

prof. dr. sc. **Ivana Batarelo Kokić**, red. prof.

Filozofski fakultet Sveučilišta u Splitu, Odsjek za pedagogiju

Knjige i čitanje u doba igrifikacije

Digitalni svijet usmjeren je na pisanu riječ, a današnje tržište rada zahtijeva visoku razinu pismenosti. Učinci globalizacije u 21. stoljeću potiču cjeloživotno učenje i povećanu radnu mobilnost, a za učenike je ključan razvoj akademskih vještina i poznavanje stranih jezika. Do navedenih rezultata dolazi se i poticanjem čitanja. Igrifikacija je proces pretvaranja neke aktivnosti u igru, kako bi se potaknula angažiranost i motivacija sudionika te povećala razina zabave i zadovoljstva (Nicholson, 2014). U doba igrifikacije velik broj ljudskih aktivnosti provodi se korištenjem elemenata igre i igranja kao što su bodovanje i natjecanje s drugima u različitim područjima aktivnosti. Zbog široke upotrebe digitalne tehnologije povećava se zastupljenost igrifikacije na svim razinama obrazovanja.

Od posebnog interesa su znanstvena istraživanja u kojima se analizira utjecaj igrifikacije na promicanje čitanja i prikupljaju empirijski dokazi o učinkovitosti igrificiranog čitanja. Rezultati istraživanja igrifikacije u poticanju čitanja koje su proveli Li i Chu (2021) upućuju da duboki angažman učenika na platformi za e-učenje, na kojoj je korištenje igrica imalo statistički značajan utjecaj na povećanje motivacije učenika za čitanje i poboljšanje sposobnosti čitanja. U istraživanju koje su proveli Prados Sánchez i sur. (2021) procjenjivan je utjecaj igrificirane platforme za čitanje na razumijevanje pročitane teksta kod učenika i njihove stavove prema čitanju. Dobiveni rezultati ukazuju na prednosti igrificiranog pristupa poticanju čitanja u usporedbi s tradicionalnijim pristupom, u pogledu razumijevanja pročitane i u odnosu prema čitanju.

U promišljanju o igrifikaciji značajne su praktične smjernice za primjenu igrifikacije u kontekstu knjige, čitanja i knjižnica. Strategije igrifikacije mogu se primijeniti na fizičke i digitalne knjige, kao i na knjižnične programe i usluge. U školskim knjižnicama igrifikacija može pomoći u povećanju angažmana učenika kroz bolje razumijevanje i korištenje knjižničnih usluga i resursa. U literaturi (Nicholson, 2013; Felker i Phetteplace, 2014; Folmar, 2015; Haasio i sur. 2021) dostupni su sljedeći primjeri igrifikacije knjiga, čitanja i knjižnica:

- *Izazovi čitanja.* U školskim knjižnicama je moguće organizirati izazove čitanja u kojima se učenike potiče na čitanje određenog broja knjiga unutar određenog vremenskog okvira. Učenici mogu pratiti svoj napredak pomoću digitalne platforme i primiti nagrade za postizanje određenih ciljeva.
- *Igre pripovijedanja.* U školskoj knjižnici, ali i u virtualnom prostoru moguće je organizirati igre pripovijedanja u kojima učenici stvaraju vlastite priče koristeći upute ili vizualna pomagala.
- *Čitateljski klubovi s elementima igara.* Čitalačke klubove moguće je igrificirati dodavanjem elemenata kao što su kvizovi, zagonetke ili lov na blago koji se odnose na

knjigu o kojoj se raspravlja. Učenici koji sudjeluju u čitalačkim klubovima mogu zaraditi bodove ili nagrade za sudjelovanje u ovim aktivnostima.

- *Digitalne platforme za čitanje.* Neke digitalne platforme za čitanje uključuju elemente igranja, kao što su značke ili rang liste s najboljim rezultatima, kako bi motivirali čitatelje na čitanje i veće sudjelovanje na platformi.
- *Lov na blago.* Knjižničari mogu organizirati igru lova na blago u kojoj učenici trebaju pronaći knjige ili informacije unutar knjižničnog sustava kako bi došli do nagrade. Ova igra potiče učenike na istraživanje i korištenje knjižničnih usluga.
- *Pustolovne igre.* U pustolovnim igrama u kojima učenici rješavaju različite zadatke kako bi došli do cilja zadaci mogu biti povezani s knjižničnim resursima, poput traženja informacija u enciklopedijama ili pronalaženja knjiga na temu koju istražuju.
- *Kvizovi* u kojima učenici odgovaraju na pitanja vezana uz knjige, autore ili druge knjižnične resurse su zabavni i potiču na čitanje više knjiga i istraživanje različitih tema.
- *Igre uloga.* Knjižničari mogu organizirati igre uloga u kojima učenici igraju različite likove iz knjiga. Ove igre mogu potaknuti učenike na čitanje i istraživanje različitih žanrova i autora.
- *Virtualne igre* u kojima učenici istražuju knjižnične resurse putem interneta mogu uključivati zagonetke, kvizove ili druge interaktivne zadatke koji povezuju učenike s knjižničnim resursima.

Uspješno prepoznavanje potreba učenika uz dijalog i udruženi trud svih sudionika u procesu obrazovanja, zahtijeva i promišljanje o suvremenim tehnologijama i primjenu suvremenih metoda poticanja čitanja. U poticanju čitanja na svim razinama obrazovanja, a posebno u osnovnoškolskoj dobi cilj je ostvarivanje kontrole učenika nad čitanjem i mogućnosti biranja knjige za čitanje koje zadovoljavaju stvarne potrebe i interese učenika (Boys Reading Consortium, 2016). U kontekstu knjiga i čitanja, igrifikacija je pristup učenju i podučavanju koji koristi elemente igre i dizajna igara kako bi se potaknula motivacija, angažman i učenje prilikom čitanja. To znači da se čitanje pretvara u zabavnu i interaktivnu aktivnost upotrebom nagrada, izazova i natjecanja, pri čemu učenici mogu postati zainteresiraniji za čitanje i aktivno sudjelovati u procesu učenja.

Izvori

- Boys Reading Consortium (2016). Nastavne aktivnosti usklađene s čitalačkim potrebama i poticanjem čitanja kod dječaka adolescentske dobi. *Boys reading Toolkit*. Filozofski fakultet u Splitu. <https://boysreading.org/index.php/hr/resources/toolkit>
- Felker, K., Phetteplace, E. (2014). Gamification in libraries: the state of the art. *Reference and User Services Quarterly*, 54(2), 19-23.
- Folmar, D. (2015). *Game it up!: Using gamification to incentivize your library*. Rowman & Littlefield.
- Haasio, A., Madge, OL., Harviainen, J.T. (2021). Games, Gamification and Libraries. U: Madge, OL. (ur.), *New Trends and Challenges in Information Science and Information*

- Seeking Behaviour. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 193. (str. 127–137). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68466-2_10
- Li, X., Chu, S. K. W. (2021). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 160-178. <https://doi.org/10.1111/bjet.13057>
- Nicholson, S. (2013). Playing in the past: A history of games, toys, and puzzles in North American libraries. *The Library Quarterly*, 83(4), 341-361. <https://doi.org/10.1086/671913>
- Nicholson, S. (2014). A RECIPE for Meaningful Gamification. U: T. Reiners i L. C. Wood, L. C. (ur.), *Gamification in education and business*. (str. 1–20). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1
- Prados Sánchez, G., Cózar-Gutiérrez, R., del Olmo-Muñoz, J., González-Calero, J. A. (2021). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 1-25. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388>

Ž i v o t o p i s

Prof. dr. sc. **Ivana Batarelo Kokić** redovita je profesorica na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Splitu. Proteklih 25 godina radila je na više akademskih i istraživačkih ustanova u Hrvatskoj i svijetu, bila je predavač na Arizona State University, znanstveni suradnik na Institutu za društvena istraživanja u Zagrebu i docent na Filozofskog fakultetu Sveučilišta u Zagrebu.

Na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu je 1995. godine završila studije pedagogije, bibliotekarstva te društveno-humanističke informatike.

Na Arizona State University je 1999. godine magistrirala u području korištenja medija i računala u obrazovanju, a na istom sveučilištu je 2002. godine doktorirala na interdisciplinarnom studiju iz područja kurikuluma i poučavanja. Radila je kao savjetnica i voditeljica istraživanja na projektima koje je financirala Svjetska banka, OECD i Europska komisija. Znanstveni i istraživački interesi prof. Batarelo Kokić su u području utjecaja tehnologije na obrazovanje, informacijske pismenosti, profesionalnog razvoja nastavnika, obrazovnih politika i inkluzivne obrazovne prakse. Predaje kolegije iz područja obrazovne politike, komparativne pedagogije, obrazovne tehnologije, obrazovanja na daljinu, obrazovanja odraslih i inkluzivne pedagogije. Autorica je više od 60 znanstvenih radova.