

Naslov članka/Article:

## Kako postati pravi knjižni detektiv in hkrati tudi samostojni uporabnik knjižnice?

How to Become a Genuine Book Detective and Simultaneously an Independent Library User?

Avtor/Author:

**Nina Kranjec**

DOI:

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



### Šolska knjižnica št. 4/2020, letnik 29

ISSN 0353-8958

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo

Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2020

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/solska-knjiznica/>

# Kako postati pravi knjižni detektiv in hkrati tudi samostojni uporabnik knjižnice?



## How to Become a Genuine Book Detective and Simultaneously an Independent Library User?



Nina Kranjec

### Izvleček

Šolski knjižničarji imamo odgovorno nalogo. V sklopu knjižničnega informacijskega znanja ter pri individualnem delu moramo učence naučiti uporabe knjižnice. Vsi učenci naj bi namreč ob koncu tretjega triletja postali samostojni uporabniki knjižnice, njenega gradiva in informacijskih virov. In kako na zanimiv in neprisiljen način učence motivirati in popeljati na pot samostojnih uporabnikov? Ena od metod poučevanja, ki od učencev zahteva aktivno vlogo, kar pripomore k boljšemu in hitrejšemu pomnjenju učne snovi, je igra. V naši knjižnici tako učencem dvakrat letno pripravimo igro, ki smo jo poimenovali Knjižni detektiv. Naloge v igri so zastavljene tako, da zahtevajo od učencev aktivno vlogo, vodijo jih po vseh oddelkih knjižnice, rešujejo pa jih lahko povsem samostojno.

### Ključne besede:

šolska knjižnica, knjižnična informacijska znanja, metode poučevanja, knjižni detektiv

UDK 027.8:025.4.03

### Keywords:

school library, library and information knowledge, teaching methods, book detective

### Abstract

School librarians have a responsibility. Within the scope of library and information knowledge and in one-on-one work we have to teach pupils how to use the library. At the end of the third triennium, all pupils are to become independent users of the library, of its books and information sources. How to motivate pupils in an interesting and unforced way, and lead them down the path of independent users? One teaching method that requires pupils to take on an active role, which helps them to memorize the learning content better and faster, is play. Twice a year, our library organizes a game for our pupils called Book Detective. The tasks of the game require pupils to take on an active role; they lead them through all the sections of the library and can be solved by the pupils on their own.



## PREUREDITEV KNJIŽNICE IN KNJIŽNIČNE ZBIRKE

»Knjižnična zbirka šolske knjižnice je načrtno in sistematično urejeno knjižnično gradivo, ki je zbrano po določenih kriterijih, da je na voljo uporabnikom« (Posodobitve, 2014, str. 72).

Hkrati s prenosom celotne knjižnične zbirke v COBISS+ smo se v Osnovni šoli Grm lotili tudi celovite preureditve knjižnice. Izločili in odpisali smo večjo količino poškodovanega in zastarelega gradiva, odstranili nekaj knjižnih regalov in jih nadomestili z zabojniki, ki so bolj dostopni mlajšim učencem. Tako smo na novo oblikovali celotno postavitve knjižnice. Postavitve gradiva mora biti namreč za uporabnike pregledna, razumljiva in sledljiva (Posodobitve, 2014).

Postavitve knjižnega gradiva v knjižnici OŠ Grm:

- leposlovje za otroke in mladino (urejeno po starostnih stopnjah C, P, M),
- poezija,
- uganke,
- ljudsko slovstvo,
- stripi,
- leposlovje v tujih jezikih,
- poučno gradivo (urejeno po UDK),
- priročna zbirka (leksikoni, enciklopedije, slovarji ...),
- učiteljska knjižnica.

Leposlovje za starostno stopnjo C smo uredili v zabojnikih. Ločili smo ga na leposlovje z velikimi tiskanimi črkami in leposlovje z malimi tiskanimi črkami ter ga uredili po abecedi naslovov. Prav tako smo ločili leposlovje za starostni stopnji P in M, ki je bilo do sedaj postavljeno skupaj, in ga opremili s piktoqrami, ki predstavljajo različne žanre. Izdelali smo plakat s celotno postavitvijo gradiva naše knjižnice, pripravili nove napise za knjižne police in zabojnike ter jih barvno in vsebinsko uskladili s plakatom. UDK za poučno gradivo smo opremili še slikovno in ga tako približali mlajšim učencem. Uredili smo poseben

kotiček z računalnikom, kjer lahko učenci samostojno iščejo gradivo po katalogu COBISS+.

Tako je postala knjižnična zbirka za učence veliko bolj pregledna, postavitve pa skladnejša s postavitvijo v splošnih knjižnicah. Naša šolska knjižnica je sedaj primeren prostor, kjer lahko učence vzgajamo v samostojne uporabnike. Znanje o postavitvi in iskanju gradiva v knjižnici jim posredujemo individualno med referenčnim pogovorom in v sklopu izvajanja knjižničnega informacijskega znanja (KIZ).

### KIZ

Eden od splošnih ciljev KIZ v osnovni šoli je, da se učenci navajajo na knjižnično okolje in vzdušje knjižničnega prostora ter zavzemajo pozitiven odnos do knjižnice in njenega gradiva. Ob koncu tretjega triletja naj bi učenec postal samostojni uporabnik knjižnice, njenega gradiva in informacijskih virov (Sušec, Žumer, 2005).

In kako na zanimiv in neprisiljen način učence motivirati ter popeljati na pot samostojnih uporabnikov knjižnice? To mi je kot novo zaposleni bibliotekarki, ki je na fakulteti pridobila veliko teoretičnega znanja, a žal zelo malo praktičnih izkušenj, kar nekaj časa predstavljalo poseben strokovni izziv.

Šolska knjižnica naj bi bila informacijsko središče šole. Kot navaja Fekonja (Posodobitve, 2014) imamo šolski knjižničarji zelo odgovorno nalogo učence naučiti uporabe šolske knjižnice in jih vzgojiti v samostojne uporabnike, ki se bodo razvili v kasnejše redne uporabnike tudi drugih vrst knjižnic.

Verjetno je za vsakega knjižničarja najlepši občutek, ko spremlja, kako učenci srkajo znanje, ki jim ga predaja tako pri individualnem delu kot tudi pri urah KIZ, in kako znajo potem to znanje uporabiti kot samostojni uporabniki. Lepo je videti zadovoljne učence, ki obvladajo celoten proces iskanja gradiva: ko znajo sami opredeliti svojo informacijsko potrebo, v katalogu poiskati gradivo, preveriti, ali je dostopno v naši knjižnici, ali je prosto, na kateri knjižni polici se nahaja in ga potem tudi najti. Toda, kako jim vse to znanje približati na zanimiv način?

**Postavitve gradiva v šolski knjižnici mora biti za uporabnike pregledna, razumljiva in sledljiva.**

**Znanje o postavitvi in iskanju gradiva v knjižnici učencem posredujemo individualno med referenčnim pogovorom in v sklopu izvajanja knjižničnega informacijskega znanja.**

**Ob koncu tretjega triletja naj bi učenec postal samostojni uporabnik knjižnice, njenega gradiva in informacijskih virov.**

## **METODE POUČEVANJA**

Galeša (1995) navaja, da je za učinkovito posredovanje znanja pomembno poznavanje različnih metod poučevanja. Metode so namreč orodja, ki nam pomagajo priti do cilja in so najmanj toliko pomembne kot snov, saj brez ustreznih metod težko dosežemo zastavljene cilje.

Tako ločimo statične in dinamične metode dela. Pri statičnih metodah so udeleženci pasivni, večkrat so le v vlogi poslušalcev ali opazovalcev, aktiven pa le učitelj, medtem ko so pri dinamičnih metodah učenci aktivni, sodelujejo pri pouku in skupaj z učiteljem ustvarjajo proces ter odkrivajo novo znanje. Dinamične metode omogočajo izkustveno učenje, s katerim učence spodbujamo k večji aktivnosti, aktivnost udeležencev pa pripomore k boljšemu pomnjenju učne snovi. Znanja, pridobljena na aktiven način, ko učenec nekaj sam preizkusi, se vživi v situacijo, sam poišče rešitev, so trajnejša.

Med dinamične metode tako sodi tudi igra, ki je pomemben posredovalec znanj. Učenci namreč v igro vključijo znanje, ki ga že imajo, ter ga nadgradijo z novim znanjem, ki ga pridobijo preko igre ter sodelovanja z drugimi. Igra tako omogoča celostno učenje in zahteva višjo kognitivno stopnjo razmišljanja (Mrak Merhar et. al., 2013).

Podgornikova (2015) navaja, da so otroci vedno željni izzivov, ki jim jih postavimo preko zanimivih nalog. Ker so tovrstne aktivnosti bolj podobne igri kot učenju, so učencem všeč in tako znanje hitreje usvojijo, občutijo zadovoljstvo in pridobijo samozaupanje. S tovrstnimi aktivnostmi na nevsiljiv način povečamo njihovo vedoželjnost, razvijamo miselne procese in s tem funkcionalno znanje.

Tudi Pečjakova (2000) navaja, da je za otroka igra temeljna spoznavna izkušnja in osnova za proces učenja. Igra in učenje se namreč ne izključujeta, ravno nasprotno. Učenje z igro je lahko najbolj uspešno. To je namreč dejavnost, pri kateri je otrok samostojen, svoboden, ustvarjalen, raziskuje in išče nove možnosti, tekmuje s sabo, z drugimi, s časom, s cilji, ki pa so lahko tudi učni. Preko nalog

tako zastavimo učni cilj, ki ga morajo učenci v igri doseči.

Marentič Požarnikova (2000) to dopolnjuje z dejstvom, da se ne samo otroci, ampak tudi odrasli veliko pomembnega naučimo preko igre.

## **KNJIŽNI DETEKTIVI**

In katera igra iskanja gradiva je naše učence najbolj navdušila? To je igra, ki smo jo poimenovali Knjižni detektiv in jo pripravimo vsako leto v mesecu oktobru ter aprilu. Zelo priročna pa je tudi, če moramo nepričakovano izpeljati nadomeščanje kakšne učne ure.

Učencem pripravimo učne liste z nalogami, ki so oblikovane tako, da so lahko pri reševanju povsem samostojni. To od njih zahteva večjo aktivnost. S tem ko so učenci bolj aktivni in samostojno pridejo do rešitve, na nevsiljiv način usvojijo različne učne cilje, znanje je trajnejše, pridobivajo na samozaupanju, hkrati pa se poveča tudi njihova vedoželjnost. Želijo si novih nalog in izzivov.

Učence k reševanju povabimo s plakatom, ki ga postavimo pred knjižnico. Reševanje poteka cel mesec. Če ob enem obisku učnega lista ne uspejo rešiti, ga shranimo, z reševanjem pa nadaljujejo takrat, ko imajo čas.

Prva naloga knjižnega detektiva od učencev vedno zahteva dekodiranje odlomka določenega knjižnega dela. Da lahko nalogo uspešno rešijo, potrebujejo kodirni krog z abecedo. Kodirni krog je sestavljen iz večjega kroga, kjer je zapisana »prava« abeceda, ter iz manjšega, na katerem je zapisana kodirana abeceda. Na učnem listu je besedilo v kodirani abecedi, učenci pa ga morajo prevesti v pravo abecedo, pri čemer morajo paziti, da na primer črko A na manjšem krogu postavijo pod črko A na večjem krogu. Ključna črka je ob vsaki novi igri knjižnega detektiva drugačna. Ko učenci na izposojevalnem pultu opazijo škatlico s kodirnimi krogi,<sup>1</sup> že vedo, da je čas za knjižnega detektiva.

1 Dekodirne kroge smo pripravili po navodilih s spletne strani <http://krokotak.com/2015/07/coded-letter-lets-be-detectives/>. Prilagodili smo jih slovenski abecedi.

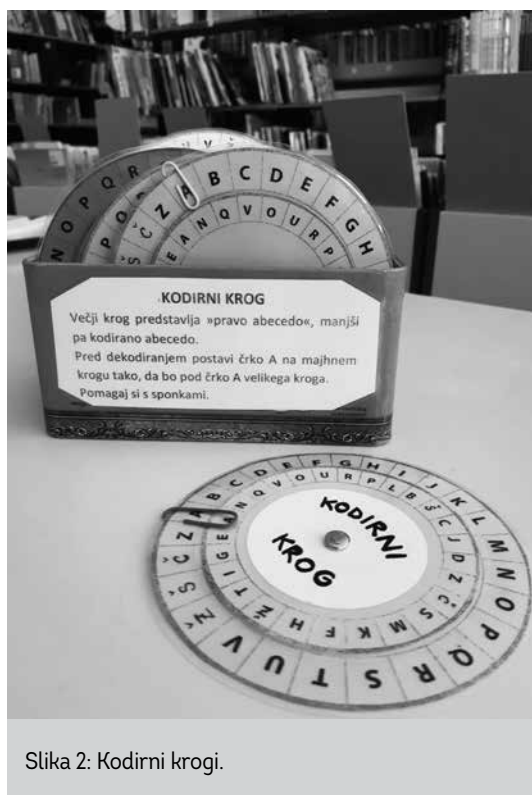
**Dinamične metode omogočajo izkustveno učenje, s katerim učence spodbujamo k večji aktivnosti, aktivnost udeležencev pa pripomore k boljšemu pomnjenju učne snovi.**



Slika 1: Povabilo.



Slika 3: Reševanje



Slika 2: Kodirni krogi.

Preko reševanja ostalih nalog učenci spoznajo oddelke knjižnice in njihovo postavitve. V igri tako uporabijo znanje, ki ga že imajo, ter ga nadgradijo in utrdijo z novim znanjem, ki ga pridobijo skozi proces reševanja učnega lista. Tako se na nevsiljiv in zabaven način usposablja za samostojne uporabnike knjižnice, ki bodo usvojeno znanje znali uporabiti tudi v drugih vrstah knjižnic.

Knjižni detektiv je uspešno končan z rešitvijo zadnje naloge, ki od učencev zahteva malo več časa in domišljije.

# KNJIŽNI DETEKTIV



1. V spodnjih kvadratih je zakodiran odlomek iz pravljice H. C. Andersena. Dekodiraš ga tako, da uporabiš **KODIRANI KROGI** (dobilš ga pri izposojevalnem pultu).

Večji krog predstavlja »pravo abecedo«, manjši pa kodirano abecedo. Pred dekodiranjem postavi črko A na majhnem krogu tako, da bo pod črko A velikega kroga. Pomagaj si s sponkami.

H	N	Z	R	L	M	A	Č	O	Y	Y	L	K	O	B	O	E	A	V	D	B	L			
L	E	C	O	R	O	C	B	O	N	L	C	Š	L	V	O	F	L	F	A	Y	Z	R	M	V

2. Napiši naslov pravljice iz katere je zgornji odlomek \_\_\_\_\_

3. Knjigo poišči v zabojnikih med slikanicami z malimi tiskanimi črkami. V knjižni zbirki imamo več knjig s tem naslovom, samo v eni izmed njih je slika, ki ne sodi v to pravljico. Ta slika je oznaka (piktogram) za eno **UDK** **področje** v naši knjižnici. Sliko poišči na knjižni polici s poučnimi knjigami.

4. Na polici s tem piktogramom poišči knjigo **LJUBEKLE UGANKE** in reši uganke na **str. 17**.

Odgovor je sestavljen iz treh črk \_\_\_\_\_

5. V knjižnici je 13 takšnih predmetov, samo na enem pa je zapisan račun. Poišči in izračunaj ga. Številko, ki jo dobiš kot rezultat, poišči na knjižni polici (v pomoč ti je lahko plakat UDK). Na tej polici poišči knjigo **MALISIVE ČELICE 5** in zapiši odgovor na vprašanje **1/2** na **str. 33**.

Odgovor: \_\_\_\_\_

6. Poišči polico s tovrstnim gradivom. Tam boš našel knjigo **ČNYCI ŠENYCI NYI KNYMŠYNYCI**. V njej se nahaja list z abecedo, ki ti naj služi kot pripomoček pri reševanju te naloge. Številke v okencih pretvori v črke.

22	18	16	20		21	16	17	19	4

7. Dobil si ime in priimek mladega pisatelja, ki je bil učenec naše šole. Na polici **M** poišči njegovo knjigo. V naslovih poglavij je označenih **13 črk**. Izpiši jih po vrstnem redu.

10

8. Poišči, kje v knjižnici so zapisane te pravice. Preberi jih in še sam **zapiši edo pravico**, ki jo imate bralci.

## Uporabi domišljijo!

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Foto vir: <https://kpinp.com/wp-content/uploads/2019/05/14685cc58c1212177b0e05d1a17207e.jpg>

## Priloga 1: Knjižni detektiv – učni list št. 1.

# KNJIŽNI DETEKTIV

1. V kvadratih je zakodiran odlomek iz koroske pripovedke. Dekodiraš ga s pomočjo **KODIRNEGA KROGA**, ki se nahaja na izposojevalnem pultu, kjer si prebereš tudi navodila za njegovo uporabo.

E	A	B	G	O	Š	B	O	N	O	T	A	C	L	D	K	L	Č	Z	C	J	L	C			
Č	M	O	V	D	B	O	D	Z	R	O	S	L	J	H	D	L	K	Z	Z	O	G				
E	M	A	K	C	O	E	A	F	Z	L	J	A	B	Z	Z	K	L	E	A	B	O	L	I	O	
V	A	D	O	K	Č	M	O	V	D	B	L	Č	A	M	D	Z	R	Š	M	A	B	I	L		

\*\*\*Če je naloga pretežka, veži dodatni namig, ki te bo pripeljal do rešitve:  
Kdo je pulca in koga gonca, ki dolg in kalot rep ima? V pravljici, ki jo iščemo, je unovča veri med in za to obložila zajčka.

2. Napiši naslov pravljice iz katere je zgornji odlomek \_\_\_\_\_

3. Knjigo poišči v zabojnikih med slikanicami z velikimi tiskanimi črkami. V knjižni zbirki je več knjig s tem naslovom. Prava je tista, v kateri se nahaja listek z zapisom sedmih črk. Iz njih sestavi besedo. Naj ti namignemo, da se pod to besedo nahajajo knjige z besedili, za katere so značilni verzi in rime.

4. V knjižnici poišči polico s tem gradivom, ki je urejeno po abecedi primkov avtorjev. Poišči knjigo **MALI RIMSKI CIRKUS**, ki jo je napisal Andrej Rozman Roza. Odpri jo na strani 44. In prepiši 1. in 2. verz 2. kitice.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Črke iz kvadratkov prepiši po vrstnem redu.

6. Besedo, ki si jo dobil, poišči na UDK plakatu. Zapiši številko, pod katero najdemo knjige s tega področja.

7. Številko poišči na polici s poučnim gradivom. Na tej polici boš našel knjigo **Z UGANKAMI DO ZNANJA**. Reši uganke pod črko U na strani 71.

8. Ta predmet poišči v knjižnici. Z njega prepiši številke.

9. Sedaj pa številke pretvori v črke abecede. V pomoč ti je lahko plakat z abecedo na tabli, ki se nahaja na izposojevalnem pultu.

10. Dobil si ime in priimek pisatelja, ki nas je lansko leto zabaval na zaključni prireditvi bralne značke. Njegove knjige najdeš na polici **P – PIONIRJI**. Poišči knjigo **ŽIVALSKA NOVICE 2**.

11. V kazalu poišči zgodnico z naslovom **TRAVE NI, KRAVE ZNORELE**. Preberi jo in izvedel boš, kaj se je zgodilo, ko na travniku ni bilo več trave.

12. Sedaj pa napiši **KRATKO ZGODBICO**, kaj bi se zgodilo, če bi jutraj vstopil v knjižnico in ugotovil, da so izgubile vse knjige.

## Pusti domišljijo prosti pot!

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Foto vir: <https://i3.wp.com/wordpress.com/wp-content/uploads/2019/05/14685cc58c1212177b0e05d1a17207e.jpg>

## Priloga 2: Knjižni detektiv – učni list št. 2.



## SKLEP

Čeprav se zdi, da današnji otroci ves čas potrebujejo »servis«, da samo čakajo, da jim učitelji posredujejo pripravljeno gradivo, da niso samostojni, da jim je odveč vsaka naloga, ki od njih zahteva nekaj več vloženega časa in truda, pa je povsem drugače, če jim naloge zastavimo preko igre oz. različnih ugank. Tvrstno učenje namreč učencem

omogoča izkušnjo, zaradi katere so veliko bolj motivirani, aktivni, učne cilje dosežejo hitreje, pridobljeno znanje pa je trajnejše. Z igro kot eno od metod poučevanja lahko učence na zanimiv in nevsiljiv način izobražujemo za samostojne uporabnike vseh vrst knjižnic. Učenci nas vedno znova presenetijo, kako zavzeto in s kakšnim navdušenjem rešujejo Knjižne detektive. ●

### Viri

- Mrak Merhar, I., Jemec, J., Umek, L., Repnik, P. (2013) *Didaktične igre in druge dinamične metode*. Ljubljana: Salve. Pridobljeno 24. 2. 2020 s spletne strani: [https://issuu.com/drustvomladinskih/docs/didakticne\\_igre\\_in\\_druge\\_dinamicne\\_](https://issuu.com/drustvomladinskih/docs/didakticne_igre_in_druge_dinamicne_).
- Galeša, M. (1995). *Specialna metodika individualizacije*. Radovljica: Didakta.
- Marentič Požarnik, B. (2000). *Psihologija učenja in pouka*. Ljubljana: DZS.
- Pečjak, S. (2000). *Z igro razvijamo komunikacijske sposobnosti učencev*. Ljubljana: Zavod za šolstvo.
- Podgornik, T. (2015). *Tu ga ni, le kje tiči?*. Ljubljana:

- Mensa Slovenije.
- Posodobitve pouka v osnovnošolski praksi. Knjižnično informacijsko znanje. (2014). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno 24. 2. 2020 s spletne strani: <https://www.zrssi.si/digitalnknjiznica/pos-pouka-os-KIZ/files/assets/basic-html/index.html#page4>.
- Sušec, Z., Žumer, F. (2005). *Knjižnična informacijska znanja: program osnovnošolskega izobraževanja*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo.



**NINA KRANJEC**, univ. dipl. bibl., je zaposlena kot šolska knjižničarka na Osnovni šoli Grm. Naslov: Osnovna šola Grm, Trdinova 7, 8000 Novo mesto  
E-naslov: [nina.kranjec@guest.arnes.si](mailto:nina.kranjec@guest.arnes.si)