



# V knjižnico s pametnim telefonom?

## Literarni lov na zaklad s pomočjo QR-kode

### *To the library with a smartphone? Literary treasure hunt using QR codes*

> Eva Traven

#### **Izvleček**

V preteklem šolskem letu je bila šolska knjižnica OŠ Predoslje Kranj temeljito prenovljena. V želji, da bi knjižnica zaživela kot osrednji kulturni prostor šole, pa tudi z namenom, da bi se učenci bolje znašli med gradivom in da bi jih dodatno motivirali za branje, smo jim v začetku leta pripravili literarni kviz s pomočjo pametnih telefonov in QR-kode. Cilj dejavnosti je bil razvijati različne spretnosti in sposobnosti pri učencih, npr. komunikacijske, informacijske in raziskovalne. Takšna dejavnost je usmerjena k enemu od ciljev učnega načrta za predmet slovenščina, to je razvijanje digitalne zmožnosti, ki se povezuje z razvijanjem sporazumevalne zmožnosti v slovenskem jeziku. Učenci so bili za kviz močno motivirani, izkazalo pa se je tudi, da so se ob njem naučili kar precej novega.

**Gljučne besede:** QR-koda, šolska knjižnica, pametni telefoni, skupinsko delo, literarni kviz

**UDK** 027.8:621.395.721.5:004.77

#### **Abstract**

In the past school year the library at Predoslje Primary School has been thoroughly renovated. Our desire was to make the library the central cultural facility in the school and to help the pupils navigate through the library as well as raise their reading motivation. For this reason we prepared a literary quiz using smartphones and QR codes. The goal of this activity was development of various skills and abilities of pupils, such as communication, information, research skills. Such activity is aimed at one of the curriculum goals in the course Slovenian language, namely development of digital competences which is related to the development of communication competences in the mother tongue. The pupils were highly motivated for the quiz and also acquired a lot of new skills and knowledge.

#### **Key words**

QR code, school libraries, smartphones, group work, literary quizzes

## **Uvod**

Generacije učencev, ki se že od mladih nog srečujejo z najrazličnejšo informacijsko-komunikacijsko tehnologijo (v nadaljevanju IKT), so zagotovo prav zaradi vsakodnevne izpostavljenosti digitalni tehnologiji drugačne; prav te tehnologije odločilno vplivajo tudi na njihovo osebnost in na odnos do učenja ter predvsem na izkoriščanje najrazličnejših poti do učenja. Vse to pa predstavlja velik izziv tudi za učitelja, ki naj bi učenčevo primarno motiviranost za uporabo digitalnih medijev izkoristil v prid učnemu procesu.

Didaktična priporočila posodobljenega učnega načrta za slovenščino so, da v osnovni šoli v vseh vzgojno-izobraževalnih (v nadaljevanju VIZ) obdobjih besedno sporazumevanje, na slušni ali vidni ravni, ves čas povezujemo tudi z nebesednim (likovnim, gibalnim, glasbenim, pozneje tudi z računalniškim opismenjevanjem). V drugem in tretjem VIZ-obdobju se pouk književnosti oziroma obravnavanje umetnostnih besedil ob povezovanju z glasbeno, likovno in plesno vzgojo povezuje z družbeno-humanistič-

nimi predmeti, samo v tretjem VIZ-obdobju tudi z izbirnimi predmeti (npr. z retoriko, šolskim novinarstvom ipd.). Na ravni vključevanja medpredmetnih vsebin je v učnem načrtu posebna pozornost namenjena razvijanju digitalne pismenosti učencev. Ti uporabljajo digitalne tehnologije pri razvijanju sporazumevalne zmožnosti in komunikaciji (dejavnem stiku) z literaturo, in sicer: pri sprejemanju, razčlenjevanju in tvorjenju neumetnostnih in umetnostnih besedil; kot podporo kritičnemu mišljenju, ustvarjalnosti in inovativnosti; za iskanje, zbiranje, izmenjavo in obdelavo podatkov ter njihovo sistematično rabo pri tvorjenju informacij. Za izdelavo, predstavitev in razumevanje kompleksnih informacij uporabljajo tudi primerno strojno in programsko opremo, samostojno uporabljajo primerne didaktične programe in internet kot vir podatkov in komunikacijsko orodje (povz. po Poznanovič Jezeršek, 2011, str. 108–109).

Med oblike pismenosti, ki naj bi jih razvijal posameznik v sodobni družbi in so nujni pogoj za kakovostno bivanje v skupnosti, poleg tradicionalnih oblik pismenosti (branje, pisanje idr.) sodijo tudi t. i. nove pismenosti, med njimi izpostavimo medijsko in digitalno pismenost. Nove pismenosti, tj. pismenosti, ki so povezane z rabo informacijsko-komunikacijskih tehnologij, v osnovni šoli sistematično poučujemo pri posebnem izbirnem predmetu, razvijamo pa tudi pri pouku vseh preostalih predmetov, tudi pri pouku slovenščine (povz. po Žveglič, 2008, str. 40).

Po priporočilih Evropskega parlamenta in Sveta o ključnih zmožnostih za vseživljenjsko učenje in izobraževanje iz leta 2006 se razvijanje digitalne zmožnosti povezuje z razvijanjem sporazumevalne zmožnosti v slovenskem jeziku, vključuje pa zavestno in kritično rabo informacijskih tehnologij pri opravljanju šolskih in zunajšolskih obveznosti. Podprta je z rabo temeljnih informacijskih spretnosti v okviru IKT, to je z rabo računalnika, da bi pridobili, ovrednotili, shranili, tvorili, oblikovali, predstavljali, izmenjevali informacije in komunicirali ter sodelovali na medmrežju. Digitalna pismenost vključuje varno in kritično uporabo IKT pri delu, v prostem času in pri sporazumevanju. Podpirajo jo osnovna znanja IKT: uporaba računalnikov za iskanje, ocenjevanje, shranjevanje, proizvodnjo, predstavitev in izmenjavo informacij ter za sporazumevanje in sodelovanje v skupnih omrežjih po internetu. (povz. po Priporočilo Evropskega parlamenta in Sveta z dne 18. decembra 2006 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje: 14–15)

Eden od splošnih ciljev knjižničnih informacijskih znanj v osnovni šoli je, da se učenci navajajo na knjižnično okolje in vzdušje knjižničnega prostora ter zavzemajo pozitiven odnos do knjižnice in njenega gradiva. Didaktična priporočila za tretje triletnje predvidevajo, da učenec spozna vlogo in pomen informacij v sodobni družbi. Pouk je usmerjen k razumevanju izbora iskalne strategije in poznavanju virov za splošno, specialno in tekoče informiranje. Ob koncu tretjega triletja učenec postane samostojen uporabnik knjižnice, njenega gradiva in informacijskih virov (Knjižnična informacijska znanja, 2005).

Cilj informacijskega opismenjevanja po Ifla/Unescovih smernicah za šolske knjižnice so učenci, ki so usposobljeni za samostojno učenje. Morajo se zavedati svojih informacijskih potreb in obvladati tehnološka orodja za dostop do informacij in za komuniciranje. Informacijsko pismeni učenci morajo biti fleksibilni, sposobni prilagajanja spremembam ter sposobni delovati samostojno in v skupinah. Pri izobraževanju uporabnikov v šolski knjižnici je treba upoštevati tri glavna učna področja: znanje o knjižnici; kaj je njen namen, katere storitve nudi, kako je organizirana in s katerimi viri razpolaga; spretnosti za iskanje in uporabo informacij in motivacijo za uporabo knjižnice v formalnem in neformalnem učnem procesu. Učne spretnosti, ki prispevajo k boljši informacijski pismenosti učencev, so učne spretnosti samousmerjanja, spretnosti sodelovanja, sposobnosti lociranja in pridobivanja, spretnosti izbiranja in

ocenjevanja, spretnosti komuniciranja in spoznavanja, spretnosti vrednotenja (Ifla/Unescove smernice za šolske knjižnice, 2003).

Delež učencev tretjega triletja v osnovni šoli, ki imajo in uporabljajo mobilni telefon, je že danes takšen, da lahko načrtujemo aktivnosti za uporabo le-teh pri pouku. Veliko osnovnošolcev ima tudi zmogljivejše naprave, t. i. pametne telefone – po definiciji Wikipedije je pametni telefon mobilni telefon, ki ponuja naprednejše računalniške sposobnosti in povezljivost kot sodobni osnovnofunkcijski telefoni. Pametni telefoni so znani tudi kot dlančniki, ki imajo vgrajen mobilni telefon. Pametni telefoni dopuščajo uporabniku, da sam naloži in zaganja zahtevnejše aplikacije. Pametne telefone lahko štejemo kot osebne žepne računalnike z dodanimi funkcijami mobilnega telefona, saj so ti telefoni navadni računalniki, le veliko manjši. Kljub temu je delež teh naprav (ne nazadnje niso prav poceni) še vseeno premajhen, da bi lahko vsak učenec v dejavnosti, ki jih zahteva, sodeloval individualno. Zato je bila dejavnost lova na zaklad zastavljena tako, da je bil za njeno izvedbo potreben le en pametni telefon z že prej naloženim programom za odčitavanje QR-kod na skupino učencev.

## QR-koda

QR-koda je v svoji osnovi preprosta dvodimenzionalna vrsta črtna koda kvadratne oblike, ki vsebuje informacije. Omogoča hitrejšo in natančnejšo zajemanje podatkov s tiskanih dokumentov, embalaže ipd. Oznaka QR je namreč kratica za besedno zvezo »Quick Response«, kar v slovenščini pomeni »Hiter odziv« (Računalniške novice, 2011). Kodo so primarno uporabljali v avtomobilski industriji, razvili so jo že leta 1994. V zadnjih letih pa ta vrsta kode prodira na vse konce sveta, opazimo jo lahko na vse več izdelkih, prospektih, reklamnem gradivu, katalogih, plakatih, majicah in spletnih straneh. Skoraj na vsakem koraku naletimo na to obliko informiranja, ki postaja tudi vedno bolj interaktivno, inovativno in domiselno, vsebuje pa lahko tudi logotipe, slike, barve itd.



Slika 1: QR-koda

Gre torej za zapis, ki ga je mogoče z ustrežno programsko in strojno opremo prevesti v drugo – nam razumljivo obliko. V primerjavi s črtno kodo, kjer gre za zapis v eni vrsti, ima QR-koda zapis v več vrstah, zaradi česar lahko vsebuje veliko več podatkov. Po navadi gre za zapis spletnega naslova, na katerem lahko preberemo več o predstavljeni zadevi (izdelku, storitvi itd.), ki ji je koda dodana. Lahko pa vsebuje tudi samo besedilo kot v zgornjem primeru.

Za branje QR-kode potrebujemo mobilni telefon ali tablični računalnik, ki je opremljen s fotoaparatom, ter ustrežno programsko opremo, ki je na svetovnem spletu dostopna brezplačno. Eden od popularnejših programov je Kaywa (<http://qrcode.kaywa.com/>), ki omogoča tako branje kod z mobilnimi napravami (kot mobilna aplikacija) kot tudi izdelavo (generiranje) raznovrstnih kod s pomočjo računalnika. Izdelava samih kod je preprosta. V za to namenjeno okence napišemo besedilo, ki ga želimo zajeti v kodi (to je lahko spletni naslov, povezava do posnetka na Youtube,

profil osebe na katerem od družabnih omrežij, vizitka s kontaktnimi podatki, celo predpripravljeno SMS-sporočilo, lahko pa tudi samo besedilo), ter izberemo ukaz, s katerim nam računalnik pretvori besedilo v obliko QR-kode. To nato shranimo na svoj računalnik kot slikovno datoteko ali neposredno natisnemo. Lahko jo dodajamo v dokumente, oblikujemo, povečamo ali pomanjšamo, natisnemo v barvah itd.



Slika 2: Eden od generatorjev QR-kode

## Priprava učencev na kviz

Kviz, ki bi povezoval učne cilje slovenščine, knjižnične vzgoje in uporabo sodobne tehnologije, sva si učiteljica slovenščine in knjižničarka zamislili kot zabaven lov na zaklad. Ena od prijetnejših posledic uporabe QR-kode je tudi prihranek s časom in papirjem, hkrati pa pomeni odlično motivacijo, saj se le redko pojavi priložnost, da lahko učenci pri pouku uporabljajo svoje priljubljene mobilne naprave, ne da bi bili za to kaznovani.

Lov na zaklad je bil načrtovan za izvedbo v 8. in 9. razredu, kjer je učencev manj, saj so zaradi fleksibilne diferenciacije razdeljeni v heterogene skupine po 15 učencev. Med poukom slovenščine smo z učenci prišli v knjižnico in se razdelili v tri skupine po 4–5 učencev. V dneh pred izvedbo dejavnosti sem učence prosila, naj v šolo prinesejo svoje mobilne telefone, da smo lahko skupaj naložili nanje potrebne aplikacije za branje QR-kod in jih tudi preizkusili. Tako je imela vsaka skupina na voljo en telefon, s katerim so si pomagali pri iskanju informacij po knjižnici. Ker imajo nekateri učenci na svojih telefonih onemogočen prenos podatkov, pa tudi zato, da jim (oz. njihovim staršem) ne bi povzročili dodatnih stroškov, v uporabljene kode nisva vključili spletnih povezav ali drugih večpredstavnostnih vsebin, ampak samo besedilo. Pred samo dejavnostjo smo se z učenci pogovorili tudi o nevarnostih, na katere opozarjajo strokovnjaki. Tudi pri uporabi QR-kode na nepredvidne uporabnike prežijo nekatere pasti in neprijetnosti. Ena takšnih nevarnosti so lahko spletne strani, ki kopirajo uporabnikove podatke, ocenjujejo pa tudi, da bo to v prihodnosti eden glavnih načinov vnosa virusov v mobilne telefone in tablične računalnike. Težava je v tem, da ne moremo vedeti, kakšna je vsebina QR-kode, dokler je ne prebere določen program in nam je ne prikaže v obliki, ki jo razumemo. Takrat pa je v bistvu že prepozno. Z obiskom napačnih spletnih strani smo lahko kaj hitro ob vse podatke, ki jih hranimo v pametnem telefonu (Meško, 2012).

## Potek kviza

Vsaka od skupin je po kratkih uvodnih navodilih prejela kviz, sestavljen iz desetih vprašanj. Na začetku vsake pole (vsaka skupina je imela svoj kviz in svojo »pot«, saj sva se želeli izogniti prepisovanju rezultatov in ubiranju »bližnjic« pri učencih) je bilo kratko navodilo in preizkusna koda: *Pred vami je malce drugačna naloga, s katero boste ponovili vaše znanje o književnosti, še malce bolje spoznali knjižnico in gradivo, ki se v njej nahaja, hkrati pa boste tudi preizkusili svoje zmožnosti logičnega razmišljanja in svojo elektronsko pismenost. Vsaka skupina ima na razpolago (vsaj) en pametni telefon, opremljen s čitalcem QR-kode. Kaj je QR-koda? Videti je takole:*




Slika 3: Testna QR-koda

Prvo vprašanje je eno skupino usmerilo h knjigi Ronja, razbojniška hči avtorice Astrid Lindgren, drugo skupino k Slavi vojvodine Kranjske Janeza Vajkarda Valvasorja, tretjo pa k slikanici Urška Andreja Rozmana Roze. V omenjenih knjigah so učenci našli navodila za reševanje prve naloge ter namige – seveda v oblikah QR-kode, v katerih knjigah oz. delih knjižnice se nahaja naslednje navodilo.

Eno od navodil (nalepljeno v slikanico Kozlovska sodba v Višnji Gori Josipa Jurčiča) se je na primer glasilo takole: »*Josip Jurčič je napisal humoresko Kozlovska sodba v \_\_\_\_\_ (dopolni naslov knjige). Opisuje, kako je Lukež Drnulja iz Višnje Gore slabo pazil na svojega kozla Lisca in ta si je zato silno zaželel požreti zelenjavo s tujega vrta. Višnjanski sodni zbor, se nikakor ni mogel zediniti, kakšno kazen bi naložili požrešnemu kozlu in njegovemu gospodarju. Končno je rešitev našel Flere Krivostegno. Poiščite omenjeno slikanico, v njej boste izvedeli, kaj vpisati v spodnje kvadratke.*«

1.

Baron Janez Vajkard Valvasor (1641-1693), ki se je rodil v Ljubljani, je poglobljeno raziskoval Cerknško jezero. Prav z znanstveno razpravo o njem je dosegel izjemno priznanje za svoje delo – leta 1687 je postal član Royal Society (Kraljevskega društva) v Londonu. S tem se je tudi uradno uvrstil v sam vrh evropskih izobražencev svojega časa. Cerknško jezero je popisal in predstavil v svoji knjigi



	23			26
--	----	--	--	----

		16	22			1	
--	--	----	----	--	--	---	--

		2		20			17
--	--	---	--	----	--	--	----

V omenjeni knjigi boste našli namig, kje se nahaja naslednja postaja lova na zaklad.

Slika 4: Del reševalne pole (vir slike: Wikipedija)



Slika 5: Navodilo



Slika 6: Navodilo



Slika 7: Navodilo

Podobna navodila so učenci našli v različnih delih slovenskega in tujega mladinskega leposlovja (*Pod milim nebom* Dese Muck, *Košarkar naj bo* Primoža Suhodolčana, *Pika Nogavička* Astrid Lindgren itd.) in leposlovja za odrasle (*Poezije* Franceta Prešerna, *Moje življenje* Ivana Cankarja, pesniška zbirka *Angeli* Toneta Pavčka itd.), pa tudi v različnih priručnikih (*Slovar slovenskega knjižnega jezika*, *Pravopis*), poljudno-znanstvenih in znanstvenih delih (*Album slovenskih pisateljev*, S. Hawking – *Jure in skrivnosti vesolja*), nekaj nalepk pa so našli tudi na drugih mestih po knjižnici – na primer na notranji strani omare z avdio- in videogradivom, pod omarico z deli za najmlajše itd.

Zadnja naloga je bila za vse tri skupine enaka. V kuverti pri zadnji postaji lova na zaklad so našli listke in navodilo, naj vsak izmed njih napiše tri naslove del s police z mladinsko literaturo, ki bi jih želel prebrati med počitnicami. Če so kviz pravilno reševali, so na koncu s pomočjo oštevilčenih kvadratkov dobili zaključno misel, vezano na knjige in branje.

## KNJIŽNI KVIZ

---

Prenesite oštevilčene črke in dobili boste zanimivo misel, ki prav gotovo drži.

N	A	J	B	O	L	J	Š	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---

K	N	J	I	G	A
---	---	---	---	---	---

J	E
---	---

N	A	J	B	O	L	J	Š	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---

D	R	U	Ž	B	A
---	---	---	---	---	---

Slika 7: Sklepna misel

Seveda je vsako skupino na koncu poti dejansko čakal tudi oprijemljivi »zaklad«, vsaka skupina je ne glede na uvrstitev prejela simbolično nagrado, vrečko sladkih presenečenj.

## Odziv učencev

Učenci so bili za dejavnost izrazito motivirani. Že ob začetnih navodilih, ko so izvedeli, da bodo pri kvizu lahko uporabljali mobilni telefon, so bili presenečeni in navdušeni. Pri nekaterih je prišel močno do izraza njihov tekmovalni duh, zato so zelo hiteli z reševanjem. Drugi so si vzeli več časa in uspeli celi skupini glasno prebrati pesem ali odlomek iz knjige oziroma iskano geslo iz Pravopisa ali Slovarja slovenskega knjižnega jezika. Vse naloge so reševali zelo zavzeto. Če določene knjižne police niso našli, so lahko za nasvet povprašali knjižničarko ali učiteljico. Ob koncu dejavnosti jih je zanimalo, čigava ideja je bila lov na zaklad s pomočjo telefonov in kdaj bomo izvedli še kaj podobnega. V mesecu dni po izvedbi dejavnosti si je več učencev izposodilo leposlovno delo, s katerim so se srečali pri kvizu, prav tako so bile določene knjižne police bolj obiskane kot prej oziroma smo zabeležili povečano izposojno. Referenčna zbirka ni bila več zbirka, namenjena le učiteljem in knjižničarki, ampak so segli po njej tudi učenci. Dva osmošolca sta si, denimo, izposodila mladinski roman *Blazno resno o šoli* Dese Muck, devetošolec slikanico *Urška* Andreja Rozmana Roze, devetošolka zbirko pesmi *Angeli* Toneta Pavčka. Na knjižni polici planinarstvo, ki v naši knjižnici zaradi postavitve ni najbolje obiskana, so si v enem mesecu učenci izposodili kar tri enote, med drugim tudi *Nanga Parbat* Hermana Buhla, ki smo jo uporabili v kvizu. Iz referenčne zbirke so si učenci osmega in devetih razredov za branje v čitalnici izposodili *Slavo Vojvodine Kranjske*, *Praznično leto Slovencev*, *Enciklopedijo Slovenije* in *SSKJ*.

## Sklep

Literarni lov na zaklad ni edina možnost uporabe QR-kod v knjižnici ali na šoli nasploh, saj le ta prinaša veliko stopnjo interaktivnosti, ki pravzaprav ne povzroča veliko stroškov. Morebitni stroški nastanejo kvečjemu pri ponudniku mobilnih storitev, če naše kode vključujejo URL-povezave. Te zahtevajo prenos podatkov s spletnih strani, lahko pa ustvarimo še bolj dinamične kode, ki avtomatsko pošljejo elektronsko pošto ali SMS na izbrani naslov, zajet v sami kodi.

Literarni kviz je pogosta dejavnost tako šolskih kot splošnih knjižnic. Ob redni mesečni (ali tedenski) literarni uganki bi lahko knjižničar uporabil tudi QR-kodo. Vanjo bi lahko zajel že samo uganko, lahko pa bi klasično uganko ali kviz nadgradil s QR-kodami, v katerih bi reševalci našli kak namig za reševanje, morda naslov knjige, v kateri bi nato našli odgovor itd.

Ena od možnosti za uporabo v knjižnici, pri kateri bi lahko z idejami sodeloval ves učiteljski kolektiv, pa tudi učenci sami, je usmerjanje bralcev do knjig s sorodno vsebino; knjižničar lahko, denimo, natisne QR-kodo z besedilom (npr. »Če ti je bila ta knjiga všeč, te bo morda zanimala tudi ...«) na nalepko in jo nalepi v knjigo oz. na platnico knjige. Z odčitavanjem kode bi nato bralec, ki bi si naslednji izposodil knjigo, dobil nove ideje, katera knjiga bi bila še zanimiva zanj. Če obstaja film, posnet po knjižni predlogi, pa ga lahko QR-koda opozori tudi na to.

Kode z usmerjevalnimi vprašanji lahko nalepimo tudi na notranje zavihke platnic obveznih knjig, ki jih imajo učenci za domače branje, vključili pa bi lahko tudi mnenja oz. misli, ki se ob branju določenih knjig pojavljajo učiteljem.

## Viri

50 interesting Ways and tips to use QR Codes to support learning. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani: [https://docs.google.com/presentation/view?id=dhn2vcv5\\_765hsdw5xcr&revision=\\_latest&start=0&theme=blank&authkey=COX05IsF&cwj=true](https://docs.google.com/presentation/view?id=dhn2vcv5_765hsdw5xcr&revision=_latest&start=0&theme=blank&authkey=COX05IsF&cwj=true).

- Harris, C. (2010). QR Codes in the Library: Use 2-D barcodes to offer the coolest services ever. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani: [http://www.libraryjournal.com/slj/articlesatechnology/88684664/qr\\_codes\\_in\\_the\\_library.html.csp](http://www.libraryjournal.com/slj/articlesatechnology/88684664/qr_codes_in_the_library.html.csp).
- IFLA/UNESCO-ve smernice za šolske knjižnice. (2003). *Šolska knjižnica*, 13 (3), str. 115–124.
- Meško, S. (2012). Kako in zakaj koda QR. *Moj mikro*, (4), str. 58–60.
- Miholič, T. (2012). Uporaba mobilnikov strogo prepovedana zaželjena. *Zbornik konference Sirikt*. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani: [http://prispevki.sirikt.si/datoteke/zbornik\\_sirikt2012.pdf](http://prispevki.sirikt.si/datoteke/zbornik_sirikt2012.pdf).
- QR koda. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani [http://sl.wikipedia.org/wiki/Koda\\_QR](http://sl.wikipedia.org/wiki/Koda_QR).
- Pametni telefon. Pridobljeno 10. 6. 2013. [http://sl.wikipedia.org/wiki/Pametni\\_telefon](http://sl.wikipedia.org/wiki/Pametni_telefon).
- Poznanovič, M. (2011). Učni načrt. Program osnovna šola. Slovenščina. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport, Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani: [http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni\\_UN/UN\\_slovenscina\\_OS.pdf](http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni_UN/UN_slovenscina_OS.pdf).
- Priporočilo Evropskega parlamenta in Sveta z dne 18. decembra 2006 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje*. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:sl:PDF>.
- Sušec, Z. (2005). Knjižnična informacijska znanja: program osnovnošolskega izobraževanja. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani: [http://www.mizks.gov.si/fileadmin/mizks.gov.si/pageuploads/podrocje/os/devetletka/program\\_drugo/Knjiznicna\\_inf\\_znanja.pdf](http://www.mizks.gov.si/fileadmin/mizks.gov.si/pageuploads/podrocje/os/devetletka/program_drugo/Knjiznicna_inf_znanja.pdf).
- Žnidaršič M. (2012). Do znanja s črno-belimi kvadrati – QR kode pri pouku nemščine in zgodovine. *Zbornik konference Sirikt*. Pridobljeno 5. 6. 2013 s spletne strani: [http://prispevki.sirikt.si/datoteke/zbornik\\_sirikt2012.pdf](http://prispevki.sirikt.si/datoteke/zbornik_sirikt2012.pdf).

---

> **Eva Traven**, univ. dipl. lit. komp. in prof. slovenščine, je zaposlena na OŠ Predoslje Kranj.  
Naslov: Predoslje 17 a, 4000 Kranj  
Naslov e-pošte: [eva.traven@guest.arnes.si](mailto:eva.traven@guest.arnes.si)