

# INTERAKCIJSKI MODEL KOMUNIKACIJE Z MLADIMI BRALCI

Blanka BOŠNJAK, Pionirska knjižnica Mariborske knjižnice, Maribor

UDK 028.5:372.3/.4

## Povzetek

Prispevek skuša pojasniti, kako lahko v bibliopedagoško dejavnost mladinske knjižnice prenesemo elemente interaktivne vzgoje z vključevanjem interaktivnih iger kot metodičnega modela pri knjižničnovzgojnem delu z mladimi bralci v starosti od deset do petnajst let. V Pionirski knjižnici Mariborske knjižnice smo se študijsko lotili tega segmenta knjižnične vzgoje. Eksperimentalno smo prenesli teorijo tudi v prakso, ki je potrdila smiselnost tovrstnih prizadevanj.

UDC 028.5:372.3/.4

## Summary

The article explains how the elements of interactive education can be transferred into the bibliopedagogic activities of a library for the young by means of the inclusion of interactive games as a methodological model of library education of young readers from 10 to 15 years of age. In the Pioneer Library of the Maribor Library, this segment of library education was studied. The theory was experimentally transferred into practice which confirmed the reasonability of these strivings.

## 1. Uvod

V Mariborski knjižnici smo ob sodelovanju s Svetovalnim centrom Maribor v letu 1992 začeli uvajati novo obliko dela z mladimi bralci (starimi od 10 do 15 let) - mladi obiskovalci so to dejavnost poimenovali Klub bralcev, strokovno pa jo poimenujemo interaktivne igre kot metodični model pri književnovzgojnem delu v mladinski knjižnici. Opisovana dejavnost sodi med redne vsakotedenske skupinske dejavnosti, kjer mladi bralci na različne načine prihajajo v stik z mladinsko književnostjo, naprimer s pogovori o knjigah, ki lahko zajemajo tudi branje, spoznavanje in interpretacijo literarnih tekstov.

Naj naštejemo samo nekatere redne ali priložnostne dejavnosti, primerne za omenjeno starostno stopnjo, ki se v Pionirski knjižnici Mariborske knjižnice tudi izvajajo:

- pogovori o knjigah (kar lahko sodi na področje književne in knjižne vzgoje), npr. Klub bralcev,
- razne vrste prireditev (npr. srečanja z literarnimi, likovnimi in drugimi ustvarjalci, različne delavnice...),
- obiski knjižnice (bibliopedagoške ure),
- kvizi,
- program veselih počitnic v počitniškem času, ki obsega raznolike dejavnosti, npr. delavnice, srečanja z ustvarjaci, reševanje kvizov, knjižnih ugank...

Pri tako zastavljenem delu, kot bo opisano v nadaljevanju, sem naletela na različna področja, ki jih je bilo treba proučiti, npr. knjižnična, knjižna in književna vzgoja, mladinska književnost, didaktika mladinske književnosti, psihologija otroka in mladostnika, pedagogika, interaktivna vzgoja.

V pričujočem prispevku želim pojasniti, kako lahko določeno dejavnost, ki zahteva neke vrste interdisciplinarno raziskovanje, prenesemo v knjižnico z enim samim namenom: vzbuditi željo po branju kvalitetne mladinske literature, ali kakor se je izrazil Evald Flisar v predgovoru knjige Čudežno potovanje: knjiga o branju:<sup>1</sup>

"...In tako je prav, da bijemo plat zvona zdaj, ko še ni prepozno, saj užitek branja, kot pravi Pennac, nikoli ni izgubljen za vedno in ga lahko s pravim pristopom obudimo celo pri najbolj zakrknjenih nebralcih.

(...)

Branje je "čudežno potovanje" po svetovih, ki niso bili ustvarjeni zato, da o

njih pišemo seminarje, ampak zato, da ob njih uživamo in ob njih spoznavamo tiste plati duha in duše, ki bi nam sicer ostale neznane.

(...)

V nasprotju s tistim, kar slišimo od večine učiteljev in staršev, Pennac ne zagovarja prepričanja, da moramo brati, ampak nas duhovito zapeljuje k branju."

Zaradi večje preglednosti je prispevek razdeljen na dva sklopa:

1. Razvojne faze otroka oz. mladostnika in štirje stadiji v razvoju mišljenja
2. Funkcija interaktivnih iger pri književni vzgoji

## **2. Razvojne faze otroka oz. mladostnika in štirje stadiji v razvoju mišljenja**

### **2.1. Starostna opredelitev otroštva in mladostništva**

Psihologi teh dveh pojmov ne uporabljajo povsem enotno, kar je posledica med drugim tudi tega, da otroci v različnih deželah in časovnih obdobjih različno hitro dozorevajo. To velja predvsem za telesno dozorevanje, kjer se meja v zadnjih desetletjih pomika navzdol.

Otroštvo lahko delimo na predšolski in šolski del. Šolski del otroštva pa se deli na srednje otroštvo v starosti od sedmega do desetega leta starosti in pozno otroštvo, ki obsega obdobje med desetim in dvanajstim letom.

Ob tem je treba razmejiti pojma puberteta in mladostništvo oz. adolescenca:<sup>2</sup>

- puberteta je obdobje pospešenega telesnega dozorevanja, v katerem se začne in konča proces spolnega zorenja. Začne se navadno okoli 11. ali 12. leta, konča pa se, ko posameznik v telesnem smislu spolno dozori - navadno nekje med 13. in 14. letom. To obdobje lahko imenujemo tudi predadolescenca;
- mladostništvo oz. adolescenca se prične, ko posameznik telesno (spolno) dozori, torej s koncem pubertete. Mladostniki (adolescenti) so telesno zreli, nikakor pa niso zreli v čustvenem, moralnem, socialnem in ekonomskem smislu. Številni mladostniki dosežejo vse te vrste zrelosti med 19. in 21. letom.

---

2 Zupančič, M., Justin, J. *Otrok, pravila in vrednote. Radovljica: Didakta, 1991.*

Psihologi delijo mladostništvo na več stopenj:

- zgodnje mladostništvo, ki obsega obdobje med dvanajstim in štirinajstim letom,
- srednje mladostništvo, ki se začne pri štirinajstih in konča približno pri sedemnajstih letih,
- pozno mladostništvo, ki se začne nekako pri sedemnajstih letih, konča pa približno pri enaindvajsetih letih.

Ta razmejitev mladostništva je približna. Nekateri posamezniki doživljajo posamezne faze prej, drugi spet kasneje. Razlike pa ne obstajajo le med posamezniki, temveč tudi med kulturami in narodi. Ker je posameznik v tej dobi telesno zrel, okolje od njega navadno pričakuje, da se bo vedel kot odrasla oseba. To pričakovanje, ki ga mladostnik zelo občuti, deluje nanj kot dodaten pritisk. Zaradi čustvene nezrelosti, nedokončanega procesa iskanja istovetnosti (identitete) in pomanjkanja izkušenj, ne more ustreči. To zbuja v njem negotovost in je zato v svojem ravnanju neuravnotežen in nedosleden.

Mladostnik stoji torej v sodobnem svetu pred naslednjimi (osnovnimi) izzivi:

- izpolniti mora pričakovanja staršev in zahteve družbe ter si pridobiti splošno, poklicno, strokovno izobrazbo,
- pridobiti in učvrstiti si mora status in mesto znotraj skupine svojih vrstnikov,
- izkristalizirati mora svoj odnos do staršev in ga postaviti na nove temelje, kot je enakopravnost (kljub materialni odvisnosti), in se emocionalno osamosvojiti, si ustvariti lastno identiteto kot nov, samosvoj in aktiven član družbe,
- prevrednotiti mora posredovane norme in vrednote ter na teh osnovah oblikovati svoj intimni vrednostni sistem, v skladu s katerim bo ravnal in se odočal,
- učiti se mora odnosov do pripadnikov nasprotnega spola, iskati tudi na tem področju potrditve, novih identifikacij ter varnosti in sprejetosti.

## 2.2. Štirje stadiji v razvoju mišljenja po Piagetu in razvoj bralnih zmožnosti

1) od 0. do 2. leta: senzomotorični oz. zaznavno-gibalni stadij. To fazo v otrokovem razvoju lahko poimenujemo tudi predjezikovno obdobje ali obdobje praktične inteligence.

simbolično funkcijo besede, ki izvira iz povezovanja zvočnega in vidnega dražljaja.

S tem se spodbuja razvoj otrokovega govora. Dogajanje v tem prvem obdobju otrokovega kognitivnega in "bralnega razvoja" bi lahko dobro ilustrirale besede Metke Kordigel:<sup>3</sup>

"V začetku si otrok slikanice le ogleduje. Postopoma mu starši ob ilustracijah pripovedujejo o situacijah, ki so naslikane. Šele v tretji fazi, ko je otrok toliko zrel, da lahko svojo navzven usmerjeno aktivnost vsaj za nekaj časa ponotranji, mu preberejo (in vedno znova berejo) k ilustraciji pripadajoče besedilo. Vendar bi bilo napačno trditi, da zdaj otrok že bere (sprejema literaturo), če pod branjem razumemo sprejemanje besedila kot celote. To najzgodnejše branje predstavlja otrokov izbor tistih signalov, ki so zanj najpomembnejši. (...)

Gre torej za dialog s knjigo, ali bolje rečeno za dialog med knjigo, otrokom in starši, dialog, ki se ga otroci naučijo ali se ga ne naučijo - kar pomeni, da se naučijo postavljati knjigi vprašanja, ali pa se tega ne naučijo - in potem knjige kot vira informacij in doživetja zanje preprosto ni."

2) od 2. do 6./7. leta: predoperativni stadij, ki ga lahko imenujemo tudi obdobje intuitivne inteligence. Ta stadij se deli na dva dela:

- a) predpojmovni stadij od 2. do 4. leta
- b) intuitivni stadij od 4. do 6./7. leta

Otrok v tem obdobju že toliko obvlada svet okrog sebe, da lahko že komunicira z drugimi. Otrok ogleduje slikanice, odrasli pa mu jih bere ali o njih pripoveduje. Zanimanje za pravljice se pojavi okrog 4. in 5. leta in v skladu z razvojnimi možnostmi pripisuje osebam eno lastnost - dobro ali slabo (črno - belo gledanje na različne situacije).

Otroku se v tem času močno poveča zanimanje za realni svet in s tem se tudi pojavijo bralni interesi za neumetnostna besedila, npr. o dinosavrih, vitezih...

3) od 7. do 11. leta: konkretno-operativni stadij ali obdobje logičnih intelektualnih operacij

Otrok sedaj že natančno loči med realnim in irealnim svetom - rad se zateka v domišljijo, kar mu v veliki meri omogočajo knjige. Zanimajo ga pustolovske zgodbe, ki mu zadovoljujejo željo po doživljanju novega in razburljivega. Radi imajo zapletene vsebine literarnih del. Zaradi napredka v moralnem

---

3 Kordigel, M. *Mladinska literatura, otroci in učitelji*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport, 1994, 74.

razvoju imajo bralci v tem obdobju izreden občutek za pravičnost, kar iščejo v zgodbi - dobro mora zmagati. V tem času se poveča tudi zanimanje za pragmatična besedila, kjer je pomembna sorazmerna kombinacija slikovnega in pisnega gradiva. Pri tem močnem zanimanju za branje prevladuje informativni pristop bralcev do besedila (ne zanima jih toliko estetsko in umetnostno doživljanje pri branju). Zelo je pomembno, da otroke v tem času "obdamo" z branjem.

4) od 11. do 16. leta: formalno-operativni stadij ali obdobje abstraktne inteligence

Pri bralcih, ki so na tej stopnji kognitivnega razvoja, je opazen porast zanimanja za pustolovski roman in stripe. Še zmeraj je opazen velik interes za pragmatično branje, predvsem za znanstvena in strokovna besedila. Bralec je že sposoben vzpostaviti distanco do besedila, ga analizirati in dopuščati različnosti razumevanja.

Tako trdi teorija, toda v praksi opažamo močna odstopanja. Postavljajo se vprašanja: kje nastane kratek stik v interesu do branja (predvsem kvalitetnih literarnih besedil) otroka oz. mladostnika? Ali je vzrok temu slaba tehnika branja ali stopnja intelektualnega razvoja, ki je nepremagljiva bariera pri procesu razumevanja literarnega besedila? Kakšna je vloga mladinskih knjižničarjev pri razreševanju teh pomembnih vprašanj? Možnosti je več in naj podrobneje opišem samo eno.

### 3. Funkcija interaktivnih iger pri književni vzgoji

Interaktivne igre imajo lahko v strokovni literaturi tudi druga imena. Poimenujemo jih lahko kot strukturirane vaje, strukturirane izkušnje, "encounter" igre, simulacijske vaje, interakcijske vaje ali tudi igre vlog. Opredelitev za izraz "interaktivne igre" poudarja dva bistvena vidika:

- 1) vidik igre, ki vsebuje zlasti elemente radovednosti, veselja do odkrivanja novega (pedagogizacija igre),
- 2) interakcijsko-komunikacijski vidik, ki lahko poteka navznoter (s samim seboj in različnimi sestavnimi deli lastne osebnosti, potrebami, čustvi) ali navzven z drugimi ljudmi.

#### 3.1. Vidik igre

**118** Človek ni le homo sapiens (ki misli), homo faber (ki dela), je tudi bitje, ki se igra - homo ludens. Drugače povedano: v človeku je instiktivni nagon po

dejavnosti, ki se povezuje z razvojem, kar v otroštvu omogoča pridobivanje veščin, potrebnih za življenje - igra je torej vaja za življenje. Človeku je igra sestavni del življenja, saj nas spremlja takorekoč od rojstva do smrti: začne se nekako v povezavi s pesmimi za najmlajše (npr. Biba leze, biba gre...), nadaljuje se z igrami, ki so namenjene sproščanju in razvedrilu. Večina takih iger temelji na medsebojni tekmovalnosti, ki udeležence postavlja v eno od naslednjih dveh vlog - ali bodo ob koncu igre poraženci ali pa zmagovalci.

Takšne igre v nas običajno vzbujajo neprijetne občutke (zlasti, če smo v vlogi poraženca) in nas od ljudi oddaljujejo (npr. pri igri "Človek, ne jezi se" se dogaja, da smo zaradi našega poraza in morebitne samohvale soigralca nanj besni; bes pa ni neko spodbudno čustvo za razvoj dobrih medčloveških odnosov).

Po Piagetu si otrok prilagaja resničnost, živi sočasno v svojem svetu in v svetu odraslih; v prvem vlada načelo zadovoljstva, v drugem načelo resničnosti. V začetku doživlja otrok svet enotno, potem ga razdeli na svet igre in svet stvarnosti, pozneje spet zaživi v enotnem svetu, vendar s potisnjenimi željami.

Igre Piaget razvrsti na:

- igra vaja
- simbolična igra
- gra s pravili.

Igro so pričeli pedagogizirati že zgodaj, čeprav za vsa zgodovinska obdobja ne bi mogli reči, da so bila naklonjena otrokom, njihovu razvoju in igri. Tako dobimo drugo vrsto iger, ki se lahko uporabljajo v različnih ustanovah (npr. vrtcih, šolah, terapevtskih skupnostih...) in te igre imajo k svojim prvotnim elementom dodane še druge sestavine. Take so tudi interaktivne igre, ki so del interaktivne vzgoje (doživljajske pedagogike) in omogočajo pozitivno doživljanje sebe in drugih, saj so izrazito netekmovalne. (Slika 1)

Slika 1: značilnosti iger in interaktivnih iger

	ZNAČILNOSTI IGER	ZNAČILNOSTI INTERAKTIVNIH IGER
	tekmovalne	netekmovalne
ODGOVORI	napačni / pravilni	drugačni
POTEK	samo igra	igra + pogovor (iskanje vzporednic z vsakdanjim življenjem)
SODELOVANJE	tudi tedaj, ko ne želim	samo toliko, kot želim
ČUSTVA	pojavn negativnega razmišljanja med tekmovalci, npr.: "Aha, zdaj sem te pa!"	pozitivno razmišljanje o sebi in drugih, npr.: "Lepo nam je, ko smo skupaj!"

### 3.2. Interakcijsko-komunikacijski vidik v književni vzgoji

Knjižničar je na mladinskem oddelku nedvomno tudi vzgojitelj, kar pa pomeni, da ima podobno pedagoško vlogo kot učitelj v razredu. Vsekakor obstajajo tudi določene razlike med pedagoškim procesom v šoli, konkretno, med poučevanjem mladinske književnosti, in tako imenovanim pedagoškim pristopom pri književni vzgoji na mladinskem oddelku v knjižnici.

V šoli pouk mladinske književnosti izhaja iz treh temeljnih smotrov:

- 1) pridobivanje književnega znanja - izobraževalni smoter
- 2) razvijanje bralne sposobnosti - funkcionalni smoter
- 3) razvijanje bralne kulture - vzgojni smoter

Na različnih razrednih stopnjah je uravnoteženost med posameznimi smotri različna. Na višjih razrednih stopnjah šolanja posvečajo največ časa izobraževalnemu smotru, ki pa na nižjih stopnjah razrednega pouka zaostaja za funkcionalnim in literarnovzgojnim smotrom - tu sta ta smotra po svojem obsegu uravnotežena.

Da pa ne bi učitelji mladinske književnosti samo suhoparno in teoretično pristopali k poučevanju tega občutljivega področja, saj vemo, da je literarnoestetski užitek nekaj, kar se ne da doseči na ukaz, se tudi v šoli k temu pristopa preiščeno. Dejstvo je, da manj je institucionalizirana literarnoestetska vzgoja vsiljiva in čim bolj ji uspeva posredovati občutek, da je branje literature nekaj, kar je povezano s prijetnimi doživetji, tem več otrok bo pričelo brati zaradi užitka, želje in veselja ob tem.

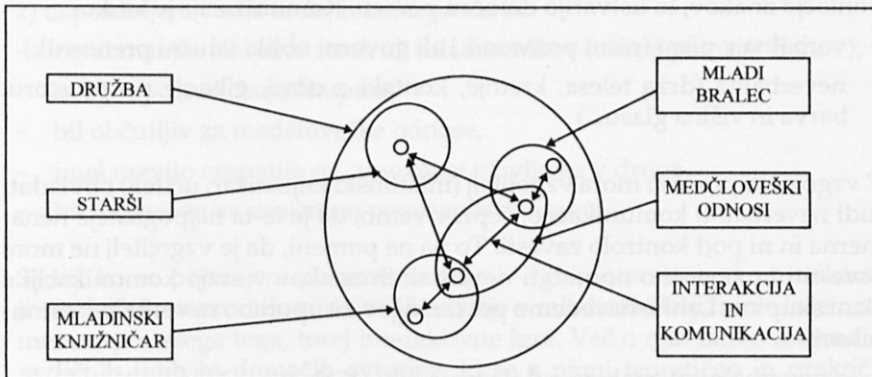
Tu nekje vidim stično točko med šolskim poučevanjem in posredovanjem oziroma popularizacijo mladinske književnosti v knjižnici, kjer imamo v primerjavi s šolo nekoliko "psihološke" prednosti: šolanje je obvezno, obisk knjižnice pa je prostovoljen. To prednost pa bi morali mladinski knjižničarji primerno "izkoristiti" in nadgrajevati ali dopolnjevati to, kar je v šoli predpisano. Z drugimi besedami: v knjižnici lahko nudimo otrokom oz. mladostnikom vse to, česar v šoli zaradi predpisanega učnega načrta in večnega pomanjkanja časa ne morejo. To pa pomeni, da je treba to populacijo nekako "privabiti" v knjižnico - morda z igro. Kako igra funkcioniira na pedagoškem področju, pa je bilo že pojasnjeno.

Kako pa mlade bralce nasploh privabiti v knjižnico? Tako, da organiziramo dejavnosti, ki so lahko redne ali priložnostne. Za književnovzgojno dejavnost je primerna redna, skupinska, vsakotedenska dejavnost.

Sodobne smeri v proučevanju vzgojnega dela vse bolj poudarjajo interakcijsko-komunikacijski vidik, čigar vrednost je predvsem v vlogah vzgojitelja (učitelja, knjižničarja...) in "vzgojanega" (učenec, bralec, otrok, mladostnik), ki sta v soodvisni povezanosti, kar povzemam po Mariji Bratanič in njenem strokovnem delu Mikropedagogika.<sup>4</sup>

Takšen pristop izpostavlja medčloveške odnose, na katerih se gradi skupna zgradba vzgojne dejavnosti. (Slika 2)

Slika 2: interakcijsko-komunikacijski vidik vzgoje v mladinski knjižnici



Interakcijsko-komunikacijski vidik nas opozarja, da je uspeh književnovzgojnega dela odvisen od osebnostnih značilnosti in kreativnosti mladinskega knjižničarja, ki vodi takšno dejavnost.

4 Bratanič, M. Mikropedagogija. Zagreb: Školska knjiga, 1993.

Književna vzgoja, kakor tudi vzgoja nasploh, je v prvi vrsti kreativen proces, v katerem se mora upoštevati individualnost vseh udeležениh, oziroma je uspešen šele, ko:

- se odvija v polnosti medsebojnih odnosov vseh udeležениh,
- je prisotno ustvarjalno sodelovanje,
- se upoštevajo razvojne zakonitosti otrok oz. mladostnikov,
- se upoštevajo zakonitosti interakcije in komunikacije,
- postane dialog osnovna vrsta komunikacije,
- se ozavešči nujnost kreativnosti in soodvisnosti v odnosu med vodjem skupine (mladinskim knjižničarjem) in člani skupine (otroki oz. mladostniki).

Da bo pravkar povedano nekoliko bolj nazorno, moramo ločiti in definirati pojma interakcija in komunikacija, ki sta dosedaj v tekstu nastopala povezano.

Pod pojmom interakcija razumemo medsebojno delovanje ljudi, ki drug do drugega zavzemajo stališča in glede na to obojestransko reagirajo. Interakcija se za posameznika prične najprej že v družini, nadaljuje se v šoli, v prijateljskih skupinah in družbenih organizacijah. V interakciji z drugimi osebami iz svoje okolice posameznik razvije svojo osebnost. Večji del interakcije se v vzgojnem procesu ustvarja in uresničuje s komunikacijo.

Komunikacija poteka med dvema ali več osebami in je torej interakcija s pomočjo znakov, ki ustvarijo določen pomen. Komunikacija je lahko:

- verbalna v pisni (pisni prenosnik) ali govorni obliki (slušni prenosnik)
- neverbalna (drža telesa, kretnje, kontakt z očmi, gibanje po prostoru, barva in višina glasu...)

V vzgojnem procesu mora vzgojitelj (mladinski knjižničar, učitelj) obvladati tudi neverbalno komunikacijo, čeprav vemo, da je le-ta najpogosteje nena-merna in ni pod kontrolo zavesti. To pa ne pomeni, da je vzgojitelj ne more osvestiti in zavestno uporabiti neverbalnih znakov v svoji komunikaciji s člani skupine. Lahko navedemo pet razlogov za uporabo neverbalne komunikacije:

- z neverbalnimi znaki je v določenih situacijah mogoče izraziti več kot z verbalnimi,
- neverbalno izražanje je dostikrat močnejše sredstvo izražanja,
- neverbalni znaki so manj kontrolirani in odkriteje govorijo o osebi, ki jih manifestira,
- neverbalni znaki omogočajo, da se stališča ne izrazijo tako eksplicitno kot bi se z besedami,

- neverbalna komunikacija ob verbalni predstavlja še en kanal, ki dopolnjuje vzajemno informiranje.

Torej, vsaka komunikacija predpostavlja interakcijo oz. komunikacija je interakcija s pomočjo znakov. Interakcija v komunikaciji je lahko na različnih stopnjah. Najnižja stopnja je

- fizična povezanost - neverbalna komunikacija,

sledijo pa še:

- akcijsko - reakcijsko komuniciranje, kar pomeni samo vprašanje, ki terja odgovor oz. informiranje brez vpliva na sogovornika,
- empatično komuniciranje - vživljanje v drugega oz. prilagoditev komunikacije s tistim, s katerim komuniciramo. Tu sogovornika informiramo in nanj tudi vplivamo.
- dialog - to je obojestransko empatično komuniciranje, kjer gre za medsebojni vpliv udeležencev v komunikaciji. To bi lahko imenovali tudi ideal medčloveške komunikacije.
- Iz vseh teh teoretičnih predpostavk o vzgoji sledi, da če želimo v mladinski knjižnici razviti uspešno književno vzgojo s pomočjo dejavnosti za mlade bralce v starosti od deset do petnajst let, moramo upoštevati naslednje:

1) dejavnost, ki spodbuja željo po branju, mora biti redna (vsakotedenska);

2) usposobljeni vodja te dejavnosti pa naj bi:

- zbral manjšo skupino otrok ali mladostnikov (okrog petnajst članov),
- dobro spoznal člane skupine,
- bil občutljiv za medčloveške odnose,
- imel razvito empatijo oz. zmožnost vživljanja v druge,
- bil motiviran za vzajemno povezanost skupine.

Sedaj, ko so pojasnjeni posamezni pojmi - igra, interakcija, komunikacija, interakcijsko-komunikacijski vidik vzgoje v mladinski knjižnici - laže razumemo spoj vsega tega, torej interaktivne igre. Več o njih lahko izvemo od različnih tujih in domačih avtorjev, ki se z njimi teoretično in praktično ukvarjajo. Naj navedem samo dva najvidnejša - Klaus W. Vopla iz Nemčije in dr. Alenko Kobolt iz Slovenije. Opis omenjenih iger povzemam po teoretičnih delih teh dveh avtorjev.

### 3.3. Interaktivne igre

#### 3.3.1. Splošno

Interaktivne igre so vaje psihosocialnega učenja, ki otrokom in mladostnikom omogočajo boljše razumevanje življenjskih situacij. Zakaj se imenujejo interaktivne, je bilo že podrobneje pojasnjeno (na kratko: ker prihaja pri njihovem izvajanju do interakcij z drugimi člani skupine). Otroci oz. mladostniki prihajajo do novih spoznanj s pomočjo svojih izkušenj, igre pa jim dajejo tudi možnost, da sproščeno izrazijo svoje misli, fantazije, želje, strahove ter pričakovanja in jih primerjajo z drugimi. To omogoča kreativno vzajemno sodelovanje za člane skupine, kakor tudi za samega vodjo skupine.

Te igre povečujejo tudi sprejemanje samega sebe, saj mladostniki ob vodnem delu postajajo bolj samozavestni - tudi zaradi tega, ker sami sebe bolj spoznavajo preko povratnih informacij, ki jim jih dajejo drugi člani skupine.

Otroci in mladostniki eksperimentirajo z lastnim in tujim vedenjem zato, da jim postane jasno, kaj so storili in kako. Vedejo se na njim lasten način, od drugih pa dobijo takojšen odgovor. V isti situaciji lahko delujejo in hkrati doživijo posledice svojega ravnanja. (Zato sta tako pomembna skupna analiza in vrednotenje po vsaki igri - kar bo še pojasnjeno.) Pomembna je tudi kvaliteta povratne informacije, ki jo člani skupine prejmejo. Pri tradicionalnem pedagoškem vrednotenju se kot sodba ali ocena pojavljata le "pravilno" ali "napačno". V interaktivni igri pa se povratna informacija pojavi takoj in to po naravni poti, saj deluje tukaj struktura otroške igre.

Interaktivne igre omogočajo otrokom in mladostnikom aktivno sodelovanje, ali kakor se je izrazil Klaus W. Vopel v uvodu k 1. in 2. delu priročnika z naslovom Interakcijske vaje:<sup>5</sup>

"V igro lahko vnesejo svoja čustva, z drugimi lahko besedno in nebesedno komunicirajo, prevzemajo različne vloge, se gibljejo in razčiščujejo odnose, se pogajajo, spoprijemajo, odločajo. Preizkusijo lahko širok spekter aktivnosti, ki vse sprožijo neko dogajanje v skupini. Sami povzročajo neko dogajanje, so subjekt dejanj in ne le živi pisemski nabiralniki za modrosti vodje skupine."

Interaktivne igre imajo vedno znova tudi specifičen cilj. Na koncu vsake interaktivne igre je faza vrednotenja, kjer se udeleženci pogovorijo o tem, kaj se je med igro zgodilo. To je povezano z omejitvijo časa in vsebine, ki mobilizira psihično in intelektualno energijo udeležencev. Komaj katera dru-

5 Rotar, M., Kositer, M. *Interakcijske vaje. 1. in 2. del. Piran: Center za socialno delo, 1989, 2.*

ga dejavnost lahko tako učinkovito prispeva k oblikovanju kohezivne skupine.

Pomemben je tudi umik "pedagoškega" vodje skupine v ozadje, saj prepusti svojo usmerjevalno vlogo strukturi igre. Otroci in mladostniki doživijo pri tem spodbudo, saj lahko brez pomoči vodje skupine zberejo pomembne izkušnje. To je pomembno zlasti za tiste mladostnike, ki so močno odvisni od avtoritete in za tiste, ki se brezkompromisno upirajo avtoriteti. Med samim potekom igre so razbremenjeni razmišljanja o tem, kako bo vodja skupine na kaj reagiral, prav tako pa tudi svojih občutij do vodje. V tej situaciji, ki je na videz brez vodje, jih mnogo močneje prevzema njihova lastna kompetenca (pristojnost). Doživljajo lastno pristojnost za izid igre.

Menjavanje situacij, ko je skupina v igri osredotočena vase, s situacijami, ko skupina delo vrednoti s pomočjo vodje (faza vrednotenja) in tistimi, ko vodstvo prevzame vodja (uvodna faza), omogoča mladostnikom elastičen odnos do avtoritete.

Naj povzamem, interaktivne igre torej:

- motivirajo s pomočjo notranjih doživetij otroke in mladostnike za določeno dejavnost (branje, učenje...),
- omogočajo otrokom in mladostnikom spoznavanje samih sebe, svojih potreb, čustev, razpoloženj,
- izboljšajo komunikacijo v skupini in večajo kohezivnost skupine,
- pri otrocih in mladostnikih večajo senzibilnost za skupinsko dogajanje, kakor tudi za dogajanje v njih samih (npr. ob določenem prebranem literarnem tekstu).

### 3.3.2. Izvori interaktivnih iger

- Zabavne igre, ki kombinirajo resničnost in domišljijo, pri čemer lahko igralci reproducirajo različne ideje, se odločajo, razvijajo lastno strategijo v okviru določenih pravil. Ravno ta pravila pa omogočajo varnost, ki je v resničnem življenju ni. Posledic, razen zmage ali poraza, ki ga poznajo nekatere zabavne igre, a ne vse, ni.
- Igre s področja odločanja, ki so se razvile pred štiridesetimi leti v izobraževanju menedžerjev in gospodarstvenikov in so omogočale simulacije različnih odločitev s področja poslovanja, odločanja. Na ta način so te igre omogočale hitro in varno učenje odločanja brez neljubih dejanskih posledic napačnih odločitev.
- Terapevtske igre, ki so najmočnejši izvor interaktivnih iger in ki so se začele pospešeno razvijati v mnogih terapevtskih šolah in pri socialnem delu. Smisel in cilj razvoja teh iger je bil v razmeroma varnem prostoru terapije udeležencem omogočiti postopno učenje elementov resničnosti.

Različne terapevtske usmeritve so do danes razvile nepregledno število različnih tehnik iger z namenom:

- senzibilizirati udeležence za prepoznavanje, diferenciranje in sprejemanje lastnega emocionalnega doživljanja,
- omogočiti jim preizkusiti in se ob tem učiti, kako njihovo vedenje deluje in vpliva na druge osebe v njihovem socialnem prostoru.

Tako so velik delež k razvoju interaktivnih iger prispevale predvsem terapije iz družine humanistične psihologije, kot so: geštalt, realitetna teorija, transakcijska analiza, tematsko centrirana interakcija, gibanje skupinske dinamike.

### 3.3.3. Klasifikacija interaktivnih iger in njihova uporaba

#### 1. Klasifikacija glede na cilj uporabe

Posebej pomembno je, da interaktivnih iger ne vključujemo v književno vzgojo naivno, temveč da poznamo teoretične koncepte, ki nam omogočajo kontrolo lastnega dela in zavedanje o vplivih, ki ga interaktivne igre imajo.

Prvo vprašanje, ki si ga mora mladinski knjižničar zastaviti in nanj odgovoriti, je: "S kakšnim namenom bomo vajo uporabili?"

Cilj uporabe je lahko, če se člani skupine ne poznajo med seboj, pomagati skupini preko začetnih faz spoznavanja, kar pomeni, da bomo izbirali vaje, namenjene prvemu spoznavanju članov v skupini.

Cilj, ki zahteva izbiro drugačnih iger, je, skupino postopno usmerjati v izboljšanje komunikacije med člani skupine. Tak cilj ima dejansko funkcijo motivacije za književnovzgojno delo.

Tretji cilj je, da sporočilo določenega literarnega dela apliciramo v doživljanje vsakdanjih situacij otrok in mladostnikov, naprimer: po spoznavanju, branju ali pogovoru o mladinskem literarnem delu Požvižgamo se na kumaričnega kralja Christine Nöstlinger izvedemo interaktivno igro "Želim postati kralj", ki jo uvrščamo v skupino interaktivnih iger s področja kooperacije oz. vpliva in sodelovanja.<sup>6</sup>

Cilj omenjene igre je, da udeleženci lahko ob njej testirajo, ali želijo sami imeti vpliven položaj v skupini, komu v skupini bi to privoščili in po katerih vidikih bi se odločali.

6 *Potek igre je podrobno opisan v delu: Rotar, M., Kositer, M. Interakcijske vaje.3. in 4. del. Piran, 1996, 70-71.*

Igra je primerna za otroke stare nad 8 let. Pri skupnem vrednotenju po odigrani igri izpostavimo različna vprašanja, npr.:

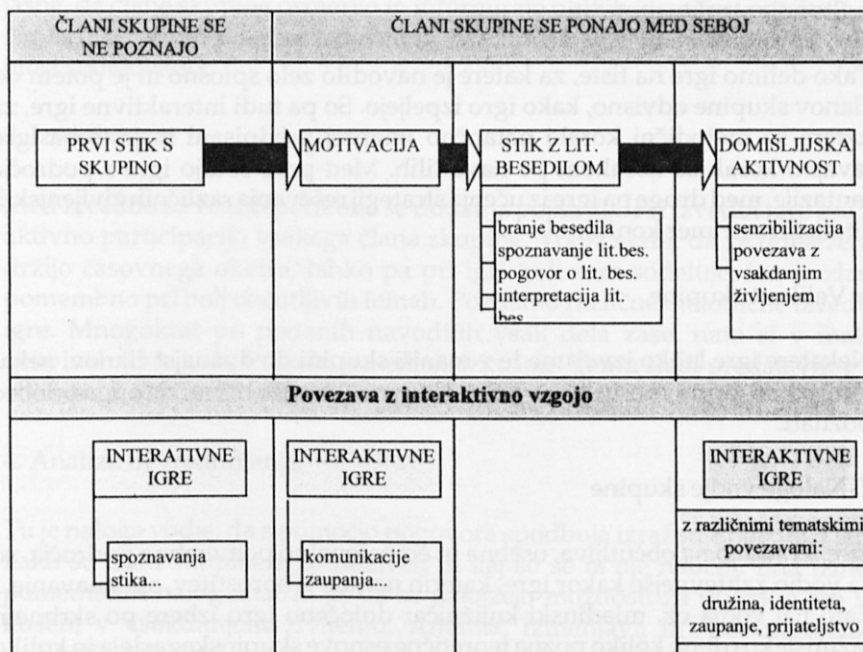
- Kakšen mora biti po mojem mnenju otrok, ki lahko postane kralj?
- Kakšen se mi zdi otrok, ki je postal kralj?
- Kateri otroci so še vplivni v tej skupini?
- Katere so prednosti in slabosti, če si vpliven?
- V katerih pogledih sem jaz vpliven v tej skupini?
- Sem s tem zadovoljen?...

Tak cilj ima dejansko vlogo okrepitve domišljajske aktivnosti, ki je lahko dvojna:

- a) senzibilizacija za estetske komponente literarnega dela,
- b) povezava literarne stvarnosti z vsakdanjim življenjem. (Slika 3)

Glede na različne cilje je tudi center dogajanja med igro različno usmerjen. Pri nekaterih igrah delajo člani skupine vsak zase, pri drugih delajo v malih skupinah, možno je tudi, da en del skupine dela, drugi del skupine pa je v vlogi opazovalcev.

Slika 3: shema poteka skupinskega dela pri raznih oblikah književne vzgoje



## 2. Stopnja obremenitve udeležencev

Vsaka interaktivna igra je specifična učna situacija, ki povzroči določeno napetost, obremenitev. Brez napetosti pa, kakor vemo, ni aktivnosti. Če pa je obremenitev prehuda, lahko pri posamezniku pripelje do strahu, umika, pa tudi agresije. Prav zaradi tega je treba dobro poznati skupino kot celoto in posamezne člane, preden bi se lotili izvajanja zahtevnejših vaj.

## 3. Čas, potreben za izvedbo vaje

Nekatere interaktivne igre so kratke, zahtevajo le 10 do 15 minut, nekatere pa zahtevajo mnogo več časa, tudi celo uro. Za vodjo je to pomemben podatek, saj mora vedeti, koliko časa ima na razpolago za tovrstno obliko dela. Krajše vaje lahko brez težav vključujemo v različne priložnostne knjižnične dejavnosti, časovno daljše vaje pa so primernejše za redna posebna skupinska srečanja.

## 4. Sredstva izražanja

Nekatere interaktivne igre temeljijo le na besedni komunikaciji, druge so izključno neverbalne (gibanje). Tretje vključujejo risbo kot element sporočanja in komuniciranja ipd. To vnaša v igre posebno pestrost ter raznolikost in s tem dinamičnost oziroma zanimivost za udeležence.

## 5. Stopnja strukturiranosti

Tako delimo igre na tiste, za katere je navodilo zelo splošno in je potem od članov skupine odvisno, kako igro izpeljejo. So pa tudi interaktivne igre, za katere so metodični koraki natančno vnaprej predpisani in je treba igro izvajati korak za korakom po navodilih. Med prve sodijo igre s področja fantazije, med druge pa igre iz učenja strategij reševanja različnih življenjskih situacij, naprimer konfliktov.

## 6. Velikost skupine

Nekatere igre lahko izvajamo le v manjši skupini do dvanajst članov, nekatere pa so primerne tudi za večje skupine - vodja mora zato igre dobro poznati.

## 7. Naloge vodje skupine

Igre, ki sodijo na občutljiva, osebna in emocionalno pomembna področja, so za vodjo zahtevnejše kakor igre, katerih namen je sprostitiv, spoznavanje... Zato naj vodja oz. mladinski knjižničar določeno igro izbere po skrbnem razmisleku o tem, koliko pozna teoretične osnove skupinskega dela in koliko

ima izkušenj pri tem. Sicer se lahko zgodi, da bo interaktivne igre uporabil kot recepte brez zadostne fleksibilnosti ter občutljivosti za dogajanja v skupini in pri posameznikih. Da se temu izognemo, je najbolje, da se vodja take skupine udeleži uvajalnih in nadaljevalnih seminarjev iz uporabe interaktivnih iger.

### 3.3.4. Štirje koraki v uporabi interaktivnih iger

#### 1. Analiza skupinske situacije

Vodja mora poznati temeljne značilnosti svoje skupine. Če je to mladinski knjižničar, pomeni, da pozna člane skupine, ki obiskujejo to redno književnovzgojno dejavnost, po možnosti tudi iz mnogih drugih življenjskih situacij, kar mu omogoča, da bo skrbno izbral literarno delo in pripadajoče interaktivne igre. Zavedati se mora dejstva, da vsaka igra, kakor to samoumevno velja za literarna dela, ni primerna za vse starostne stopnje, saj so igre različno zahtevne. Nekatere igre zahtevajo minimalno poznavanje med člani, druge pa terjajo visoko stopnjo poznavanja in zaupanja.

#### 2. Uvod v igro

Ko se vodja odloči, katero igro bo uporabil, je zelo pomemben način, kako igro predstavi. Navodila in predstavitev igre morajo biti kratka, a dovolj jasna, da člane skupine usmerijo in informirajo o ciljih in načinu poteka igre. Navodila morajo posebej izpostaviti značilnosti igre in seveda prostovoljnost sodelovanja.

#### 3. Izvedba igre

Med izvedbo so včasih potrebna še dodatna pojasnila. Pri izvedbi igre gre za aktivno participacijo vsakega člana skupine. Vodja skrbi, da se udeleženci držijo časovnega okvira, lahko pa pri igri tudi sam sodeluje, kar je zlasti pomembno pri bolj občutljivih temah. Poznamo različne metodične izvedbe igre. Mnogokrat po podanih navodilih vsak dela zase, nato si v malih skupinah (dvojicah, trojkah) izmenjajo izkušnje. Temu sledi predstavitev in oblikovanje skupnih rešitev.

#### 4. Analiza in vrednotenje

Tu je naloga vodje, da s pomočjo pogovora spodbuja izražanje občutij o tem, kako so člani skupine igro doživeli in kaj so se iz nje naučili. Ena izmed pomembnih nalog analize je, da se nakažejo možnosti za uporabo teh izkušenj v vsakdanjem življenju. Analiza, izmenjava in "ponotranjenje" doživetih izkušenj večajo senzibilnost mladih za doživljanje estetskih in

drugih komponent kvalitetnih literarnih del. Poleg tega pospešujejo socialno zorenje, širijo njihov izkustveni in doživljajski svet.

### 3.3.5. Smiselnost uporabe interaktivnih iger pri književni vzgoji v knjižnici

Iz vsega povedanega lahko izluščimo argumente za uporabo interaktivnih iger v mladinski knjižnici pri književni vzgoji mladih bralcev starih od 10 do 15 let.

Interaktivne igre ustrezajo doživljanju toliko starih otrok in mladostnikov, ki sodijo glede na psihološki razvoj v predadolescenco oziroma adolescenco. Struktura samih iger zadovoljuje potrebe teh mladostnikov, ki zaradi značilnosti svojega moralnega razvoja:

- 1) veliko razmišljajo o moralnih problemih (tu ima spreten mladinski knjižničar na izbiro pravo zakladnico mladinske literature, ki zajema teme tega področja in vse to lahko dobro preplete ter ponudi s pomočjo interaktivnih iger);
- 2) doživljajo pretrese v odnosu do avtoritet - te igre so izrazito neavtoritativne in netekmovalne, torej pravo nasprotje tega, čemur se mladostniki v tem obdobju izrazito upirajo. Mladinski knjižničar kot vodja skupine pa se zavešno odreka avtoritativni funkciji in se umakne v ozadje na način, ki je bil že opisan;
- 3) kritično lahko sprejemajo to, kar skupina od njih zahteva - mladostniki so pri svojem sodelovanju v skupini popolnoma samostojni in sodelujejo, če želijo in kolikor želijo;
- 4) radi absolutizirajo moralne vrednote, črno-belo presojajo, obsojajo vsak razkorak med idealom in stvarnostjo, med besedami in dejanji (tudi tu se lahko mladinski knjižničar s pomočjo mladinske literature in interaktivnih iger močno približa doživljanju mladostnikov);
- 5) v tem obdobju moralnega razvoja mladostniki oblikujejo lastni jaz, oziroma prihaja do iskanja identitete, ali kakor je definirala Metka Kordigel v priročniku za "poučevanje" mladinske književnosti:<sup>7</sup>

"V puberteti prihaja do višje forme iskanja identitete: do oblikovanja lastnega jaza, enkratne nezamenljive in neponovljive osebnosti. Ta razvoj pa je možen šele potem, ko se je pri otroku razvila sposobnost refleksije. S sposobnostjo refleksije o lastnih čustvih, hotenjih in mislih postane mogoče tudi doje manje

7 Kordigel, M. *Mladinska literatura, otroci in učitelji*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport, 1993, 86-87.

estetskih vrednot, doživljanje in razumevanje subtilnejšega prikazovanja osebnosti v literarnih besedilih. Mladostnik lahko dojame tudi kaj več kot črno-belo naslikane značaje.

Da bi našel samega sebe, si mladostnik zastavlja tri vprašanja:

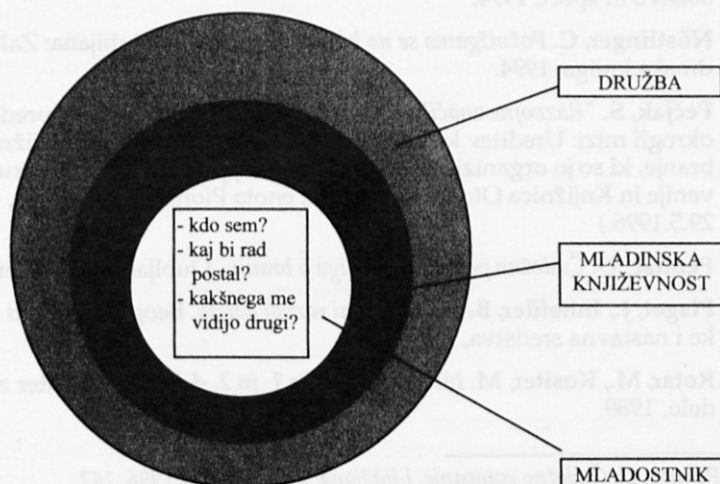
- Kdo sem? - Iskanje subjektivne identitete.
- Kaj bi rad postal? - Iskanje optativne identitete.
- Kakšnega me vidijo drugi?"

In tukaj ima mladinski knjižničar idealno priložnost, da uvrsti v književnovzgojno delo z mladostniki interaktivne igre, ki imajo globlje psihološke zakonitosti in s tem omogočajo mlademu bralcu, da se začne bolje zavedati sebe in sveta okrog sebe. Kar pa je najpomembneje, med ti dve kategoriji prične nepogrešljivo umeščati literaturo kot nujen element ali člen, ki mu olajšuje približevanje in prepletanje teh dveh kategorij. (Slika 4)

Drugače povedano: s pomočjo literature in s pomočjo interaktivnih iger

- se olajša mladostnikovo razumevanje samega sebe in drugih, s katerimi je nerazdružljivo povezan v komunikaciji in medsebojnih odnosih oz. interakciji,
- se lahko uresničuje književnovzgojni smoter, kar pomeni razvijanje bralne kulture oz. vzbujanje resnične potrebe in želje po branju.

Slika 4: cilj interaktivnih iger kot metodičnega modela pri književnovzgojnem delu z mladimi bralci



#### 4. Zaključek

In naj v premislek zaključim za mladinskega knjižničarja nekoliko provokativno - z besedami Daniela Pennaca:<sup>8</sup>

"...Če neko dekle zbira doktor romane, to še ne pomeni, da bo na koncu pogoltnila žlico arzenika. Če bi ji na tej stopnji vsiljevali naše poglede na branje, bi jo odrezali od same sebe, saj bi s tem zanikali našo lastno adolescenco. In prikrajšali bi jo za neprimerljiv užitek, da jutri in z lastnim nosom odkrije stereotipe, ki so danes sposobni, da jo povsem prevzamejo. Morali bi se pobotati s svojo adolescenco; če sovražimo, preziramo, zanikamo ali preprosto pozabljamo tisto, kar smo bili, je to že samo po sebi adolescentna gesta, zasnovana na domnevi, da je adolescenca nekakšna usodna bolezen."

#### Literatura in viri:

1. **Bratanič, M.** *Mikropedagogija: interakcijsko-komunikacijski aspekt odgoja*. Zagreb: Školska knjiga, 1993.
2. **Kobolt, A.** "Interaktivna vzgoja kot eden izmed metodičnih pristopov v skupinskem delu z mladostniki". *Pedagoška obzorja*, 7(1992)19/20:42-48.
3. **Kobolt, A.** "Interaktivne igre kot del socialnega učenja". *Ptički brez gnezda*, 28(1989)29:60-79.
4. **Kordigel, M.** "Bralni razvoj, vrste branja in tipologija bralcev". *Otrok in knjiga*, 17(1990)29/30:5-42, 18(1991)31:5-21.
5. **Kordigel, M.** *Mladinska literatura, otroci in učitelji: komunikacijski model poučevanja mladinske književnosti*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport, 1994.
6. **Nöstlinger, C.** *Požvižgamo se na kumaričnega kralja*. Ljubljana: Založba Mladinska knjiga, 1994.
7. **Pečjak, S.** "Razvojne značilnosti otrok". (Po lastnih zapisih iz predavanja na okrogli mizi: Ureditev knjižničnega gradiva v mladinskih knjižnicah in branje, ki so jo organizirali: Enota za razvoj pri NUK, Bralno društvo Slovenije in Knjižnica Otona & upančiča, enota Pionirska knjižnica, 29.5.1996.)
8. **Pennac, D.** *Čudežno potovanje: knjiga o branju*. Ljubljana: Julija Pergar, 1996.
9. **Piaget, J., Inhelder, B.** *Intelektualni razvoj deteta*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 1978.
10. **Rotar, M., Kositer, M.** *Interakcijske vaje.1. in 2. del*. Piran: Center za socialno delo, 1989.

11. **Rotar, M., Kositer, M.** *Interakcijske vaje.3. in 4. del.* Piran: Center za socialno delo, 1996.
12. **Vopel, Klaus W.** *Handbuch für Gruppenleiter/innen.* Hamburg: Iskopress, 1994.
13. **Zupančič, M., Justin, J.** *Otrok, pravila in vrednote.* Radovljica: Didakta, 1991.

Silva Novljan, Narodna in univerzitetna knjižnica,  
Ljubljana

UDK 027.625.025.4

## Povzetek

Vzročna obdelava in umestitev knjižničnega gradiva na terenu mladinskih knjižnic omogočata pregledno postavitev in predstavitev knjižničnega gradiva, ki je enako na določen način razumljivo in zanimivo. To pomeni, da knjižnico pri oblikovanju postavitvenih skupin bolj kot spremluje, koliko otrok bere, vodi spremljanje, kaj lahko bere oz. poslušajo, gleda. Pri tem knjižnica ne sme spregledati otrokovih interesov in pomena knjižničnega gradiva za motivacijo, ki vodi k aktivnosti, kar je ključni in glavni razvojni mehanizem otrokovega mišljenja in osebnostnega razvoja.

Knjižničarji mladinskih knjižnic smo poročali, kako vrhunčnega strokovnega priporočila za umestitev obdelave in umestitev knjižničnega gradiva in kako pri njihovi izvedbi leta učbeniki danes niso potrebni mladim uporabnikom in splošno so to, da se branje razvija in širi in s njim bojuje kultura.

Glavne besede : mladinske knjižnice, obdelava, katalogi, opredeljevanje, motivacija, branje

UDC 027.625.025.4

## Summary

Contents processing and arrangement of library materials in libraries for young people should result in such placement and presentation of library materials which is easily reviewed and comprehensible to a child of a certain age; therefore, in the composition of placement groups, the librarian should be led by the question what a child can read respectively, listen to or look at, not how much he/she reads. In this, child's interests and the significance of library materials play a motivation should not be overlooked. Motivation in turn leads to activity which is the primary and most important mechanism of child's thought processes and personality development.

The librarians working in the libraries for the young were questioned about their realization of professional recommendations in practice, about their experience regarding their relevance for the needs of young readers and their influence upon the development and growth of reading, and as well as reading culture.