

MARIBORSKA KNJIŽNICA

**Biserka Bobnar**

**IGRIFIKACIJA V SPLOŠNI KNJIŽNICI KOT MOST DO RANLJIVIH  
SKUPIN UPORABNIKOV: EKSPERIMENTALNA PRAVLJIČNA URA  
Z ELEMENTI IGRIFIKACIJE**

Pisna naloga za bibliotekarski izpit

Maribor, 2026

## **Ključna dokumentacijska informacija**

Ime in PRIIMEK: Biserka Bobnar

Naslov pisne naloge: Igrifikacija v splošni knjižnici kot most do ranljivih skupin uporabnikov: eksperimentalna pravljíčna ura z elementi igrifikacije

Kraj: Maribor

Leto: 2026

Št. strani: 26

Št. slik: 6

Št. preglednic: 1

Št. prilog: 1

Št. strani prilog: 1

Št. referenc: 23

Strokovno usposabljanje za bibliotekarski izpit je potekalo v: Mariborski knjižnici

Mentor v času strokovnega usposabljanja: Aleš Žigart, Mariborska knjižnica

UDK: 37.091.64-056.26:027

Ključne besede: bibliopedagoška dejavnost, splošne knjižnice, ranljive skupine, igrifikacija, knjižnične storitve, Mariborska knjižnica

### **Izveček**

Namen naloge je raziskati in preveriti, ali je metoda igrifikacije primerna za obogatitev obstoječih bibliopedagoških dejavnosti Mariborske knjižnice. S tovrstno dejavnostjo želi knjižnica uresničiti cilj, ki je obogatitev besednega zaklada otrok priseljencev, spoznavanje slovenskega mladinskega literarnega kanona in lažja integracija v novo okolje. V raziskavi smo kot raziskovalno metodo uporabili polstrukturiran intervju, ki smo ga izvedli z vzgojiteljicami. Zaradi pomislekov vrtca glede pridobivanja dovoljenj staršev za izvedbo polstrukturiranih intervjujev z otroki, le teh žal nismo mogli izvesti. Zato smo razširili nabor vprašanj za vzgojiteljice in tako pridobili potrebne podatke. Rezultati raziskave so pokazali, da so tovrstne pravljíčne ure z elementi igrifikacije izjemno uspešne. Otroci bolj aktivno sodelujejo in si tudi boljše zapomnijo predane vsebine, dobili so pozitiven vtis o knjižnici. Nekateri starši otrok priseljencev so se z otroki po pravljíčni uri vpisali v knjižnico. Tako smo dosegli širši učinek. Vzgojiteljice so tovrstnemu sodelovanju izjemno naklonjene in bi si ga želele bolj pogosto. Omejitve vidimo v omejenem vzorcu za izvedbo bibliopedagoške dejavnosti, pravljíčno uro z elementi igrifikacije smo izvedli v le dveh vrtčevskih skupinah. Obenem je potencialna omejitev tudi pravilna zasnova igrificirane dejavnosti glede na ciljno skupino. Raziskava bo v pomoč Mariborski knjižnici pri razmišljanju o načrtovanju in vključevanju novih bibliopedagoških vsebin v enotah, kjer je zaznano povečanje vpisa otrok priseljencev. V novem Centru Rotovž bo treba programsko dopolniti bibliopedagoške dejavnosti in prav zaradi novih smernic v strateškem načrtu Mariborske knjižnice za obdobje 2026–2030 predstavlja tudi tovrstna pravljíčna ura z elementi igrifikacije enega od načinov doseganja ranljivih skupin uporabnikov.

## KAZALO VSEBINE

1 UVOD.....	1
2 METODA IGRIFIKACIJE IN NJENA UPORABA V KNJIŽNICAH.....	4
2.1 PREGLED RAZVOJA IGRIFIKACIJE.....	4
2.2 ELEMENTI IGRIFIKACIJE.....	6
2.3 RANLJIVE SKUPINE UPORABNIKOV IN VLOGE KNJIŽNICE.....	9
3 RAZISKAVA.....	10
3.1 OPREDELITEV RAZISKOVALNEGA PROBLEMA.....	10
3.2 ZASNOVA RAZISKAVE IN ZBIRANJE PODATKOV.....	12
3.3 METODOLOGIJA.....	12
3.4 UDELEŽENCI RAZISKAVE.....	13
3.5 PRIPRAVA IN POTEK PRAVLJIČNE URE.....	14
3.6 REZULTATI.....	18
4 RAZPRAVA Z ZAKLJUČKI.....	22
5 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA.....	25
PRILOGA.....	I
PRILOGA 1: VPRAŠANJA ZA POLSTRUKTURIRANI INTERVJU.....	I

## **KAZALO SLIK**

Slika 1: Nekateri elementi igrifikacije in motivacija (Vir: Igrifikacija: strokovna podlaga, 2023, str. 5).....	8
Slika 2: Vrtec Otona Župančiča Maribor, enota Oblakova (Vir: Vrtec Otona Župančiča Maribor, b.d.).....	11
Slika 3: Optično prebran dokument besedila in slike pesmice Sam (Vir: Grafenauer, 2010, str. 6).....	15
Slika 4: Optično prebran dokument besedila in slike pesmice Pedenjped (Vir: Grafenauer, 2010, str. 4).....	15
Slika 5: Plakati na omarah v pravljicni sobi v Pionirski knjižnici Nova vas.....	16
Slika 6: Kartonček z ilustriranimi predmeti .....	17

## **KAZALO PREGLEDNIC**

Preglednica 1: Narodnostna struktura prve in druge skupine otrok .....	14
--	----

## 1 UVOD

V pisni nalogi za bibliotekarski izpit se posvečamo temi, ki je v današnjem času znova oz. še vedno aktualna. Govorimo o priseljencih, asimilaciji, integraciji in v našem primeru o splošni knjižnici, ki predstavlja enega od prostorov, kjer naj bi se vsak počutil dobrodošlega, sprejetega in kjer lahko na izjemno veliko načinov pridobiva razna znanja, se opismenjuje in mu je na voljo tudi določena pomoč pri integraciji, kadar jo potrebuje. Združenje splošnih knjižnic je leta 2022 objavilo strateški dokument o razvoju slovenskih splošnih knjižnic, kjer najdemo zapis o poslanstvu splošnih knjižnic: »S ponudbo knjižničnega gradiva in kulturnih, izobraževalnih ter prostočasnih dejavnosti in prireditev slovenske splošne knjižnice vplivamo na kakovost življenja posameznika in družbe. Spodbujamo in omogočamo vseživljenjsko učenje, raziskovanje, ustvarjalnost, druženje in aktivno preživljanje prostega časa. Prispevamo k premoščanju razlik med prebivalci in krepimo kulturo dialoga ter sodelovanja v skupnosti. Z domoznansko dejavnostjo gradimo kulturno identiteto in pripadnost skupnosti.« (Strategija razvoja slovenskih splošnih knjižnic 2022–2027, 2022, str. 4)

Mariborska knjižnica je splošna knjižnica, ki jo trenutno (v letu 2026 se pričakuje odprtje novih enot) sestavljajo uprava z oddelki in službami, 21 knjižničnih enot in Potujoča knjižnica z bibliobusom in premičnimi zbirkami, ki delujejo v okoljih brez druge knjižnične ponudbe (v zavodih, domovih za starejše, bolnišnicah). Mariborska knjižnica je tudi osrednja območna knjižnica za območje vzhodne Štajerske in strokovno povezuje Knjižnico Josipa Vošnjaka Slovenska Bistrica ter Knjižnico Lenart v območno mrežo in opravlja posebne naloge za splošne knjižnice na svojem območju (Mariborska knjižnica, b. d.; Mariborska knjižnica, 2021, str. 3). Leta 2022 se je začela gradnja Centra Rotovž, dokončanje projekta je predvideno v drugi polovici leta 2026. V njem bodo domovali osrednja enota Mariborske knjižnice, mestni kino in Umetnostna galerija Maribor.

V letih 2023 in 2024 so v enoti Pionirska knjižnica Nova vas, ki je del mreže Mariborske knjižnice, začeli opazovati, da se vpisuje vedno več otrok, ki ne izvirajo iz slovenskega okolja, temveč gre za otroke priseljencev. Posledično so se nemalokrat pojavile težave pri komunikaciji s temi uporabniki, predvsem zaradi nepoznavanja jezika, občasno pa tudi zaradi drugačnih kulturnih nazorov. Veliko sodelujejo z okoliškimi vzgojnoizobraževalnimi ustanovami (v nadaljevanju VIZ) in med njihovimi obiski enote zaradi dogovorjenih bibliopedagoških

dejavnosti, ki jih za njih izvajajo, so skozi pogovor z vzgojiteljicami in spremljevalci zaznali stisko zaradi vedno večjega števila otrok iz drugih okolij (tako geografsko kot jezikovno), s katerimi težko komunicirajo bodisi zaradi jezikovnih ovir bodisi zaradi kulturnih razlik.

Ker je Pionirska knjižnica Nova vas enota, ki je v prvi vrsti namenjena mladim uporabnikom (od 0 do 15+ let), smo se spraševali, na kakšen način bi se tem mladim uporabnikom lahko približali in jim pomagali na različnih ravneh (integracija, opismenjevanje). Pri pregledu metod in praks v drugih primerljivih knjižnicah nas je posebej nagovorila metoda igrifikacije, s katero uspešno nagovarjajo mlade uporabnike v Splošni knjižnici Povilasa Višinskisa<sup>1</sup> v Šiauliaiju v Litvi. Zato smo se odločili metodo podrobneje raziskati, jo preizkusiti in jo vključiti v njihove bibliopedagoške dejavnosti.

Ker menimo in zaznavamo, da otroci priseljenci ob vstopu v vrtec v veliki večini ne poznajo in ne razumejo osnovnega nabora besed na ravni A1 skupnega evropskega jezikovnega okvirja (v nadaljevanju SEJO<sup>2</sup>) ter ne poznajo literarnih junakov slovenskega literarnega kanona (npr. Pedenjpeda, Muce Copatarice, Cicibana itn.), smo se odločili pripraviti pravljico ura z elementi igrifikacije.

K sodelovanju pri raziskavi smo povabili Vrtec Otona Župančiča Maribor, ki je trenutno (podatki so za leto 2025) tretji največji vrtec v Mariboru (Vrtec Otona Župančiča Maribor, b. d.). Obiskuje ga 535 otrok na treh različnih lokacijah, v treh organizacijskih enotah. Naše sodelovanje je potekalo z enoto Oblakova, kjer deluje sedemnajst oddelkov prvega in drugega starostnega obdobja<sup>3</sup>, poleg tega pa tudi dva izmenska oddelka.

Cilj naloge je torej bil raziskati in preveriti, ali je metoda igrifikacije primerna za obogatitev obstoječih bibliopedagoških dejavnosti Pionirske knjižnice Nova vas, v tem primeru pravljice

---

<sup>1</sup> Knjižnico so sodelavke Mariborske knjižnice obiskale oktobra leta 2023 v sklopu Erasmus+ projekta »Dungeons and Librarians: the Quest for Gamified Reading Promotion II« - izobraževanje na področju promocije branja z uporabo metode igrifikacije.

<sup>2</sup> Skupni evropski jezikovni okvir ali SEJO je dokument, ki ga je leta 2001 sprejel Svet Evrope. Jezikovno znanje opredeljuje na šestih naraščajočih ravneh, združenih v tri širše ravni (A1 in A2, B1 in B2, C1 in C2), glede na tri vrste jezikovne dejavnosti: sprejemanje (poslušanje in branje), tvorjenje (govorjenje in pisanje) in interakcijo (govorno in pisno) (Ferbežar idr., 2023).

<sup>3</sup> V prvo starostno obdobje sodijo otroci od prvega do tretjega leta starosti, v drugo starostno obdobje pa otroci od četrtega do šestega leta starosti.

ure z elementi igrifikacije za napovedane skupine in posledično uvrstitev takšne obogatene pravljíčne ure med njihove redne bibliopedagoške dejavnosti z namenom izboljšanja besednega zaklada otrok priseljencev, spoznavanja slovenskega mladinskega literarnega kanona in lažje integracije v novo okolje. Obenem pa smo si za cilj zadali tudi ozaveščanje tako obstoječih (vzgojiteljice, otroci ter njihovi starši) kot tudi potencialnih (v mislih imamo otroke priseljence kakor tudi njihove starše ali skrbnike) uporabnikov o pomenu knjižnice v lokalnem okolju.

Zastavili smo si nekaj raziskovalnih vprašanj, ki so nas vodila pri raziskovanju:

- a. Kakšne so potrebe vzgojiteljic iz bližnjih VIZ ustanov? Kakšne potrebe otrok zaznavajo, saj so one z njimi največ v stiku in najhitreje ter najbolje zaznavajo težave, ki se pojavljajo? Ali vidijo v knjižničarjih potencialno podporo in pomoč?
- b. Kako lahko knjižnica kot ustanova z inovativnimi pristopi pomagam pri bralni kulturi in bralni pismenosti otrok ter vključevanju v družbo?
- c. Ali lahko z izvedbo bibliopedagoške dejavnosti, obogatene z metodo igrifikacije, knjižnica vpliva na boljše sporazumevalne možnosti otrok priseljencev?

Iz tega smo izpeljali sledeče hipoteze:

- H1 – predvidevali smo, da vzgojiteljice potrebujejo podporo knjižnice pri pripravi izbranega gradiva in da v knjižničarjih vidijo pomoč in podporo.
- H2 – predvidevali smo, da lahko z inovativnimi pristopi, kot je recimo izvedba pravljíčnih ur, obogatenih z elementi igrifikacije, knjižnica iko pripomore k bralni kulturi in bralni pismenosti otrok ter njihovemu vključevanju v družbo.
- H3 – predvidevali smo, da bo tovrstna pravljíčna ura z elementi igrifikacije rezultirala v bogatenju osnovnega besedišča in na ta način olajšala sporazumevanje tako med otroki in vzgojiteljicami kakor tudi med samimi otroki.

V raziskavi je bila osnovna raziskovalna paradigma kvalitativna. Z vrtcem smo se dogovorili, da vodstvo vrtca izbere dve skupini, v katerih je vključenih največ otrok priseljencev. Opravili smo polstrukturirane intervjuje s štirimi vzgojiteljicami teh dveh skupin, ki so v vsakodnevnem stiku z otroki in jih tudi bolje poznajo, zaradi česar so lahko ponudile drugačen vpogled v uspešnost vključevanja metode igrifikacije v bibliopedagoško dejavnost. Starostno obdobje otrok v teh dveh skupinah je bilo od štiri do šest let. Polstrukturiran intervju smo izvedli v dveh delih. Prvi polstrukturiran intervju smo izvedli teden pred dejavnostjo, 16. septembra 2025.

Dejavnost smo izvedli 23. septembra 2025, drugi intervju pa smo izvedli teden po izvedeni dejavnosti, 30. septembra 2025. Oba skupinska intervjuja smo izvedli v združenem kabinetu vzgojiteljic v prostorih vrtca, vsak je trajal uro in pol. Źeleli smo intervjuvati tudi otroke, a zaradi pomislekov vodstva vrtca v zvezi s pridobivanjem dovoljenj staršev nato z njimi nismo izvedli pogovora in smo se morali zadovoljiti z odgovori vzgojiteljic. Z intervjuji otrok smo Źeleli pridobiti njihov neposredni odziv na samo pravljíčno uro z elementi igrifikacije, z namenom pridobiti informacije ciljnih uporabnikov storitve. Na podlagi rezultatov, dobljenih iz intervjujev z vzgojiteljicami, smo nato ocenili, ali bomo tovrstne pravljíčne ure z elementi igrifikacije vključili v nabor rednih bibliopedagoških dejavnosti knjižnice.

## **2 METODA IGRIFIKACIJE IN NJENA UPORABA V KNJIŹNICAH**

### **2.1 PREGLED RAZVOJA IGRIFIKACIJE**

Beseda igrifikacija v sebi nosi svoj temelj, osnova besede je namreč igra. Eden prvih raziskovalcev, ki se je ukvarjal z raziskavami na področju iger in igranja, je bil nizozemski zgodovinar in teoretik kulture Johan Huizinga. Leta 1938 je izdal delo z naslovom *Homo ludens*, kjer je opisal pomen igre predvsem v kulturnem razvoju človeka. Prepoznal in sistemiziral je nekaj osnovnih lastnosti vsake igre, te vzorce pa je prenesel v kulturni razvoj človeka (Brice, 2016a).

Na Huizingovo delo se je pri svojem raziskovanju igre in igranja oprl francoski sociolog Roger Caillois, ki je v svojem delu *Les jeux et les hommes* (1967) Huizingovo teorijo prevetрил in vzpostavil drugačno sistemizacijo oz. je na igro pogledal z drugimi očmi (Brice, 2016b).

Zgodovinski pregled razvoja igrifikacije najdemo tudi v članku avtorjev Sharma in Sharma (2023), ki prav tam navajata, da elemente igrifikacije najdemo že leta 1908 pri skavtih, ki so tega leta uvedli značke za nagrajevanje ob doseganju zastavljenih ciljev. Nato navedeta še nekaj zanimivih primerov, kjer so podjetja uporabila elemente igrifikacije, na primer podatek, da so leta 1981 letalske družbe začele uvajati programe zvestobe, v okviru katerih so stranke zbirale točke glede na dolžino letov in pogostost le teh. Avtorja zapišeta, da se je resnejše znanstveno raziskovanje pojma igrifikacija začelo v osemdesetih letih dvajsetega stoletja, ko so se začele vrstiti raziskave na temo uporabe elementov igrifikacije v različnih okoljih in kontekstih.

Pojem, kot ga poznamo danes, pa naj bi leta 2002 prvi uporabil Nick Pelling. Leta 2007 je podjetje Bunchball lansiralo proizvod, ki je veljal za prvo igrificirano platformo. Ta je vsebovala elemente iger, kot so točke in tabele zmagovalcev, ki so služile podjetjem za različne namene (Milovič, 2021). Agre idr. (2015, str. 75) v svojem članku med drugim zapišejo, da se v vojski že dolgo uporabljajo značke, čini. Voditelji Sovjetske zveze so npr. že v zgodnji sovjetski dobi uporabljali igralne elemente kot nadomestek za razne spodbude.

Najbolj pa se je uveljavila definicija, ki jo v svojem prispevku predlagajo Deterding idr. (2011, str. 10) in pravi, da je igrifikacija uporaba elementov igre v neigralnem kontekstu. V Sprotnem slovarju slovenskega jezika (2024) pri vnosu gesla igrifikacija najdemo sledeč opis: »Oblikovanje, prilagajanje česa tako, da za večjo privlačnost uporabniška izkušnja spominja na (video)igro.«

Danes se igrifikacija uporablja skoraj povsod, najpogosteje jo zaznavamo v marketingu, pri poslovanju, podjetništvu itn., svojo pot pa je našla tudi v izobraževanju. Z uporabo elementov igrifikacije je namreč učenje in poučevanje postalo veliko bolj dinamično in privlačno. Igrifikacijo pa so za svoje potrebe začele uporabljati tudi druge ustanove. Izjema niso niti knjižnice.

Kar nekaj prispevkov je nastalo na temo uporabe igrifikacije v različnih knjižnicah. Jug (2023) je v svojem prispevku predstavila rezultate raziskave, v kateri je raziskovala, v kakšni meri se predavatelji pri prenosu znanja na študente poslužujejo metode igrifikacije oz. ali jo sploh vključujejo. Zanimalo jo je, kakšen je njihov odnos do uporabe igrifikacije, kar je preverila z razgovori z nosilci predmetov na Oddelku za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani.

V prispevku avtorjev Downie in Proulx (2022) se lahko seznanimo s tem, da ameriške splošne knjižnice v želji po boljšem spodbujanju bralne pismenosti mladih nenehno preizprašujejo, vrednotijo, prilagajajo, posodablajo svoje programe/ponudbo in uvajajo nove načine za delo z mladimi. Avtorje je zanimalo, ali je tudi igrifikacija eden od teh trendov, zato so popisali aktivnosti za mlade, ki jih izvajajo knjižnice, in preverili, ali ti programi vsebujejo elemente igrifikacije. Cilj je bil knjižničarje in pedagoge izobraziti o igrifikaciji – kako je videti v praksi in kakšne so njene koristi.

Zanimiv je pogled avtorjev Urh in Jereb (2020), ki v svojem prispevku ob dobrih plateh uporabe metode igrifikacije opozorita tudi na to, da je treba dobro premisliti, na kak način v procesu izobraževanja metodo uporabiti, da bo imela karseda pozitivne učinke, in se obenem zavedati tudi tega, da igrifikacija ni čudežna metoda, ki ima le dobre plati, ampak lahko le kot orodje v poučenih rokah služi za doseganje pozitivnih ciljev.

## 2.2 ELEMENTI IGRIFIKACIJE

V otroštvu je igra primarni način učenja. Otroci se skozi igro učijo socialnih veščin, kot so izmenjava, sodelovanje in reševanje konfliktov, kakor tudi motoričnih veščin in zavedanja okolice. Poleg tega igra spodbuja domišljijo, ustvarjalnost in sposobnosti reševanja problemov. Otroci skozi igro raziskujejo različne vloge in situacije, kar jim pomaga pri razumevanju tako zunanjega sveta kot samega sebe (Glöckler idr., 1995, v Mihelač, 2024, str. 10). Otroci se prav ob prihodu v novo okolje in v nov jezik z njim najlažje spoznajo, če se okolje, v katerega prihajajo, tukaj mislimo predvsem vrtce, zaveda njihovih potreb ter morebitnih razlik in posebnosti. Skozi igro otroci najlažje navežejo stik z novimi obrazi, gre za mehkejši prehod v novo okolje in življenje v njem. Zato je metoda igrifikacije najprimernejša za usvajanje novih znanj. Skozi igro se otroci tudi najlažje učijo. Ker so v predbralnem obdobju, jih najlažje dosegamo s piktogrami in slikovnim gradivom. Kot bomo videli v nadaljevanju pri prikazu komponent igrifikacije, so elementi, kot so npr. avatarji, značke, lestvice ipd., vizualni in za otroke zlahka razumljivi. In prav po tej vizualni poti lažje dosežemo tudi cilj usvajanja jezika.

Oddelek za izobraževanje in študij Univerze v Mariboru (v nadaljevanju UM) je pripravil strokovno podlago za uporabo igrifikacije v izobraževalnem procesu. V tem dokumentu najdemo tako pojasnila pojmov, kakor tudi prikaze uporabe določenih orodij in elementov (Igrifikacija: strokovna podlaga, 2023). Po tem dokumentu (Igrifikacija: strokovna podlaga, 2023, str. 8–9) povzemamo tudi razdelitev, ki jo predstavljamo v nadaljevanju. Igrifikacija je sestavljena iz treh glavnih elementov. To so komponente, mehanike in dinamike, pri čemer komponente predstavljajo največjo skupino elementov in sodijo v osnovno raven igrifikacije. Pri mehanikah gre za procese, ki udeležence spodbujajo k doseganju ciljev, dinamike pa so najkompleksnejše in najpogostejše niso tako jasno vidne kot druga dva elementa.

Med KOMPONENTE igrifikacije spadajo naslednji elementi:

- dosežki (udeleženec doseže določen cilj),
- avatarji (vizualne predstavitve igralčeve podobe),
- značke (vizualne predstavitve skupka doseženih znanj),
- zbirke (nabor predmetov ali značk),
- lestvice (vizualni prikaz dosežkov udeležencev pri določeni aktivnosti),
- stopnje (vodeni koraki za napredovanje udeleženca po stopnjah, ki so različno zahtevne),
- virtualne dobrine (virtualna sredstva z določeno vrednostjo).

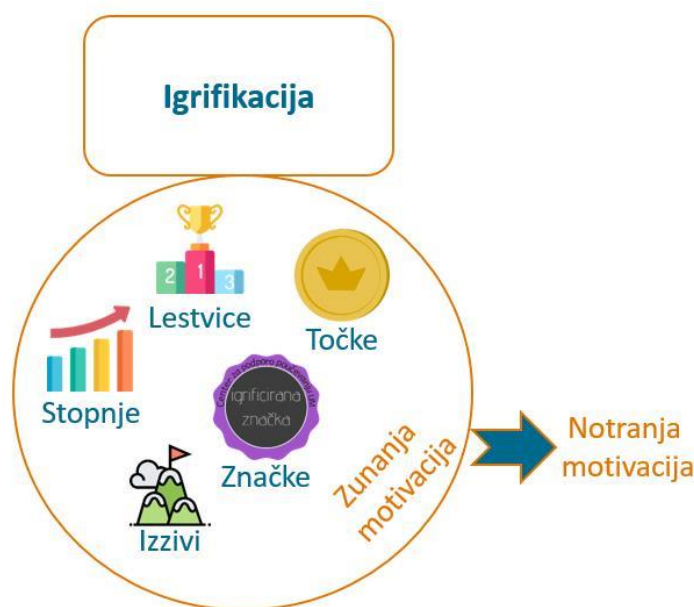
Elementi MEHANIKE so:

- izzivi (udeleženec ima pred sabo nekaj težje dosegljivih ciljev, ki jih mora doseči),
- povratne informacije (omogočajo, da udeleženec pridobi neposredno informacijo o svojem delu in navodila za nadaljnje delo),
- nagrade (udeleženec jih pridobi šele, ko doseže neki cilj),
- tekmovanje (spodbuja, da udeleženci tekmujejo med sabo in si prizadevajo za čim višje dosežke),
- sodelovanje (temelji na delu v skupini).

Elementov DINAMIKE igrifikacije je pet. To so:

- Omejitve, ki so ključna sestavina vsake igre. Priporočljivo je, da izvajalec, ki se odloči, da bo svojo učno enoto igrificiral, pozna omejitve udeležencev (npr. časovni roki).
- Čustva, ki jih je potrebno upoštevati, ko želimo, da udeleženci izkušnjo igrificirane učne enote dojemajo kot nekaj pozitivnega (npr. veselje ob uspehu).
- Pripovedi, ki morajo biti zasnovane tako, da predstavljajo vsebinsko zaokroženo zgodbo, ki poveča študentovo željo po učenju in vpetosti v učno enoto.
- Napredovanje, ki omogoča udeležencem doseči višji rezultat. Udeleženci naj imajo priložnost izboljšati svoje dosežke.
- Odnos, ki se vzpostavlja z ljudmi, ki so vpeti v učno okolje, je pomemben za doživljanje igrificirane enote.

Pri uporabi metode igrifikacije pa ni nujno, da uporabimo vse elemente. Upoštevati moramo namreč več dejavnikov, kot so starost udeležencev, njihove kognitivne sposobnosti, predznanja itn. Pomemben dejavnik doseganja ciljev je motivacija, ki je lahko zunanja ali notranja (Igrifikacija: strokovna podlaga, 2023, str. 5). Kadar govorimo o notranji motivaciji, to pomeni, da smo zagnani in imamo željo po opravljanju določene naloge zaradi naloge same, zunanja motivacija pa pomeni, da si želimo doseči cilj zaradi nagrade. Pri opravljanju nalog prihaja do prepleta obeh oblik motivacije, je pa pri učenju bolj zaželen notranja motivacija, povezana je namreč z zadovoljstvom ob samem opravljanju naloge ali učenju, je trajnejša, zunanja motivacija pa je bolj hipna, ker je vezana na vir zunanjega nadzora, kot je nagrada ali kazen (Igrifikacija: strokovna podlaga, 2023, str. 8–9).



Slika 1: Nekateri elementi igrifikacije in motivacija (Vir: Igrifikacija: strokovna podlaga, 2023, str. 5)

Igrifikacijo se pri poučevanju pogosto različno uporablja, mi pa jo bomo obravnavali kot metodo, kajti gre za »teoretično utemeljen ter raziskovalno in praktično preizkušen način dela oz. aktivnosti učencev in učiteljev v posameznih etapah učnega procesa, ki je usmerjen k uresničevanju učnih ciljev oz. materialnih, funkcionalnih in vzgojnih nalog pouka« (Kalin in Valenčič Zuljan, 2020, str. 13).

Vključevanje elementov igrifikacije v bibliopedagoške dejavnosti se nam zdi eden od načinov za doseganje cilja, ki je uspešno vključevanje otrok priseljencev v novo okolje in njihovo opismenjevanje v predbralnem obdobju.

### 2.3 RANLJIVE SKUPINE UPORABNIKOV IN VLOGE KNJIŽNICE

V prejšnjem poglavju smo pojasnili nekaj osnovnih značilnosti igrifikacije. Ne smemo pa prezreti, da je uspeh uporabe te metode odvisen tudi od ustrezne priprave gradiv, prostora ipd. glede na ciljno publiko, v našem primeru so to otroci priseljenci, ki predstavljajo eno od ranljivih skupin uporabnikov.

Med ranljive skupine uporabnikov glede na dokument *Strokovna priporočila in standardi za splošne knjižnice (2019)* štejemo prebivalce s posebnimi potrebami, priseljence, begunce, etnične skupine, brezposelne, slabše pismene, socialno-ekonomsko prikrajšane, brezdomce itn. (*Strokovna priporočila in standardi ...*, 2019). V naši raziskavi ranljivo skupino uporabnikov predstavljajo priseljenci in druge etnične skupine.

V Manifestu o splošnih knjižnicah 2022 (IFLA/UNESCO Manifest o splošnih knjižnicah, 2023, str. 1–3) piše, da morajo biti storitve splošne knjižnice uporabnikom na voljo po načelu enakega dostopa za vse, ne glede na starost, etnično pripadnost, spol, vero, narodnost, jezik, socialni položaj ali katero koli drugo značilnost. Prav tako piše, da morajo prilagojene storitve in gradiva zagotavljati uporabnikom, ki iz različnih razlogov ne morejo uporabljati rednih storitev in gradiv, na primer jezikovnim manjšinam, osebam z oviranostmi, pomanjkljivim digitalnim ali računalniškim znanjem, slabo pismenim osebam in ljudem v bolnišnicah ali zaporih. V Manifestu je navedeno, da so temeljnega pomena kakovost, upoštevanje lokalnih potreb in razmer ter odražanje jezikovne in kulturne raznolikosti skupnosti, gradivo mora odsevati sodobne trende in razvoj družbe; zbirke in storitve ne smejo biti podrejene ideološki, politični ali verski cenzuri v kakršnikoli obliki kot tudi ne ekonomskim pritiskom.

V Manifestu najdemo tudi del, ki govori o partnerstvih med knjižnicami in relevantnimi partnerji, kot so na primer posebne skupine uporabnikov, nevladne organizacije, šole, druge vzgojno izobraževalne ustanove, knjižničarska združenja, podjetja in drugi strokovnjaki – bodisi na lokalni, regionalni, nacionalni in mednarodni ravni (IFLA/UNESCO Manifest o splošnih knjižnicah, 2023, str. 4).

V Strokovnih priporočilih in standardih za splošne knjižnice (2019) so opredeljene tudi razne knjižnične vloge in največ poudarka na vključevanju ranljivih skupin uporabnikov najdemo pri

knjižnični vlogi Vključevanje v družbo (Strokovna priporočila in standardi ..., 2019, str. 47–49). Naša tema pa je skladna tudi s knjižnično vlogo Bralna kultura in bralna pismenost otrok (Strokovna priporočila in standardi ..., 2019, str. 34–37).

Pri pregledu Strateškega načrta Mariborske knjižnice za obdobje 2021–2025 smo našli skladnost s *Strateškim področjem 4: knjižnične storitve*, kjer v podskupini *Strateške usmeritve 2* najdemo točki *Podpora projektom za razvoj predbralne pismenosti, bralne kulture in bralne pismenosti uravnoreženo za vse skupine uporabnikov ter Knjižnica kot soustvarjalka kulturnega življenja v okolju* (Mariborska knjižnica, 2021, str. 16–18). *Strateško področje 7: Povezovanje z okoljem* je naslednje področje, kjer v podskupini *Strateška usmeritev 1: Upravljanje partnerstev in sodelovanje z deležniki v okolju* najdemo skladnosti z načrtano raziskavo (Mariborska knjižnica, 2021, str. 24).

Prav v času nastanka pisne naloge za bibliotekarski izpit je v Mariborski knjižnici potekala intenzivna priprava novega strateškega načrta za obdobje 2026–2030. Tudi v prihodnjem obdobju bo Mariborska knjižnica zasledovala različne cilje, kot je na primer cilj, ki ga najdemo v Prvem strateškem področju: Knjižnična mreža. Govori o tem, da želimo razvijati knjižnice kot kulturna in socialna središča, prilagojena potrebam lokalnega okolja. Pri drugem strateškem področju, ki govori o knjižničnih storitvah, najdemo zapisano: »Razvijali bomo storitve, ki prebivalce nagovarjajo, vključujejo, jih opolnomočijo in jim omogočajo, da se v knjižnici počutijo domače. Redno bomo evalvirali in posodabljali naše programe, prilagajali ponudbo potrebam uporabnikov in jih aktivno vključevali v razvoj storitev. Posebno pozornost bomo namenili ranljivim skupinam, kot so priseljenci, mladostniki in otroci s posebnimi potrebami, zanje pa razvijali prilagojene programe za enakovredno vključevanje v skupnost.« (Mariborska knjižnica, 2025, str. 14–18)

### **3 RAZISKAVA**

#### **3.1 OPREDELITEV RAZISKOVALNEGA PROBLEMA**

Pri naši raziskavi nas je predvsem zanimalo, na kak način lahko knjižnica pripomore k boljši integraciji otrok priseljencev, zlasti pri težavah v komunikaciji zaradi nepoznavanja jezika, ter kako se lahko kot ustanova približa mladim uporabnikom in jim pomaga na različnih ravneh.

Evalviramo torej zaznane učinke in izvedljivost, sprejemljivost dejavnosti v praksi z vidika vzgojiteljic. Obenem pa smo želeli vzpostaviti dodatno sodelovanje z Vrtcem Otona Župančiča, kajti prav v ta vrtec je vpisanih največ otrok priseljencev iz njihovega neposrednega okolja (blokovo naselje).

Prav tako smo s pravljico ura z elementi igrifikacije pri otrocih želeli doseči večjo motivacijo za učenje in pomnjenje ciljnih besed, zbuditi dodaten interes za slovensko mladinsko leposlovje. Želeli smo jih spodbuditi k pogostejšemu obiskovanju knjižnice tudi v spremstvu staršev ali skrbnikov, pri čemer bi knjižnico na podlagi dobre izkušnje ob obisku v sklopu vrtca posvojili kot prostor, kjer so dobrodošli in se dobro počutijo. Uspešnost pravljice ure z elementi igrifikacije smo merili prav z doseganjem omenjenih ciljev.



Slika 2: Vrtec Otona Župančiča Maribor, enota Oblakova (Vir: Vrtec Otona Župančiča Maribor, b. d.)

Izhajali smo iz dosedanjih ugotovitev raziskovalcev, ki so preučevali igrifikacijo in smo jih predstavili v teoretičnem delu. Igrifikacija ima namreč zelo pozitivne učinke pri učenju, kajti spodbuja motivacijo, sodelovanje, zavzetost, lahko privede do hitrejšega učenja itn.

Poudariti je treba, da je pri igrificirani dejavnosti le to treba dobro zastaviti, kajti nepoznavanje ciljne publike, v našem primeru predšolskih otrok, lahko celotno dejavnost izniči oz. nima zelenega učinka.

### 3.2 ZASNOVA RAZISKAVE IN ZBIRANJE PODATKOV

Raziskavo smo zastavili tako, da smo se povezali z ravnateljico Vrtca Otona Źupančiča Maribor in ji predstavili opažanja o vse večjem vpisu otrok priseljencev v Pionirsko knjižnico Nova vas ter jo prosili za njena opažanja na to temo. Našim zaznavam je pritrčila, kajti tudi pri vpisu v vrtec je zaznati povečan vpis otrok priseljencev. Predstavili smo ji zamisel o pravljíčni uri z elementi igrifikacije, ki bi jo v omenjeni knjižnici izvedli kot dodatno bibliopedagoško dejavnost v dveh skupinah drugega starostnega obdobja (otroci v starostnem obdobju 4–6 let), v katerih je po njeni presoji potreba po tovrstnem vključevanju knjižnice v danem trenutku (pravljíčni uri smo izvedli v začetku septembra 2025) najbolj potrebna (glede na število otrok priseljencev v posamezni skupini).

Z dodatnim obiskom knjižnice zaradi pravljíčne ure z elementi igrifikacije se je ravnateljica strinjala, kajti vrtec je v neposredni bližini enote Pionirska knjižnica Nova vas. Del njihovih dejavnosti je tudi priprava dopoldanskih pravljíčnih ur za vrtčevske otroke v knjižnici, vsaka skupina vrtca jih namreč obiše dvakrat letno. Otrokom je prostor torej povečini znan. Težava se pojavi pri otrocih priseljencih, ki jim je knjižnični prostor treba še približati.

### 3.3 METODOLOGIJA

Določili smo način zbiranja informacij, odločili smo se za izvedbo skupinskih polstrukturiranih intervjujev z vzgojiteljicami v izbranih skupinah. Polstrukturiran intervju je pogosta oblika intervjuja, njegova bistvena značilnost je ta, da ima raziskovalec vnaprej pripravljena vprašanja, a so ta pogosto okvirna in raziskovalcu nudijo orientacijo pri sami izvedbi intervjuja. Je tudi veliko bolj dialoško usmerjen, kajti med intervjuvancem in raziskovalcem se preko dialoga vzpostavi določen odnos, pri katerem lahko izpraševalec pridobi poglobljen vpogled v stališča in poglede intervjuvanca, prav tako pa raziskovalec bolj prožno usmerja pogovor in lahko postavlja tudi podvprašanja za razjasnitev vrzeli (Banjac, 2020, str. 76–77). Odgovore smo sproti beležili v zvezek, saj se intervjuvanke ob misli, da bi njihove odgovore posneli, niso počutile lagodno. Alinejski zapisi odgovorov, ki so nastali med intervjujem, hrani avtorica raziskave.

Želeli smo izvesti tudi polstrukturirane intervjuje z otroki v fokusnih skupinah, a se je vodstvo vrtca po premisleku odločilo, da bi zbiranje dovoljenj za tovrstno raziskovanje lahko predstavljalo težavo in privolitve za ta del raziskave nismo pridobili. Zadovoljiti smo se morali s polstrukturiranimi intervjuji z vzgojiteljicami, ki pa smo jih za potrebe naše raziskave posledično nekoliko razširili. Prvi polstrukturiran intervju smo izvedli pred izvedbo same pravljíčne ure, drugi del intervjuja pa teden po izvedeni pravljíčni uri. Na ta način smo želeli preveriti tudi učinek pravljíčne ure z elementi igrifikacije na otroke.

V našem primeru se je izkazalo, da je tovrstna oblika intervjuja ustrezala intervjuvancem, kajti vzpostavil se je izjemno pristen in sproščen odnos, kjer smo dobili veliko več informacij, kot bi jih v primeru izvedbe klasičnega intervjuja.

Postopek analize intervjujev je potekal tako, da smo odgovore iz intervjujev kodirali, pri čemer smo določili kodirne enote, ki smo jim nato določili kode. V našem primeru so bile kode npr. izzivi, spremembe, metode itn. in so se navezovale na kodirne enote, ki so bile odgovori vzgojiteljic na posamezna vprašanja s sprotnimi dodanimi podvprašanji. Nato smo kode zbrali v kategorije. S tovrstno analizo smo nato prišli do odgovorov, ki so nas vodili k potrjevanju hipotez.

### 3.4 UDELEŽENCI RAZISKAVE

Udeleženci raziskave so bili otroci dveh skupin Vrtca Otona Župančiča Maribor in njihove vzgojiteljice. Pri uvodnih dogovorih za sodelovanje z vrtcem smo ravnateljici predstavili zasnovano raziskavo in naše potrebe. Želeli smo vključiti skupine, v katerih je največ otrok priseljencev; skupine, ki sodijo v drugo starostno obdobje (torej starost otrok 4–6 let) in po možnosti skupine, ki zajemajo otroke iz najrazličnejših držav. Izbor skupin je bil nato povsem na strani ravnateljice vrtca, ki je na podlagi strukture skupin v vrtcu izbrala dve skupini ter se z vzgojiteljicami dogovorila za sodelovanje. Nato nas je povezala z vzgojiteljicami in nam v celoti prepustila komunikacijo v zvezi z organizacijo samih pravljíčnih ur z elementi igrifikacije in vzajemnih obiskov. V raziskavi so bile udeležene vzgojiteljice in otroci dveh skupin. Starostno obdobje otrok je bilo štiri do šest let. Obe skupini sta šteli po osemnajst otrok. Narodnostna struktura otrok je razvidna iz Preglednice 1.

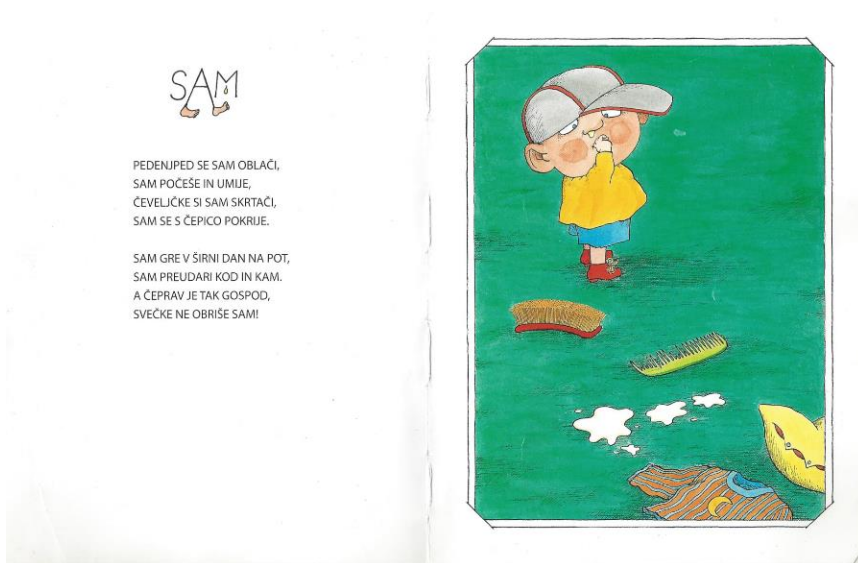
Preglednica 1: Narodnostna struktura prve in druge skupine otrok

Narodnost	Število otrok v prvi skupini	Število otrok v drugi skupini
Slovenci	9	10
Albanci	2	2
Bošnjaki	6	3
Makedonci	1	
Ukrajinci		2
Brazilci		1

Vzgojiteljica v prvi skupini je v Vrtcu Otona Župančiča Maribor zaposlena šestnajst let, prav tako njena pomočnica. Vzgojiteljica v drugi skupini pa je v tem vrtcu zaposlena trinajst let, njena pomočnica pa devet let. Vse štiri imajo veliko izkušenj, še posebej vzgojiteljici, kajti v preteklih nekaj letih sta bili prav onidve tisti, ki jima je vodstvo zaupalo skupine z največ otroki priseljenci. Prav tako vzgojiteljice veliko truda vlagajo v povezovanje s starši teh otrok in s pomočjo sodobne tehnologije nekako skušajo komunicirati z njimi.

### 3.5 PRIPRAVA IN POTEK PRAVLJIČNE URE

Pravljíčno uro smo si zamislili tako, da otrokom predstavimo junaka Pedenjpeda iz istoimenske zbirke pesmi Nika Grafenauerja. Za ta lik smo se odločili, ker v pesmicah o Pedenjpedu nastopa literarni junak Pedenjped, s katerim se otroci lahko hitro poistovetijo. Gre namreč za junaka, ki je vrtčevski otrok, počne stvari, kot jih počnejo tudi otroci udeleženci pravljíčne ure, je navihan in – predvsem za naše raziskovalne potrebe – ponuja izjemno bogato besedišče, ki se navezuje na osnovna opravila, s katerimi se otroci v vrtcu srečujejo vsak dan. V ta namen smo iz omenjene zbirke pesmic izbrali pesmici Pedenjped (kot je razvidno s Slike 3) in Sam (kot je razvidno s Slike 4) (na pravljíčni uri smo deklamirali tudi druge pesmice iz omenjene zbirke).



Slika 3: Optično prebran dokument besedila in slike pesmice Sam (Vir: Grafenauer, 2010, str. 6)



Slika 4: Optično prebran dokument besedila in slike pesmice Pedenjped (Vir: Grafenauer, 2010, str. 4)

Otroke smo namreč želeli naučiti sledeče besede: hlače, majica, čevlji, kruh, umiti, glava/glavnik, uho, nos, prijatelj. S tem namenom smo na police knjižnice med knjige skrili hlače, čevljičke, majice in glavnik. V Pravljični sobi<sup>4</sup> (delno je prikazana na Sliki 5), kjer smo nato izvedli pravljico uro, smo na omare nalepili plakate s podobami Pedenjpeda in si ob hlače,

<sup>4</sup> Prostor v prvem nadstropju Pionirske knjižnice Nova vas, kjer se odvijajo pravljice ure in ustvarjalne delavnice.

majico, čevlje itn. nalepili listke s prevodi izbranih besed v albanščino, bosanščino, ukrajinsščino, makedonščino.



Slika 5: Plakati na omarah v pravljicni sobi v Pionirski knjižnici Nova vas

Z otroki smo se pogovarjali o tem, kakšen je Pedenjped. Nagovorili smo jih, da naj Pedenjpeda pozorno opazujejo in poskušajo opisati njegov fizični izgled. Pri tem smo si izdatno pomagali z izrazitimi kretnjami in večkratnim ponavljanjem določenih besed, prav tako pa smo določene besede povedali v otrokom priseljencem znanih jezikih. V teh trenutkih so bili presenečeni otroci, ki so govorci slovenskega jezika, kajti bili so postavljeni v položaj, kjer oni niso razumeli jezika. Nato smo jim večkrat deklamirali zgoraj našteje pesmice in jih povabili, da ponavljajo za nami. Ko je kateremu od otrok uspelo pravilno povedati, kaj ima npr. Pedenjped oblečeno, ali pa na poziv pokazati npr. hlače ali majico, smo ga nagradili s ploskanjem. Ko smo končali z obravnavo pesmic iz zbirke Pedenjped, smo jim povedali, da potrebujemo njihovo pomoč. Prosili smo jih, da nam pomagajo poiskati Pedenjpedova oblačila, ki jih je navihani Pedenjped skril med knjige. Da bi jih lažje našli, smo oblačila narisali na listke in vsak otrok je prejel svoj listek (kot je razvidno s Slike 6). Ker pa je knjižnica velika, smo otroke razdelili v tri skupine. Vzgojiteljici sta prevzeli vsaka svojo skupino, pravljíčarka pa je prevzela tretjo skupino. Nato smo skupaj iskali oblačila (vsak v svojem delu knjižnice) in ko smo jih našli, smo se zbrali na

dogovorjenem mestu in preverili, ali smo našli vse. Pri tem smo vsa oblačila še enkrat poimenovali in se prepričali, da so otroci besede usvojili. Otrokom smo na kartončke odtisnili šampiljko, ki je veljala kot potrdilo, da so oblačila našli. Nato so lahko oblačila na kartončkih še poljubno pobarvali. Otroci in vzgojiteljici so se ves čas »lova na zaklad« imenitno zabavali in se obenem učili.



Slika 6: Kartonček z ilustriranimi predmeti

Pri pripravi pravljice ure z elementi igrifikacije smo upoštevali določene elemente iz vseh treh glavnih elementov, torej iz komponent, mehanik in dinamike. Pri komponentah smo vključili dosežke in t. i. značke, v našem primeru je bil to listek, na katerem smo s šampiljko označili vsak najden predmet, torej smo beležili dosežke. Pri elementu mehanike lahko poudarimo tri elemente, ki smo jih vključili; to so izzivi, tekmovanje in sodelovanje. Otroci, razdeljeni v skupine, so znotraj skupine morali sodelovati, a so obenem tekmovali z drugimi skupinami. Izziv je bil poiskati vsa Pedenjpedova oblačila, skrita v knjižnici. Pri najkompleksnejšem elementu igrifikacije pa izpostavimo čustva, odnos in omejitve. Otroci so se s Pedenjpedom namreč poistovetili, vzpostavili so odnos do besedila in nenazadnje zaradi same igrificirane dejavnosti pozitiven odnos do knjižnice. Omejitve pri dejavnosti so bile časovne, v določenem časovnem okvirju smo morali poiskati predmete, širši časovni okvir pa je predstavljal sam obisk pravljice ure v knjižnici, kajti celotna dejavnost je omejena na približno petinštirideset minut.

Po enem tednu smo otroke in vzgojiteljice obiskali v njihovih skupinah v vrtcu in preverili, v kakšnem obsegu so si besede zapomnili. To smo napravili tako, da smo s seboj prinesli knjigo in nekaj »Pedenjpedovih« predmetov (majice, hlače, glavnik, čeveljčke). Otroke smo nato vprašali, ali je bil Pedenjped pri njih na zajtrku, kajti v garderobi smo našli njegove stvari. Pri tem smo vsak predmet posebej dvignili in nanj pokazali, otroci pa so ga poimenovali, pri čemer smo bili pozorni na otroke priseljence in njihovo sodelovanje. Nato smo znova deklamirali dve Pedenjpedovi pesmici in se poslovili.

### 3.6 REZULTATI

Opravili smo dva polstrukturirana intervjuja z vzgojiteljicami. Odgovore smo vsebinsko analizirali. Po opravljenem prvem polstrukturiranem intervjuju lahko povzamemo sledeče izsledke. Vzgojiteljice so v prvem delu intervjuja na vprašanje, ali v zadnjih petih letih opažajo kakšne spremembe v strukturi skupin (in kakšne so te spremembe), odgovorile, da opažajo, da je vedno več priseljenih otrok v skupinah in da je zaradi težav pri komuniciranju oteženo pedagoško delo oziroma se ga izvaja v manjšem obsegu kot pred leti, kajti ranljive skupine zahtevajo več vloženih naporov za doseg ciljev, ki bi jih v skupinah, ki so manj obremenjene z vidika jezikovne strukture (otroci priseljenci, ki še ne govorijo slovenskega jezika), dosegli hitreje in z uporabo drugačnih sredstev in metod.

Na vprašanje, kaj jim v skupinah predstavlja največji izziv, so vzgojiteljice odgovorile, da je eden večjih izzivov velik obseg otrok, ki ne razumejo jezika, zaradi česar se včasih počutijo kot varuške in ne več kot vzgojiteljice (*Vzgojiteljica 2: »Ne razume me, kako naj izvajam vzgojno-izobraževalno delo, če pa se sploh ne razumemo. Ne razume me, kaj od njega želim. Potem pa je še na primer navajen, da mu mama streže in ustreže pri vsem, da mora ubogati samo očeta, ker je v njihovi kulturi pač tako, da je moški tisti, ki reče, kako bo, potem pa v vrtcu sploh ne upošteva navodil vzgojiteljic.«*). Pri tem so poudarile, da takšno počutje ni samo zaradi jezikovne strukture skupin, ampak razlog tiči tudi v tem, da imajo otroci vedno manj koncentracije, da je njihova pozornost izjemno omejena in da je v želji uspešno izpeljati vzgojno-izobraževalni proces treba ubirati drugačne pristope kot še pred nekaj leti (*Vzgojiteljica 1: »Otroci so danes veliko časa na telefonih in če ni vse pisano in glasno, jih zelo težko pritegneš, zato se trudimo, da so vse naše aktivnosti zelo dinamične, ampak morajo se pa*

*naučit tudi poslušat in da se cel svet ne vrti samo okoli njih, ampak da so del skupine in da je treba sodelovati in se prilagajati.«).*

Na vprašanje, kako se z izzivi spopadajo, so odgovorile, da venomer iščejo nove pristope in metode, da bi otroke nekako pritegnile k dejavnosti (*Vzgojiteljica 1: »Me poskušamo otroke pritegniti na zelo različne načine. Uporabljamo veliko didaktičnih pripomočkov.«*). Nakar smo jih vprašali, ali poznajo metodo igrifikacije in ali jo pri svojem delu uporabljajo. Dve vzgojiteljici sta rekli, da sta za metodo slišali, a je ne poznata dovolj dobro, dve pa zanj še nista slišali. Ko smo jim metodo predstavili, so vzgojiteljice ugotovile, da nekatere elemente že uporabljajo, a ne načrtovano. Izvajajo namreč program Palček Bralček, kjer otroke za obnovo vsebin knjig nagradijo z nalepkami (*Vzgojiteljica 3: »Saj mi podobno delamo, ko uporabljamo sezname za Palčka Bralčka in potem otroci dobijo nalepko, če so pripovedovali.«*).

Vzgojiteljice smo vprašali, ali v svoje delo vključujejo mladinsko leposlovje in v kakšnem obsegu. Prav tako nas je zanimalo, ali vključujejo predvsem slovenske avtorje ali tuje. Odgovorile so, da v svoje delo dnevno vključujejo leposlovje, predvsem pesmice, uganke in seveda pravljice (*Vzgojiteljica 1: »Me vsakodnevno uporabljamo leposlovje. Otrokom pred počitkom beremo pravljice, pa uganke in pesmice tudi. Še posebej je otrokom zanimivo, če so pesmice smešne in navihane. V Cicibanu, in še kje, je veliko dobrih besedil«*). Dajejo poseben poudarek temu, da poiščejo slovenske avtorje in avtorice, uporabljajo tudi otroški reviji Ciciban in Cicido, kjer so na enem mestu zbrane zelo raznolike vsebine. Ne morejo pa potrditi, da bi otrokom namensko predstavljale avtorje slovenskega kanona. Gradivo uporabljajo predvsem v smislu doseganja zadanih ciljev pri svojem vzgojno-izobraževalnem delu.

Pri vprašanju, ali vidijo, da bi jim knjižnica lahko bila v pomoč, so izpostavile prednost bližine knjižnice in bogate izbire gradiva, prav tako so pohvalile strokovnost zaposlenih v enoti Pionirska knjižnica Nova vas, moti jih pa predvsem to, da si morajo gradivo izposojati na osebne članske izkaznice, kajti vrtčevske članske izkaznice nimajo (na to možnost smo zaposleni v knjižnici vodstvo vrta opozorili). Če bi tovrstna možnost obstajala, bi si tudi večkrat izposodile kakšno igračo iz bogate zbirke Igroteke, ki je pozicionirana v Pionirski knjižnici Nova vas (*Vzgojiteljica 4: »Me bi si izposodile tudi igrače, ampak kaj, ko potem, če se kaj zgodi, moraš ti plačat iz svojega žepa, delaš pa za vrtec, ki pa sam nima dovolj gradiva, ki bi nam prišlo zelo prav za to, da uresničimo svoje ideje na malo bolj zanimiv način.«*).

Izpostavile so, da so pravljíčne ure, ki jih v knjižnici že izvajajo, zanje zelo dobra popestritev, da pa se jim zdi, da bi lahko še pogosteje sodelovali (trenutno je v Mariborski knjižnici predviden obisk vrtčevskih skupin dvakrat letno, kar pomeni, da vsaka vrtčevska skupina v knjižnico pride enkrat spomladi in enkrat jeseni).

Po drugem polstrukturiranem intervjuju, ki smo ga izvedli po izvedeni pravljíčni uri z elementi igrifikacije, smo dobili sledeče odzive. Pri vprašanju o njihovih vtisih o pravljíčni uri so vzgojiteljice potrdile, da je bila otrokom pravljíčna ura zelo všeč. Vsak obisk knjižnice je za njih poseben dogodek (*Vzgojiteljica 3: »Veste, vsakič, ko pridemo k vam, je to za njih in za nas res zelo zanimivo. Ker je druga lokacija, pa drugi ljudje se z njimi ukvarjajo in še vedno je zelo prijetno.«*). Ugotovile so, da jih je najbolj pritegnilo raziskovanje in iskanje »zaklada« po knjižnici, prav tako je bilo zanimivo opazovati, kako so otroci knjižnico doživljali kot prostor za igro in odkrivanje. Vzgojiteljice so povedale še, da prav one pogosto mislijo, kako je treba biti v knjižnici popolnoma tiho, kar je preživet stereotip. Otroci so bili namreč radovedni, spoštljivi tako do prostora kot do knjig. Lik Pedenjpeda je bil predstavljen na otrokom zanimiv način, zdel se jim je humoren, kar je omogočilo, da so se vsi povezali z vsebino na različne načine (*Vzgojiteljica 1: »Tisti del, ko ste jim pokazali, da si Pedenjped vrta po nosu, je bil zelo hecen.«*). Atmosfera v knjižnici je bila prijetna in sproščujoča.

Pri vprašanju o tem, ali so otroci po obisku knjižnice podali kakšno svoje mnenje ali opažanje, so vzgojiteljice povedale, da so otroci z velikim navdušenjem podoživljali dogajanje iz knjižnice. V pogovoru so pripovedovali o dejavnostih, ki so jih izvedli, predvsem o iskanju zaklada, ter o tem, kako so si zapomnili barvo svoje štampljke. Svoje listke so si prilepili v zvezke in jih opremili s spremnim besedilom. Otrokom je bilo iskanje med policami zelo zanimivo in vznemirljivo. Navdušilo jih je raziskovanje knjižnice in sama ideja "iskanja zaklada". Pedenjped se jim je zdel smešen, zato so se ob njem sprostili in veliko nasmejali. Kasneje so v igralnici z veseljem listali po slikanici in se spominjali dogodivščine v knjižnici. V drugi skupini so sicer vzgojiteljice omenile, da ko so se dotaknili imena glavnega junaka pravljíce, Pedenjpeda, so otroci sprva imeli nekaj težav pri spominu nanj. Nekateri so ga naslovili s Peter ali Pedro.

Na vprašanje o usvajanju novega besedišča so odgovorile, da so otroci besedišče, predvsem nove ali izpostavljene besede, usvojili na način, da so jih večkrat ponavljali in povezovali z

vsakodnevnimi situacijami. Na primer, znali so pokazati, kje so hlače, čevlji, in druge izpostavljene besede, vendar so to dosegli predvsem po večkratnem ponavljanju (*Vzgojiteljica 2: »Ko smo hodili nazaj proti vrtcu, sem slišala, kako si je deček iz Albanije ponavljal besedo »lači« in ko sem ga vprašala, kaj so lači, je pokazal na hlače.«*). Z vsakodnevno uporabo teh besed so si jih otroci lažje zapomnili in jih postopoma vključujejo v svoje vsakodnevno izražanje. V prvi skupini sta vzgojiteljici izpostavili, da so nova oziroma izpostavljena besedišča otroci usvojili, ker je bilo sodelovanje med pravljíčarko in vzgojiteljicami vzajemno – kjer smo knjižničarke zaključile, so one nadaljevale, pogovor nadgradile in besede vključile v različne dejavnosti.

Vprašali smo jih tudi, ali se jim zdi, da je element igrifikacije pripomogel k usvajanju besedišča. Odgovorile so pritrdilno. Element igrifikacije je dodatna motivacija, ki pomembno vpliva na zavestno učenje otrok. S pomočjo igre se učenje besedišča ne le poenostavi, ampak tudi postane bolj zabavno in privlačno, kar otrokom omogoči, da si nove besede bolj zapomnijo in jih aktivno uporabljajo. Otroci so se o iskanju zaklada še dolgo pogovarjali, dogodek se jim je vtisnil v spomin (*Vzgojiteljica 4: »Otroci so me ves teden po urici spraševali, kdaj bomo spet šli iskat za Pedenjpeda v knjižnico.«*). Ena od vzgojiteljic je izpostavila, da ji je ta izkušnja odprla nove razsežnosti pri delu ter da bo igrifikacijo v prihodnje zagotovo še uporabljala – kot zanimivo metodo pri različnih dejavnostih za pridobivanje novih znanj in spretnosti.

Tovrstno sodelovanje so vse štiri vzgojiteljice ocenile kot uspešno. Otroci se namreč še vedno spominjajo te dejavnosti in vsakič, ko gredo mimo knjižnice, jo vsaj na kratko obišejo. To kaže, da je sodelovanje pustilo trajen vtis in da so se pri tem aktivno vključili, kar je ključ do uspeha te dejavnosti. Vzgojiteljica prve skupine je izpostavila, da je takšno sodelovanje zelo uspešno, saj tudi njih spodbuja k iskanju novih pristopov, metod in idej. Pravi, da so na ta način še bolj motivirani/e.

Nazadnje smo jih vprašali še, ali bi bili zainteresirani za pogostejše izvedbe tovrstnih pravljíčnih ur, pri čemer bi uskladili tematiko. Vse vzgojiteljice so bile zelo zainteresirane; pravijo, da so takšna sodelovanja vedno dobrodošla. Vzgojiteljica prve skupine pa je dodala še: »Da, vsekakor bi bila za pogostejše pravljíčne ure z usklajeno tematiko. Smiselno bi bilo poudariti, da od vzgojiteljev pričakujete tudi vzajemne dejavnosti na določeno tematiko v prihodnjih dneh.

Dobro bi se bilo dogovoriti, katere dejavnosti bomo izvajali, da bodo otroci tematiko bolje usvojili in pa pravljíčno uro čez teden ali dva ponoviti in skupaj evalvirati ter preveriti učinek.«

Na podlagi odgovorov vzgojiteljic lahko potrdimo, da so otroci bili zelo motivirani za učenje, sploh z uporabo igrifikacije. Otroci so pri iskanju Pedenjpedovih oblačil in čevljev sodelovali, za svoj opravljen izziv so bili nagrajeni s šampiljko, doživeli so veselje ob uspehu in se ob tem navidez brez opaznega truda naučili novih besed. Kot je razvidno iz same dejavnosti, smo za doseg cilja uspešno uporabili elemente iz mehanik in dinamik metode igrifikacije, ki smo jih predstavili v teoretičnem delu. Prav tako je motivacija za učenje pri otrocih bila prisotna tudi v dneh po izvedeni dejavnosti. Še en pomemben vidik pa je ta, da so se otroci priseljenci zaradi uporabe igrifikacije v dejavnost vključevali bolj sproščeno. Vzgojiteljice so potrdile, da so ti otroci v dneh po dejavnosti bolj sproščeno vstopali v interakcijo z drugimi otroki, ker so med samim iskanjem zaklada videli, da lahko brez zadrege, torej tudi če se ne razumejo, sodelujejo in so del skupine.

#### **4 RAZPRAVA Z ZAKLJUČKI**

V pisni nalogi smo si za cilj zastavili raziskati in preveriti, ali je metoda igrifikacije primerna za obogatitev obstoječih bibliopedagoških dejavnosti knjižnice, in sicer na primeru izvedene pravljíčne ure z elementi igrifikacije za napovedane skupine. Za iskanje odgovorov na zastavljena raziskovalna vprašanja in preverjanje hipotez smo uporabili metodo polstrukturiranega intervjuja, ki se je izkazala kot primerna, kajti na ta način smo dobili poglobljen vpogled v potrebe vzgojiteljic in otrok, kakor tudi informacije o tem, kako lahko knjižnica kot ustanova z inovativnimi pristopi pomaga pri razvoju bralne kulture in bralne pismenosti otrok ter njihovem vključevanju v družbo.

Najprej smo želeli odgovoriti na raziskovalno vprašanje o tem, kakšne so potrebe vzgojiteljic iz bližnjih VIZ ustanov pri delu z ranljivimi skupinami otrok, kakšne potrebe otrok zaznavajo in ali vidijo knjižnico kot potencialno podporo in pomoč pri njihovem delu.. Prepoznavanje potreb okolja je namreč ključno za načrtovanje nadaljnjih aktivnosti knjižnice. Na podlagi polstrukturiranih intervjujev smo ugotovili, da vzgojiteljice potrebujejo podporo v smislu dodatnih izobraževanj na področju dela z ranljivimi skupinami – izrazile so namreč željo po izobraževanju oz. sodelovanju z ustanovami iz okolja, ki bi jim pomagale pri izvedbi njihovih

vzgojno-izobraževalnih vsebin. Vzgojiteljice v skupinah z večjim številom otrok, ki sodijo med ranljive skupine, bodisi so to otroci priseljenci bodisi so to otroci s primanjkljaji, se namreč počutijo preobremenjene in je vsaka pomoč od zunaj, torej iz okolja, zelo dobrodošla. Prav tako so izpostavile, da je velika težava prav pri komunikaciji in nepoznavanju jezika. Otroci zaradi nepoznavanja jezika težko sledijo vsebinam v vrtcu, zatakne se že pri najbolj osnovnih navodilih, npr. »umij si roke«, »obuj si čevlje«, »preobleči si hlače ali majico« itn. V knjižničarjih vidijo veliko pomoč in podporo, saj lahko njihovo delo knjižnica podpre z bibliopedagoškimi dejavnostmi, ki pa bi morale biti pogostejše za skupine z večjim deležem otrok priseljencev. Zaznavajo namreč, da so otroci zelo dojemljivi za nove vsebine, kadar so te predstavljene na bolj dinamičen način ali pa vključujejo elemente igrifikacije, kot je recimo prav iskanje zaklada (v našem primeru iskanje Pedenjpedovih oblačil). Na podlagi odgovorov intervjuvank lahko našo prvo predpostavko potrdimo.

Pri drugem raziskovalnem vprašanju nas je zanimalo, kako lahko knjižnica kot ustanova z inovativnimi pristopi pomaga pri bralni kulturi in bralni pismenosti otrok ter njihovem vključevanju v družbo. Zato smo pri vzgojiteljicah preverili, ali poznajo in uporabljajo metodo igrifikacije, ki se je v preteklih dvajsetih letih začela pogosteje uporabljati na različnih področjih, svojo pot je našla tudi v vzgojo in izobraževanje. Sodeč po odgovorih vzgojiteljic je metoda v njihovem vrtcu nenačrtno in neozaveščeno uporabljana, kajti samih principov uporabe metode vzgojiteljice ne poznajo v dovoljšnji meri, da bi jo lahko suvereno in pogosteje uporabljale. Tudi iz tega razloga so bile zelo zainteresirane za sodelovanje v naši raziskavi, kajti na praktičen način so se spoznale z možnim načinom uporabe metode pri izvajanju bibliopedagoških dejavnosti v knjižnici. Prav tako smo jih seznanili s strokovno literaturo na to temo, v pogovoru z ravnateljico pa smo omenili potrebo vzgojiteljic po izobraževanju na temo metode igrifikacije. Vzgojiteljice so potrdile, da je bila izvedena pravljica ura z elementi igrifikacije otrokom zelo zanimiva in da so otroci v času po izvedbi vsak dan vprašali, ali gredo v knjižnico, kar pomeni, da so otroci prostor knjižnice sprejeli za svojega, da so se v enoti Pionirska knjižnica Nova vas dobro počutili. V tednih po izvedbi pravljice ure so zaposleni v knjižnici otroke iz teh skupin v knjižnici pogosto opazili v spremstvu staršev in sorojencev, kar nakazuje na to, da se tudi starši vključujejo v okolje in se na ta način dogaja svojevrstna integracija v okolje. Tudi tezo, da lahko z inovativnimi pristopi, kot je recimo izvedba pravljicnih ur, obogatenih z elementi igrifikacije, veliko pripomoremo k bralni kulturi in bralni pismenosti otrok ter vključevanju v družbo, lahko potrdimo.

Vprašali smo se tudi, ali lahko z izvedbo bibliopedagoške dejavnosti, obogatene z metodo igrifikacije, knjižnica vpliva na boljše sporazumevalne možnosti otrok priseljencev. Odgovor na to je v celoti pritrđen. Odgovori vzgojiteljic, ki temeljijo na opazovanju otrok in pogovoru z njimi, so pritrđili naši hipotezi, s katerimi smo predvidevali, da bo tovrstna pravljica ura z elementi igrifikacije rezultirala v bogatenju osnovnega besedišča in na ta način olajšala sporazumevanje tako med otroki in vzgojiteljicami kakor tudi med samimi otroki. Otroci so v dneh po obisku pravljice ure v igralnici prepoznali knjige s podobo Pedenjpeda, ki so si jih vzgojiteljice po pravljici uri izposodile v knjižnici in jih nastavile v igralnice. Otroci so brez težav sledili navodilom: »umij si roke«, »obuj si čevlje« itn. Ko so jih vzgojiteljice povprašale o tem, kaj imajo tisti dan oblečeno, so otroci, ki teh besed pred pravljico uro niso poznali, oblačila skoraj brez težav poimenovali, kar pomeni, da smo naše cilje dosegli.

Rezultati opravljene raziskave ponujajo podlago za načrtovanje novih dejavnosti ne samo v enoti Pionirska knjižnica Nova vas, ampak tudi v novih prostorih Centra Rotovž, pri čemer izhajajo iz izraženih želja in potreb uporabnikov.

Pomembno je opozoriti na dejstvo, da je naš raziskovalni vzorec bil omejen. Za celovitejše razumevanje tematike bi bilo treba raziskavo opraviti na večjem vzorcu. Vzorec intervjuvancev ni povsem reprezentativen, kajti intervjuvali smo le štiri vzgojiteljice, pravljica ura z elementi igrifikacije pa je bila izvedena le v dveh skupinah. Za celovitejše razumevanje tematike bi bilo smiselno v prihodnje raziskave vključiti večje število vzgojiteljev, pravljico uro pa opraviti v več skupinah. Prav tako bi bilo dobro premisliti o tem, da bi morda v raziskavo vključili še starše ali skrbnike otrok priseljencev. Z večjim raziskovalnim vzorcem bi dobili bistveno boljši vpogled v potrebe ranljivih skupin, ne samo otrok priseljencev, ampak tudi njihovih staršev ali skrbnikov.

Nadaljnje raziskovanje bi bilo mogoče nadgraditi z uporabo drugih metod, kot so fokusne skupine ali poglobljeni intervjuji, ki bi omogočili podrobnejše razumevanje pričakovanj in potreb različnih skupin uporabnikov (v našem primeru drugih vzgojiteljev, ranljivih skupin uporabnikov in neuporabnikov). Z uporabo drugih raziskovalnih metod pa bi lahko tudi bolj fokusirano spremljali in evalvirali doseganje zastavljenih ciljev.

## 5 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA

- Agre, G., Angelova, G., Dicheva, D. in Dichev, C. (2015). Gamification in education: a systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society* 18(3), 75–88.
- Banjac, M. (2020). *Uvod v kvalitativne metode zbiranja podatkov: opazovanje, intervju in fokusna skupina*. Založba FDV, Fakulteta za družbene vede.  
[https://knjigarna.fdv.si/knjige/interdisciplinarno/i\\_808\\_uvod-v-kvalitativne-metode-zbiranja-podatkov](https://knjigarna.fdv.si/knjige/interdisciplinarno/i_808_uvod-v-kvalitativne-metode-zbiranja-podatkov)
- Brice, M. (28. 7. 2016a). *Homo ludens for the people*. <http://www.mattiebrice.com/homo-ludens-for-the-people/>
- Brice, M. (30. 8. 2016b). *Man, play and games for the people*.  
<http://www.mattiebrice.com/man-play-and-games-for-the-people/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. in Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining »gamification«. V A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran in I. Hammouda (ur.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (str. 9–15). ACM.  
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Downie, S. in Proulx, S. (2022). Investigating the role of gamification in public libraries' literacy-centered youth programming. *International Journal of Play*, 11(4), 382–404.  
<https://doi-org.nukweb.nuk.uni-lj.si/10.1080/21594937.2022.2136637>
- Ferbežar, I., Kranjc, S., Pavlič, M., Skela, J. in Zužič Žerjal, B. (2023). *Skupni evropski jezikovni okvir*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.  
<https://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:DOC-PRZG46GV>
- Grafenauer, N. (2010). *Pedenjped*. Mladinska knjiga.
- IFLA/UNESCO Manifest o splošnih knjižnicah 2022*. (2023). Zveza bibliotekarskih društev Slovenije. <https://anyflip.com/hqule/uytc/>
- Igrifikacija: strokovna podlaga*. (2023). Oddelek za izobraževanje in študij UM.  
<https://didakt.um.si/oprojektu/projektneaktivnosti/Documents/Strokovna-podlaga-igrifikacija.pdf>
- Jug, T. (2023). Exploring the role of games and gamification in academic libraries from the perspective of LIS educators. *Education for Information*, 39(3), 341–358. <https://doi-org.nukweb.nuk.uni-lj.si/10.3233/EFI-230038>

- Kalin, J. in Valenčič Zuljan, M. (2020). *Učne metode in razvoj učiteljeve metodične kompetence*. Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani.
- Mariborska knjižnica. (2021). *Strateški načrt Mariborske knjižnice 2021–2025*.  
<https://knjiznica-mb.si/uploads/files/O%20nas/pomembni-dokumenti/strate%C5%A1ki-na%C4%8Drt-mk-21-25.pdf>
- Mariborska knjižnica. (2025). *Strateški načrt Mariborske knjižnice 2026–2030*.  
<https://knjiznica-mb.si/uploads/files/O%20nas/pomembni-dokumenti/strate%C5%A1ki-na%C4%8Drt-mk-2026-2030-potrjen.pdf>
- Mariborska knjižnica. (b. d.). *Osebna izkaznica*. <https://knjiznica-mb.si/o-nas/osebna-izkaznica>
- Mihelač, L. (2024). *Igrifikacija - inovativni pristop k učenju* (1. izd.). Rokus Klett.  
[https://www.scnm.si/sglvs/si/file/download/2236\\_e11b0184ae0/Igrifikacija\\_inovativni\\_pristop\\_Mihelac.pdf](https://www.scnm.si/sglvs/si/file/download/2236_e11b0184ae0/Igrifikacija_inovativni_pristop_Mihelac.pdf)
- Milovič, M. (6. 12. 2021). Igrifikacija v izobraževanju. *Psihologija dela*.  
<https://psihologijadela.com/2021/12/06/igrifikacija-v-izobrazevanju/>
- Sharma, D. in Sharma, J. (2023). Evolution of gamification, its implications and its statistical impact on the society. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2SE), 8–20. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2SE.2023.456>
- Sprotni slovar slovenskega jezika*. (2024). Založba ZRC, Znanstvenoraziskovalni center SAZU. [www.fran.si](http://www.fran.si)
- Strategija razvoja slovenskih splošnih knjižnic 2022–2027*. (2022). Združenje splošnih knjižnic. [https://www.knjiznice.si/wp-content/uploads/2022/08/ZSK\\_Strategija-razvoja-slovenskih-splosnih-knjiznic-2022-2027\\_oblikovano.pdf](https://www.knjiznice.si/wp-content/uploads/2022/08/ZSK_Strategija-razvoja-slovenskih-splosnih-knjiznic-2022-2027_oblikovano.pdf)
- Strokovna priporočila in standardi za splošne knjižnice: (za obdobje 2018-2028)*. (2019). Zveza bibliotekarskih društev Slovenije.
- Urh, M. in Jereb, E. (2020). Pozitivni in negativni vidiki igrifikacije v izobraževanju. V U. Rajkovič in B. Batagelj (ur.), *Vzgoja in izobraževanje v informacijski družbi* (str. 281–285). Institut Jožef Stefan.  
[http://library.ijs.si/Stacks/Proceedings/InformationSociety/2020/IS2020\\_Volume\\_G%20-%20VIVID.pdf](http://library.ijs.si/Stacks/Proceedings/InformationSociety/2020/IS2020_Volume_G%20-%20VIVID.pdf)
- Vrtec Otona Župančiča Maribor. (b. d.). *Predstavitev*. <https://www.vrtec-ozupancica-mb.si/o-vrtcu/>

## PRILOGA

### PRILOGA 1: VPRAŠANJA ZA POLSTRUKTURIRANI INTERVJU

#### 1. Okvirna vprašanja pred izvedbo pravljíčne ure

- Prosila bi vas, da se najprej na kratko predstavite (ime, starost, kaj ste po izobrazbi, koliko let opravljate delo vzgojiteljice).
- Ali v preteklih petih letih opažate kakšne spremembe v strukturi skupin? (in kakšne so te spremembe?) V katerih starostnih skupinah bi rekli, da je sprememb več?
- Kaj vam pri narodnostno mešanih skupinah predstavlja največji izziv? (in kako se z njim spopadate?)
- Ali uporabljate kakšne posebne metode?
- Ali ste se kdaj srečali z metodo igrifikacije? (ali jo pri svojem delu uporabljate?)
- V kakšnem obsegu v svoje delo vključujete mladinsko leposlovje? (ali ste pozorni na razmerje slovensko in tuje leposlovje?)
- Vemo, da ste vzgojiteljice uporabnice knjižnice, ali ste premišljevali o tem, na kak način bi lahko več in bolje sodelovali? Imate kakšen predlog za sodelovanje? Kje vidite, da bi vam knjižnica lahko prišla še bolj nasproti?

#### 2. Okvirna vprašanja po izvedbi pravljíčne ure

- Kakšni so vaši vtisi o pravljíčni uri? Kaj bi izpostavili kot dobro oz. imate kak komentar k izvedbi?
- Ali so otroci podali kakšne svoje vtise? (kako jim je bila ura všeč ali ne, ali jim je bilo iskanje "zaklada" zanimivo? itn.)
- Kako bi ocenili poznavanje (izpostavljenih) besed pred in po pravljíčni uri? Se vam zdi, da so otroci predvideno besedišče usvojili?
- Se vam zdi, da je tudi element igrifikacije pripomogel k usvajanju besedišča ali bi rekli, da metoda ni igrala bistvene vloge?
- Kako bi ocenili tovrstno sodelovanje? Bi bili zainteresirani za pogostejše izvedbe tovrstnih pravljíčnih ur?