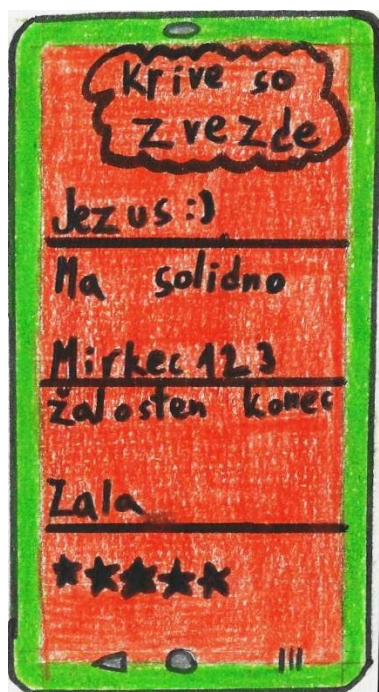


Slika 14: Skica podstrani s kvizom

¹ RAP kratica pomeni razširjen program, ki ga udeležujemo na naši šoli in v praksi pomeni različne interesne dejavnosti oz., kot smo jih včasih poimenovali, "krožke", ki se jih učenci udeležujejo glede na njihova zanimanja. Znotraj RAP-a imamo tudi uro, ki jo imenujemo "petka", saj se odvija vsak ponedeljek peto uro. Ta zajema različne aktivnosti, v katere se učenci prijavijo za obdobje dveh mesecev, pri vsaki aktivnosti pa sodeluje največ 15 učencev. Primeri vsebin v petki so socialne veščine, joga, čajanka, družabne igre, čuječnost, mediacija ... Ena od aktivnosti bi lahko bila tudi priprava vsebin za aplikacijo.

Opis in ocena knjige:

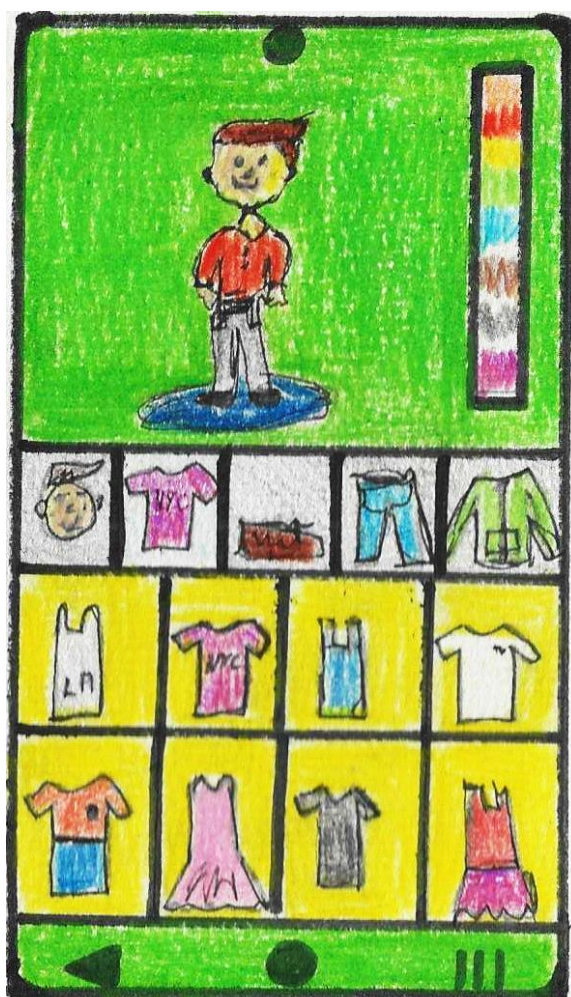
Ikona za opis in oceno knjige bi se nahajala desno spodaj na domači strani. S klikom na ikono bi bil učenec preusmerjen na stran, kjer bi lahko oddal svoje mnenje o knjigi ali opis vsebine. Vidna bi bila tudi mnenja drugih učencev. Pred učenci bi se odprla stran s seznamom vseh knjig, ki so trenutno naložene v aplikaciji (ali so dostopne s povezavo), in knjige, ki so na seznamu. Ko bi kliknili na naslov knjige, bi se jim pokazali vsi komentarji, ocene in opisi knjig, ki so jih napisali drugi učenci. Tudi sami bi lahko zapisali komentar in opis ter oceno knjige. Na tak način bi lahko otroci videli, kakšne knjige so všeč njihovim vrstnikom, lahko bi tudi upoštevali njihovo priporočilo. Menimo, da bi tako učence dodatno spodbudili k branju določenih knjig, saj bi upoštevali socialni vidik bralne motivacije. V anketi, ki smo jo pred razvijanjem ideje za aplikacijo izvedli med učenci naše šole, smo razbrali, da bi nekaterim učencem mnenje sošolcev o prebrani knjigi bilo koristno, prav tako bi jih to motiviralo za branje. Nekateri so navedli, da bi jih motiviralo sodelovanje s sošolci in deljenje mnenj o prebranih knjigah.



Slika 15: Slika strani z vsebino in mnenjem o prebrani knjigi

Avatar:

Kot »avatar« na tem mestu poimenujemo prikazno podobo posameznega učenca, ki si ga lahko vsak oblikuje po svoji želji. To je nekakšna prikazna slika posameznega učenca. Ikona bi se nahajala na sredini domače strani. Gre torej za figurico, ki bi si jo vsak oblikoval sam. Učencem bi bilo zato sodelovanje še bolj zanimivo, saj bi imel vsak svoj personaliziran profil. Kot smo že omenili, bi lahko izbirali med različnimi obrazi, frizurami, oblačili, barvami podobe, ki bi jim predstavljala virtualno različico sebe.



Slika 16: Skica strani za oblikovanje avatarja

Interaktivne vaje:

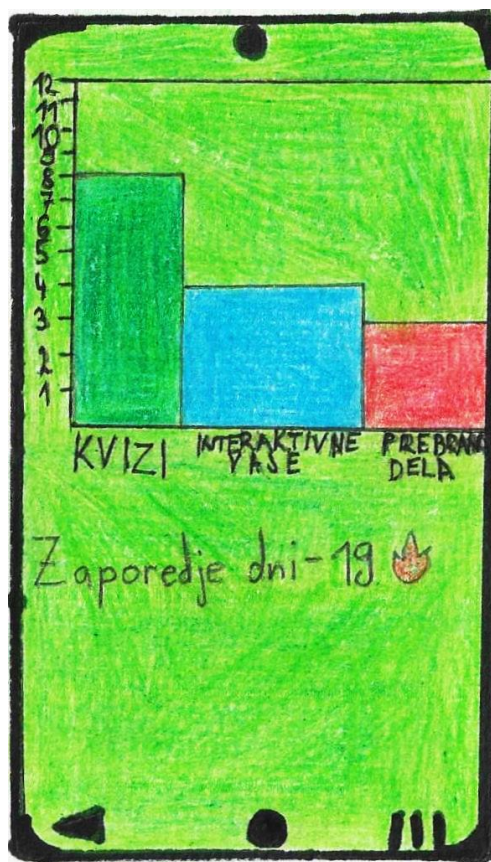
Ikona za interaktivne vaje bi bila podolgovata in bi se nahajala na levi strani ob avatarju. S klikom na to ikono bi bili preusmerjeni na interaktivne vaje, ki bi bile povezane z vsebinami prebranih knjig. Vaje bi bile lažje kot kviz, bolj zabavne, bi pa bile prav tako bile točkovane glede na zahtevnost. Učenci bi se lahko preizkusili v iskanju rim, okrasnih pridevkov, prepoznavanju književnih junakov ... Glede na rezultate ankete tudi učenci menijo, da bi dobra bralna aplikacija morala vsebovati interaktivne vaje (najpogostejša izbira med odgovori). Zato bi tem vsebinam morali posvetiti posebno pozornost in vaje še posebej skrbno oblikovati. Tudi tukaj bi lahko učenci z lastno aktivnostjo prispevali k oblikovanju interaktivnih nalog.



Slika 17: Skica strani z interaktivnimi vajami

Graf aktivnosti:

Ikona graf aktivnosti bi se nahajala na sredini zgoraj. Tu bi lahko učenci spremljali svoj napredek; koliko kvizov in interaktivnih vaj so opravili, vključili bi tudi t. i. »day streak« oziroma zaporedje dni, ko je učenec v aplikaciji aktiven. Day streak bi se v primeru, da učenec ne bi bil aktiven v aplikaciji en dan, ponastavil na nič. V tem primeru bi ga aplikacija opozorila in pozvala k sodelovanju. Imeli bi tudi graf branja, ta bi prikazoval tedensko in mesečno bralno aktivnost učenca.



Slika 18: Skica grafa aktivnosti

5 DRUŽBENA ODGOVORNOST

Branje je potovanje, je trening za možgane in najboljše orodje za širjenje posameznikovih obzorij. S porastom uporabe elektronskih naprav mladi vedno redkeje v roke vzamejo knjigo, saj jim ta ne nudi več toliko (za njih) pozitivnih dražljajev kot vsebine na spletu. Nemogoče je, da bi branje zamrlo, saj ga potrebujemo na vsakem koraku, a vendar opažamo, da mladim branje leposlovja po večini ne predstavlja več notranjega užitka in si zanj ne želijo vzeti časa. Dejstvo je, da karkoli ljudje počnemo pod prisilo, v nas ne vzbuja notranje motivacije, zato smo se z našim inovacijskim predlogom podali na pot raziskovanja, kako bi to lahko spremenili. Domislili smo se izdelave mobilne aplikacije, ki bi mlade oziroma učence naše šole spodbudila k branju knjig. Na ta način bi uporabili nekaj, kaj jim veliko pomeni in čemur namenijo veliko svojega prostega časa, to so elektronske naprave. Menimo, da naš inovacijski predlog predstavlja le majhen korak k razvijanju notranje motivacije za branje med mladimi, pa vendar se nam zdi ključno, da pri tem izkoristimo moč in vpliv, ki ga imajo elektronske naprave na mlade, ter to poskusimo preusmeriti v nekaj koristnega. Družbeno odgovornost našega projekta predstavlja skrb za bralne navade mladih ob upoštevanju dejstva, da je mladost brez mobilnih telefonov preteklost.

6 ZAKLJUČEK

Ko smo se podali na pot ustvarjanja našega inovacijskega predloga, smo želeli ustvariti nekaj preprostega, cenovno dostopnega, kar bi z le malo finančnega vložka lahko spremenilo bralne navade naših vrstnikov. Vendar smo v procesu raziskovanja našo idejo razširili in sledili načelu, da je za velike spremembe potrebno vložiti tudi veliko truda. Da bi se izognili visokemu strošku aplikacije, bi lahko učenci v šoli v okviru RAP-a pod vodstvom zunanjega izvajalca sami poskusili izdelati aplikacijo in bi tudi v nadalje sami zanjo skrbeli. Sicer bi bil visok strošek aplikacije upravičen le v primeru, da bi se za uporabo le-te odločilo več šol hkrati. V tem primeru bi bilo treba idejno zasnovo aplikacije nekoliko prilagoditi. Verjamemo pa, da je vse izvedljivo, če nas vodijo pravi cilji.

Svet se spreminja in mladi živimo s telefoni v rokah, kar pa ne pomeni, da bi morali obupati nad branjem in užitkom, ki nam ga nudi knjiga po lastni izbiri. Zavedamo se, da je prototip naše aplikacije pomanjkljiv, pa vendar srčno upamo, da predstavlja pomemben košček mozaika, ki bo mladim znova povrnil ljubezen do branja. Na določene pomanjkljivosti smo tekom naloge opozorili, bi pa na tem mestu morda izpostavili določene možnosti nadaljnjega raziskovanja oz. ideje, ki so se nam tekom naloge porodile.

Kot prvo, bi se zagotovo lahko podrobneje lotili začetne faze raziskovanja, ki je v našem primeru zajemala analizo stanja. V tej smo med drugim opravili anketo med učenci med šestim in devetim razredom, vendar se na sodelovanje niso odzvali vsi. Prav tako bi bilo nujno opraviti testno oz. pilotno anketiranje, da bi prepoznali pomanjkljivosti zastavljenih vprašanj, jih dodelali in imeli bolj relevantne rezultate.

Nadalje bi bilo smiselno narediti analizo obstoječih podobnih mobilnih aplikacij. Te nismo naredili, saj nismo želeli, da bi obstoječe ideje vplivale na razvoj naše naloge, obenem pa smo želeli, da naša mobilna aplikacija temelji na potrebah, željah in interesih naših učencev.

Nalogo bi lahko peljali tudi do naslednje faze ustvarjanja, v kateri bi lahko idejno zasnovo aplikacije še natančneje zasnovali. Sicer smo v nalogi opisali postopke izdelave mobilne aplikacije s stroškovnikom, lahko pa bi tudi kontaktirali agencije oz. posameznike, ki se ukvarjajo z izdelavo mobilnih aplikacij, lahko bi podali povpraševanja za izdelavo ponudb, ki bi temeljile na naši idejni zasnovi. Tako bi lahko ugotovili, v kolikšni meri bi bil projekt izvedljiv za našo šolo. Idejno zasnovo bi lahko predlagali kot šolski projekt, iz katerega bi lahko morebiti črpali dodatna finančna sredstva.

Naslednja možnost za razširitev naše ideje bi bila, da bi se podali še v vsebinski del aplikacije. Lahko bi zapisali sezname potencialnega leposlovja, izdelali kvize in dodatne primere interaktivnih vaj. Omenjeno bi lahko nadalje testirali med učenci naše šole, kar bi lahko izvedli s pomočjo nove ankete, v kateri bi učenci podali svoje mnenje glede izbora knjig, iger, vaj ipd. V tej fazi bi se lahko povezali z Slovenskim knjižničnim informacijskim sistemom Cobiss, predvsem na področju uporabe elektronskih knjig. Le-te bi mnoge učence naše šole pritegnile k branju, kot smo uspeli razbrati iz opravljenih anket.

V okviru teoretičnega dela naloge bi poleg motivacije lahko raziskali tudi področje koristi rednega branja v obdobju odraščanja. Posvetili pa bi se lahko tudi nevarnostim, ki prežijo na mladostnike na svetovnem spletu, o čemer sicer tudi sama šola že veliko.

Ob ustvarjanju aplikacije, ki temelji predvsem na zunanji motivaciji, smo se ves čas soočali z dvomom, ali ni ta morda še vedno namenjena le tistim otrokom, ki branju niso še povsem obrnili hrbta. Zavedamo se, da aplikacija ne bo nagovorila čisto vseh mladih in da si je nekateri zaradi odsotnosti elementa prisile ne bodo nikoli prenesli na telefon. Vendar našo ciljno skupino predstavljajo tisti bralci, ki do branja nimajo odpora, vendar si zanj enostavno ne vzamejo časa. Aplikacija pa bi jih s prijaznimi dnevnimi opomniki spodbujala, da si ta čas vzamejo. Na koncu je naš cilj prav to – vzpodbuditi mlade h koristnemu preživljanju prostega časa ob prebiranju njim zanimive literature in posledično manj uporabe elektronskih naprav.

7 VIRI

- Bepet. *Izdelava mobilne aplikacije od starta do cilja*.
Dostopno prek: <https://bepet.org/izdelava-mobilne-aplikacije/> (pridobljeno dne 1. 2. 2024).
- Brezigar, M. (2011). *Pomen branja in spodbujanje bralne motivacije*. Diplomsko delo. Maribor : Univerza v Mariboru.
Dostopno prek: [s: https://dk.um.si/IzpisGradiva.php?lang=slv&id=18045](https://dk.um.si/IzpisGradiva.php?lang=slv&id=18045) (pridobljeno dne 4. 1. 2024).
- *Igrifikacija – strokovna podlaga* (2020). Dostopno prek:
https://didakt.um.si/oprojektu/projektneaktivnosti/Documents/Igrifikacija_januar2020_final.pdf (pridobljeno dne 3. 1. 2024).
- Janis-Norton, N. (2017). *Mirnejše, lažje, srečnejše otroštvo pred zasloni: za starše malčkov, otrok in najstnikov: vodnik, ki vam bo pomagal, da spet prevzamete nadzor nad tehnologijo*. Vita.
- Pečjak, S. in Bucik, N. Bralna motivacija učencev v osnovni šoli. *Psihološka obzorja*, 2004, 13.4: 33-54.
Dostopno prek: http://psiholoska-obzorja.si/arhiv_clanki/2004_4/pecjak_bucik.pdf (pridobljeno dne 10. 1. 2024).

8 PRILOGE

8.1 Priloga 1: Zapis pogovora s knjižničarko

Učenec: Opažamo, da otroci radi zahajajo v knjižnico ter da se tukaj zmeraj nekaj dogaja. Na kakšne načine pa vi spodbujate otroke, da radi prihajajo sem?

Knjižničarka: Res je, velikokrat prihajajo sem, naročamo veliko nove literature, predvsem jemljemo knjige, ki njih zanimajo, to pomeni pustolovske, zgodovinske, geografske in pa knjige o vesolju imajo otroci zelo radi, najmlajše pa spodbujamo z novimi slikanicami.

Učenec: Kaj pa še kakšni drugi načini spodbujanja, na primer okrasitev knjižnice ali s kakšno dobro knjigo?

Knjižničarka: Točno, tudi z okrasitvijo knjižnice, ki je vedno okrašena primerno letnemu času, tako kot sedaj, ko je okrašena v božičnih tonih in dekoraciji.

Učenec: Ali se učenci pred izposojajo knjige z vami posvetujejo in vas prosijo za nasvet?

Knjižničarka: Ja, včasih se posvetujejo, včasih pa tudi raje sami kaj poiščejo in pobrskaajo po policah, pri nasvetih pa je tudi tako, da jih včasih želijo, včasih pa tudi ne.

Učenec: Povedali ste nam že, kaj učenci radi berejo, kaj pa je priljubljeno med starejšimi?

Knjižničarka: Starejši učenci pa se bolj osredotočajo na književnost, v zadnjem času je bolj povpraševanje po Shakespearu, Romeo in Julia, zato ker bodo delali nek film na to temo, drugače pa brskajo po policah, ki so namenjene mladini. Tu pa gre za zelo različne romane, predvsem jih zanimajo detektivski, trilerji in tako naprej.

Učenec: Ali opazate, da učenci prihajajo zmeraj manj glede na starost, in kaj je vaše mnenje glede tega?

Knjižničarka: Ja, večinoma prihajajo v knjižnico učenci prve triade, ki so zelo pogosti obiskovalci knjižnice, vsak dan prihajajo sem in se tukaj veliko zadržujejo. Malo manj prihaja druga triada, še manj pa tretja. Jaz bi rekla, da z leti interes po branju upada, predvsem zato, ker učenci vedno več časa posvečajo tehnologiji.

Učenec: Na kakšen način pa menite, da bi lahko starejše učence dodatno spodbudili k branju in da bi več prihajali v knjižnico?

Knjižničarka: Hm, morda s kakšno tematiko, ki jim je še posebej všeč, da bi nabavili takšne knjige ali da bi jih spodbudili z branjem tanjših knjig, kjer je manj besedila, več ilustracij in bi si potem sami morali dodatno izmisliti zgodbo, tako kot so npr. stripi, ki so zelo popularna oziroma aktualna literatura in jih radi berejo vsi, ne glede na starost, in pa seveda tudi z biblos.si,

kjer si lahko učenci knjige naložijo na dlančnike, na tablice in potem berejo preko teh pametnih naprav.

Učenec: Ali menite, da bi bila uporaba sodobnih naprav ali kakšne aplikacije primerna spodbuda za branje?

Knjižničarka: Ja, mislim, da ja, tako kot je ta Biblos.

Učenec: Naš inovacijski predlog je, da bi učence spodbujali k branju s pomočjo aplikacije, morali bi knjigo prebrati in potem rešiti kviz in potem bi dobili kakšno nagrado, se vam zdi to zanimivo?

Knjižničarka: Ja, zelo zanimivo, dobra zamisel, ideja.

Učenec: Pa bi bili pripravljeni sodelovati pri izbiri vsebine?

Knjižničarka: Seveda, z veseljem.

8.2 Priloga 2: Anketni vprašalnik

TELEFON, MOJ BRALNI PRIJATELJ

Sva [REDACTED] in [REDACTED] in delava inovacijski predlog na temo bralne navade nas mladih in kaj bi nas spodbudilo k branju. Želiva izvedeti, kakšne so bralne navade nas mladih in ali zaradi uporabe elektronskih naprav manj beremo ter ali bi uporaba bralne aplikacije vplivala na to, da bi več brali.

Prosiva, da rešite anketo in da ste pri svojih odgovorih iskreni.

Hvala za pomoč.

[REDACTED]

1. **Spol (obkroži):** M Ž
2. **Kateri razred obiskuješ:** _____
3. **Rad/rada bereš:** DA NE
4. **Čemu posvetiš čez dan več časa, branju knjig ali elektronskim napravam?**
(obkroži)
5. **Koliko si bil/bila star/stara, ko si dobil/dobila svoj »pametni« telefon?**
6. **Se ti zdi, da vedno manj bereš zaradi elektronskih naprav?**
7. **Koliko časa približno na dan in/ali na teden posvetiš branju knjig ali drugih besedil in koliko časa telefonu ali drugim elektronskim napravam?**
Branju knjig:
Elektronskim napravam:
8. **Kateri žanri knjig te najbolj zanimajo? (Navedi več možnosti)**
 - a. Pustolovski
 - b. Fantazijski
 - c. Znanstvena fantastika
 - d. Realistični
 - e. Drugo: _____

9. Ali mogoče že uporabljaš kakšne aplikacije za branje knjig ali drugih besedil?

- a. Da
- b. Ne
- c. Če da, prosim navedi katere: _____

10. Ali meniš, da bi te aplikacija lahko spodbudila k branju?

- a. Da
- b. Ne
- c. Morda

11. Kaj bi te motiviralo, da več časa posvetiš branju?

- a. Različne nagrade (npr. točke, medalje)
- b. Možnost deljenja svojih bralnih dosežkov z drugimi
- c. Branje zanimivih intervjujev z avtorji
- d. Interaktivni elementi (npr. kvizi, igre)
- e. Drugo, prosim navedi: _____

12. Kaj meniš, da bi morala dobra bralna aplikacija vsebovati, da bi te pritegnila?

- a. Interaktivne vaje
- b. Priporočila glede na tvoje interese
- c. Možnost sodelovanja s sošolci pri branju in debati
- d. Možnost dostopa do številnih e-knjig
- e. Drugo, prosim navedi: _____

13. Ali bi želel/a sodelovati v skupinskih bralnih projektih preko aplikacije?

- a. Da
- b. Ne
- c. Morda

14. Kaj bi te motiviralo, da deliš svoje bralne izkušnje s sošolci preko aplikacije?

- a. Možnost pridobivanja nagrad ali priznanj
- b. Želja po spodbujanju drugih k branju
- c. Možnost sodelovanja v izzivih ali tekmovanjih
- d. Drugo, prosim navedi: _____

8.3 Priloga 3: Zapis intervjuja z učiteljicama slovenščine

Učenec: Na kakšen način skrbite, da učenci več in radi berejo?

Učiteljica 1: Z bralnimi odmori. Učenci pripravijo filme oziroma recitale o prebrani knjigi. Spodbujamo delo v skupinah.

Učiteljica 2: Z branjem učencem med poukom, s spodbujanjem, da opravijo bralno značko.

Učenec: Ali se vam zdi, da učenci višjih razredov manj berejo?

Učiteljica 1: Da, veliko manj. Branje jih ne zanima več.

Učiteljica 2: Da, saj uporabljajo več tehnologije in se manj zanimajo za branje.

Učenec: Ali menite, da ima tehnologija slab vpliv na bralno aktivnost učencev?

Učiteljica 1: Da. Ko sem bila jaz v srednji šoli, se je mobilna tehnologija komaj začela razvijati. Tako smo več časa preživeli za knjigami, več pa smo se tudi družili.

Učiteljica 2: Da, saj so učenci včasih prebrali več knjig v šolskem letu, bolj so tudi sodelovali pri bralni znački.