



INOVACIJSKI PROJEKT

IGRIFIKACIJE V ŠOLSKI KNJIŽNICI

Aplikativni inovacijski predlogi in projekti

AVTORICI:

Zarja Palir

Katarina Strelec

MENTORICA:

Urška Hlupič Voda, prof. slovenščine

Ptuj, 2025

Kazalo

1	UVOD	6
1.1	Namen inovacijskega projekta.....	6
1.2	Hipoteze	6
1.3	Metodologija dela.....	6
2	TEORETIČNI DEL.....	7
2.1	Bralna motivacija.....	7
2.2	Pomen igre za razvoj otrok	7
2.3	Pojem igrifikacije	8
3	EMPIRIČNI DEL.....	10
3.1	Analiza anketnega vprašalnika za učence.....	10
3.1.1	Vzorec.....	10
3.1.2	Analiza anketnega vprašalnika za učence.....	10
3.2	Igrifikacije v šolski knjižnici	14
3.2.1	Lov na zaklad	14
3.2.2	Družabna igra	24
4	ZAKLJUČEK	27
5	VIRI	28
6	PRILOGE	29

Kazalo slik

Slika 1: Leposlovne knjige (lasten vir).....	15
Slika 2: Strokovna knjiga (lasten vir).....	15
Slika 3: Škatlica z zakladom (lasten vir).	16
Slika 4: Kartončki z nalogami (lasten vir).....	17
Slika 5: Dešifriranje sporočila (lasten vir).	22
Slika 6: Sestavljanje šmarnic (lasten vir).....	22
Slika 7: Reševanje nalog (lasten vir).	23
Slika 8: Kartice z nalogami (lasten vir).....	25
Slika 9: Preizkušanje družabne igre (lasten vir).	25

Zahvala

Zahvaljujeva se vsem, ki so nama pomagali pri snovanju in izvedbi projekta, ter oblikovanju same naloge. Iskrena zvala mentorici, gospe Urški Hlupič Voda za pomoč in čas, ki nama ga je posvetila, gospodu Ludviku Medicu, ki nama je pomagal pri oblikovanju naloge in vsem učencem, ki so si vzeli čas za izvedbo projekta.

Povzetek

Najin inovacijski projekt je zajel postopek oblikovanja lova na zaklad in izdelavo namizne družabne igre za učence osnovne šole. Cilj našega projekta je bil učence čim bolj motivirati k branju in bralnim aktivnostim, ter jih vzpodbuditi k osvajanju bralne značke.

V teoretičnem delu so predstavljene igra, vrste iger, soba pobega, lov na zaklad, igrifikacije in pomen branja ter bralna motivacija. V nadaljevanju so opisani rezultati anket in izvedba projekta. Opisali smo način dela, ki je zajemal potek igre, izbiro pripomočkov in izdelavo ugank in namigov.

Nato sledi priprava slikovnega gradiva, izvedba lova na zaklad in tudi analiza igre.

Temu sledi opis oblikovanja družabne igre in analiza izvedbe te delavnice.

Ključne besede: lov na zaklad, igrifikacije, bralna motivacija, branje, družabna igra

Summary

Our innovation project covers the process of designing a treasure hunt and creating a board game for elementary school students. The goal of our task was to motivate students as much as possible for reading and reading activities, and to encourage them to acquire the reading badge.

The theoretical part presents the game, types of games, escape rooms, a treasure hunt, gamification and the importance of reading and reading motivation. The results of surveys and the implementation of the project are described below. Then we described the way of work, which included the course of the game, the selection of accessories and the creation of puzzles and hints.

This is followed by the preparation of visual material, the execution of the treasure hunt and also the analysis of the game.

This is followed by a description of the board game design and an analysis of the implementation of this project.

Keywords: Treasure hunt, gamification, reading motivation, reading, board game

1 UVOD

V današnjem času otroci vse bolj uporabljajo mobilne telefone. Ker pa lahko prekomerna uporaba družbenih omrežij vpliva na duševno zdravje mladostnikov, je zelo pomembno, da kdaj vzamemo v roke tudi knjige.

Branje je zelo pomembno, saj nas spremlja na vsakem koraku. V današnjem digitalnem času pa se je vsekakor spremenil odnos do knjig.

Iz izkušenj veva, da smo v nižjih razredih učenci zelo radi brali in opravljali bralno značko, v zadnji triadi pa bralno značko opravi le še peščica učencev.

Vse dosedanje raziskave pišejo o tem, da so pri branju še vedno precej opazne razlike med spoloma. Pokazale so, da imajo deklice bolj pozitivno stališče do branja kot dečki.

V sklopu najinega predloga se bomo posvetili izvedbi lova na zaklad in delavnici izdelave družabne igre na temo knjig. Preko teh dejavnosti bi želeli spodbujati učence k branju in tako povečati udeležbo na bralni znački.

Danes se vse nenehno spreminja. Tudi branje se bo s časoma spremenilo, a bi radi kljub temu to znanje prenesli v naslednje generacije in ga ohranili.

Preko tega projekta smo želeli poiskati način, ki bi mlade pritegnil, da bi v roke še vedno vzeli tiskano knjigo.

1.1 Namen inovacijskega projekta

Namen in cilji IP so podati odgovore na to, ali bi učence spodbudili k branju preko različnih iger.

Želeli sva pripraviti igre s pomočjo katerih, bi se učenci seznanili s knjigami primernimi za njihovo starost in bi jih tako motivirali k branju. Ob tem bi učenci skozi sodelovanje krepili socialne veščine.

1.2 Hipoteze

1. hipoteza: Učenci višjih razredov v večini niso motivirani za branje knjig.
2. hipoteza: Vključevanje igre v bralne dejavnosti pozitivno vpliva na odnos učencev do branja.
3. hipoteza: Kombinacija igre in branja povečuje sodelovanje med učenci in krepí njihove socialne veščine.

1.3 Metodologija dela

Najprej smo se seznanili z literaturo na to temo. Pregledali, analizirali in povzeli smo vire. Uporabili smo metodo anketiranja s pomočjo spletne ankete. Zbrane podatke smo povzeli ter jih analizirali. O branju in knjigah primernih za določeno stopnjo bralcev smo se pogovarjali (intervju) tudi s knjižničarko.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 Bralna motivacija

Bralna motivacija se nanaša na notranjo željo, zanimanje ali strast posameznika do branja. Gre za dejavnike, ki vplivajo na posameznikovo odločitev, ali želi brati, kaj želi brati, kakšno gradivo želi brati.

V šoli in v medijih pogosto slišimo, da mladi ne berejo več tiskanih knjig, kajti raje posegajo po telefonih in ostalih digitalnih napravah. Pečjakova in Bucikova sta že pred leti pisali, da je branje med mladimi zelo nepriljubljena dejavnost. Ta nepriljubljenost je verjetno povezana z domačim branjem in obveznimi besedili, ki mladostnikom niso zanimiva. Morda je povezana tudi s tem, da starši svoje otroke premalo vzpodbujajo k branju. Z leti pozitiven odnos do branja upada. Upad je večji pri dečkih. Poudarjeno je, da je premalo pozornosti namenjeno dečkom, ki imajo slabši odnos do šolanja (Pečjak, Bucik, 2004).

Za branje lahko otroka motivirajo notranji in zunanji dejavniki.

O **notranji motivaciji** govorimo, ko se posameznik loti branja, ker mu je ob tem prijetno ali zanimivo. Če je otrok notranje motiviran, se bo sam vključeval v bralne aktivnosti, saj ga to zanima in mu predstavlja užitek. Zato bo sam izbral knjige in bral tako v šoli kot doma.

Zunanja motivacija pa je tista, ko se posameznik loti branja zaradi zunanje spodbude. Tako na primer otroci v prvem razredu berejo, ker dobijo nalepko. Taka motivacija seveda ni trajna.

Otroka lahko motivirajo predvsem starši, s tem, da med branjem ustvarijo pozitivno ozračje in tako pokažejo, da je branje prijetno.

Če hočemo otroka motivirati k branju, moramo upoštevati tudi to, da otroka privlačijo aktivnosti, kjer lahko sam sprejema odločitve. To lahko dosežemo s tem, da otroku dovolimo, da si sam izbere knjigo (Vidonja, b. d.).

Različne raziskave so pokazale, da prihaja pri starejših učencih do znatnega upada bralne dejavnosti.

Upad bralne dejavnosti med starejšimi učenci je kompleksen pojav, ki ga je treba razumeti v kontekstu različnih vplivov. Za spodbujanje bralne kompetentnosti in pismenosti v teh letih je pomembno upoštevati individualne potrebe, spodbujati raznolike oblike branja in graditi pozitivno bralno okolje tako v šoli kot tudi izven nje (Pečjak, 2006).

2.2 Pomen igre za razvoj otrok

Igra je zelo raznolika aktivnost, ki je najpomembnejša v zgodnejših razvojnih obdobjih, saj otrokom omogoča osvajanje novih sposobnosti, spoznavanje sebe in sveta ter mu tako tudi omogoča učenje na vseh področjih svojega življenja (Žnidaršič, b. d.).

V pozitivnem okolju igra predstavlja ključno dejavnost za razvoj otroka.

Žnidaršičeva navaja več vrst otroške igre:

Funkcijska igra je najosnovnejša igra, ki se pojavi prva. Ta vrsta igre poteka preko preizkušanja svojih sposobnosti, na primer plazenje, tipanje in okušanje predmetov, vlečenje, čečkanje, trganje ... Funkcijska igra je prisotna čez celotno predšolsko obdobje.

Konstruktivna igra je vrsta igre pri kateri otrok predmete sestavlja v konstrukcijo, na primer sestavljanje kock. Pri tej vrsti igre je zelo pomembno načrtovanje, najbolj prisotna pa je v predšolskem obdobju.

Igre s pravili so prisotne od tretjega leta naprej. Ta vrsta iger od otroka zahteva sprejemanje že postavljenih pravil, lahko pa si jih otrok izmisli sam. To so na primer igra skrivalnic, lovljenje, domine, razne karte... Od otroka igre s pravili zahtevajo prepoznavanje, sprejemanje in podrejanje vnaprej postavljenim pravilom ali pa si jih otrok sam izmisli.

Simbolne igre se pojavijo nekje pri drugem letu, v poznejših obdobjih pa so najpogostejša vrsta igre. So igre pretvarjanja, na primer ko se otrok igra da hrani dojenčka, je zdravnik... Otroci največkrat uporabljajo pri simbolni igri namišljene predmete, npr. se igrajo, da jedo torto, pa torte sploh nimajo.

V osnovni šoli je velikokrat omenjena **socialnih igr**. Pri njih učenci komunicirajo verbalno ali neverbalno skozi glasbeno, likovno ali gibalno izražanje (Virk Rode, 1998). Z uporabo socialnih iger v učnem procesu pri učencih spodbujamo medsebojno spoznavanje, razumevanje, empatijo in poslušanje. Učenci razvijajo zmožnost reševanja konfliktov, strpnosti do drugih, sprejemanja medsebojne raznolikosti, gradijo na sodelovalnem odnosu s sošolci in razvijajo ustvarjalno mišljenje (Rutar Ilc idr., 2017).

Igra zelo veliko vpliva na razvoj socialnih veščin, ustvarjalnost in sposobnost reševanja problemov. Otroci se z igro učijo tudi sodelovanja v skupini, reševanja konfliktov, hkrati pa igra v skupini spodbuja urjenje veščin vodenja in odločanja.

Raziskave so pokazale, da lahko igra zniža nivo stresnega hormona, kar pomeni, da lahko pomaga otrokom s spoprijemanjem s stresom.

Igra je zelo pomembna tudi za razvoj možganov. Med igro se namreč sprošča hormon, ki olajša procese učenja. Igra tako možganom omogoča, da se učijo. (Mauko, b. d.)

Didaktične igre so igre s katerimi otroci urijo svoje spretnosti, potrpežljivost in komunikacijo. Z njimi krepijo svojo samozavest. Didaktične igre so na primer sestavljanke in družabne igre. Takšne igre imajo pravila, določen cilj in nalogo, ter pri otroku spodbujajo urjenje določenih lastnosti.

Učenje s pomočjo didaktičnih iger je zelo učinkovit način izobraževanja, saj pri učencu vzbuja pozornost in ga motivira k učenju.

Znanje, ki ga usvojijo skozi didaktično igro, je trajnejše, ker je osnovano na lastnih izkušnjah in ugotovitvah (Mrak Merhar idr., 2013).

2.3 Pojem igrifikacije

Beseda igrifikacija (Gamification) ni nov pojem. Lahko pa rečemo, da je to pojem tega tisočletja. V vsakdanu jo redko uporabljamo, zato zveni nekoliko tuje in jo težko razložimo. Strokovna definicija besede je zapletena in neprijazna. Gre za igranje iger oziroma reševanje konkretnih problemov, v katerih sodelujejo posamezniki ali skupine.

Da bi prišli do rešitve se poslužujejo različnih tehnik, pristopov, načinov logičnega razmišljanja, timskega dela in vživetosti v okolje in vlogo, ki jo igra ali problem predstavlja. Igralci med igro dobivajo različne spodbude v obliki točk, pokalov, lestvic, značk, napredka po stopnjah, dodatnih izzivov. Vse to jih motivira, jim daje energijo in jih žene proti cilju čim bolje odigrati igro ali rešiti zastavljen problem (Likar, 2023).

Igrifikacija ima tri osnovne dele:

- komponente – osnovni nivo; so bolj specifične ter manj abstraktne od ostalih dveh (značke, vizualna predstavitev doseženega znanja, avatarji, dosežki, lestvice, stopnje, virtualne dobrine itd.);
- mehanika – srednji nivo; spodbujajo tekmovalnost (izzivi, povratne informacije, nagrade, tekmovanje, sodelovanje);
- dinamika – najvišji nivo; najkompleksnejši elementi, niso neposredno vključeni, omogočajo napredovanje.

Soba pobega (angleško escape room) je v Sloveniji prisotna šele od leta 2014. Soba pobega je igra v kateri sodeluje skupina ljudi. Naloga skupine je rešiti uganke, logično razmišljati in se s skupnimi močmi rešiti iz zaprtega prostora v določenem času (Likar, 2023).

Sobe pobega so umeščene v en prostor ali v več prostorov. Lahko so klasične ali virtualne (na računalniku). Predvsem klasične sobe pobegov so zraven urjenja možgančkov dobre tudi za sodelovanje, ki temelji na ekipnem delu.

Armičeva poudarja, da je med samo igro je priporočljivo, da uporabnik ve, koliko nalog je že opravil, kaj mora še odkleniti in koliko izzivov je še pred njim. Odločilnega pomena pri sobah pobega so tudi namigi, ki igralca usmerjajo, kadar so naloge prezahtevne. Brez namigov bi lahko marsikateri uporabnik obupal, to pa ni namen igre (Armič, 2021).

Lov na zaklad (angleško treasure hunt) je igra, v kateri igralci iščejo skrite predmete po sledih namigov. Namigi jih lahko vodijo po enem ali več prostorih. Uganke so lahko mišljene za ekipo, lahko pa jih reši tudi en sam.

Ta dejavnost lahko vključuje različne naloge, uganke ali izzive, ki jih je treba rešiti, da bi prišli do končnega cilja – zaklada. Je zabavna in dinamična dejavnost, ki spodbuja sodelovanje, raziskovanje in razmišljanje, hkrati pa nudi tudi občutek navdušenja in dosežka ob iskanju zaklada. Ko pridejo do zaklada, jih tam pričaka nagrada.

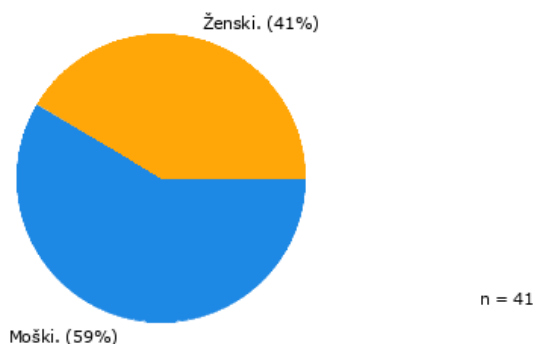
Pri tej igri otroci razvijajo kritično mišljenje in kreativnost. Povečujejo pozornost, koncentracijo in pridobivajo besedni zaklad (Ketiš, b. d.).

3 EMPIRIČNI DEL

3.1 Analiza anketnega vprašalnika za učence

3.1.1 Vzorec

Anketni vprašalnik je rešilo 42 učencev 7. razreda Osnovne šole Mladika. Razmerje med spoloma je bilo dokaj sorazmerno. Za 18 odstotkov so prevladovali fantje.

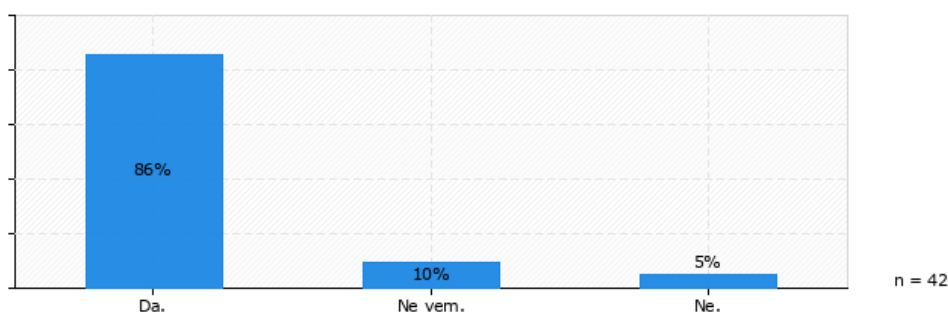


Graf 1: Spol anketiranih učencev

3.1.2 Analiza anketnega vprašalnika za učence

Analiza odgovorov

Grafikon 1 : Ali meniš, da je igra pomembna za razvoj otroka?

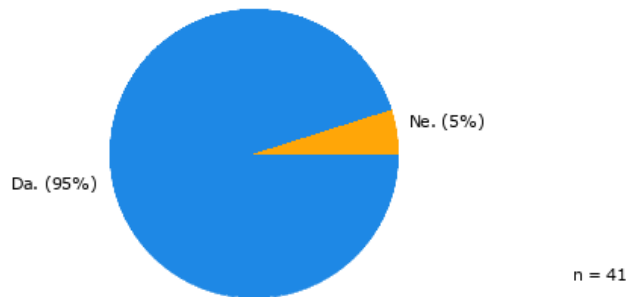


Graf 2: Pomembnost igre za razvoj otroka

Iz grafikona 1 je razvidno, da je velika večina učencev mnenja, da je igra pomembna za njihov razvoj, in sicer je bilo takšnih učencev kar 86%. Učenci govorijo iz svojih izkušenj, torej so se v preteklosti že učili skozi igro in pridobili nova znanja.

Učenci, ki so izbrali odgovor ne ali ne vem, po naših predvidenjih ankete niso jemali resno.

Grafikon 2: **Ali bi ti bilo všeč učenje skozi igro?**

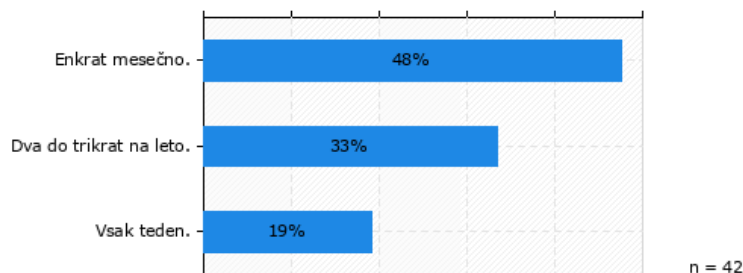


Graf 3: Učenje skozi igro

Iz drugega grafikona je razvidno, da bi bilo 95% učencev bolj motiviranih, če bi se učili skozi igro. Iz tega sklepamo, da jim klasično branje (tiskana knjiga) ni preveč všeč, zato si želijo branja na drugačen način.

Spet predvidevamo, da 5% predstavlja učenca, ki ankete ni jemal dovolj resno.

Grafikon 3: **Kako pogosto obiskuješ šolsko knjižnico?**

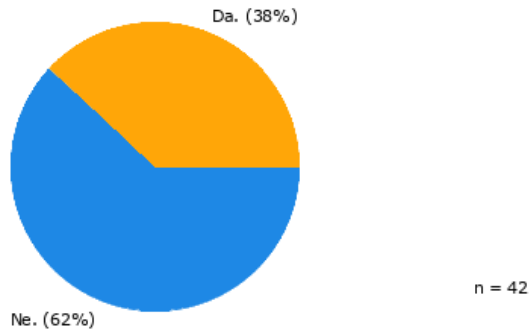


Graf 4: Obisk šolske knjižnice

Anketirance smo vprašali tudi, kako pogosto obiskujejo šolsko knjižnico. Iz grafikona 3 je razvidno, da manj kot polovica sedmošolcev, in sicer 48%, obiskuje šolsko knjižnico enkrat mesečno. Veliko jih obiskuje knjižnico dva do trikrat na leto, nekaj pa jo obiše vsak teden. Knjižnico učenci obiskujejo iz različnih vzrokov kot so izposoja knjige, opravljanje bralne značke, učenje, delanje domačih nalog ali pogovor s sošolci.

Podatek o obisku knjižnice je spodbuden, vendar pa nam ni znano, ali je ta obisk povezan z motivacijo za branje knjig.

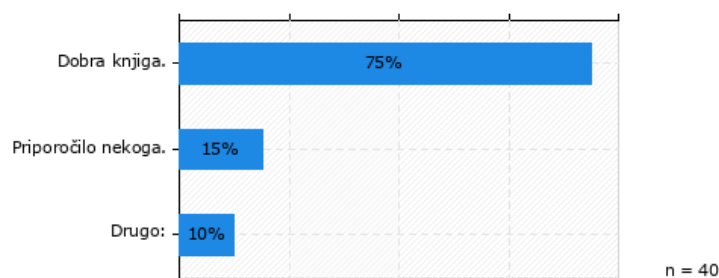
Grafikon 4: **Ali rad/-a bereš?**



Graf 5: *Interes za branje*

Iz četrtega grafikona je razvidno, da večina anketiranih učencev (62%) ne bere knjig z veseljem. To nakazuje na nizko raven interesa za branje. Torej ni notranje motivacija za branje in po predvidenjih ne deluje niti zunanja motivacija. Delež takšnih, ki še radi berejo (38%) ni tako zanemarljiv. Analiza odgovorov na to vprašanje je potrdilo našo 1. hipotezo, da učence branje ne zanima. Ti podatki kažejo na potrebo po spodbujanju bralne kulture.

Grafikon 5: **Ali imaš kakšno idejo, kaj bi te motiviralo k branju?**



Graf 6: *Motivacija za branje*

Drugo:

- branje knjige Hitri in drzni 6
- ne vem
- David Goggins
- nič

V okviru petega vprašanja sva želeli ugotoviti, kaj bi učence motiviralo k branju. Izvedeli sva, da bi 75% učencev motivirala dobra knjiga. Zanimivo bi bilo izvedeti, kaj zanje pomeni dobra knjiga. Predvidevamo, da glede na spol izbirajo različne žanre knjig. 15% učencev pa bi najbolj motiviralo priporočilo nekoga. Nekaj učencev je navedlo tudi knjige, ki jih želijo prebrati, ali pa so na to vprašanje odgovorili z ne vem in nič.

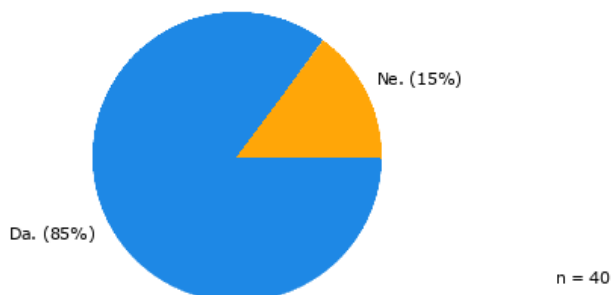
Sledilo je vprašanje odprtega tipa: **Imaš kakšen predlog, kako bi lahko na zabavnejši in hkrati učinkovit način preverjali domača branja ali bralno značko?**

Anketirani učenci so zapisali naslednje odgovore:

- Obnovo prepíšeš preko interneta,
- to kar si prebral, zaigraš,
- branje zanimive in nerealistične knjige,
- da bralne značke sploh ne bi bilo,
- da bi knjigo predstavili z igro,
- Mr. Beast,
- da bi knjige bile zanimivejše,
- zanimive knjige,
- da bi z igro prikazali knjigo,
- da bi skupaj brali knjigo,
- da bi vsak povedal svoje mnenje o knjigi,
- ne vem,
- ne,
- brali bi dobre knjige,
- da bi se vsebina knjige zaigrala,
- manj knjig in dobre napete knjige, ki bi bile zanimive.

Odgovori so bili raznoliki. Nekaj je takih učencev, ki bi jih navdušile dobre ali zanimive knjige, nekateri bralne značke ne bi imeli, ali pa so oddali neprimerne odgovore. Naše mnenje je, da odgovori niso iskreni, saj si učenci lahko za bralno značko sami izberejo knjigo, a kljub temu to ni priljubljena dejavnost na naši šoli.

Grafikon 6: **Ali poznaš sobe pobega?**



Graf 7: Poznavanje sobe pobega

Želeli sva se tudi seznaniti s številom učencev, ki že poznajo sobe pobega, to je 85%. Učencev, ki jih ne poznajo je 15%. Ta podatek nam pove, da so jim tovrstni tipi nalog poznani in jim verjetno ne bodo delali težav, če se bodo lotili take naloge.

3.2 Igrifikacije v šolski knjižnici

V šolski knjižnici smo se po dogovoru s knjižničarko dogovorili, da bomo poskusili učence spodbuditi k branju s pomočjo različnih iger. Za učence sedmega razreda smo pripravili lov na zaklad, za nadarjene učence petega razreda, pa je potekala delavnica izdelave namizne družabne igre na temo šolske knjižnice in branja.

3.2.1 Lov na zaklad

Načrtovanje lova na zaklad

Pred začetkom snovanja igre je potrebno navesti jasno določene cilje. Opredeliti je potrebno tudi, kakšno znanje želimo doseči. V našem primeru smo želeli učence bolj motivirati za branje in bralne aktivnosti na primer za bralno značko.

Nato je bilo potrebno začrtati smer ugank. Knjige, ki smo si jih izbrali, smo razporedili v vrstni red, po katerem bodo med igro učenci dobili namige.

Potem smo morali določiti, koliko časa bo trajalo samo reševanje ugank. Reševanje vsake uganke je trajalo približno 4 minute, celotna igra pa nekje 40 minut.

Preden smo lotili izdelave prototipov, je bilo pomembno razmisliti o vrstah ugank. Želeli smo vključiti veliko različnih namigov, zato smo se odločili za rebus, kviz, sestavljanke in nekaj preprostih namigov.

Nato sva osnovali jasna in razumljiva pravila za igranje, ki so jih učenci prejeli na začetku igre.

Ko smo izdelovali prototipe in pripomočke za igro, smo se trudili igro narediti vizualno privlačno igralcu z namenom, da bi uporabnike lažje privabili k igranju.

Izbor pripomočkov

Osnova so bile seveda knjige, saj smo se odločili, da bomo poskušali učence 7. razreda navdušiti, da bi več brali in obiskovali šolsko knjižnico. Odločili smo se, da med uganke vključimo za 5 knjig in seveda knjižni katalog. Začeli smo z leksikonom Sova. Učenci so v okviru knjižničnih ur že bili seznanjeni, da se vsako raziskovanje začne z leksikoni in enciklopedijami. Te knjige se nahajajo na posebnih policah v čitalnici.

Knjige so lahko iskali s pomočjo knjižničnega kataloga COBISS, ki so ga spoznali že v šestem razredu, navodila za delo s COBISSom so prilepljena zraven računalnika, ki je namenjen uporabi za šolsko delo.

Med leposlovno literaturo smo izbirali knjige ki so primerne za učence sedmega razreda. O primernosti knjig smo se posvetovali s knjižničarko. Med predlaganimi knjigami smo iskali, kaj bi bila skupna tema teh knjig. Izbrali smo Slikovni rastlinski ključ, Mali Princ, Solzice in Stare Grške bajke, ki so jih letos spoznali. Za te knjige smo se odločili, ker so vse povezane z rožami. Najboljša prijateljica Malega princa je vrtnica, Solzice so drugo ime za šmarnice, v Starih Grških bajkah pa je bajka o Tantalumu, ki je užival ambrozijo.



Slika 1: Leposlovne knjige (lasten vir).

Učenci so knjige iskali po več policah v knjižnici. Želeli smo, da jih ne bi iskali samo med leposlovnimi knjigami, ampak tudi med strokovnim gradivom. S Slikovnim rastlinskim ključem se učenci prvič srečajo v petem razredu, ko pripravljajo govorni nastop na temo opis rastline. Drugič pa se s to knjigo srečajo v sedmem razredu pri naravoslovju, ko določajo rastline.



Slika 2: Strokovna knjiga (lasten vir).

Zelo pomemben pripomoček je tudi zaklad. V ta namen smo si izbrali škatlico, ki ima podobo skrinje, v kakršnih so včasih bili zakladi. Skrinjico smo skrili na okensko polico med rastline. Ko so učenci rešili vse naloge in ugotovili kje je skrita skrinjica, jih je v njej pričakala nagrada. V našem primeru so to bili bonboni.



Slika 3: Škatlica z zakladom (lasten vir).

Priprava ugank in namigov

Soba pobega je bila sestavljena iz osmih izzivov. Sam potek igre sva si zamislili tako, da učenci na knjižničarkini mizi so dobili kartonček z navodili za reševanje izziva in tudi prvi namig.

Pozdravljeni,

pred vami je lov na zaklad. Pred reševanjem preberite naslednja pravila/navodila:

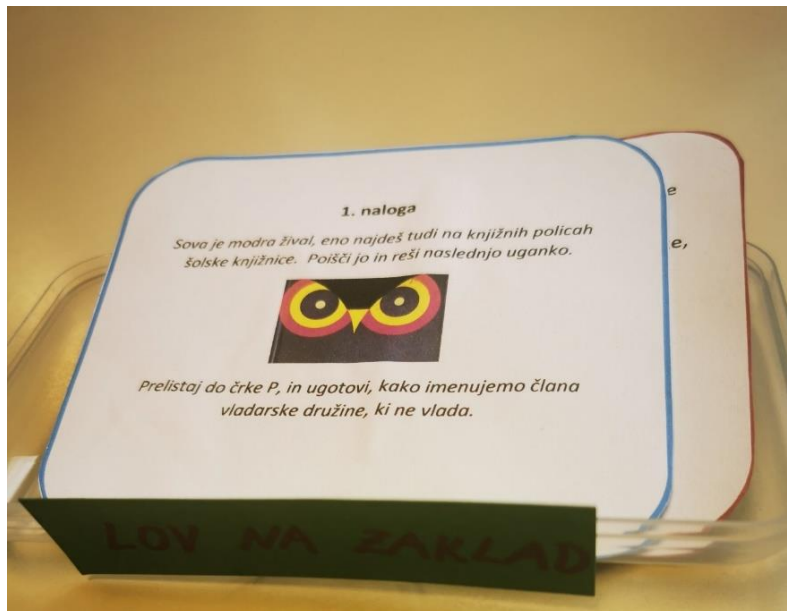
- sledi namigom, ki te bodo vodili do naslednje uganke,
- na priložen listek sproti piši imena rož, ki jih boš spoznal,
- uganke te bodo vodile do zaklada.

Uspelo vam bo le, če boste med seboj sodelovali in upoštevali pravila knjižnice.

1. naloga

Sova je modra žival, eno najdeš tudi na knjižnih policah šolske knjižnice. Poišči jo in reši naslednjo uganko.

Prelistaj do črke P, in ugotovi, kako imenujemo člana vladarske družine, ki ne vlada.



Slika 4: Kartončki z nalogami (lasten vir).

Učenci so v knjižnici poiskali leksikon Cankarjeve založbe. V njem so poiskali stran z razlago besede princ, kjer se je nahajal tudi novi namig.

2. naloga

Naša modra sova te je poučila, kdo je princ.

Kje v naši knjižnici pa se skriva znameniti princ, ki ni ravno velik?

Pomagaj si s knjižnim katalogom. Ime kataloga dobiš, če pravilno razvrstiš naslednje črke: B, O, I, S, C, S

Pri samem iskanju knjige o princu upoštevaj, katere police so namenjene našim mladincem.

Sedmošolci so črke razvrstili v besedo COBISS in si z računalnikom pomagali preveriti, če je v naši šolski knjižnici knjižnica, ki ima v naslovu besedo princ. Kljub temu, da so nekateri takoj pomislili na Malega princa, smo jim naročili, naj preverijo še v knjižnem katalogu. Potem so knjigo poiskali na policah namenjenim mladincem in našli naslednji namig.

3. naloga

Si na dobri poti.

Naš mali princ je prav tako poln modrosti in naukov, ki jih velja upoštevati. Na planetu mu dela družbo prav posebna prijateljica. Kako se imenuje ta cvetica? Izpiši jo na priloženi listek.

Učenci so prelistali po knjigi in ugotovili, da je to vrtnica. Ime rože so izpisali na listek, ki so ga dobili na začetku. Naslednji namig so našli na strani, kjer je bila ilustracija vrtnice. Ta namig se je glasil:

4. naloga

Poslovil si se od Malega princa in njegovega majhnega planeta. Tokrat te pot vodi v zgodovino, natančneje v čas Starih Grkov. Če te zanimajo bajke o številnih grških bogovih in junakih, kar hitro stopi po knjigo. V pomoč naj ti bo, da je knjigo napisal Eduard Petiška. Poišči jo med mladinci in reši uganko na prvi strani knjige.

Skupina učencev je na knjižnih policah poiskala knjigo Stare Grške bajke. Knjigo so poznali, saj so bajke del učne snovi pri pouku slovenščine. Na prvi strani jih je pričakala kuverta v njej pa naloga z dešifriranjem sporočila. Naloga ni bila prezahtevna, tak da so brez težav dobili naslov bajke, ki so jo potrebovali za nadaljnje reševanje.

Izvedeli so, da je naslov bajke Tantal.

Na strani, kjer je zapisana bajka o Tantal, se je nahajal naslednji namig.

5. naloga

Odlično ti gre. Si že na pol poti. Preberi začetek zgodbe in ugotovil boš, da je Tantal užival božanski nektar, ki je vseboval strupeno rastlino. Danes rastlino zatiramo, saj je ena glavnih povzročiteljev alergij na cvetni prah.

Katera rastlina je to? Izpiši jo na listek.

Po branju odlomka so ugotovili, da je Tantal užival sad rastline ambrozije. Ime rože so izpisali na listek, potem pa sledili naslednjemu namigu.

6. naloga

In že je pred tabo novi izziv. Kateri otrok pa ne mara sestavljanke. Preizkusi se v sestavljanju in ugotovi, kaj je na sliki?

Ime rože zapiši na listek. Na zadnji strani sestavljanke pa najdeš naslov knjige, ki ti bo pokazala pot za naprej.

V knjigi je zraven namiga bila kuverta v kateri je bila sestavljanke. Učenci so z lahkoto rešili sestavljanke in ugotovili, da je na sliki roža šmarnica. Njeno ime izpisali na listek, potem pa obrnili sestavljanke, da so našli naslednji namig. Na zadnji strani sestavljanke je pisalo Slikovni Rastlinski ključ. Gre za knjigo, ki je na policah pod oznako strokovna literatura. Učenci vedo, kje v knjižnici imamo te knjige, saj so jih v preteklosti že iskali na teh policah. Ker imamo v naši knjižnici zelo veliko knjig s tem naslovom, sva knjigo položili na vrh, da so jo hitreje našli. Tam jih je pričakal nov namig in zraven še kviz.

7. naloga

Šmarnice so lepe in bele kot solze. Prežihov Voranc je bil tako očaran nad njihovo lepoto, da je po njih naslovil eno od svojih knjig za mladostnike.

Odgovori na vprašanja in ugotovi njihovo drugo ime, potem pa poišči knjigo s takim naslovom.

1. Koliko palčkov je pomagalo Sneguljčici?

S: 7

Ž: 10

L: 13

2. Kdo se prebudi ko zapoje zvonček v uri?

U: Lili

O: Muri

K: Maca

3. Kaj je bil Harry Potter?

N: Kuhar

Z: Pisatelj

L: Čarovnik

4. Katera princeska ima najdaljše lase?

Z: Zlatolaska

A: Sneguljčica

C: Pepelka

5. Katero knjigo je napisala Svetlana Makarovič?

F: Kralj Matjaž

J: Spider Man

I: Saprarniška

6. Kdo je napisal Zdravljico?

D: Tone Pavček

C: France Prešeren

E: Svetlana Makarovič

7. Koga je šla obiskat Rdeča kapica?

G: Lovca

V: Dedka

E: Babico

Rešitev kviza:

--	--	--	--	--	--	--	--

Sedmošolci so najprej rešili kviz in dobili besedo solzice. Nato so to knjigo našli na polici šolske knjižnice, skupaj z namigom, ki se je glasil:

8. naloga

Solzice so ganljiva zgodba o dečku, ki je premagal strah in s svojim žrtvovanjem izkazal ljubezen do mame. Knjiga se že veseli, da jo vzameš domov in prisluhneš njenim zgodbam.

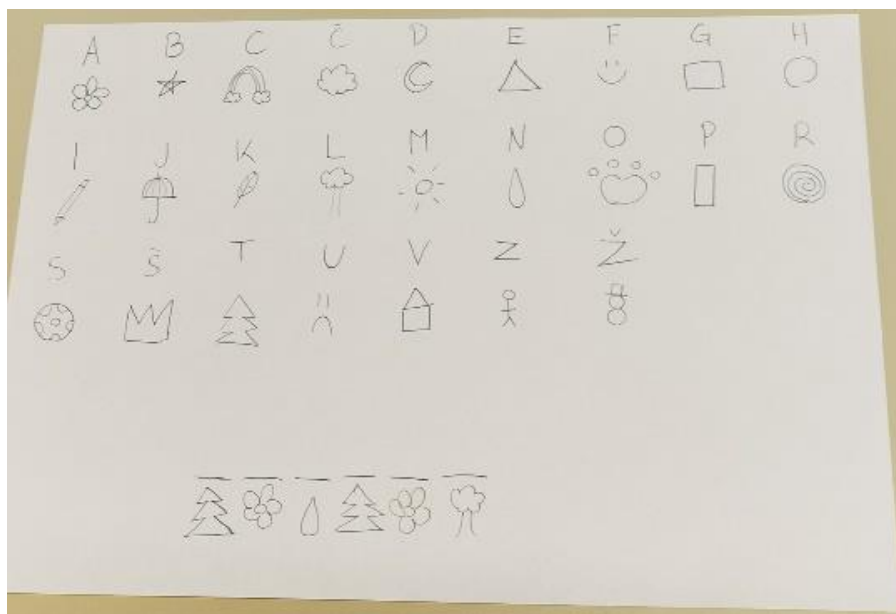
Vse tri knjige pa so povezane z rožami. Razglej se po knjižnici in jih poišči, da dobiš geslo, ki te bo pripeljalo do zaklada.

Potem ko so prejeli zadnji namig, so se ozrli po knjižnici in poiskali fotografije vseh treh rož, ki so jih napisali na listek. Iskali so torej vrtnico, ambrozijo in šmarnice. Na zadnji strani fotografij, so našli sporočila. Ko so jih uredili v pravilni vrstni red, so dobili geslo, ki se je glasilo: »Skrivam, se na polici, kjer prebivamo.«

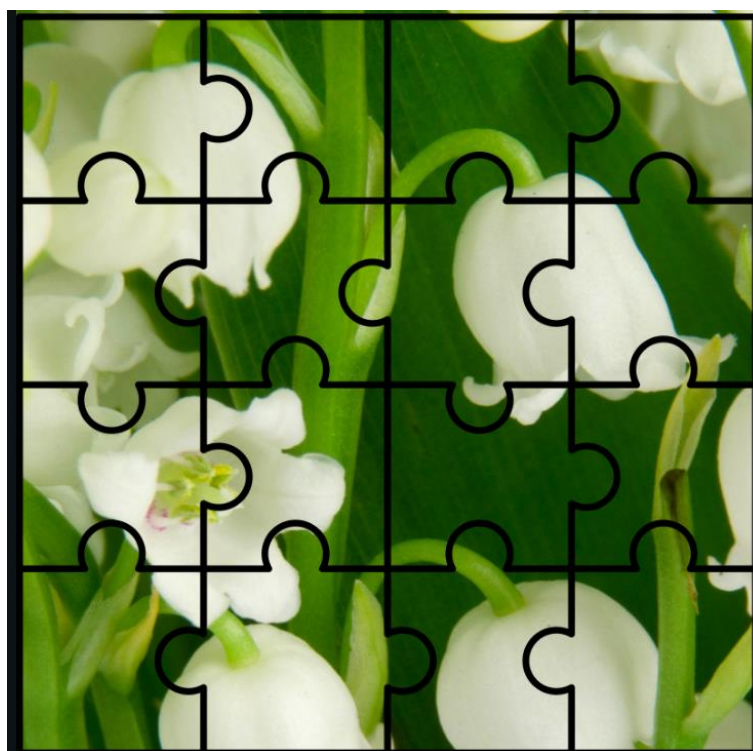
Skupina učencev se je odpravila k okenski polici, kjer rastejo rože. Nato so za eno izmed lončnic našli skrinjico. Čestitali smo jim, da so uspešno rešili vse uganke in našli zaklad. Nagrada so bili bonboni, ki so se jih proti pričakovanju razveselili.

Priprava slikovnega gradiva

Za dobro izvedbo takšnega lova na zaklad je potrebno pripraviti tudi slikovno gradivo, ki tematsko sovпада s temo. Ker je naš lov povezan z rožami, smo oblikovali temu primerno slikovno gradivo in ostale pripomočke. Pripravili smo nalogo za dešifriranje sporočila. Nalogo s simboli, ki so jih morali razvrstiti v pravilni vrstni smo izdelali ročno. Nato smo se lotili izdelave sestavljanke. V programu Canva smo poiskali sliko šmarnic in jo preoblikovali v sestavljanke. Sliko smo natisnili, na zadnjo stran napisali namig in sliko plastificirali. Nato smo se lotili izrezovanja posameznik kosov sestavljanke.



Slika 5: Dešifriranje sporočila (lasten vir).



Slika 6: Sestavljanje šmarnic (lasten vir).

Analiza izvedbe lova na zaklad

V knjižnico na izvedbo projekta smo povabili 5 skupin po 4 ali 5 učencev. Na povabilo na izvedbo lova na zaklad, so se vsi učenci odzvali pozitivno. Med izvedbo pa smo opazili, da niso vsi vložili enako mero truda pri reševanju nalog. Ob koncu so povedali,

da jim je bila ura všeč, najverjetneje zato, ker niso imeli klasičnega pouka. Učenci so bili mnenja, da so izzivi srednje zahtevni in so se brez težav lotili reševanja ugank.

Med opazovanjem učencev pri reševanju ugank, smo ugotovili, da s samim reševanjem ugank niso imeli večjih problemov, občasno pa so vprašali za pomoč ali pa smo jih sami usmerili, ko smo videli, da se ne znajdejo. Opazili smo tudi, kateri so tisti učenci, ki berejo, saj so prej našli knjige oziroma so se tudi bolje znašli v knjižnici.

Največ težav so imeli z iskanjem namiga v Leksikonu, precej težav pa jim je povzročalo tudi iskanje knjig s pomočjo knjižnega kataloga COBISS. Iz tega lahko sklepamo, da se za iskanje knjig tega ne poslužujejo.

Izmed učencev, ki letos niso sodelovali v bralni znački, je le eden izrazil željo, da jo bo opravil. Glede na to, da večina ni pridobila motivacije za branje, lahko hipotezo, da bo vključevanje igre v bralne dejavnosti pozitivno vplivalo na odnos učencev do branja, ovržemo.

Učence smo vprašali, če je bilo sodelovanje nujno za reševanje ugank. Vsi so bili mnenja, da je sodelovanje prispevalo k uspešni rešitvi, vendar bi do nje lahko prišli tudi samostojno. S tem lahko potrdimo naslednjo hipotezo: Kombinacija igre in branja povečuje sodelovanje med učenci in krepi njihove socialne veščine.

Pri vprašanju, ali so med reševanjem ugank pridobili nova znanja, so bili učenci mnenja, da se niso nič kaj novega naučili. Vendar ob opazovanju poteka izvedbe lova smo ugotovili, da so se večkrat med seboj dopolnjevali ali pa smo jih usmerjali mi. To dokazuje, da niso imeli potrebnega znanja in so ga imeli možnost pridobiti. Če bi želeli analizirati, katera znanja so pridobili, bi morali sestaviti podrobnejši vprašalnik.



Slika 7: Reševanje nalog (lasten vir).

3.2.2 Družabna igra

Na delavnico izdelave in igranja družabne igre smo povabili 9 učencev. Delavnice se je udeležilo sedem učencev petega razreda. Od tega je bilo pet fantov in dve dekleti. Potekala je dve šolski uri v šolski knjižnici.

Otroci so dobili že vnaprej pripravljeno igralno ploščo. Na igralni plošči so bili različni znaki, ki so igralca usmerjala po igralni plošči. Najprej so učenci sestavili navodila za zanke na igralni plošči. Znaki so bili naslednji:



: Pojdi v smeri puščice.



: Ker nisi pravočasno vrnil knjige, pojdi tri polja nazaj.



: Vrzi kocko in se premakni v smeri puščice za tolikšno število pik.

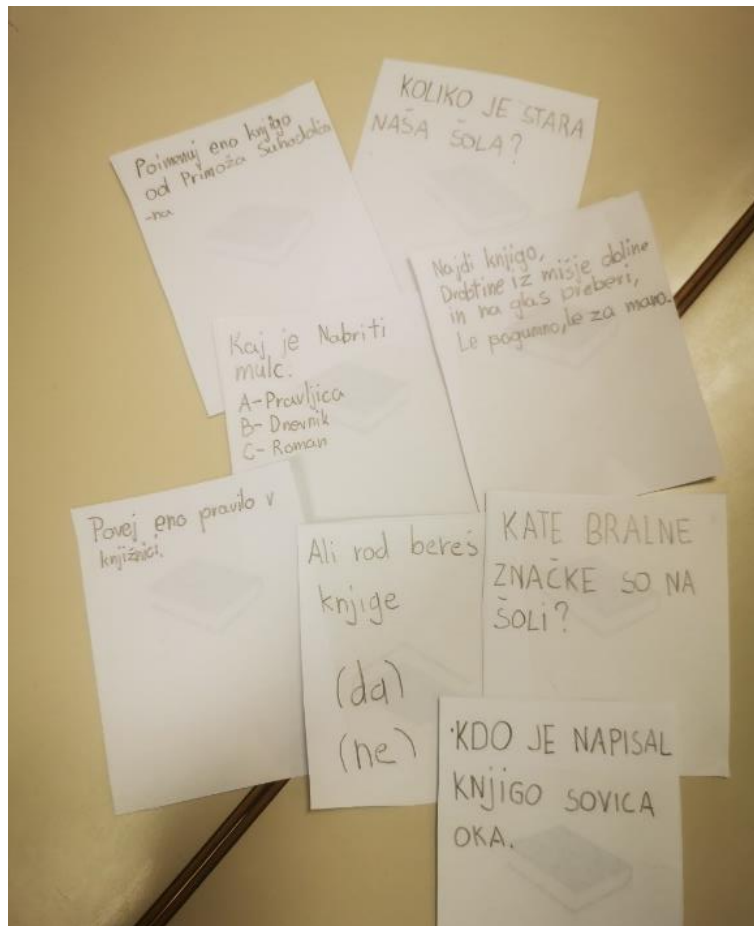


: Lepo si pozdravil knjižničarko, pojdi v smeri puščice.

S sestavljanjem navodil ni bilo večjih težav.

Na igralni plošči so bila polja s knjigami. Ob prihodu na to polje je moral igralec vzeti kartico in rešiti nalogo zapisano na njej. Naloga učencev je priprava kartic z nalogami oz. vprašanji. Naloge so morale biti vezane na knjižnico in branje. Ko so sestavljali vprašanja, so v knjižnici izbirali različne knjige, jih pregledovali in glede na vsebino oblikovali vprašanja. Učenci so bili razdeljeni v tri ekipe. Vsaka skupina je morala postaviti pet vprašanj in jih zapisati na kartico, ki je imela na hrbtni strani narisano knjigo.

Pri sestavljanju nalog, jih je usmerjala knjižničarka. Ko je bila igra pripravljena, so se v njej sami preizkusili in ugotovili, da so nekatera vprašanja nejasna ali pretežka.



Slika 8: Kartice z nalogami (lasten vir).



Slika 9: Preizkušanje družabne igre (lasten vir).

Analiza izvedbe družabne igre

Dekleti z zastavljanjem vprašanj in izbiranjem knjig nista imeli težav, fantje pa so imeli precejšnje težave, zato so potrebovali pomoč knjižničarke. Iz tega lahko sklepamo, da niso redni obiskovalci knjižnice in ne berejo veliko.

Učenci so dobili vprašalnik za ovrednotenje izvedbe delavnice. Vsi so se strinjali, da je bilo sodelovanje nujno, za uspešno opravljeno nalogo. S tem lahko potrdimo tretjo hipotezo. Čeprav je bila družabna igra ročno izdelana, jih to pri igri ni motilo. Med igranjem niso imeli večjih težav, so pa občasno povprašali za nasvet. Med igro so se vidno zabavali in po rezultatih vprašalnika bi večina otrok to igro priporočilo tudi drugim učencem. Kljub temu trije od sedmih učencev niso bili motivirani za branje, kar pomeni, da igra ni v celoti dosegla svojega namena.

4 ZAKLJUČEK

Raziskave kažejo, da je branje zelo pomembno za razvoj otrok v času obiskovanja osnovne šole.

Odločili smo se raziskati odnos osnovnošolcev do branja, zakaj bralna motivacija z leti upada in kako bi učence ponovno spodbudili k branju.

Z inovacijskim predlogom smo želeli učence sedmega in petega razreda spodbuditi k večji udeležbi bralne značke in jih spodbuditi k branju tiskanih knjig. To smo jim želeli približati preko igre.

Za pete razrede smo pripravili delavnico izdelave družabne igre na temo poznavanje knjig in knjižnega bontona. Za sedme razrede pa smo pripravili lov na zaklad.

Pri bralni dejavnosti za pete razrede so učenci potrebovali precej pomoči knjižničarke, kar potrjuje, da ne berejo veliko. Če so učenci želeli priti do cilja, so morali med seboj sodelovati, s čimer so krepili svoje kognitivne, socialne in čustvene veščine. Otroci se namreč skozi igro učijo brez pritiska, njihovo znanje pa je bolj trajno in poglobljeno.

Učenci sedmega razreda so bili vključeni v didaktično izvedbo učne ure v obliki lova na zaklad. V uro smo vključili knjige, ki so primerne za njihovo starost in jih obravnavajo pri urah slovenščine in eno strokovno, ki se uporablja pri uri naravoslovja.

Pred začetkom snovanja inovacijskega projekta, smo si zadali tri hipoteze.

Prvo hipotezo smo potrdili, ko smo anketirali učence 7. razreda in ugotovili da več kot polovica učencev ne bere pogosto. To odločitev je potrdila tudi knjižničarka, ki opaža, da učenci v višjih razredih berejo manj.

Ker smo ob analizi bralnih aktivnosti ugotovili, da učenci niso bistveno spremenili svojega odnosa do knjig, smo našo drugo hipotezo ovrgli.

Medtem izvajanjem teh dejavnosti smo opazili, da so učenci med seboj sodelovali, saj so s tem hitreje in lažje prišli do cilja. S tem smo potrdili našo zadnjo hipotezo.

V literaturi smo prebrali, da na stališče otrok do branja zelo vpliva odnos staršev do knjig in njihova spodbuda. Predlagamo, da bi starše že v pred šolskem obdobju ozaveščali o pomembnosti branja in nevarnosti družbenih medijev. Menimo, da bi se v okviru vrtčevskih dejavnosti, moralo starše vključevali v bralne aktivnosti.

V prihodnje bi bilo smiselno analizirati, ali so starši sploh bralci in če imajo doma bralno gradivo. Lahko bi osnovali socialno omrežje, ki bi spodbujalo branje in promoviralo knjige. V ta projekt bi lahko vključili vplivne osebe in vzornike učencev.

Knjižničarki smo predlagali, da bi lov na zaklad postal del bralne značke, npr. učenec ima možnost namesto ene prebrane knjige sodelovati v lovu na zaklad.

5 VIRI

Armič, K. (2021). *Virtualna soba pobega*. Zbornik prispevkov, 20 – 21.

<https://konferenca.sc-celje.si/wp-content/uploads/2022/06/ZBORNIK-2021.pdf>

Goong. (b. d.). *Treasure hunt v slovenščini*.

https://goong.com/sl/word/treasure_hunt_v_slovenščini/

Ketiš, L. (b. d.). *Lov na zaklad*. <https://vrtec-ostp.splet.arnes.si/files/2021/01/LOV-NA-ZAKLAD-1.pdf>

Likar, B. (2023). *Igrifikacija. Kaj to pomeni? Lukčeva domačija*.

<https://www.lukceva-domacija.si/igrifikacija-kaj-to-pomeni/>

Mauko, L. (b. d.). *Otroška igra – kako se razvija in zakaj je pomembna? Center Motus*.

<https://www.center-motus.si/otroska-igra-kako-se-razvija-in-zakaj-je-pomembna/>

Mrak Merhar, I., Umek, L., Jemec, J. in Repnik, P. (2013). *Didaktične igre in druge dinamične metode*. Ljubljana: Salve.

Pečjak, S., Bucik, N. (2004). *Bralna motivacija učencev v šoli. Psihološka obzorja*. http://psiholoska-obzorja.si/arhiv_clanki/2004_4/pecjak_bucik.pdf

Pečjak S. (1996). *Kako do boljšega branja: Tehnike in metode za izboljšanje bralne učinkovitosti*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport, Ljubljana.

Rutar Ilc, Z., Rogič Ožek, S. in Gramc, J. (2017). *Socialno in čustveno opismenjevanje za dobro vključenost*. V J. Grah (ur.), *Vključujoča šola: priročnik za učitelje in druge strokovne delavce* (4. zvezek, str. 9–12). Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Vidonja, T. (b. d.). *Bralna motivacija – kako naj ga prepričam, da bo bral? Center Motus*.

<https://www.center-motus.si/bralna-motivacija-kako-naj-ga-prepicam-da-bo-bral/>

Virk Rode, J. (1998). *Socialne igre v osnovni šoli* (str. 20–24). Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Žnidaršič, S. (b. d.). *Otrokova igra*.

https://www.oshjh-staritrg.si/files/2013/03/OTROKOVA_IGRA.pdf

6 PRILOGE

Priloga 1

INTERVJU S KNJIŽNIČARKO

Koliko let delate kot šolska knjižničarka?

Ali beležite število učencev, ki so uspešno zaključili program bralne značke v posameznih letih?

Če da, prosim, navedite podatke za zadnjih 10 let in opišite, kakšen je trend.

Priloga 2

Pozdravljeni,

sva Zarja in Katarina, učenki OŠ Mladika. Na vas se obračava s prošnjo za pomoč pri izpolnjevanju spletne ankete, ki jo izvajava v sklopu raziskovalne naloge z naslovom Igrifikacije v šolski knjižnici.

1. Ali meniš, da je igra pomembna?
2. Ali bi ti bilo všeč učenje skozi igro?
3. Kako pogosto obiskuješ šolsko knjižnico?
4. Ali rad/-a bereš?
5. Kakšne knjige najrajši bereš?
6. Imaš kakšen predlog, kako bi lahko na zabavnejši in hkrati učinkovit način preverjali domača branja ali bralno značko?
7. Ali imaš kakšno idejo, kaj bi te motiviralo k branju?
8. Ali poznaš sobe pobega?

Priloga 3

Ovrednoti izvedbo didaktične ure lova na zaklad.

	1	2	3	4	5
Kako ti je bila ura všeč?					
Kako zahtevni so bili izzivi?					
Koliko novega si se naučil?					
Ali si pridobil motivacijo za branje?					
Ali je bilo sodelovanje nujno za rešitev ugank?					

Ovrednoti izvedbo delavnice izdelava družabne igre.

	1	2	3	4	5
Kako ti je bila delavnica všeč?					
Koliko novega si se naučil?					
Ali si pridobil motivacijo za branje?					
Ali je bilo sodelovanje nujno za uspešno opravljeno nalogo?					
Ali bi učencem šole priporočil igranje namizne igre?					