

motivačné aktivity

s detským
čitateľom

2022

—

Zborník príspevkov
zo seminára konaného v dňoch
10. – 11. novembra 2022



**Ďakujeme všetkým, ktorí akýmkoľvek spôsobom prispeli
k úspešnému priebehu odborného vzdelávacieho
podujatia
Motivačné aktivity s detským čitateľom.**

**Publikáciu z verejných zdrojov podporil Fond na podporu umenia.
Fond na podporu umenia je hlavným partnerom projektu.**



**Publikácia reprezentuje výlučne názor autora a fond nezodpovedá za
obsah publikácie.**

ISBN 978-80-89161-76-8

Motivačné aktivity s detským čitateľom

Odborný seminár sme realizovali po dvoch covidových rokoch prezenčnou formou. Zamerali sme sa na detských čitateľov a nezabudli sme aj na stredoškolákov. Striedali sa príspevky z hľadiska obsahu a aj formy. Odznali podujatia, prezentácie projektov a dozvedeli sme sa aj od ukrajinských kolegov, ako fungujú knižnice na Ukrajine v čase vojny.

V tomto ročníku hosťovali na seminári knižnice zo Slovenska, Poľska a Ukrajiny. Zároveň si ceníme a vážime pravidelnú aktívnu účasť Ľudmily Hrdinákovej z FF UK v Bratislave. Každé podujatie nám rozanalyzovala a upriamila pozornosť na určité poznatky.

Cieľom seminára je inšpirovať sa navzájom od kolegov z iných knižníc. A samozrejme upriamovať pozornosť na rôzne témy. Zborník podujatí prinesie pomôcku pre knihovníkov a pedagógov.

Zámerom projektu okrem prezentácií podujatí je utužovanie vzťahov, odovzdávanie si skúseností a knihovnícka socializácia.

Dovidenia o rok milí kolegovia,

PhDr. Kamila Prextová, MBA

riaditeľka Knižnice pre mládež mesta Košice



PROGRAM ODBORNÉHO SEMINÁRA
10. - 11. novembra 2022

10.11.2022

8:00 – 08:30

prezentácia účastníkov a otvorenie odborného seminára

08:30 – 09:15

Stratení v rozprávke (6. ročník ZŠ)

Ľubica Reváková a Lenka Šturmankinová, UX/Košice, o. z.

09:15 – 09:30

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava

- *analýza podujatia*

09:30 – 10:15

Meduška – zo života včiel (1. stupeň ZŠ) – prezentácia
hravého vzdelávania

Annamária Petrovská, Verejná knižnica Jána Bocatia v
Košiciach

10:15 – 10:30

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava

- *analýza podujatia*

10:30 – 11:15

Balíme sa do rozprávky (3. ročník ZŠ)

Silvia Kupcová, Metská knižnica Mikuláša Mišíka v Prievidzi

11:15 – 11:30

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava

- *analýza podujatia*

11:30 – 12:30

Space escape room Cesta do neznáma (6. ročník ZŠ)

Joanna Gil, Agnieszka Nescior, Mestská ľudová knižnica
Tadeusza Rózewicza vo Vroclave

12:30 – 12:45

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava

- *analýza podujatia*

12:45 – 13:45

obedňajšia prestávka

13:45

Knižnica bez hraníc - projekty knižnice J.Bocatia
s nadregionálnym obsahom

Soňa Jakešová, Verejná knižnica J. Bocatia v Košiciach

14:15

Knižkovo - prezentácia projektu

Viera Némethová, Miestna knižnica Petržalka

14:45

Čo by sme tak ešte vymysleli - prezentácia

Roman Večerek, Oravská knižnica A. Habovštiaka v Dolnom
Kubíne

15:15

Stále ekologicky - prezentácia projektu

Larysa Luhová, Nadiya Kindrys, Krajská knižnica pre deti, Lvov

16:00

Naše tu a teraz v Kamiennej Góre - aktivity Mestskej knižnice
určené pre deti a mládež

Tomasz Grabinski, Miejska Biblioteka Publiczna w Kamiennej
Górze

16:30

Knižnica roka 2021 - prezentácia

Ján Šimko, Knižnica pre mládež mesta Košice

17:00

diskusia

11.11.2022

8:15 – 09:00

(Ne)spokojný slimáčik Slávko, 5 prvkov duševnej pohody
(1. ročník ZŠ)

Monika Ferková, Krajská knižnica P.O. Hviezdoslava v Prešove

09:00 – 09:15

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava
- *analýza podujatia*

09:15 – 09:45

Zázračný oriešok, kniha v rozhlase – rozhlas v knihe
prezentácia

Margita Galová, Mestská knižnica mesta Piešťany

10:00 – 10:30

Kniha v knižnici, v rozhlase a v divadle (2. ročník ZŠ)
Juraj Martiška a Barbora Krajč Zamišková, Mestská
knižnica mesta Piešťany

10:30 – 10:45

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava
- *analýza podujatia*

10:45 – 11:30

**Zážitkové čítanie o nezvyčajnom priateľstve psíka
a človeka bez domova** (1. ročník ZŠ)

Alena Javorková, Oravská knižnica A. Habovštiaka v Dolnom
Kubíne

11:30 – 11:45

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava
- *analýza podujatia*

11:45 – 12:30

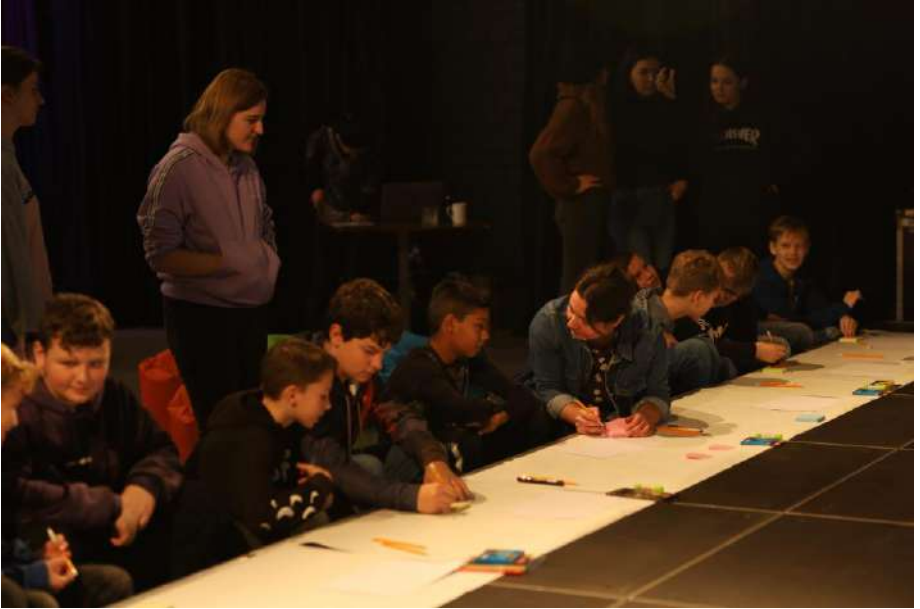
**Nebojme sa povinného čítania – Byť Antigonou alebo
Isménou?** (3. ročník SŠ)

Viera Némethová, Miestna knižnica Petržalka

12:30 – 12:45

Ľudmila Hrdináková, Filozofická fakulta UK Bratislava -
analýza podujatia

Stratení v rozprávke



Ľubica Reváková, Lenka Šturmankinová,
UX/ Košice, o. z.

Asistencia: študenti 4. ročníka odboru dizajn digitálnych aplikácií strednej Školy umeleckého priemyslu v Košiciach

Cieľová skupina: 6. ročník ZŠ

Dĺžka workshopu: 45 min.

Anotácia: Deti vyrastajú s rozprávkami a dôverne poznajú ich konkrétny a osobitý príbeh. Workshop je zameraný na kreatívne narušenie, rozvetvenie deja vybranej rozprávky a hľadanie alternatívneho riešenia záveru príbehu pomocou dizajnerskej metódy User Flow (tzv. tok používateľa).

Pomôcky:

- veľké papiere – 10 kusov - 70x100 cm - stačí biely baliaci papier
- sticky notes – 4 ks – 3 farebné balíky
- pomocné papiere – na skicovanie 40 ks
- výkresy – 20 ks – A4
- písacie potreby – fixky, perá, ceruzky
- výtvarné potreby – farbičky, olejový pastel (voskovky), farebné fixky rôznych veľkostí
- nožnice – 6 ks
- lepidlá – tyčinkové – 10 ks
- projektor
- notebook

Priebeh stretnutia a popis aktivity:

1. Privítanie detí a dospelých. Predstavenie Občianskeho združenia UX / Košice a definícia pojmu User Experience (používateľská skúsenosť) širšej verejnosti.
2. Lektorky vysvetlia deťom, že za digitálnym produktom je veľa práce a plánovania. Dizajnéri v procese vytváranie produktov (mobilných a webových aplikácií) používajú časom osvedčené metódy – dizajnérske procesy. Medzi procesy, ktoré sa predstavia na workshope, patria: Dizajn sprint a User Flow.
3. Konkrétnejšie vysvetlenie pojmu User Flow. Dialóg s deťmi na tému User Flowu aplikácie, ktorú bežne používajú – Mestská hromadná doprava Košice, EduPage, budík, ... Kontrolné otázky, či deti správne pochopili, čo je súčasťou User Flow, či pochopili možnosť vetvenia toku používateľa na viaceré možnosti.

4. Zopakovanie deja rozprávky Popoluška, ktorú deti dôverne poznajú cez vizualizáciu príbehu v User Flow v online dizajnerskom nástroji FigJam bez vetvenia.
5. Demonštrácia vstúpenia do rozprávky dejovým prvkom, ktorý v pôvodnej rozprávke nie je. Dôležité tiež kedy! Rozvetvenie možností ďalšieho rozvíjania deja po vstúpení do rozprávky vo FigJam.
6. Demonštrácia, ako tento nový prvok ovplyvní záver rozprávky – vo FigJam.
7. Aktivita – deti v skupinách po 2 si vyberú, kedy a akým prvkom vstúpia do rozprávky o Popoluške. Popisujú slovne svoj originálny User Flow na sticky notes (samolepiace papieriky), píšú medzi jednotlivé papieriky šípky označujúce vzťahy príčinnosti a následkov. Vetvenie príbehu na viaceré možnosti. Rozmýšľanie nad alternatívnym záverom rozprávky. Diskusia a spolupráca v skupinách.
8. Výber 3 motívov svojej originálnej rozprávky a ich krešbné znázornenie na A4 pomocou výtvarných pomôcok. V tejto časti mladším žiakom asistujú starší žiaci zo strednej školy, ktorí pomáhajú kresliť jednotlivé motívy, keďže kreslia rýchlejšie a svojmu veku adekvátne na vyššej úrovni realizmu.
9. Vyhodnotenie aktivity, predstavenie príbehu jednej skupiny slovne širšiemu publiku.
10. Poďakovanie a rozlúčenie sa

Cieľ aktivity:

Rozvoj divergentného myslenia, kritického myslenia a podpora čitateľskej gramotnosti.

Výstup aktivity:

Veľký papier so sticky notes so zmeneným príbehom, obrázkami (kresbami). Oboznámenie sa s dizajnerskými postupmi pomocou metódy zážitkového učenia. Predpoklad možného použitia tejto metódy v budúcnosti.

Meduška – zo života včiel



Annamária Petrovská, Verejná knižnica Jána Bocatia Košice

Deti sa hrovou formou a pomocou názorných pomôcok dozvedia o živote včiel a zároveň sa zoznámia aj s rozprávkovou Meduškou a knihami o nej a jej dobrodružstvách.

Knihovníčka Anka: Predstaví seba aj včelárku Danku, povie z ktorej knižnice sú a prezradí deťom, že prišli aj s jednou rozprávkovou postavičkou, včielkou. Deti majú uhádnuť meno včielky, a potom sa ju spolu pokúsia nežne zobudiť.

Meduška: Zobúdzajúca sa Meduška povie deťom ako sa skoro nenarodila, lebo sa pozabudla. Opýta sa detí kde sa narodili a či vedia kde sa rodia včielky. Meduška sa však narodila pod kríkom (ako v knihe E. Čepčekovej) a jej život nie je veru ľahký, lebo je na všetko sama. Unavená Meduška začne zívvať a poprosí Danku, aby deťom povedala o skutočnom živote včielok, lebo si potrebuje trochu oddýchnuť.

Danka: Na úvod dá deťom pár hádaniek a začne rozprávať o včelách v minulosti, čo sú divé včely, súčasný chov včiel, koľko včiel je v úli, ako vyzerá úl, ako sa jednotlivé včielky volajú (robotnice, lietavky, trúdy), predstaví Kráľovnú a jej úlohu vo včelstve. Použije obrázky z kníh.

Meduška: Opýta sa detí, či vedia ako vyzerajú trúdy, či poznajú nejakého z rozprávky (Vilko) a porozpráva im čo robia v úli, akú majú úlohu.

Danka: Prostredníctvom obrázkov ukáže deťom ako sa rodí včielka, koľko žije, ako vyzerá, čo je roj.

Meduška: Povie deťom o nepriateľoch včiel (sršne, vtáky, medvede, choroby). Pýta sa, či aj choré včielky chodia k lekárovi a berú nejaké lieky a ako by liečili chorú včielku?

Danka: Oboznámi detí s ďalšími produktami včiel (med, peľ, vosk, propolis, materská kašička) a zároveň im ukáže produkty.

Meduška: Zdôverí sa deťom ako sa raz stretla so strašidlom, ale v skutočnosti to bol včelár.

Danka: Ukáže deťom včelársky oblek, výbavu, pomôcky, úl, medomet /na obr./ a povie proces získavania medu z plástov.

Meduška: Pýta sa detí prečo je med taký zdravý. Porozpráva o liečivých rastlinách a predstaví knihu svojej kamarátky E. Čepčekovej „Meduškin košíček...“ <https://vkjb.tritius.sk/detail/123532?search=e0fb41ba-e798-4bbd-b1ab-5ee6aa5aa13d&si=1> a zároveň aj rôzne atlasy liečivých rastlín z fondu VKJB.

Danka: Navrhne, aby sme deti trochu vyskúšali a urobili si súťaž o liečivých rastlinách. Postupne ukazuje obrázky lieč. rastlín a povie na čo sa ktorá používa. Meduška môže deťom trochu pomáhať.

Meduška: Pochváli deti, lebo boli šikovné. Prezradí im, že ak by chceli vedieť viac o jej dobrodružstvách, mali by siahnuť po knižke „Meduška“. Práve v tejto knižke sa dozvedia ako sa Meduška dostala na Cukrovú planétu, zoznámila sa s Cucom, princeznou Pralinkou, princom Karamelom... No a aby jej verili,

z tej planéty im doniesla malú ochutnávku (dostanú cukrík). Spolu s Dankou sa rozlúčia a pozvú ich na návštevu do VKJB, kde sa možno niekedy stretnú. No a samozrejme sa rozlúčia včelím pozdravom Bzzzzz.

Podujatie prepája dva svety: rozprávkový svet Medušky na základe knihy a skutočný svet včiel z pozorovania a z praxe, nakoľko Danko je chovateľka včiel.

Balíme sa do rozprávky



Silvia Kupcová

Mestská knižnica Mikuláša Mišíka v Prievidzi

Cieľová skupina: 2. - 5. ročník

Dĺžka podujatia: cca 45 min.

Anotácia:

Zrnko soli, štipka lásky, odpovede na otázky. Nie je predsa ťažké, stretnúť aj obyčajné ľudské šťastie. Maruška sa stretla s drakom, alebo šla za zobrárom? Putovanie po ceste, kam nás asi dovedie? Do rozprávky cesta vedie - to mi ver a to je aj náš cieľ. A ozve sa zvonec a rozprávke je koniec.

Rozprávky upokojujú, prinášajú šťastný koniec spolu s nádejou, že všetko zlé sa na dobré obráti, každú nepríjemnosť je možné prekonať, sny môžu byť naplnené, čo je veľmi dôležité pre nás všetkých. Čítanie rozprávok so svojim presahom za hranicu známeho a bezpečného sveta nás vysiela do sveta tajomného, nebezpečného, ale neprekonateľne krásneho.

Podujatie je spojením niekoľkých aktivít zameraných na rozprávku, jej charakteristiku, hlavných hrdinov, kreativitu a fantáziu, ktorá nesmie chýbať v žiadnej správnej rozprávke, ale ani v našom živote.

Pomôcky: keramická tabuľa na písanie a aj magnetkovanie obrázkov; podložky na písanie, ceruzky; kartičky s menami rozprávkových postáv akoby pexseso, názvy rozprávok na listočkoch, text „popletenej“ rozprávky s otázkami, matematická tajnička.

Priebeh podujatia:

Krátke predstavenie sa deťom. Zoznámenie s nimi. Neprezradíme hneď na začiatok o čom sa budeme spolu zhovárať.

Aktivita: Deťom rozdáme kartičky s menami rozprávkových postáv – chlapcom chlapčenské, dievčatám dievčenské. Následne chceme, aby deti vytvorili dvojice, ktoré k sebe patria. Napríklad: Radúz a Ľudmila, Janko a Marienka...

Aktivita: V klobúku, či nádobe máme nachystané názvy rozprávok, ktoré nie sú správne. Deti si ich losujú a opravujú.

Keď sa nám podarí vytvoriť dvojice a opraviť názvy rozprávok spýtame sa detí, že o čom teda podľa nich bude dnešné stretnutie? Mali by sme spoločne prísť k téme: rozprávky. Pokračujeme rozhovorom s deťmi o znakoch rozprávky. Podľa čoho ju poznáme. Určujeme jej znaky. Po tomto rozhovore, si utvrdíme, či deti vedia presne určiť to čo je rozprávka. Chceme od nich, aby menovali názvy svojich obľúbených rozprávok.

Na tabuli mám foto Pavla Dobšinského a Hansa Christiana Andersena. Ukážem deťom ich portréty a spýtame sa, či ich poznajú a čo o nich vedia povedať? Podáme deťom krátke informácie o oboch, tiež aj o autorskej a ľudovej rozprávke.

Aktivita: Prečítam deťom text popletenej rozprávky. Následne s deťmi určujeme koľko a akých rozprávok sme v texte počuli? V texte je tiež niekoľko chýb a otázok, ohľadom rozprávok, ktoré sú

použitú v rozprávkovej knihe P. Dobšinského: Trojruža. Deti si otázky losujú a odpovedajú na ne spolu so spolužiakmi.

Aktivita: Súboj macochy s Popoluškou prebieha na tabuli. Deti hovoria a zapisujú na tabuľku k príslušnej postave aké boli? Vzhľadovo, povahovo? Upozorníme ich, že sme v rozprávke, kde je dôležité, aby dobro zvíťazilo nad zlom. Tiež aj kladné slová píšeme ku kladnej postave, záporné slová k zápornej postave. Keď deti už slová minú ;), tak skóre spočítame. Vyhráva rozprávková postava s väčším počtom bodov.

Aktivita: Záverečná aktivita podujatia je venovaná matematickej tajničke. Deťom rozdáme príklady. Na tabuli máme v stĺpci výsledky pri správny výsledok deti napíšu písmeno, ktoré majú na kartičke namiesto výsledku.

Tajnička, im pri lúštení prezradí slovko FANTÁZIA. Záverečný rozhovor s deťmi je o tom, prečo práve toto slovo vyšlo v tajničke? Na čo všetko nám slúži fantázia a či je spojená s našou témou?

Rozprávky podnecujú predstavivosť a kreativitu. Priamo sa dotýkajú našich srdc a myslí, prenikajú do hlbín nevedomia. Oslovujú nás všetkých. Hovoria o ľudských trápeniach a bojoch. Hrdinovia z príbehov zažívajú utrpenie, biedu, skúšky, konflikty, opustenosť, stratu, poníženie, zúfalstvo i bolesť. Ale takmer každému sa podarí nájsť pomoc či vedenie, nájsť lásku, šťastie, získať bohatstvo, cenné skúsenosti alebo vnútornú múdrosť. Rozprávky nás uistujú, že keď sa pasujeme s nevyhnutnými životnými prekážkami, vyjdeme z tohto zápasu posilnení. V podujatí sa veľa sa deťmi rozprávame, chceme počuť od všetkých odpovede. **Zaujímá nás ich názor, kreatívne riešenia problémov. Neexistuje správna, či nesprávna odpoveď. Vždy je všetko správne, tak ako je každý z nás jedinečný.**

Čítanie či rozprávanie príbehov a rozprávok je veľmi prínosné obzvlášť pre detských poslucháčov. Ale aj my dospelí sa vďaka čítaniu alebo rozprávaniu rozprávok deťom môžeme opäť preniesť do svojho detstva, vrátiť sa k príjemným spomienkam, zabaviť sa, načerpať novú energiu z príjemne stráveného spoločného času, ale nezriedka nájsť i inšpiráciu či povzbudenie.

A tak ako aj rozprávkach, ktoré voľakedy boli zdieľané a obmieňané sa na podujatí všetci bavíme, informujeme, varujeme, zasväcujeme, ale hlavne putujeme rozprávkovou krajinou.

Odmena pre deti, dovidenia!

Prílohy k scenáru:

P o p l e t e n á r o z p r á v k a

Kde bolo, tam bolo, jeden kráľ kdesi kedysi mal chlapca a dievča. Raz sa vybral po tovar do ďalekých krajín, až hen za more: „ Deti moje drahé, vyberte si čo vám mám stade doniesť ? “ „ Mne doneste tátoša, ktorému patrí táto podkova, “ hovorí chlapec. „ Ach otecko môj drahý, ja už tomu budem vďačná, keď sa mi spoza mora vrátite zdravý – a ak predsa, doneste mi vrecúško soli. Odišiel kráľ na cety. Ide si v dobrej mysli, veselo pohvizduje, až príde k jednému jarčeku. Začne sa po hlave škrabať, ako sa dostať cez vodu. Nerozmýšľal dlho, vytiahol spod pazuchy lyžicu s vidličkou. Do lyžice si sadol a vidličkou vesloval. Tak sa šťastlivo dostal na druhú stranu. Potom sa vybral po vetre, prešiel tri doliny a tri vrchy, zastal a prútkom pošibal zem. Tá sa pred ním otvorila a kráľ vošiel dnu. V komnatách spala ježibaba. Kráľ jej vybral kľúče spomedzi zubov, meč polámal na kusy. Otvoril ďalšie dvere a zobral zlatého tátoša a uháňal na ňom preč, aby nezobudil ježibabu. Cestou naspäť stretol chudobného človeka, ktorý ťažko pracoval. „ Povedz že mi, dobrý človek, akú plácu máš za túto ťažkú robotu ? “ „ Nuž, ja mám na deň tri groše. Prvý vraciam, druhý požičiavam a z toho tretieho žijem.“ „ Vidiš, môj drahý, ja mám 12 radcov, a čím viac im dávam, tým viac sa ponosujú, že z toho nemôžu vyžiť. Keď prídem domov, zahádam im tvoju hádanku. A teba odmením štipkou soli, čo nesiem pre svoju dcéru.“ Rozlúčili sa a kráľ sa po dlhej a namáhavej ceste dostal šťastne domov. Zazvonil zvonček a rozprávky je koniec.

Otázky k popletenej rozprávke

- 1) nebol to kráľ, ale **kupec** čo šiel do ďalekých krajín
- 2) syn nechcel zlatého tátoša, ale chcel ísť hľadať sestru k **Veternému kráľovi**
- 3) soľ – bola darom od Marušky v rozprávke **Soľ nad zlato** – pre jej chorého otca

- 4) lyžicu s vidličkou použil **Janko Hraško**, keď išiel zaniest otcovi obed
- 5) tri vrchy a tri doliny prešla **Maruška**, keď šla do soľného kráľovstva
- 6) s ježibabou bojoval **udatný Janko**, ktorý slúžil u kráľa

Tí z vás, ktorí čítali knihu **TROJRUŽA** istotne budú vedieť aj správne odpovedať:

- a) Aký bol kvet, čo chcela najmladšia kupcova dcéra ? (**Trojruža – uprostred kra hrubá stonka, z ktorej vyrastajú tri tenšie stonky a na každej sedí ružový puk**)
- b) Do akej podoby bol zakliaty princ z rozprávky Trojruža ? (**medveď**)
- c) V druhej rozprávke mal chlapec pri vyslobodení sestry troch pomocníkov, akých ? (**kačka, mravec, včielka**)
- d) U koho bola uväznená princezná z tejto rozprávky ? (**Veterný kráľ**)
- e) Koľko dcér mal kráľ z rozprávky „ Soľ nad zlato “ ? (**tri – jedna ho mala rada ako zlato, druhá ako striebro a tretia ako soľ**)
- f) Kde bývala Maruška, keď ju otec kráľ vyhnal z domu ? (**u starenky v tmavom lese**)
- g) Čo znamená „ prvý vraciam, druhý požičiam a z tretieho žijem “ ? (**1. – pre otca, 2. – pre syna**)
- h) Kedy mohol chudobný človek prezradiť hádanku kráľovým radcom ? (**keď uvidí kráľov obraz**)
- i) Ako sa volal vôl, ktorého poháňal Janko Hraško ? (**Kešo**)

- j) Prečo chrupčali halušky, ktoré doniesol Janko Hraško otcovi (**Janko Hraško si urobil z halušiek schody, keď sa driapal z brázdy**)
- k) Z koľkých bratov pochádzal Janko ? (**12 bratov**)
- l) Ako chcel kráľ zmárniť Janka, za jeho vernosť (**mal ho dať uvariť v kotli s vriacim mliekom**)

Tajnička

$61+12 = T$

$32-9 = \acute{A}$

$8 \times 3 = Z$

$75-15 = A$


$4 \times 5 = F$

$24 - 14 = I$

$22+16 = N$

$21 : 7 = A$

20	
3	
38	
73	
23	
24	
10	
60	



Space Escape room, Cesta do neznáma



Joanna Gil, Agnieszka Neścior

Mestská ľudová knižnica Tadeusza Różewicza vo
Vroclave

Ako si vytvoriť escape room v knižnici? Ponuka pre rodiny s deťmi.

Krátka príručka pre knihovníkov.

Príprava: návšteva escape roomov, aby sme pocítili čaro takýchto miest.

Nápady, témy alebo inšpiračné zdroje: inšpiráciu môžeme nájsť všade; literatúra, kultúra, ekológia, mytológia – existuje veľmi veľa tém, pokiaľ len sme schopní pripraviť ich dotýkajúce sa hádanky.

- stojí za to prehĺbiť znalosť zvolenej témy, prečítať si zaujímavosti, zhromaždiť známe ako aj menej známe informácie k zvolenej téme.
- motív: hľadanie pokladov, zdolanie protivníka, zhromaždenie všetkých súčiastok mašinerie a pod.
- určenie hlavnej úlohy (vystúpiť z izby, nájsť stratený/skrytý predmet)

Skryté úlohy a hádanky:

- pripravujeme zoznam všetkých úloh a hádaniek, aké nám prišli na um; v tejto etape priprav nie je ich nikdy príliš mnoho (rozhodovať o výbere budeme až v ďalšej etape vytvárania hernej mechaniky)
- rozmanitosť úloh: niečo skompletizovať, niečo zostaviť, rozlúštiť šifru zapísanú rímskymi číslicami a pod.
- dôležité sú úlohy s humornými prvkami.
- každú úlohu je najlepšie zaznamenať na samostatnom lístku spolu s náповедou ako ju riešiť.
- všetky nápovedy by mali byť umiestnené v scénografii hry alebo uzatvorené v hádankách; escape room nám musí poskytovať všetky odpovede.
- určenie cieľovej skupiny – pre koho?

Všetko spojiť v jeden celok – mechanika hry:

- rozkladáme lístky s úlohami a snažíme sa z nich vytvoriť jednotný celok,
- občas výsledok hádanky môže existovať v niekoľkých verziách a prispôbujeme ho k našej scénografii alebo našim možnostiam (máme len 3- a 4-ciferné visiace zámky, ale nemáme 5-ciferný).
- usporadúvanie hádaniek je najťažšou etapou. Musíme vytvoriť súvislý príbeh.
- lineárne usporiadanie (A k B, B k C atď.) alebo niekoľko línií, ktoré na záver sa spoja v jeden celok.

Scénografia a priestor – alebo čo spôsobuje mágiu:

- krabice s uzáverom, sejfy,
- visiace zámky,
- UV,
- kryptex,
- prvky scénografie,
- miestnosť.

Testovanie, testovanie a ešte viac testovania:

- skupiny v rôznom stupni pokročilosti
 - určenie času hry a početnosti skupín (čas hry: 45-120 minút)
- Skupiny 2-6 osôb (obmedzený priestor).

- overenie logickosti a kontinuity hádaniek
Bezpečnosť. Hrací poriadok.

Vnímание. Reakcia účastníkov a reflexie s presahom na ďalšie hry typu Escape Room.

Zoznám materiálov

Vybavenie/Čo potrebujeme:

- 3 x 4-ciferné visiace zámky
- 1 x 4-ciferný farebný visiaci zámok (4 farby)
- 3-ciferný visiaci zámok
- Kufor s 3-cifernou kombináciou
- Sejf (5-ciferný kód)
- Magnetický visiaci zámok
- Smerový visiaci zámok
- Kryptex
- Uzamykateľný box
- Drevený kufrik s možnosťou uzamknutia visiacim zámkom
- Box s možnosťou uzamknutia visiacim zámkom
- Fľaštičky na chemikálie podpísané plnými názvami prvkov a číslom, ktoré bude potrebné, na rozlúštenie kódu. Fľaštičiek/nádob by malo byť cca 20. Kód bude 4-ciferný.
- Krabice a boxy, ktoré bude možné uzamknúť visiacim zámkom (napr. pomocou reťaze)
- Plagáty so súhvezdiami Severnej oblohy a Južnej oblohy.
- Plagát s fázami Mesiaca.
- Mapa so súhvezdiami a ich tvarmi.
- UV marker a baterka
- Baterka.
- Ukazovadlo s magnetickým hrotom.
- Vyrezané tvary planét Slnčnej sústavy s napísanými názvami planét. Každá planéta má priradené číslo. Výber príslušných planét určí kombináciu čísiel visacieho zámka.
- Kniha otvorená na Slnčnej sústave (tam, kde bude ukázané poradie planét od Slnka).

- Portréty 4 astronómov. Pomocou rímskych čísiel sú na nich zaznamenané kódy. Časť kódu je vpísaná do rôznych tvarov: štvorca, kruhu a trojuholníka
- Teleskop (tubus). Pozeráme z jednej strany. Na druhom konci sa nachádza súhvezdie, ktoré otvára kryptex (napr. nakreslené na priehľadnej doske).
- „Čierna diera” – kartónová krabica natretá na čierne.
- Symboly 12 znamení zverokruhu: vlna – Baran, vreckové zrkadielko s dvoma zrkadlami – Blíženci, Vodnár – voda vo fľaške, krabica od mlieka – Býk, koruna – Lev, kvetinový venček – Panna, závažie – Váhy, Škorpión – fľaštička s jedom, šípka – Strelec, plechovka – Ryby, kliešte – Rak, roh – Kozorožec. Iné nápady na predmety súvisiace s jednotlivými znameniami sú vítané. Každé znamenie má svoje číslo.
- Korková tabuľa, ktorá obsahuje nápovede: dátumy ročných období; dátumy znamení zverokruhu; periodickú sústavu prvkov; pravidla čítania rímskych číslic; nápovedť kódu v knihe: Strana – Verš – Slovo.
- 4 priehľadné doštičky so zaznamenaným kódom (ktoré po zložení dajú kód otvárajúci kufrík).
- „Šachovnica” Tabuľka s klincami, ktorá má 100 políčiek (10 x 10), horizontálne čísla a vertikálne písmena (podobá sa na tabuľku vo hre Lode)
- Drevené kocky so zaznamenaným 5-ciferným kódom. Určenie poradia pomocou nakreslenia fáz Mesiaca (hráč určí poradie na základe plagátu)
- Drevená kozmická loď s oknami v určenom tvare (v tom prípade boli okrúhle).
- Kniha obsahujúca kód. Bajki robotów (Robotské rozprávky)– Stanisław Lem.
- Zošit s poznámkami Agaty Beaty Ciekawskej (Zvedavej), kde sa nachádzajú nápovedy k hádankám.
- V čiernej diere je umiestnený kľúčik k magnetickému visiacemu zámku.
- Na stojanoch sa nachádzajú plagáty s mapami oblohy, fázami Mesiaca ako aj korková tabuľa s nápovedami.

- Ostatné prvky hry sú rozmiestnené na stoloch alebo na podlahe (podľa scénografie a možností priestoru).
- Hádanky.
- Nápovedy a neskryté hádanky.
- Na stole leží vyrezaná Slnečná sústava.
- Kľúčik k boxu leží v otvorenej schránke s minerálmi (meteoritmi).
- Zošit s nápovedami sa nachádza na stole.
- Portréty astronómov ležia na viditeľnom mieste alebo v nezatvorenej krabici.
- Čierna diera obsahuje kľúčik k magnetickému visiacemu zámku.

Texty k hre:

Píše sa rok 2221. Na lodi „STANISŁAW LEM“ sa plánuje vesmírna misia za hranice známych galaxií. Výprava je pre dobrodruhov. Prihlásili ste sa dobrovoľne, ale bohužiaľ sa vám minuli lístky. Z povestí, ktoré zazneli na chodbách kozmodrómu, sa dozviete, že posledné lístky môžete získať ukryté v tajomnom sklade, ktorý kedysi patrilo slávnej astronautke, astronautke a vesmírnej výskumníčke Agate Beate Curious. Preslávil sa vynálezom nového raketového paliva na báze cukru. Bola to paranoidná žena, ktorá prijala mnoho preventívnych opatrení, aby zabránila komukoľvek ukradnúť jej výskum. Bola tiež obdivovateľkou a zberateľkou predmetov a kultúry 20. storočia a diel Stanisława Lema. Na zašifrovanie svojich poznámok a miest, kde ukrývala svoje najcennejšie predmety, používala hádanky súvisiace s vesmírom a matematikou. Existuje veľa hádaniek a čas do odletu rakety sa kráti ... Prijmite výzvu!

Escape room – čo povedať pred hrou?

Escape room – forma duševnej zábavy, v ktorej skupina ľudí v obmedzenom čase rieši rôzne hádanky s cieľom nájsť kľúč k východu. Únikové miestnosti sú pripravené podľa rôznych tematických kľúčov. Účastníci hry sa nachádzajú v miestnosti, z ktorej sa musia dostať von riešením logických hádaniek. Toto je hra pre veľa ľudí, pretože niektoré úlohy vyžadujú tímovú prácu. Zvyčajne je čas na vyriešenie úloh a odchod z miestnosti 45 až 90 minút.

Je to zábava. Všetko otvárame metódou a nie násilím (škatuľky neničíme - snažíme sa ich otvárať pomocou našej prefikanosti). Zničenie scénoografie sa rovná diskvalifikácii. Všetky rady a hádanky sú prístupné na úrovni podlahy (nie je potrebné nikam ísť).

Nepoužívame telefóny a nepoužívame internet.

Visiace zámky:

- smerový visiaci zámok - pred zadaním kódu by ste mali visiaci zámok „resetovať“ dvojitým stlačením visiaceho zámku (napr. na krabici) a až potom zadať kód.

- magnetický visiaci zámok - nemá dieru, kľúčik sa umiestňuje na správnom mieste (miesto má zvyčajne tvar kľúčika)

- digitálne kombinované visiace zámky - stojí za to určiť miesto, kam by ste mali vložiť kód : niekedy je to okenko, niekedy čiara. Šifra musí byť zadaná presne (niekedy o otvorení visiaceho zámku rozhodujú zlomky milimetrov)

Všetky rady sú skryté v scénografii. Len treba vedieť, kde a ako ich hľadať. Môžete požiadať o rady.

Nápisy:

Severná obloha

Južná obloha

Čierna diera

Znamenia zverokruhu: Ryby, Baran, Býk, Blíženci, Rak, Lev, Panna, Váhy, Škorpión, Strelec, Kozorožec a Vodnár.

Nedvíhajte – jemné zariadenie

POZOR! JEMNÉ ZARIADENIE!

NETRASTE!

POSTAVTE STABILNE NA STÔL!

Kód je 5-miestny.

Zadajte kód a stlačte tlačidlo E.

Keď je kód správny, rozsvieti sa zelené svetlo a do 5 sekúnd otočte gombík v smere hodinových ručičiek.

Pri chybnom zadaní kódu 3x za sebou trezor nebude akceptovať žiadnu číslicu po dobu 30 sekúnd, po ďalších 3 nesprávnych pokusoch sa na 5 minút zablokuje.

Slniečna sústava

Teleskop

Ročné obdobia

Jednotlivé obdobia

Pozri: jar - okolo 21. marca - jarná rovnodennosť

leto - okolo 22. júna - letný slnovrat

jeseň - okolo 23. septembra - jesenná rovnodennosť

zima - okolo 22. decembra - zimný slnovrat

Správnu odpoveď vám prezradí tvar okien vesmírnej lode.

12 znamení zverokruhu a ich 12 symbolov.

Mikuláš Kopernik (1473-1543), bol nemecký astronóm, matematik, filozof, humanista, kanonik v katolíckej cirkvi a ekonóm, ktorý pôsobil na území Poľska. Bol to významný predstaviteľ renesančnej filozofie; nahradil geocentrický obraz sveta heliocentrickým.

Johannes Hevelius (1611-1687) bol poľský astronóm; nazývaný aj zakladateľ lunárnej topografie.

Galileo Galilei (1564-1642) bol taliansky filozof, fyzik, astronóm, matematik obdobia renesancie, jeden zo zakladateľov súčasnej experimentálno-teoretickej prírodovedy. Je mu pripisované autorstvo výroku Eppur si muove! A preda sa točí! (Zem sa krúti okolo svojej osi).

Johannes Kepler (1571-1630) bol nemecký astronóm, fyzik, optik a matematik, objaviteľ troch základných zákonov pohybu nebeských telies.

MEĎ
DRASLÍK
JÓD
ERBIUM
UHLÍK
KYSLÍK
HÉLIUM
ŽELEZO
VODÍK
SÍRA
CHLÓR
VÁPNIK
HORČÍK
TITÁN
ZLATO
STRIEBRO
CÍN
ZINOK
DUSÍK

(úryvok z denníka)

Obloha okolo Zeme je rozdelená do 88 súhvezdí. Keď sa v noci pozriem na oblohu, vidím ich všetkých veľmi jasne – presne ako hovoria ich mená. Tak ako minulý utorok, keď som sledoval let lode „BĽEDNIK“. Objavil sa zo spodnej časti Pohára a letel na sever, potom sa otočil smerom ku Kentaurovi, potom rovno hore až k Žeriavovi, kde zabočil doľava na Piec a odrazil sa hore, takže zmizol nad Veľrybou.

Tajné poznámky profesorky Agáty Beaty Ciekauskej. (Zvedavej)

*Čierna diera má svoje tajomstvá, siahnite po nich.
Vezmite ukazovateľ.*

Najlepší spôsob, ako udržať svoje poznámky alebo zbierky v poriadku, je chronologické poradie – od najstarších po najmladších.

Všetky svoje cesty začínam návštevou 4 planét, ktoré sú najbližšie k Zemi, počnúc tou, ktorá je najbližšie k Slnku.

Leto mám najradšej. Toľko slnka, toľko modrej oblohy a 3 najlepšie znamenia zverokruhu.

*Tajný a prísne strážený recept na palivo pre rakety a kozmické lode. **CuKor***



**Baran ide pred Býkom,
po Blížencoch – Raky,
Lev uteká pred Pannou –
To sú letné znamenia.
Váhy idú so Škorpiónom,
Strelec prechladnutím
hrozí,
Kozorožec tuhne ľad,
a Vodnár Ryby mrazí.
Takto veštia Slnko,
Mesiac
a iné planéty.**



Panna
(23.08–22.09)



Blíženci
(21.05–20.06)



Váhy
(23.09–22.10)



Lev
(23.07–22.08)



Vodnár
(20.01–18.02)



Ryby
(19.02–20.03)



Býk
(20.04–20.05)



Strelec
(22.11–21.12)



Baran
(21.03–19.04)



Rak
(21.06–22.07)



Kozorožec
(22.12–19.01)



Škorpión
(23.10–21.11)

(Ne)spokojný slimáčik Slávko, 5 prvkov duševnej pohody



Monika Ferková

Krajská knižnica P. O. Hviezdoslava

Stručná charakteristika podujatia: Podujatie (Ne)spokojný slimáčik Slávko vzniklo so zámerom vysvetlenia a upriamania pozornosti na 5 prvkov duševnej pohody, ktoré v knihe s rovnomeným názvom popisuje jej autorka Linda Liliková. Naplnenie týchto prvkov smeruje ku pocitu šťastia a spokojnosti, a tak je viac ako dôležité hovoriť o nich v súvislosti s deťmi, ktoré častokrát prekonávajú pre nich rozličné, viac či menej ťažké, životné situácie. Medzi spomínané prvky duševnej pohody zaraďujeme: pozitívne emócie - radosť, zaujatie činnosťou, zmyslupnosť, vzťahy a úspechy.

Cieľ podujatia: Cieľom podujatia je prostredníctvom knihy a aktivít priblížiť deťom prvky duševnej pohody, ktoré by mali byť

súčasťou každého zdravého a radostného fungovania v rodine, v škole.

Vekové a časové vymedzenie: žiaci 1. ročníka ZŠ, cca 45 minút (žiakov usadíme na stoličky alebo podsedáky do kruhu a my sedíme v rámci kruhu medzi nimi)

Pomôcky: kniha – Liliková, L. – (Ne)spokojný slimáčik Slávko, Čo dokáže mama, 2022; magnetická tabuľa; magnetky; maketa slimáčika; zalaminované farebné animované obrázky (prvky duševnej pohody)

Priebeh podujatia:

Na úvod podujatia sa navzájom s deťmi zoznámime, predstavím sa im a opýtam sa ich ako sa majú/ako sa cítia a či sa dnes tešili na návštevu knižnice. Týmto úvodným zoznámením odbúrame prvotné rozpaky detí z toho, čo ich čaká a navodíme si príjemnú atmosféru. Následne na to upriamim pozornosť detí na knihu (Ne)spokojný slimáčik Slávko a opýtam sa ich, prečo má táto kniha práve taký názov a prečo je podľa nich slimáčik Slávko nespokojný. Deti sa zároveň opýtam, kedy sa ony cítia spokojní/nespokojní, ako sa im páči ilustrácia na obálke knihy a ktoré ročné obdobie im pripomína. V krátkosti deťom poviem, že táto kniha je určená deťom vo veku od 3 do 8 rokov a predstavím im slimáčika Slávka, dve malé veselé zvedavé veвериčky, súrodencov Vandu a Vilka.

Ďalšou otázkou budem smerovať deti už na prvú aktivitu a budem sa ich pýtať na to, ako vyzerá slimáčik, čo si na ňom všimneme ako prvé a čo si so sebou vždy nosí. Odpovede detí sa vypočujem a spoločne sa prostredníctvom nich dostaneme k tomu, že každý slimáčik má na chrbátiku ulitu, ktorá predstavuje jeho domček a domček, t. j. miesto, kde sa cítíme bezpečne, útulne. V tejto fáze sa už pýtam detí ako vyzerá domček, v ktorom sa cítia dobre, kto v ňom býva, aké pocity by v ňom mali prevládať a pod.

1. aktivita s deťmi zameraná na prvky duševnej pohody/harmónie, ich pomenovanie na základe vizuálnej podoby a hľadanie opozít/disharmónie týchto prvkov

Deti si rozdelíme do 4 skupín a každej z nich dáme obálku, v ktorej budú mať pripravené farebné zalaminované obrázky predstavujúce stvárnenie jednotlivých prvkov duševnej pohody – harmónie, ale aj ich presný opak, čiže to, čo harmóniu a pokoj narúša a nevytvára pocit spokojnosti, radosti a šťastia.

Úlohou detí bude vytvoriť z obrázkov nachádzajúcich sa v obálke dvojice, ktoré si navzájom budú tvoriť svoj protiklad/opozitum. Napríklad prvok duševnej pohody – **pozitívne emócie – radosť** – stvárnajú deti s úsmevom na tváričke a ich opakom/opozitom sú deti, ktorým sa na tvári zrači **smútok**. Ďalší prvok duševnej pohody – **zmysluplnosť** je vizuálnom podobou animovaného obrázku stvárnenej dievčatkou, ktoré sa za prítomnosti mamičky učí a pomáha piecť; alebo deťmi, ktoré pomáhajú vyzbierať odpadky na lúke; chlapčekom, ktorý vešia bielizeň; učiacimi a čítajúcimi si deťmi a ich opozitom je vizualizácia **nezájmu/nespolupráce na zmysluplnej činnosti**, čiže: odhodnenie odpadkov priamo na ulici, do prírody; nezáujem si urobiť poriadok; nezáujem čítať atď.

Z takto vzniknutých jednotlivých dvojíc budú chodiť deti postupne po skupinách, v ktorých spoločne pracovali, k magnetickej tabuli (ktorú si vopred pripravíme a magnetkami naň prichytíme obrázok slimáčika s veľkou ulitou/domčekom) a pripínať na ulitu/do domčeka všetko, čo podľa nich má byť v spokojnom domčeku (najbližšom svete), ale i v okolitom svete každého z nás.

Výsledkom bude slimáčik, ktorý bude na svojom chrbátiku niesť obrázky vyjadrujúce spokojný domček, t.j. pozitívne emócie – radosť, zaujatie činnosťou, účasť na zmysluplných aktivitách učiacich deti zodpovednosti a samostatnosti, úctu ku rodičom a súrodencom – prejavy pozitívnych vzťahov v rodine –

medzi dieťaťom a rodičom – medzi súrodencami navzájom a v neposlednom rade to budú úspechy detí, ktoré dosahujú za pomoci rodičov, učiteľov, neskôr už samostatne vlastným úsilím.

- maketa slimáčika – **ulita – domček**, v ktorom sa majú stretnúť pod jednou strechou všetky prvky duševnej pohody, domček ako miesto úniku do bezpečia, ako miesto kam sa skryjeme pred zlými pocitmi, keď nás niečo trápi alebo sa chceme vyhnúť nejakej neprijemnej činnosti, pretože nie každý deň sa nám darí, sú dni, kedy ide všetko ťažšie, no dôležité je posmelenie sa a nabádanie dieťaťa k tomu, aby sa nevzdávalo, pretože nie vždy sa nám niektoré veci v živote podaria na prvýkrát

Príklady vizuálneho stvárnenia prvkov duševnej pohody a ich opaku:

**pozitívne emócie – radosť
šťastie**



**opozitum pozitívnych emócií
smútok**



zmysluplnosť



nespolupráca na zmysluplnosti



vzťahy, ktoré prinášajú radosť



vzťahy vyvolávajúce nepohodu



2. aktivita - čítanie úryvku z knihy, otázky aktivizujúce deti rozmýšľať o zmysle aktivity, ktorá je vykonávaná veveričkami a naučenie sa piesne na spríjemnenie spoločných chvíľ počas práce

Celá kniha je rozdelená na príbehy, z ktorých každý jeden nesie v sebe 1 z prvkov duševnej pohody. Bližšie sa pozrieme na príbeh s názvom **ZMYSLUPLNOSŤ – VŠETKO MÁ SVOJ ZMYSEL.**

Čítanie úryvku zo str. 28 - 29. „V dome veveričiek to dnes vyzeralo na poriadne náročný pracovný deň. „Na čom tu všetci tak poctivo pracujete?“ snažil sa zistiť Slávko. „Naši rodičia dnes

potrebujú pomoc,“ odpovedal mu v rýchllosti Vilko. „Pridáš sa k nám? Každá posila sa zide,“ navrhla Vanduška. „Rád vám pomôžem,“ prijal Slávko pozvanie, aj keď ani netušil, na čo to prikývol.“Vyrazili spolu do lesa. Zastavili sa pred domčekom a rozdelili si úlohy. Mamička rozmiestňovala na zem oriešky, žalude, šišky či iné maškrtky, ktoré mala rodinka v zásobe. Tatino pri nich vykopával diery. Slávko dobroty posúval do pripravených jamiek. A Vilko s Vanduškou? Tí naplnené skrýše nakoniec zahrabali a poriadne udupali. „Uf, to je ale drina,“ začal fňukať po chvíli Slávko. „Kamaráti, vás toto naozaj baví?“ vyzvedal. „Hm... ani nie. Je to ťažké a vôbec to nie je zábava,“ priznal Vilko.

„Chlapci, dôležité činnosti sú často menej zaujímavé či zábavné. Ale majú svoj zmysel,“ upozornila ich múdro Vanduška.

Otázky pre deti:

- Prečo je dôležité to, čo robili veveričky? Myslíte, že to má nejaký zmysel? Ak áno, aký? Pomáhali ste už niekedy pri nejakej činnosti, ktorá sa vám zdala ako málo dôležitá a nakoniec sa ukázala ako veľmi podstatná a prínosná? Aká činnosť to bola? Popíšte, akým kúskom práce/akou činnosťou ste prispeli k dosiahnutiu spoločného výsledku vy. Bolo to náročné?

Pokračujeme v čítaní úryvku zo str. 30. „Chceš povedať, že toto je dôležitá práca?“ čudoval sa slimáčik. „Správne, Slávko, toto je naozaj veľmi dôležitá robota,“ prikývla Vanduška. „Má pravdu,“ povedal zamyslene Vilko. „Robíme to každý rok. Vždy na jeseň si musíme pripraviť zásoby jedla na zimu.“ „A to akože načo?“ vypytoval sa ich malý kamarát.

Otázky pre deti:

- Ako vieme pomôcť zvieratkám, aby mali dostatok potravy počas zimy? Pomohli ste už niečím vy? Ak áno, ako? Myslíte si, že Slávko pochopil dôležitosť prác, ktoré robia veveričky?
- Chcelo sa Slávkovi pomáhať veveričkám? Bol Slávko pracovitý? Ste vy pracovitý? Čo je to lenivosť a aký človek je podľa vás lenivý? Upriamenie pozornosti na to, že Slávkovi sa **činnosť, ktorú vykonávali veveričky zdala náročná a hlavne v nej nevidel zmysel.**

Deťom v krátkosti prerozprávame zvyšok príbehu a naučíme ich pieseň, ktorú si s radosťou pospevovali v príbehu všetci počas práce. Túto pieseň si všetci spoločne zaspievame.

Otázky pre deti:

- Spievate si počas práce aj vy? Ak áno, aké piesne to zvyčajne sú? Prečo si ľudia počas práce zvyknú spievať? Pospevujú si pri práci aj vaši rodičia či starí rodičia?

Text piesne:

**„MY SA SPOLU RADI HRÁME,
OBČAS VŠAK AJ POMÁHAME.
TREBA NA TO DÔVOD MAŤ,
KEĎ CHCE NIEKTO POMÁHAŤ?

ZMYSEL POZNAŤ TO JE KRÁSA,
VTEDY LAHŠIE POMÁHA SA!
NEBOJ SA A VYZVEDAJ,
ODPOVEDE VYHLADAJ!“**

Otázky pre deti:

- Ako sa vám páčil tento príbeh? Bol pre vás poučný? Ak áno, tak v čom?

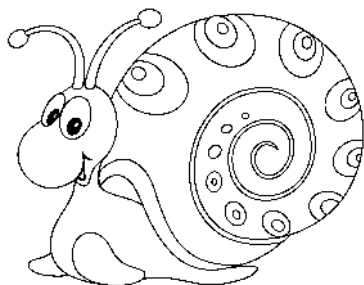
Záver podujatia: Na záver podujatia deťom poďakujeme za aktívnu účasť na podujatí a poprajeme im veľa síl pri prekonávaní každodenných prekážok. Každé dieťa dostane do rúk omaľovánku slimáčika, ktorú si môže vymaľovať a do jeho

ulity/domčeka nakresliť v ďalších dňoch, mesiacoch všetky príjemné pocity šťastia a spokojnosti prežité v rodine či v škole.

Kniha (Ne)spokojný slimáčik Slávko



omaľovánka



Kniha v knižnici, v rozhlase a v divadle



Juraj Martiška, Barbora Krajč Zamišková Mestská knižnica mesta Piešťany

Cieľová skupina: 1. stupeň ZŠ

Dĺžka podujatia: 45 minút

Cieľ podujatia: priblíženie knižného príbehu cez rôzne jej spracovania – v knihe, v divadle, v rozhlase

Metódy: čítanie, samostatné riešenie problémov, diskusia, brainstorming, počúvanie rozhlasovej ukážky, dramatizácia za požitia bábky, rozhovor

Pomôcky: všetky knihy Tone Ravajovej a Juraja Martišku, bábka Anny, drevený hojdací koník, aktovka, zvonček, flipchart, rôznofarebné fixky, ilustrácie z knihy, projektor, ceny pre deti, podpiskarty Juraja Martišku

Zdroje: www.kniznica.sk,
<https://www.rtv.s.sk/radio/archiv/extra>,
<https://www.zazracnyoriesok.sk/>

Bodový scenár podujatia:

1. **Úvod podujatia** – vytvorenie príjemnej atmosféry s deťmi.

Otázka: Čo by ste si zbalili do školskej aktovky?

GRAFIKA: obálka knihy Rok Sivka Ohniváka (premietané na projekčné plátno)

2. **Dramatizácia** Rok Sivka Ohniváka s použitím bábk a hojdacieho koníka – časť z knihy – prvý deň v škôlke malej Anny a spoznanie Sivka Ohniváka.

3. **Predstavenie Tone Revajovej**

GRAFIKA: fotka Tone Revajovej

Spisovateľka, redaktorka, jazyková redaktorka a prekladateľka

Maturovala na Všeobecno-vzdelávacej škole v Žiline. Študovala defektológiu, pôsobila ako učiteľka na základných školách. Od roku 1981 pracovala v redakcii mesačníka Kultúrny život Žiliny, Slovenka, Žilinské noviny. Pred odchodom na dôchodok prekladala pre dabingové štúdio seriály z nemeckého a českého jazyka. Rediguje detské knihy a beletriu pre vydavateľstvá Slovart a Ikar. V literárnej tvorbe sa zameriava predovšetkým na detského čitateľa. Je autorkou kníh Vraveli proroci, že

bude tma v noci, O kráľovi a malej breze, Pol prázdnin s tetou Kolieskovou, O štyroch sestrách, Denník Majky z majáka, Denis a jeho sestry a tiež leporel Vyklápačka, Bager a Policajt, Kiko jeden, Kiko dva – V škôlke. S veľkým úspechom sa stretli ďalšie jej knižky s hrdinkou Johankou: Johanka v Zapadáčiku, Zlom väz, Johanka, Tvoja Johanka, Johankina veľká rodina. V roku 2018 jej vyšla kniha Rok Sivka Ohniváka, ktorá získala ocenenia Najlepšia kniha jesene a Cena Bibliotéky. Je laureátkou Ceny Bibiany a Slovenskej sekcie IBBY za najkrajšie knihy, nositeľkou ceny Trojruže.

4. Predstavenie Juraja Martišku

Ilustrátor, Grafik, Výtvarník, ilustrátor

Študoval na Strednej škole umeleckého priemyslu v Kremnici a neskôr na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave u profesorov Ľ. Hološku a J. Bergera. Spolupracoval s vydavateľstvom Don Bosco, a to nielen ako grafik, ale aj ilustrátor knižiek talianskeho autora Bruna Ferrera. Okrem toho sa ilustrátorsky podieľal na príprave desiatok kníh a učebníc pre deti (Pinocchio Carla Collodiho, súbor Dobšinského rozprávok Zakliata hora a Braček Jelenček, Rozprávky Hansa Christiana Andersena, Krajina s koníkom autorky Marty Šurinovej, Jak se zbavit mstivý Soni autora Jiřího Holuba, učebnice Matematiky a Etickej výchovy, Slohové cvičenia pre základné školy, atď.). V roku 2013 mu bola udelená Cena Ľudovíta Fullu. Z ďalších jeho ilustrácií vyberáme:

Krajinka s koníkom, Kľúčik od trinástej komnaty, Pinocchiove dobrodružstvá, Dievčatko z veže, Červík Ervín, O medvedíkovi bez mena, Koľko váži Matilda, Ako skrotiť drzú Soňu, Vzburá strašidiel, Prázdniny so strýcom Rafaelom, Kráľ s gitarou a mnohé ďalšie. V roku 2016 ilustroval knihu Chlapec a červený dom od Angeliky Zöllnerovej. Kniha bola zaradená do kolekcie Najkrajších detských kníh jesene 2016.

Za svoju tvorbu získal ocenenie Najkrajšie knihy Slovenska, zápis na Čestnú listinu IBBY a "za dynamické ilustrácie s humornými prvkami, ktoré dokážu osloviť nielen detského, ale aj mladého čitateľa" mu bola udelená prestížna Cena Ľudovíta Fullu (2013).

5. Rozhovor s ilustrátorom Jurajom Martiškom

GRAFIKA: ilustrácie Juraja Martišku

- rozhovor o ilustrátorských začiatkoch a práci na knihe Rok Sivko Ohnivák

6. Úloha pre ilustrátora

- deti vymyslia 3 slová a tie musí Juraj Martiška priamo pred ich očami na flipchart spracovať zadanie. Deti tak priamo vidia, ako vzniká ilustrácia.

7. Videorozhovor s Toňou Revajovou

- v rozhovore autorka prezradí, ako sa jej písala kniha Rok Sivka Ohniváka. Rozhovor sa uskutočnil na

festivale Zázračný oriešok, kniha v rozhlase, rozhlas v knihe 2020. Na tomto ročníku súťažil Sivko Ohnivák v kategórii rozhlasových hier.

GRAFIKA:

https://www.youtube.com/watch?v=5LbZY5mHStA&ab_channel=MESTSK%C3%81KNI%C5%BDNICAMESTAPIE%C5%A0%C5%A4ANY

8. Pustenie animácie k súťažnému titulu Rok sivka ohniváka

- pre každý ročník spracujú študenti umeleckých škôl animácie jednotlivých súťažným titulom. Pre Zázračný oriešok 2020 ich vytvorila študentka bábkarskej scénoografie VŠMU Zosia Siwy pod vedením Mgr. art. Vladimíra Slaninku.

GRAFIKA: animácia k titulu Rok Sivka Ohniváka

9. Pustenie rozhlasovej ukážky

- deti si môžu pokojne ľahnúť na tulu vaky, aby sa sústredili na počúvanie rozhlasovej ukážky. Odporúči sa im dopočúvanie celej rozhlasovej hry s rodičmi.

GRAFIKA:

<https://www.rtvs.sk/radio/archiv/11453/1313982>

10. Otázky pre deti, darovanie odmien

- otázky preveria či deti dávali pozor a čo si zapamätali.

- 1. otázka: Ako sa volal festival, na ktorom sa prezentovala rozhlasová podoba knihy Rok Sivka Ohniváka?
- 2. otázka: Ako sa volal spolužiak malej Anny v škôlke, ktorý mal hojdacieho konika?
- 3. otázka: Zapamätali ste si meno ilustrátora knižky?

11. Autogramiáda ilustrátora Juraja Martišku

- deti dostanú podpiskarty s fotografiou ilustrátora. Zároveň si mohli kúpiť aj knihu Rok Sivka Ohniváka, ktorú im ilustrátor podpísal.

12. Rozlúčenie a poďakovanie deťom

Zážitkové čítanie o nezvyčajnom priateľstve psíka a človeka bez domova



Alena Javorková

Oravská knižnica A. Habovštiaka v Dolnom Kubíne

Vek: 1.-4.ročník

Doba trvania : 45minút/60 minút

Počet: cca 25 detí

Cieľ aktivity: Prostredníctvom príbehu o nezvyčajnom priateľstve Gombíka a Šimona priblížiť deťom i dospelým život ľudí bez domova. Zážitkovými aktivitami podporiť vzťah k príbehom, knihám, knižnici, formovať cit pre príbehovú literatúru, ponúknuť deťom priestor na prejavenie ich rozprávačských schopností, empatie, tvorivých zručností.

Pomôcky:

- knihy Zuzany Csontosovej – vrátane knihy Zatúlaný gombík
Flipchart,

- knihy O psovi, ktorý mal chlapca a Tuláčik a Klára – podobná
téma o hľadaní domova,

- vytlačené interaktívne časti knihy str. 47, 49, 53, 57,66, 67
a nalepené na flipchartový papier, každá samostatne./ môžu sa
aj prekryť, hlavne písmená v bublinách/.

- magnetická tabuľa, cca 25 ks väčších magnetiek

- sada hrubších fixiek,

- podsedačky

- náučné knihy o plemenách psov.

- obrázky ľudí bez domova, vyrobené maketky človeka bez
domova a obrysovú postavu s možnosťou dotvorenia oblečenia, /
použitie podľa toho, aká bude skupina detí/

- predkreslený vykres so psikom, ktorý si deti na zaver podujatia
dotvorí gombíkami ako odmenu

- podľa počtu detí v triede nejaké gombíky, lepiacu gumu

Priebeh podujatia:

Prvá aktivita

Knihovníčka sa s deťmi navzájom zoznámi: *Ahojte, dnes spolu objavíme príbeh nezvyčajný, inšpirujúci, budeme si navzájom veľkými pomocníkmi. Ste za? Všetci potrebujeme domov-miesto, kde nám je dobre, kde sa cítime bezpečne, kde sa radi vraciame, sú tam ľudia, ktorí nás majú radi a rozumejú nám. Domov to nie sme len my. Ľudia, ale aj zvieratká, domáci miláčikovia. Mám pravdu? Súhlasíte? Máte domácich miláčikov?*

Ako k vám prišli?...Sú vašimi kamarátmi? áno?.. O tom, že so zvieratkami sa faj funguje, o takom jednom priateľstve by som vám chcela porozprávať. Bude to časť príbehu z knižky Zuzany Csontosovej.

Knihovníčka: Pozrite sa, cez portrét sa na vás pozerá, kto to je? Čo myslíte? Je to Zuzanka Csontosová a tu sú jej knižky. Poznáte niektorú? Páčili sa vám? Prezradím vám, že Zuzanka miluje deti, knihy, zvieratká i ľudí, aj tých bez domova. Na začiatku sme si rozprávali aj o vašich domácich miláčikoch. Možno ste počuli, že častokrát, keď nás domáci miláčikovia omrzia, skončia aj na ulici. Je to tak? Tak ako aj náš Gombík, ktorý je zatúlaný psík, ktorý hľadá svoj domov a „svojho“ človeka. A či ho nájde a kde, uvidíme.

Druhá aktivita- čítanie : a práca s interaktívnymi časťami knihy, pripravenými na flipcharte

Čítanie 1

Knihovníčka /číta/, Nový domov –ulica..., Pamätám si na dni, keď som žil vo veľkom.../ celá časť až po...som bol taký špinavý, že sa odo mňa všetci odvracali. str.5-6.

„Vtedy ma našiel Šimon...až po,To aby vedel, že ho mám najradšej a nikdy ho neopustím. Máme podobné osudy, Gombíček, hovorieva mi Šimon, hladká ma za ušami a vtedy som veľmi šťastný. Obaja sme bezdomovci. ..str.9

Otázky a predvídanie ďalšej situácie: Bez čoho si nevieš predstaviť svoj domov? Ako bolo Gombíkovi, keď zostal na ulici? Čo mu chýbalo? Stanú sa z nich nerozluční priatelia? Deti, čo je priateľstvo? Sú priatelia pre nás dôležití? Čo dal Gombík Šimovi a naopak..?

1.Použitie flipchartu a interaktívnej časti knihy , str. 57: Bez čoho si nevieš predstaviť svoj domov? Čo myslíš, čo najviac chýba človeku bez domova? A čo chýba aj Gombíkovi?

Čítanie 2

Knihovníčka / číta/:, To, že sme bezdomovci znamená....že:

Otázky: *Deti, čo znamená slovo bezdomovec? Čo je pre neho veľmi ťažké? Ako by vyzeral tvoj deň, keby si sa ocitol bez domova? Čo musí taký človek robiť každý deň? Vieš , že bezdomovec si nosí všetky svoje veci stále so sebou?*

2.Použitie Flipchartu s interaktívnou časťou : str.47- obrázok prázdnej tašky. *Keby si si mohol zbalit iba 1 igelitku, čo by si si do nej dal? Deti píšú do tašky a aj prečítajú.*

Knihovníčka pokračuje v čítaní: *„ Keď príde november a s ním prvé mrazy.../str.10/...až po :....V prvú zimu sme sa boli so Šimonom prihlásiť do nocľahárne pre bezdomovcov.*

Otázky a predvídanie ďalšej situácie: *Deti , poznáte také miesto? Ako to tam vyzerá? Myslíte si, že sa tam dostane aj Gombík? , môžu zvieratká byť v nocľahárni?*

Knihovníčka /číta/:, *To je taký dom, kde je veľká izba a v nej vedľa seba veľa postelí pre ľudí, ako je Šimon. Ľudia tam môžu byť iba v noci, ráno musia odísť preč, Vy tu môžete zostať, ale zvieratá nemajú do nocľahárne prístup, povedala Šimonovi pani na vrátnici., „ Ale Gombík je veľmi pokojný psík, nemusíte sa báť“, presviedčal ju Šimon, no pani mu vysvetlila, že také sú pravidlá a nič s tým nespraví.Videl som, ako Šimon zosmutnel....*

Otázky a predvídanie situácie: *Prečo bol Šimon smutný? Čo urobí Šimon?*

3. Použitie flipchartu s interaktívnou časťou : str.49 – *Čo ubližuje ľuďom i zvieratkám bez domova? Skladanie slov z bubliniek , deti píšú na papier.*

Čítanie 3

Knihovníčka /číta /: „ A čo tak nájsť si prácu, mladý pán?“povie muž a dodá, že nemá pri sebe drobné. Nepamätám si, žeby nám niekedy niečo dal, ale vždy má pre nás nejaké rady. Šimovi vždy tým tak pokazí náladu, že mu pol dňa nie je do reči. Veľmi dobre vie, že každý má mať prácu. Chcel by mať prácu, ale kto zamestná človeka z ulice?

Otázky: Čo myslíte? Chcú sa ľudia bez domova zmeniť? Chceli by pracovať? Všetci? Chcú prijať našu pomoc?

4. Použitie flipchartu s interaktívnou časťou knihy – Čo je pre človeka, ktorý nemá domov, veľmi ťažké? Čo by mohol každý človek urobiť pre ľudí bez domova?, A pre zvieratká?.., str. 66,67

Otázky: Chcete pomôcť ľuďom bez domova darovaním oblečenia? Aké užitočné a neužitočné veci im dať?

5. Použitie Flipchartu s interaktívnou časťou knihy , str.53

Deti napíšu , prečítajú.

Deti ,Gombíček okrem iného vie, že Šimon veľmi pekne aj kreslil, čo myslíte, keby sme vyrobili krásny obrázok na záver, potešil by jeho i Gombíka keby sme ich stretli na ulici?

Mini tvorivá dielňa:

Na pripravený obrázok psíka, deti vlepujú gombíky pomocou lepiacej gummy. Hotový obrázok s venovaním si vezmú ako odmenu.

Záver:

Knihovníčka: A ako to s Gombíčkom a Šimonom dopadne?.. Čo myslíte? Aký bude ich život na ulici? Náide si Šimon prácu....?dozviete sa v knižke..

A keď niekedy na ulici stretnete uja alebo tetu so psíkom, mačičkou a na prvý pohľad sa vám bude zdať, že žijú na ulici, spomeňte si na tento príbeh o Gombíkovi. Podobné osudy psíkov nájdete aj v knihách Tuláčik a Klára a O psovi, ktorý mal chlapca.

Nebojme sa povinného čítania – Byť Antigonou alebo Isménou?



Viera Némethová
Miestna knižnica Petržalka

Podujatie pre študentov stredných škôl.

Projekt **Nebojme sa povinného čítania** Miestnej knižnice Petržalka

Projekt nebojme sa povinného čítania realizujem v petržalskej knižnici už niekoľko rokov. Jeho cieľom je odpovedať si pri spoločnej diskusii so študentmi na základnú otázku, ktorú si pri odporúčanom (povinnom) čítaní kladieme často. Prečo sa máme o vybraných dielach odporúčaného čítania, ktoré dnes patria k dielam klasickej svetovej či slovenskej literatúry, ktorej poznanie patrí k základom všeobecného vzdelania, rozprávať, analyzovať ich, čítať alebo o nich debatovať?

Sokolova tragédia Antígona patrí v našom vzdelávacom systéme k jedinej antickému dielu, jedinej hre, ktorú by mali študenti prečítať, alebo ju vidieť v niektorom z jej divadelných spracovaní. Antígona vznikla pred približne 2.400 rokmi. Jej jednoduchá schéma, nadčasovosť a nevelký počet postáv ju predurčujú k možným dobre vnímaním a na pochopenie jasným dielam aj pre študentky a študentov stredných škôl.

Podujatie v knižnici má priblížiť širšie súvislosti diela v súčasnom kontexte spôsobom, ktorý sa niekedy nazýva aj „sokratovský“. **Sokratovský rozhovor** je riadená metóda diskusie, účastníci ktorej hľadajú odpoveď na východiskovú všeobecnú otázku. Zmyslom rozhovoru je spoločné hľadanie odpovedí, pričom účastníci vychádzajú z vlastných prežitých skúseností. **Žiaci sa učia diskutovať, polemizovať, ale aj navzájom sa počúvať.** Sokratova metóda učenia je známa aj ako „Delfská metóda“. Touto metódou mohol Sokrates pomôcť najsť odpoveď počas debaty. Sokrates sa najprv pýtal a potom ďalej debatoval a pýtal sa, až pokým jeho debatný partner nezavrhol starú odpoveď a spolu nesformulovali novú odpoveď na otázku. Toto dáva človeku šancu skutočne porozmýšľať o odpovedi. Využitie tejto metódy, odprostenej od všetkých moderných pomôcok, prezentácií, použitia audio a video techniky, či obrázkov alebo ilustrácií môže študentom navodiť základ odovzdávania poznatkov a skúseností spôsobom, aký poznáme zo staro a stredoveku.

Cieľová skupina: študenti stredných škôl, v niektorých školách sú to zväčša prváci a v niektorých tretiaci.

Časový rozsah: podujatie sa dá stihnúť zrealizovať na jednej vyučovacej hodine, ale väčšiu možnosť spoločnej debaty, vysvetlenia a hľadání prienikov s dnešným svetom predstavuje skôr možnosť 2x45 min., t.j. dve vyučovacie hodiny.

Na začiatku podujatia zaberú pomerne veľa času tri nevyhnutné kroky.

- nastolenie otázky prečo dnes, po 2.400 rokoch od vzniku diela hovoriť práve o ňom? Premýšľali ste niekedy nad tým? Aký máte z diela pocit? Má človekovi žijúcemu v 21. stor. čo povedať? Kto bol Sofokles? Prečo bolo divadlo v antike tak obľúbené? Ako sa hralo? Táto časť je pomerne rozsiahla ale bez nej ochudobňujeme dielo o jeho historický kontext.

- prejdeme si spoločne so študentmi postavy diela. Ako sa volajú? V akom sú vzťahu? Ak ich píšete na tabuľu, dajte medzi nich podľa toho, aký vzťah medzi postavami dominuje emotikony, ktorým dnešní ľudia rozumejú a v zjednodušenom ponímaní môžu predstavovať aj výraz tváří antických hercov, ktorý na zobrazenie svojich postáv používali masky s istým statickým výrazom.

- aké charakterové vlastnosti by ste postavám prisúdili? Koľko majú rokov? Aké vlastnosti majú štyria súrodenci Antigona, Isména, Eteoklés a Polymeikes? Majú ako súrodenci niečo spoločné? Nejakú spoločný rys povahy, alebo sú úplne odlišní? Kto bol ich otcou a matkou? Kto je Kreón a aký vzťah je medzi ním a štyrmi súrodencami?

Študenti môžu charakterizovať Antigonu a potom Isménu. Aké sú? Ktorá je napr. mladšia, ktorá staršia? Pripomínajú im niekoho, koho poznajú z filmov, kníh, počítačových hier, zo svojho okolia?

Aký je Kreón? Ako sa správa? Prečo koná bezohľadne a kruto? Koho im pripomína? Kto je tyran? Ako by charakterizovali tyrana, bezohľadného vládcu? Poznajú z histórie alebo súčasnosti takéhoto muža?

Kto bol Theiresias? Aká bola jeho úloha v príbehu? Kto alebo čo by dnes mohlo nahradiť úlohu veštca a akú váhu by mali takéto slová dnes? Kde by museli byť vyslovené? Kde publikované? Ako by sa šírili a ako by sa o nich dozvedeli ľudia dnes?

Takéto a podobné otázky si môžete klásť so študentmi. Ak vám výjde čas a máte k debate aj skupinu, ktorá vie alebo rada debatuje otvorte otázku vládnutia totalitným spôsobom a života a spôsobe

vládnutia v krajinách ktoré majú demokratický spôsob vládnutia? Kde tento systém vznikol? (grécke mestské štáty, tzv. aténska demokracia)

V tomto podujatí spájate voľne literatúru s dejepisom(históriou) a náukou o spoločnosti. Je to podujatie, ktoré má za cieľ prepojiť niekoľko vyučovacích predmetov do jedného širšieho celku za použitia debaty a nastolenia otázok a spoločného hľadania odpovedí.

V dobre vedenej debata sa veľa naučíte ako facilitátory aj vy sami. Nie ste v roli knihovníčky, ani učiteľa. Mali by ste byť sprievodcom, ktorý mladých ľudí privedie k cieľu, ktorý ste si vytýčili. Pri podujatí možno dostanete aj možnosť trochu viac nahliadnuť do sveta dnešných študentov a spoznať ich spôsob vnímania a uvažovania, čo vám môže pomôcť pri plánovaní a realizácii iných podujatí pre túto cieľovú skupinu.

Motivácia k čítaniu na rôzne spôsoby

Ľudmila Hrdináková

Úvod

Pretrvávajúcim a dlhodobým problémom sú čitateľské výkony detí a mládeže (Schunk a Mullen 2012). Úspech a neúspech v čítaní ovplyvňuje veľa následných výkonov a spojených kompetencií; najpozoruhodnejšia je vysoká akademická motivácia v prípade čitateľského úspechu a nízka akademická motivácia v prípade slabého čitateľského výkonu. Výskumy a longitudinálne štúdie konzistentne ukázali a ukazujú, že vysokú mieru korelácie medzi čítaním s porozumením, extenziou čítania a čitateľskou motiváciou (Wigfield a Guthrie 1997; Schaffner et al. 2013).

Schunk a kol. (2008) definujú motiváciu ako proces, pri ktorom sú cielene podnecované, usmerňované a udržiavané určité (motivované) aktivity. Motiváciu čítať s intenzívnym zapojením tvoria a ovplyvňujú vzájomne súvisiace faktory a vplyvy vrátane osobných a kontextových. Medzi osobné faktory patria čitateľské skúsenosti, úvahy a myšlienky, naratívne emócie, čitateľské presvedčenia a postoje, ako aj pocit spolupatričnosti k čitateľskej komunite a vedomie hodnoty čítania. Tieto sú ovplyvnené kontextovými faktormi, ako sú rodina, priatelia, učitelia, rovesníci a komunita. Deti a mládež treba podporovať, akceptovať, povzbudzovať, vážiť si ich a formovať pocit čitateľskej súnalezitosti a spolupatričnosti. Motivačné aktivity s detským čitateľom už tradične predstavujú podujatia, metódy a formy, ktoré možno využiť na rozličné aspekty a smery čitateľskej motivácie.

Dizajnové myslenie a rozprávka

Podujatie **Stratení v rozprávke**, ktorého lektorkami boli Ľubica Reváková a Lenka Šturmankinová (UX Košice, o.z.), je orientované na žiakov 6. ročníka primárneho vzdelávania a má z hľadiska rozvoja čitateľských kompetencií a čitateľskej motivácie značný prínos, keďže má potenciál rozvíjať niektoré podstatné dielčie čitateľské zručnosti, ale i formovať čitateľskú motiváciu u kritickej vekovej kategórie žiakov (čitateľov).

Pre danú čitateľskú kategóriu – starší školský vek (pubescencia) – ktorá sa v súvislosti s odklonom od čítania často označuje ako problémová, sa môže podujatie (lekcia) javiť ako mimoriadne atraktívne, pretože využíva pútavú nosnú tému – dizajnovanie v kontexte digitálneho prostredia (dizajn digitálnych aplikácií) a spája lekciiu (workshop) s atraktívnym prostredím digitálnych („obrazkových“) aplikácií. To je samozrejme veľmi blízke modernému „obrazkovému“ detstvu. No aj napriek tomu, že lekcia dáva pocit, že sa žiaci cieľovej skupiny učia dizajnovat' a vytvárať digitálne produkty, pri tvorbe originálneho User Flow musia využiť ako základný motív rozprávkový naratív (rozprávka O Popoluške). Práve pri tvorbe User Flow, využívajúc naratív o Popoluške, si účastníci precvičujú schopnosti:

- *naratívneho myslenia,*
- *zväzbovania udalostí,*
- *premýšľania o súvislostiach a kauzalitách v rámci „svojho“ príbehu,*
- *štruktúrovania a mapovania príbehu,*
- *schopnosti tvorby sémantických hyperbol či nonsensu (motivácia účastníkov k tvorbe nápaditých humorných situácií),*
- *a popri tom i schopnosti algoritmického myslenia pri premýšľaní o postupnosti príbehu, dôsledkoch udalostí i možnostiach rozvíjania príbehu (resp. „cesty“ postáv).*

Hlavným mechanizmom, oporou i cieľom sa v rámci podujatia (lekcie) ukazuje *tvorivosť*, a v súvislosti s tým možno ako výrazný pozitívny bod podujatia vyzdvihnúť zámer – zdôrazňovanie významu ľudských schopností (v zmysle: **Všetko sa začína v hlave!**)

Devízou podujatia (lekcie) môže byť i to, že ako hlavnú metódu využíva interaktívnu a aktivizujúcu metódu workshopu, a popri tom ju funkčne strieda s inými metódami (výklad, demonštrácia, otázky a odpovede, dialóg). Podujatie tak smeruje od statickému príjmu informácií, ku kolaboratívnej aktivite, v rámci ktorej je nevyhnutnou zložkou interaktívne a kreatívne spracovávanie informácií.

Podujatie využíva humor, a to ako pri demonštrácii a komunikácii s účastníkmi, tak i pri tvorbe – stimulovaním k tvorbe humorných naratívnych udalostí v rámci User Flow. Humor je nesmierne dôležitým prvkom, a to hlavne pri práci s účastníkmi v školskom veku – humor zvyšuje pocit bezpečia v neznámom prostredí, stmeluje lektorov so žiakmi, podporuje aktivitu a kolaboráciu, spríjemňuje celé podujatie a zvyšuje fixáciu informácií (nielen poznatkov alebo i procedurálnych informácií o postupoch).

Výrazným pozitívom je integrácia stredoškôľakov do podujatia, ktorí môžu byť pre mladších školákov výborným príkladom/vzorom, stimulačným mechanizmom a oporou pri kultúrno-sociálnom prenose čitateľského správania či informačného a mediálneho správania všeobecne.

Sekundárnym pozitívnym efektom podujatia je, že žiaci (účastníci) majú možnosť nahliadnúť do tajov dizajnového myslenia a nadobudli poznatky o dizajnovaní a tvorbe digitálnych produktov (Dizajn sprint, User flow).

Ako sa ukazuje vo výskumoch i v edukačnej praxi (a nielen tej), s poklesom extenzie čítania, prudko klesajú i naratívne schopnosti a s nimi súvisiace zručnosti (spomenuté vyššie). Myslenie sa stáva čím ďalej tým viac fragmentárne, trhané a nesúvislé, zamerané na jednotlivosti. Podobný model aktivít by mohol byť využitý na prácu s akýmkoľvek textom s cieľom podporiť čitateľské zručnosti. Podujatie môže zároveň inšpirovať knihovníkov a pedagógov k tomu, aby využívali moderné digitálne technológie a nové médiá na to, aby pod rúškom digitálnej aktivity stimulovali čitateľskú aktivitu.

Bližšie k životu včiel (v knižnici)

Podujatie ***Meduška – zo života včiel***, ktoré na Motivačných aktivitách predstavila *Annamária Petrovská z Verejnej knižnice J. Bocatia v Košiciach*, je koncipované tak, aby oslovilo relatívne širokú cieľovú skupinu detských čitateľov – deti MŠ i žiakov 1. a 2. ročníka primárneho vzdelávania. Podujatie má výrazne hravé prvky, napriek tomu sa nestráca jeho výrazný poznávací až edukačný charakter.

Z tematického hľadiska podujatie zameriava pozornosť na výsostne aktuálnu tému – krásny, fascinujúci a plodný život kúzelných bytostí – včiel. Informačne nabité podujatie prináša veľmi atraktívne fakty, ktoré zaujmú i dospelého čitateľa:

- o včielkach: život včiel, divé včely, súčasný chov včiel, koľko včiel je v úli, ako vyzerá úľ, narodenie a dĺžka života, dom a domov včiel, včelstvo (kráľovná, robotnice, lietavky, trúdy), prezimovanie a spánok včiel, choroby včiel, včelie uštipnutie, nepriatelia včiel (sršne, vtáky, medvede),
- o včelároch a ich úlohách a nástrojoch (dymák, medomet),
- o mede: typy medu, sila medu a bylinky, používanie medu (Vianoce, kozmetika, kuchyňa, liečenie),
- o iných včelích produktoch: peľové zrnká, včelí vosk, plásty, propolis, materská kašička...

Z metodického hľadiska je podujatie dobre vystavané – strieda informačné výklady s naratívnym rozprávaním, ktoré je pre danú vekovú skupinu veľmi dôležité, a inými adekvátne volenými metódami. Otázkami a hádankami lektorka nielenže vytvára veselú a hravú atmosféru, môže tiež konštruovať podujatie tak, aby sa striedali aktívne a pasívnejšie časti (počúvanie výkladu), čím sa môže vyhnúť prípadnému útlmu a strate pozornosti pri dlhšom výklade.

Detských čitateľov v sústreďení podporuje aj bábka včielky, pomocou ktorej lektorka sporadicky animuje (a tým zatraktívňuje) celé rozprávanie. Je tým prvkom, ktorý emocionalizuje podujatie a zvyšuje jeho účinnosť, ako aj možnosť zapamätania si informácií.

K pozitívam patria i ďalšie metódy, ktoré oživujú celý výklad – za veľmi silný prvok možno považovať prezentáciu nástrojov a pomôcok včelára, ktoré si detskí recipienti môžu pozrieť, prípadne uchopiť/ohmatať (dymák, plášť, kukla, medomet, úľ) – táto metóda vnáša do podujatia prvky multisenzorického poznávania.

V rámci podujatia je využívaná metóda otázok (a odpovedí), ktoré sú mierené na skúsenosti a vedomosti detí, a spolu s nimi sú realizované metódy evokácie a asociácie, považované za mimoriadne efektívne z hľadiska vzbudzovania záujmu o tému, fixovania informácií i z hľadiska udržiavania pozornosti.

Z knihovníckeho hľadiska možno oceniť predstavenie knihy Meduška i ďalších kníh o včielkach z fondu knižnice.

Za rozprávkou – fascinujúcim ľudským pokladom

Každý človek sa stretol s rozprávkou dávno predtým, ako sa naučil čítať. Pútavé, poetické, okúzľujúce, veselé i strašidelné, krásne, neobyčajné, tajomné... také sú rozprávky. Omotáva ich celá škála pôvabov a príťažlivých prvkov. No pre detského čitateľa sú taktiež zásobárňou životodárnych zdrojov, pokladnicou múdrosti a nevyčerpatelným zdrojom poznania, imaginácie, krásy a malého detského šťastia... sú jeho sprievodcom na ceste k dospelosti, na ceste do veľkého a skutočného sveta (Hrdináková 2006). Preto je dôležité literárnu rozprávku neustále udržiavať, ale i zvýznamňovať, „pestovať“ ju a pripomínať jej silu. Podujatie **Balíme sa do rozprávky** z dielne *Mestskej knižnice Mikuláša Mišíka v Prievidzi*, ktoré lektorovala Silvia Kupcová, napĺňa túto ambíciu. Je orientované na *poznávanie kontextu rozprávok*: interaktívnou formou sumarizuje znaky rozprávok, upozorňuje na odlišnosti umelých a ľudových rozprávok, zhrňa informácie o rozprávkároch, upozorňuje na slovenského rozprávkara P. Dobšinského a jeho zbierku rozprávok Trojuža.

Podujatie aktívne využíva hrové metódy:

- pexesový prvok vnášajú do podujatia *kartičky* s úlohou párovania rozprávkových postáv
- a hrovým humorným prvkom sú tiež *prekrútené názvy rozprávok*. Obe metódy navodzujú dobrú náladu a stimulujú pozornosť. V neznámom prostredí alebo v neorganizovanej skupine účastníkov, ktorí sa nepoznajú, môžu dané metódy, resp. aktivity efektívne fungovať ako ľadolamky.

Dve nasledujúce aktivity majú tiež výrazne hravý charakter a okrem toho, že reprodukujú, prípadne spresňujú či fixujú

informácie o konkrétnych rozprávkach, precvičujú i niektoré čitateľské schopnosti:

- Aktivita čítania popletenej rozprávky, identifikácie rozprávkových motívov a hľadania chýb opäť stimuluje pozornosť. Popletená rozprávka je totižto súborom nahromadených informácií/udalostí bez súvislostí a bez stmefovacieho kontextu. Práve preto upriamuje pozornosť na význam narácie, naratívnych prvkov v texte a precvičuje naratívne schopnosti detí (účastníkov aktivity).
- Aktivita *Súboj macochy s Popoluškou* umožňuje využívať a precvičovať čitateľské kompetencie ako hľadanie a posudzovanie kontrastov, určovanie fantastického a reálneho, hodnotenie postáv, hodnotenie skutkov, verbalizácia kladov a záporov a pod. Úlohy smerujú od hodnotenia vonkajších vlastností k hodnoteniu vnútorných vlastností, skutkov a hodnoteniu deja ako takého.

Podujatie ***Balíme sa do rozprávky*** je dynamickým, akoby roztopašným podujatím, ktoré sa hrá s detskými čitateľmi a pohráva sa s rozprávkou... a svojským detským spôsobom ju oslavuje...

Čítaním k vylúšteniu hlavolamov alebo Escape room v knižnici

Podujatie ***Kozmický escape room – cesta do neznáma***, ktorú na Motivačné aktivity 2022 priniesli *Joanna Gil* a *Agnieszka Nieścior* z *Mestskej ľudovej knižnice Tadeusza Różewicza vo Vroclave* je očarujúcim spojením záhady, hlavolamu, spolupráce a čítania. Je unikátne svojim zameraním na rodiny s deťmi a na dobrodružné kolaboratívne trávenie času v knižnici. Jeho predstavenie na Motivačných aktivitách dokumentovalo, že je využiteľné aj v rámci triednych kolektívov, školských klubov či akýchkoľvek iných skupín.

Kľúčovým bodom podujatia je kolaboratívne riešenie hlavolamov. Podujatie aktívne využíva tajomno, hádanky a hlavolamy. Z hľadiska rozvoja čitateľskej gramotnosti je jeho devízou, že môže pracovať s rôznorodými textami a informáciami rozličného

druhu a rozličného formátu, a túto aktívnu prácu motivuje práve rozlúštením záhady či hlavolamu. Texty môžu byť zamýšľané ako indície alebo môžu poskytovať explicitné či implicitné čiastkové informácie, ktoré musia účastníci prehodnocovať, triediť, spájať a pod., aby sa dostali v hre o krok ďalej.

Podujatie prezentované vrocavskými kolegami je významné i tým, že predstavuje rámec (model), ktorý možno použiť aj v rámci iných tém a v iných prostrediach: džungľa, polárnici – Arktída, cesta za pokladom – egyptské hrobky, chemické laboratórium a výskum tajných elixirov, vynálezcovstvo a pod.

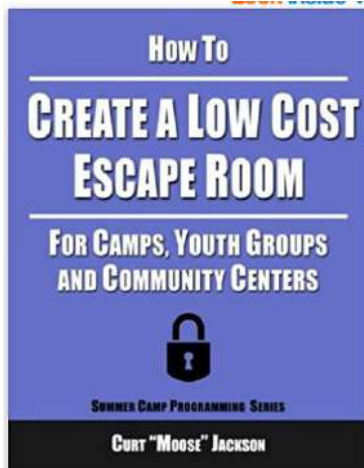
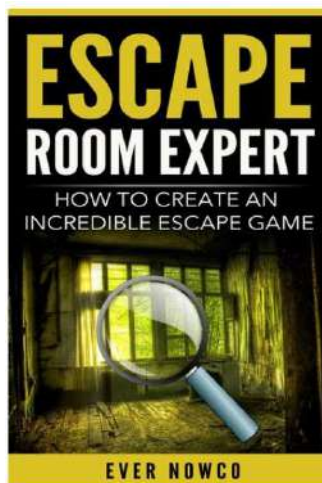
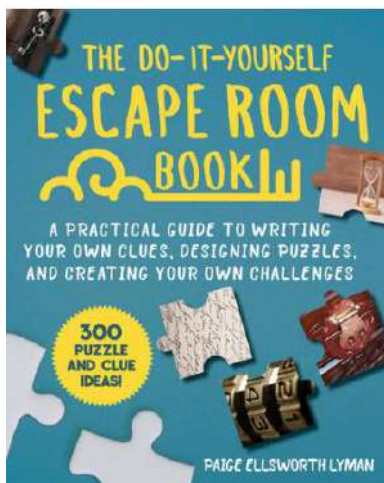
Veľkou devízou hry je

- možnosť intenzívneho formovania a precvičovania čitateľských zručností – závisí od konceptu hry, do akej miery a ako intenzívne musia hráči čítať texty,
- nadobúdanie a fixovanie poznatkov,
- zvyšovanie motivácie a „hladu po informáciách“,
- aktivizácia poznávania,
- možnosť precvičovania schopnosti logického riešenia problémov – účastníci musia, prísť na riešenie čiastkových úloh, ale i kontrolovať logiku a kontinuitu hádaniek, prípadne algoritmy postupnosti,
- precvičovanie kolaboratívnych schopností – či sa dostanú k úspešnému riešeniu, záleží na spolupráci účastníkov a ich spoločnom kognitívnom úsilí.

Atraktívnosť a pútavosť hry môžu zvyšovať:

- zaujímavá téma,
- zaujímavé úlohy,
- dostatočná náročnosť,
- rôznorodosť úloh v jednotlivých krokoch,
- skryté úlohy a hádanky,
- tajomné prvky: šifry, kódy, akronymy, hádanky, hlavolamy,
- scénografické prvky: mapy, truhlice, trezory.

Oporami, ktoré môžu zvýšiť atraktívnosť hry môžu byť: mystika, mytológia, mágia, biblia a rozprávky.



Hry typu ESCAPE ROOM sú integrované i do vzdelávania, a to dokladuje ich možnosti, efektívnosť a motivačnú silu. Ukazuje sa, že sú úspešne integrované aj do knižničných aktivít ako aktivizujúca stratégia učenia sa, poznávania a riešenia úloh v knižnici (*Active* [bez dátumu]).

Čítaním k psychickej odolnosti prostredníctvom príbehu

Súčasná frenetická doba je náročná nielen pre dospelých, ale i pre deti a vyberá si daň v podobe emocionálne preťaženého detstva, pocitov úzkosti a desivej neistoty detí (Helus 2004).

Psychická odolnosť/reziliencia je kľúčovým zdrojom úspešného prekonávania nepriaznivých okolností. Je viazaná na ochranné faktory, ako je rodičovský manažment a sociálna podpora, ktoré zmiernujú účinky rizika a stresu. Zámerné formovanie psychickej odolnosti možno začať (možno ešte s väčším dosahom) od útleho detstva; intenzívne sa diskutuje o intervenciách na zníženie rizika a podporu zvládania a odolnosti u detí a dospievajúcich (Smith a Carlson 1997; Health 2009; Jackson 2015).

Podujatie **(Ne)spokojný slimáčik Slávko – 5 prvkov duševnej pohody**, ktoré realizovala lektorka *Monika Ferková* z *Krajskej knižnice P. O. Hviezdoslava v Prešove*, je postavená na rovnomennej knihe autorky Lindy Lilikovej a upriamuje pozornosť na základné prvky duševnej pohody – radosť, zaujatie činnosťou, zmysluplnosť, vzťahy a úspechy.

Medzi silné prvky, ktoré zodpovedajú vekovej kategórii účastníkov podujatia (6 – 7 rokov; prváci), patrí spájanie témy s ich osobnou skúsenosťou a dôverne známym priestorom – domovom. Výberom a symbolickým „umiestňovaním“ prvkov pohody na ulitu slimáčika na tabuli sa deti učili pomenovávať a rozlišovať pozitívne a negatívne/opozitné prvky (radosť x smútok, zmysluplnosť činnosti x nezájum, spolupráca x neochota/neschopnosť spolupracovať, vyvolávanie sváru a nepohody). Aktivita predstavovala materializáciu (exteriorizáciu) snahy o budovanie spokojného života a domova plného pohody.

Výrazne pozitívne možno hodnotiť zaradenie čítania (predčítania) úryvku knihy, a to nielen z hľadiska čitateľského. Naratívny príbeh je možnosťou nielen emocionalizácie, ale i kognitivizácie nastoleného problému, porozumenie ktorému je upevňované a umocňované metódou otázok a odpovedí, ako aj zaradením pesničky, čo zodpovedá žánrovému synkretizmu, charakteristickému pre danú vekovú kategóriu. Vybratý úryvok je zameraný na otázku, čo má v živote zmysel a čo je dôležité, či zaujímavé a zábavné.

K emocionálnej gramotnosti patrí schopnosť pomenovať a popísať pocity, ale i monitorovať ich a zvládať, prípadne

preformátovať negatívne pocity (Goleman 2011). Emocionálnu gramotnosť človek nenadobudne automaticky vekom – emocionálnu gramotnosť treba zámerne formovať a rozvíjať. Podujatie **(Ne)spokojný slimáčik Slávko – 5 prvkov duševnej pohody** citlivo prispieva k formovaniu tejto komplikovanej gramotnostnej oblasti a svojim zámerom i nastavením adekvátne zodpovedá vekovej kategórii účastníkov.

[Kniha v knižnici, v rozhlase a divadle](#)

Podujatie **Kniha v knižnici, v rozhlase a divadle** s lektorskou účasťou *Barbory Krajč Zamíškovej* z *Mestskej knižnice mesta Piešťany* a hosťa – pani spisovateľky *Tone Revajovej* (prostredníctvom videozáznamu) a priameho hostujúceho účastníka podujatia – pána ilustrátora *Juraja Martišku* možno charakterizovať ako pestrý kaleidoskop informácií, úloh i zážitkov.

Podujatie zameriava pozornosť na príbeh *Rok Sivka Ohniváka* a predstavuje ho ako atraktívne dielo, ktoré môže svojim obsahom motivovať k čítaniu, ale i ku škole. Podujatie prezentuje i rôzne jeho adaptácie a formy – knižka, rozhlasová hra, ilustrácie, animovaná upútavka/pozvánka... Pozitívom podujatia je, že predstavuje aj autorku dielka a upozorňuje i na jej ďalšiu tvorbu, pričom diela z dielne tejto autorky sú na podujatí prítomné.

Lektorka funkčne využíva inscenované čítanie – ako minimalistickú formu zviditeľňovania literatúry, ktorá sa snaží pútavo oboznámiť detskú čitateľskú verejnosť s tvorbou predstavovanej autorky a podporiť tak čitateľskú motiváciu detí. Inscenované čítanie lektorka sporadicky kombinuje s animovanými vstupmi – pomocou bábk *Anny*, ktorá reprezentuje hlavnú hrdinku knihy. Kniha je pri čítaní po celý čas prítomná a zreteľná ako funkčný prvok, takže nie je ukrytá za scénické prostriedky a scénografické prvky, čo je z hľadiska čitateľskej motivácie v knižnici veľmi dôležité.

Premyslená koncepcia podujatia nielenže predstavuje príbeh v rozličných formách, samo podujatie je akoby multimedialne – využíva rozhlasovú ukážku, audiovizuálny záznam – rozhovor so

spisovateľkou, fotografický materiál, ilustrácie, animovanú upútavku a dramtizáciu/inscenované čítanie za použitia bábky. Kaleidoskopický charakter podporuje i rôznorodosť metód: čítanie, samostatné riešenie problémov, diskusia, brainstorming, počúvanie predčítaného textu a rozhlasovej ukážky, rozhovor, súťažné hádanky.

Čitatelia v detskom (školskom veku) si často ilustrujú príbehy, ktoré čítali, videli na televíznych obrazovkách či filmových plátnach – je to nevyhnutná súčasť charakteristiky daného čitateľského veku, v odborných kruhoch známa ako „žánrový synkretizmus“. V tomto kontexte je oživujúcim a zároveň motivujúcim prvkom podujatia „*kreslenie naživo*“ podľa námetov detských čitateľov, ktoré realizuje prítomný ilustrátor. Práve takáto aktivita môže zaujať deti a obrátiť ich pozornosť k umeniu knižnej ilustrácie.

Z hľadiska podpory čitateľskej motivácie v prostredí konkurenčných médií a „obrazkových“ vzorov (influenceri, youtuberi) je prínosným, že podujatie predstavuje ľudí, ktorí sú spojení s čítaním, knižnicou, s knihami – či už je to pani spisovateľka, pán ilustrátor alebo koniec-koncov i lektorka samotná. Podujatie tak vnáša do mikroprostredia detských čitateľov reálnych ľudí, ktorí niečo dosiahli, ktorí sú niečím výnimoční a ktorých môžu deti napodobňovať.

Čítaním k prosociálnosti alebo príbeh o neobyčajnom priateľstve a bezdomovectve

Podujatie **Zatúlaný gombík – Zážitkové čítanie o neobyčajnom priateľstve psíka a človeka bez domova**, ktoré na Motivačných aktivitách 2022 prezentovala Alena Javorková z Oravskej knižnice Antona Habovštiaka v Dolnom Kubíne, smerovalo k podpore čítania dobrých (vo viacerých zmysloch slova) knižiek a k formovaniu prosociálnosti.

Prosociálnosť možno chápať ako správanie, ktoré je zamerané na poskytovanie pomoci druhým, alebo v prospech iných ľudí, či skupín bez akejkoľvek odmeny, pochvaly a uznania (Klimeková 2001). Predpokladom prosociálneho správania sú vnútorná potreba človeka vykonať pre iného niečo, čo mu pomôže bez

toho, aby očakával za to odmenu alebo uznanie (Fedorko 2022) K prosociálnosti patrí: vedieť sa podeliť s druhými a vedieť prežívať ich úspech spolu s nimi a bez závidosti, vedieť urobiť radosť iným a potešiť ich, prejavovať súcit spolu s ľuďmi, ktorí majú nejaké starosti alebo prežívajú ťažkosti, pomáhať ľuďom, ktorí sú v núdzi formou materiálnej alebo finančnej pomoci, darovať niečo niekomu bez očakávania protislužby, čo znamená pomáhať iným (Eisenberg 1982). V súlade s tým možno považovať výber témy, literatúry a cieľovej skupiny za veľmi vhodný.

Výber knižky možno považovať mimoriadne adekvátne funkčné z niekoľkých dôvodov:

- knižka nesie tému bezdomovectva, ktorá je v súčasnosti veľmi aktuálna v súvislosti s narastaním počtu ľudí bez domova,
- problematika je detskému čitateľovi predložená prostredníctvom zvieracieho hrdinu – psíka Gombíka, ktorý vzbudzuje u detských čitateľov prirodzené sympatie (psík patrí v danej čitateľskej kategórii k najobľúbenejším literárnym postavám),
- veľa detí má domáceho miláčika a prostredníctvom tejto skutočnosti môže lektorka rozvíjať autentickosť príbehu, priblíženie literárneho príbehu deťom, zapojenie detí do príbehu, ako aj pocity sympatie a empatie.

Zameraním na príbeh môže lektorka rozvíjať prosociálnosť, etické porozumenie i morálne vedomie vo vekovej kategórii detí, ktorá je ešte len vo fáze predkonvenčnej morálky. Práve dobre zvolený príbeh môže detskému čitateľovi pomáhať vymaniť sa z pozostatkov egocentrického myslenia (charakteristického pre detský vek do 6 – 7 rokov), chápať a upevňovať vedomie konvenčnej morálky, zameranej na iných ľuďoch a všeľudské dobro. Citlivou prácou s metódou otázok a odpovedí, ktoré sú zamerané na emocionálne silné prvky a/alebo sú spojené s detskými skúsenosťami, možno podporiť spomenuté zámery veľmi efektívne – príklady takých otázok:

- Ako bolo Gombíkovi, keď zostal na ulici? Čo mu chýbalo? Čo znamená, že Gombíka bolela samota? – **formovanie**

prosociálnosti cez sympatie k literárnej postave psíka,

- Bez čoho si nevieš predstaviť svoj domov? Deti, čo je priateľstvo? Sú priatelia pre nás dôležití? Stanú sa z nich nerozluční priatelia? Čo dal Gombík Šimovi a naopak..? – **formovanie prosociálnosti prostredníctvom skúseností a vzťahu k sebe a svojim blízkym,**
- Kto je bezdomovec? A čo chýba aj Gombíkovi? Čo myslíš, čo najviac chýba človeku bez domova? Čo potrebuje (taký) človek, aby žil/prežil? Čo ubližuje ľuďom i zvieratkám bez domova? – **formovanie prosociálnosti vo vzťahu k cudzím ľuďom.**

Práca s obrázkami je v danej vekovej kategórii efektívna (niekedy až nevyhnutná) – môže pomôcť detskému recipientovi (účastníkovi podujatia) sprítomniť si opisované situácie, smutného psíka či človeka bez domova a pod. Z knihovníckeho hľadiska možno oceniť predstavenie iných dobrých knižiek s podobnou tematikou o hľadaní domova – *O psovi, ktorý mal chlapca* a *Tuláčik a Klára*.

V závere podujatie smeruje k funkčnej rovine prosociálnych kompetencií:

1. Otázkami typu:
 - a. Čo je pre človeka, ktorý nemá domov, veľmi ťažké? Čo by mohol každý človek urobiť pre ľudí bez domova? A pre zvieratká?...
 - b. Chcete pomôcť ľuďom bez domova darovaním oblečenia? Aké užitočné veci im dať?
 - c. A ako to s Gombičkom a Šimonom dopadne? Aký bude ich život na ulici? Nájde si Šimon prácu....?
2. aktivitou motivovanou knižkou – tvorba obrázka, ktorý by potešil bezdomovca Šimona i Gombíka.

Ako vidíme, podujatie má viacerozmerný dosah (perspektívu): pôsobí na kognitívnu stránku detí (uvedomenie si problému), emocionálnu i konatívnu stránku detských čitateľov a orientuje deti na funkčné uplatňovanie prosociálnosti v reálnych

situáciách, na participáciu, hľadanie riešení a reálnu pomoc ľuďom či zvieratkám bez domova.

Nebojme sa povinného čítania

Žiakom sekundárneho vzdelávania robí často problém čítanie, osobitne to platí pre povinné (resp. odporúčené) čítanie. Podujatie ***Byť Antigou alebo Isménou? – Nebojme sa povinného čítania***, ktorú prezentovala Viera Némethová z Miestnej knižnice Petržalka (Bratislava), smerovalo k zodpovedaniu niekoľkých základných otázok:

- Prečo čítať povinnú (odporúčanú) literatúru? Čo môže dať súčasnému čitateľovi? Čím nám diela, ktoré patria k dielam klasickej literatúry, môžu byť blízke? Čím sú nadčasové? Ako môžu pomôcť súčasnému čitateľovi?

Podujatie vychádzalo z prediktívneho východiska, že všetko už bolo napísané (všetko sa nachádza v slovesných dielach) a v praktickej rovine využíva dva základné prvky diel slovesného umenia – metaforickosť a schopnosť literárneho diela fungovať vo funkcii univerzálie. Stmelovanie a spájanie účastníkov s osudmi antickej drámy lektorka realizovala:

- a) *prirovnávaním hlavných protagonistov*: Aké sú sestry? Ktorá je napr. mladšia, ktorá staršia? Sú asi ako vy, alebo sú staršie/mladšie? Pripomínajú vám niekoho, koho poznajú z filmov, kníh, počítačových hier, zo svojho okolia... z osobností, z reálneho sveta?
- b) *prirovnávaním kontextu*: Kto bol Theiresias? Aká bola jeho úloha v príbehu? Kto alebo čo by dnes mohlo nahradiť úlohu veštca a akú váhu by mali takéto slová dnes? Kde by museli byť vyslovené? Kde publikované? Ako by sa šírili a ako by sa o nich dozvedeli ľudia dnes?
- c) *rozvíjaním diskusie smerom k metóde elenchos či Sokratovej rozprave*, ktorá je dialektickou metódou skúmania (Miller 2021).

Metóda Sokratovej rozpravy sa uplatňuje hlavne pri skúmaní kľúčových morálnych pojmov a otázok, ako sú stvárnené aj v diele Antigona, a umožňuje kriticky uvažovať o sporných

dilemách (akými sú tyrania, diktátorstvo, spravodlivosť alebo cnosť, trest za lásku a pod.), porovnávať ich s udalosťami v živote účastníkov a s dianím v kontexte novodobej histórie, a tým dôjsť dokonalejšiemu uvažovaniu nielen o protagonistoch drámy, ale i o daných javoch, reálnych udalostiach a o sebe samotnom.

Rozvoj kritického usudzovania o morálnych dilemách je v rámci daného podujatia veľmi adekvátny vzhľadom k výberu literárneho diela i vzhľadom k tomu, že cieľová účastnícka skupina (stredoškolská mládež) je v období inklinácie k filozofovaniu a rozvoja kritickej mysle, a tiež v období konvenčnej morálky s dôrazom na diskurzívny dialóg. Šikovný lektor či učiteľ môže touto metódou naučiť študentov samostatne myslieť. Je to jediná klasická vyučovacia metóda, ktorá bola navrhnutá tak, aby vytvorila skutočne samostatne mysliacich ľudí. V stratégiách motivácie k čítaniu sa považuje za veľmi účinnú metódu rozvíjania kritickej čitateľskej gramotnosti a zapojeného čítania prostredníctvom slovesných diel, ktoré obsahujú dramatické a tragické prvky.

Sokratovskú metódu možno vhodne a funkčne využívať u danej účastníckej skupiny i ako prostriedok na prípravu študentov na čítanie vysokoškolských textov a realizáciu náročných analýz.

Podujatie prináša i zaujímavosti a veľmi atraktívne informácie o dobe vzniku diela, o spôsoboch distribúcie diela jeho recipientom i o antickom divadle (stavba divadla, herci, masky hercov a pod.), čím nadobúda edukačno-kognitívny rozmer.

Záver

V rámci Motivačných aktivít s detským čitateľom 2022 sa v tomto roku vystriedali zaujímavé a veľmi užitočné témy, a samozrejme i veľmi vhodné a funkčné metódy práce s detským čitateľom. V behu seminára výrazne zarezonoval humor, kreativita, tajomno i smerovanie ku kritickým morálnym dilemám. V tohtoročných, tematicky i metodicky rôznorodých Motivačných aktivitách sa knihovníci (a nielen tí) mohli dozvedieť (či poučiť):

- ako **pod rúškom dizajnovania digitálnych prvkov a aplikácií priviesť k čítaniu** alebo minimálne trénovať niektoré čitateľské zručnosti,
- ako **rozdebatovať s deťmi význam a kontext rozprávok** a príbehov,
- ako **integrovat čítanie do putovania/cesty za záhadou**, tajomstvom či riešením hlavolamu,
- ako využiť **príbehy pri formovaní psychickej odolnosti** (nielen) detí,
- ako motivovať deti k čítaniu a kresleniu (prípadne k iným s literatúrou súvisiacim aktivitám) a **ako pestro predstaviť významné osobnosti**, ktoré môžu byť čitateľským vzorom,
- ako využiť **príbeh pri formovaní prosociálnosti** detí,
- ako **motivovať k čítaniu klasiky** a ako ukázať klasiku v inom svetle.

V podstate však asi najvýznamnejším aspektom nielen Motivačných aktivít, ale i celého knihovníckeho snaženia je, že detskí čitatelia majú možnosť vnímať vzor – čitateľské správanie dospelých. Ako výstižne uviedol Voelkl (2012, s. 193), „nie je žiadnym prekvapením, že pozitívne správanie je spojené s pozitívnymi postojmi“, ktoré formujú produktívne správanie prostredníctvom pocitu čitateľskej spolupatričnosti.

Literatúra

Active Learning Immersive Scenario Games in Teaching & Learning: Escape Rooms [bez dátumu]. Charleston: College of Charleston [cit. 2022-11-25].

Dostupné na:

<https://libguides.library.cofc.edu/immersivescenariogames/escaperooms>

EISENBERG, Nancy, 1982. *The Development of Prosocial Behavior*. Elsevier.

ISBN: 978-0-12-234980-5.

FEDORKO, Vladimír a kol., 2022. *Prosociálna výchova v materskej škole* [online].

PULIB [cit. 2022-11-25]. Dostupné na:

<https://www.pulib.sk/web/pdf/web/viewer.html?file=/web/kniznica/elpub/dokument/FedorkoV2/subor/9788055516950.pdf>

GOLEMAN, Daniel, 2011. *Emoční inteligence*. Metafora. ISBN: 9788073593346.

HRDINÁKOVÁ, L., 2006. *Tajomstvo rozprávok*. Bratislava: AT. ISBN: 8088954355.

JACKSON, Curt "Moose", 2016. *How to Create a Low Cost Escape Room: For Camps, Youth Groups and Community Centers*. CreateSpace Independent Publishing Platform. ISBN-13: 978-1537690384.

- JACKSON, John E., 2015. Reflections on Reading. *Naval War College Review* [online]. **68**(2) [cit. 2022-11-25]. Dostupné na: <https://digital-commons.usnwc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1216&context=nwc-review>
- KLIMEKOVÁ, A.: 2001 *Slovník etiky, etickej výchovy a filozofie*. Prešov: VEOS, 2001.
- MILLER, Rann, 2021. Using the Socratic Method In Your Classroom. *EDUTOPIA* [online]. George Lucas Educational Foundation, November 11, 2021 [cit. 2022-11-27]. Dostupné na: <https://www.edutopia.org/article/using-socratic-method-your-classroom/>
- MOHLER, Albert, 2022. Health Alert — Read to Save Your Life. *albertmohler.com* [online]. Southern Baptist Theological Seminary [cit. 2022-11-25]. Dostupné na: <https://albertmohler.com/2009/04/03/health-alert-read-to-save-your-life>
- SCHAFFNER, E.; SCHIEFELE, U. a H. ULFERTS, 2013. Reading amount as a mediator of the effects of intrinsic and extrinsic reading motivation on reading comprehension. *Reading Research Quarterly* [online]. **48**(4), 369-385 [cit. 2022-11-22]. Dostupné na: <https://doi.org/10.1002/rrq.52>.
- SCHUNK, D. H. a C. A. MULLEN, 2012. Self-efficacy as an engaged learner. In: CHRISTENSON, S. L.; RESCHLY, A. L. a C. WYLIE (Eds.), 2012. *Handbook of research on student engagement*. New York: Springer, 219-235. ISBN-13: 978-1461467915.
- SCHUNK, D. H., PINTRICH, P. R., a J. L. MEECE, 2008. *Motivation in education: Theory, research, and applications*. Upper Saddle River: Pearson Education. ISBN-13: 978-0133017526.
- VOELKL, K. E., 2012. School identification. In: CHRISTENSON, S. L.; RESCHLY, A. L. a C. WYLIE (Eds.), 2012. *Handbook of research on student engagement*. New York: Springer, 193–218, ISBN-13: 978-1461467915.
- WIGFIELD, A. a J. T. GUTHRIE, 1997. Relations of children's motivation for reading to the amount and breadth of their reading. *Journal of Educational Psychology* [online]. **89**, 420-432 [cit. 2022-11-20]. Dostupné na: https://www.researchgate.net/publication/232540100_Relations_of_Children's_Motivation_for_Reading_to_the_Amount_and_Breadth_of_Their_Reading

Zoznam lektorov podujatí:

Mgr. Ľubica Reváková

ŠUP Košice, UX/Košice, o. z.

Ľubica sa celý život venuje komunikácii. Po štúdiu mediálnej tvorby a práci v médiách sa rozhodla svoje skúsenosti odovzdávať ďalej v školskom prostredí. Na strednej Škole umeleckého priemyslu v Košiciach založila odbor dizajn digitálnych aplikácií, kde sa študenti vzdelávajú v oblasti UX a UI dizajnu. Vďaka spolupráci s odborníkmi z praxe sa nie len žiaci, ale aj učitelia môžu vzdelávať v aktuálnych dizajnerských trendoch a v používaní nástrojov potrebných pre prácu UX/UI dizajnéra. Ľubica je spoluzakladateľkou Občianskeho združenia UX / Košice a aktívnou členkou Slovenskej User Experience Asociácie - SUXA, v rámci ktorej spoluorganizuje UX eventy na Slovensku.

Mgr. Lenka Šturmankinová

ŠUP Košice, UX/Košice, o. z.

Študovala ilustráciu v ateliéri knižnej tvorby v Bratislave a neskôr na katedre vizuálnej komunikácie v Poznani v Poľsku. Pôsobí pedagogicky na strednej Škole umeleckého priemyslu v Košiciach. Okrem toho robieva workshopy s výtvarným zameraním pre rôzne vekové skupiny. Príležitostostne ilustruje do slovenských detských časopisov. Má vlastnú značku Lenkine, pod ktorou vydáva risografiky, riso pohľadnice a iné papierové tlačoviny. Je aktívnou členkou občianskeho združenia UX / Košice. Žije a pôsobí v Košiciach.

Annamária Petrovská

Verejná knižnica J. Bocatia v Košiciach

Annamária Petrovská je knihovnícke dieťa, nakoľko aj jej mamka bola knihovníčka a tak sa vlastne pohybovala v knižnici a medzi knihami už od detstva. Vyštudovala strednú knihovnícku školu a aj počas štúdia pomáhala ako dobrovoľníčka v neďalekej knižnici. Od roku 1996 pracuje vo Verejnej knižnici. J. Bocatia na oddelení beletrie ako knihovníčka-konzultantka. Práci s deťmi v knižnici sa začala venovať asi v roku 2007, po návrate z materskej dovolenky. Prvé akcie boli sprevádzané trémou, ale

postupne si s deťmi vytvorila priateľský vzťah a nerobí jej problém, stať sa na chvíľu dieťaťom, naopak, považuje to skôr za výhoda a aj relax. Vtedy som tam iba OŇA a DETI. Popri zábave sa im snaží sprostredkovať aj vedomosti a hlavne prebudiť v nich záujem o knihy a ukázať im, že život s knihou je neskutočne zaujímavý a aj poučný. Vo voľnom čase rada čítam. Je pre ňu úžasným relaxom, keď si môže sadnúť ku dobrej knihe a vychutnať si ju so šálkou voňavej kávy. Možno sa pýtate čo je to dobrá kniha? Je to taká, ktorá ju v danom čase zaujme a pri jej čítaní má dobrý pocit a môžem sa aj báť. Miluje spoločnosť svojich priateľov, ktorí sú pre ňu po jej rodine najdôležitejší. Často ju možno stretnúť aj v kine alebo v divadle. O jej každodenný pohyb a kopec zábavy sa stará štvornohý miláčik, pudlík Bendži.

Silvia Kupcová

Mestská knižnica Mikuláša Mišíka v KaSS v Prievidzi

Silvia Kupcová pracuje na pobočke Mestskej knižnice Mikuláša Mišíka v Prievidzi určenej pre detského i dospelého čitateľa. Práve detský čitateľ je jej veľkou srdcovkou. Na svojej pobočke každoročne organizuje množstvo podujatí s cieľom naučiť, že knižnica je prostredie priateľské, tvorivé a pokojné, a že práve s knihou sa dá cítiť príjemne, načrieť do sveta fantázie, objaviť zónu bezpečia aj nové podnety. Aby si dieťa vytvorilo pevné puto k čítaniu, nemôžeme ho zahltiť faktami, ale je potrebné ho inšpirovať a venovať mu svoj čas. Preto sa Silvia drží myšlienky: „Prebudiť túžbu, otvoriť oči, nadchnúť! Ostatné záleží na nich.“

Joanna Gil

Mestská ľudová knižnica Tadeusza Różewicza

Joanna je absolventkou odboru Vedecké informácie a knižničná veda na Vroclavskej univerzite. V súčasnosti pracuje ako školiteľka na oddelení metodológie Mestskej verejnej knižnice Tadeusza Różewicza vo Vroclavi (ako koordinátor dobrovoľníkov a moderátorov knižných diskusných klubov knižnice). Predtým (2017-2022) pracovala v tejto knižnici na pozícii manažérky pobočky č. 11. Organizovala a realizovala čitateľské projekty a kampane ako napríklad: Holiday Reading Challenge, Wybornik Literacki a Library Fan of Book Emotions.

Vytvorila mobilné hry „Mystery of the Library“ a únikové hry „Cosmic escape room – Cesta do neznáma“ – v rámci Lemiády. Viedla hodiny čítanie a médií s mládežou (11-16 rokov) a seniormi. Propaguje literatúru pre mládež a fantasy. Vo voľnom čase číta, hlavne fantasy a moderné romány, vyrába si svojpomocne dekorácie a pohľadnice a varí. Ako sama hovorí je milovníčkou drakov, netopierov a Škótska.

Agnieszka Niesścior

Mestská ľudová knižnica Tadeusza Różewicza

Absolventka knižničnej vedy na Vroclavskej univerzite. Má pedagogické vzdelanie, ktoré ju oprávňuje pracovať s deťmi. Od roku 1998 pracuje v Mestskej verejnej knižnici vo Vroclave. Má veľmi rada deti a pri práci s nimi sa nebojí výziev. S predškólakmi a školákmi v minulosti tvorila zaujímavé divadelné predstavenia. Najviac ju však baví viesť workshopy, počas ktorých v deťoch prebúda chuť tvoriť. Vo svojej tvorbe využíva literárne texty. Zapája deti do vytvárania kresieb, sôch, porcelánových figúrok. Odhaľuje im aj tajomstvá dekupáže. Vo svojej každodennej práci vytvára a formuje knižnú zbierku 11. pobočky prostredníctvom nákupu kníh a filmov.

Mgr. Monika Ferková

Krajská knižnica P.O. Hviezdoslava v Prešove

V knižnici, v ktorej pracuje od roku 2008 najskôr prešla sídliskovými pobočkami, až napokon sa jej pracovné aktivity a činnosť presmerovali k deťom a mládeži do Detskej knižnice Slniečko. Keďže vyštudovala učiteľstvo všeobecno-vzdelávacích predmetov v kombinácii slovenský jazyk a literatúra a občianska výchova, cíti sa v knižnici ako ryba vo vode. Voľný čas si rada spríjemní dobrou detskou knihou, ako aj beletriou pre dospelých, a o túto svoju radosť z kníh a čítania sa aktívne delí s ostatnými knihomoľmi aj prostredníctvom Instagramu. V posledných mesiacoch si našla záľubu aj v maľovaní, ktoré jej poskytuje relax a únik od každodenných povinností.

doc. Mgr. art. Barbora Krajč Zamišková, ArtD
Mestská knižnica mesta Piešťany

Absolventka Filozofickej fakulty Univerzity Komenského v Bratislave (odbor slovenský jazyk a literatúra - estetika) a Divadelnej fakulty Vysokej školy múzických umení (odbor bábkoherecťvo). Jej tvorba je na základe získaného vzdelania teoretická i praktická. Od roku 2009 pôsobila v Bábkovom divadle Žilina ako bábherečka, prednášala dejiny divadla na Súkromnom konzervatóriu v Martine a na Univerzite tretieho veku v Žiline. Od roku 2011 pôsobí ako interná pedagogička pre dejiny slovenského a českého bábkového divadla, dejiny umenia a bábkarskú tvorbu na Katedre bábkarskej tvorby Divadelnej fakulty VŠMU v Bratislave. V roku 2015 sa stala prodekankou pre štúdiu na uvedenej fakulte a v roku 2016 sa habilitovala prednáškou Škôlkohra. Metodika výučby a jej uplatnenie v praxi. V rámci vedecko-výskumného zamerania sa zaoberá problematikou súčasného divadla pre deti a mládež. Zúčastnila sa viacerých medzinárodných konferencií, publikuje vo vedeckom časopise Slovenské divadlo, píše recenzie a odborné články do denníkov a časopisov (SME, kôd a i.) a je stálou recenzentkou projektu Monitoring divadiel. V súčasnosti 122 herecky a bábkoherecky účinkuje v súkromnom Divadle TUŠ (KBT o.z.), ktoré založila spolu so svojimi spolužiakmi v roku 2006 a každoročne odohrajú cca 100 predstavení. S divadlom TUŠ sa zúčastnili viacerých domácich i zahraničných festivaloch, kde boli aj ocenení. V RTVS pôsobí ako dramaturgička detskej relácie Trpaslíci (Smajlíkovci), v TV Markíza účinkuje v Rodinných prípadoch. Od roku 2020 pôsobí v Mestskej knižnici mesta Piešťany ako organizátorka podujatí pre deti na podporu čitateľskej gramotnosti.

Juraj Martiška

Mestská knižnica mesta Piešťany

Juraj Martiška o sebe hovorí, že neviem či chcel byť ilustrátorom od mala, keďže v tom čase netušil, čo taký človek robí, ale po ukončení Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave, sa mu naskytna príležitosť kresliť obrázky k príbehom uverejneným v časopise a tiež ponuka na kreslenie komixu. Využil ju a odvtedy kreslí obrázky do knížiek, predovšetkým pre deti, keďže dospeláci chcú, aby ak je knížka pre nich zaujímavá, aby ich zbytočne nerozptyľovali nejaké „čudné“ obrázky.

Museli by im rozumieť... Dieťa ich vníma ako súčasť knižky, dospelý ako prekážku...

Keď má čas, tak okrem kreslenia a čmárania, si rád vymýšľa príbehy, viaceré z nich nakreslil ako komixové, niekedy maľuje voľné obrázky, kde sa zrazu malá plocha papiera zmení na väčšiu, alebo ešte väčšiu plochu plátna a pri maľovaní nepotrebuje okuliare. Rád buduje, robí stavby z dreva, všelijaké prístrešky a terasy, a z lipového dreva si občas vystrúha nejakú postavičku. Jeho svätý Juraj zakotvil dokonca v Kanade, vo farnosti zasvätenej práve tomuto patrónovi.

Alena Javorková

Oravská knižnica Antona Habovštiaka v Dolnom Kubíne

V Oravskej knižnici Antona Habovštiaka pracuje od roku 1993. Knihy a čítanie ju sprevádzajú celým životom. Pred prácou v knižnici pracovala v kníhkupectve. Miluje ľudí, deti, knihy, kvety, rada tvorí, maľuje, chodím na túry, má rada prírodu. Ako sama hovorí, nepozná slovo nuda a slovo nie.. Nedá sa.. Vždy si nájde spôsob, ako to pôjde. Je optimistka, aj cez slzy. Veľa sa smeje rozpráva a potom nestíha. Prácu v knižnici miluje, rada robí veľké podujatia, workshopy, tvorivé dielne, projekty. Deti a knihy sú jej srdcovkou.

Mgr. Viera Némethová

Miestna knižnica Petržalka

V petržalskej knižnici sa podieľa ako vedúca knižnično-informačných služieb a metodička na tvorbe, príprave a vedení rôznych projektov ako napr. „Knižkovo“ – biblioterapeutické stretnutia s klientmi so psychickými poruchami, Knižný klub Bratislava, ktorý vedie už sedem rokov, Počúvadlo alebo festival Prebuď sa (s) knihou. Pracovne sa v spolupráci s Katedrou etnológie a muzeológie FIF UK v Bratislave podieľala na cykle výstav „Taká bola Petržalka „ a „Novodobá Petržalka“.

Taktiež sa podpísala pod projekt Novinkovač, ktorý v krátkych videách z jednotlivých pobočiek informuje čitateľov o knižných novinkách v našej knižnici a unikátny projekt Nebojme sa povinného čítania, pre druhý stupeň základných škôl a stredné školy. Pripravuje, organizačne zabezpečuje a 123 moderuje niekoľko ročníkov literárnej súťaže Petržalské súzvuky Ferka Urbánka. Pre seniorov z Domova tretieho veku v Petržalke vytvára spoločne s kolegom Andrejom prednáškový projekt Zážitkové čítanie. Niekoľko rokov bola členkou Slovenskej sekcie Medzinárodnej únie pre detskú knihy IBBY a úzko spolupracuje pri projektoch výberu najlepších detských kníh za jednotlivé roky, jej odporúčania na knihy nájdete v časopise Čo čítať, ktorý vydáva Artforum. Pracuje v občianskom združení Úlet s knihou, ktoré má za úlohu propagovať kvalitné knihy pre deti a mládež a aktivity a procesy, ktoré sú na ne naviazané.

PhDr. Ľudmila Hrdináková, PhD.

Univerzita Komenského, Bratislava

Pracuje ako vedecký pracovník na Katedre knižničnej a informačnej vedy FF UK v Bratislave. Zaoberá sa výskumom v oblasti psychológie čítania, metodike práce s detskými čitateľmi, čitateľskému a mediálnemu správaniu. Je autorkou mnohých odborných, vedeckých, metodických aj popularizujúcich publikácií a podporných materiálov pre rodičov a vychovávateľov, v ktorých sa venuje potrebe a dôležitosti čítania detí od 125 najútlejšieho veku. Upriamuje sa aj na programy a stratégie podpory čitateľstva, čitateľskú gramotnosť a rozvoj čitateľstva v mediálnej ére. Veľká časť jej profesionálneho záujmu a úsilia patrí priamej práci s detským čitateľom prostredníctvom čítačiek, dielni, aktivít a podujatí. Zároveň sa od roku 2013 pravidelne zúčastňuje nášho odborného seminára a robí jeho odbornú analýzu.

**Publikáciu z verejných zdrojov podporil Fond na podporu umenia.
Fond na podporu umenia je hlavným partnerom projektu.**



**Publikácia reprezentuje výlučne názor autora
a fond nezodpovedá za obsah publikácie.**

Názov: Motivačné aktivity s detským čitateľom
Podnázov: Zborník príspevkov zo seminára konaného
v dňoch 10. – 11. novembra 2022
Zostavila: Mgr. Lucia Kocáková
Preklad: Grabinski Tomek
Foto: MSc. Lucia Borovská
Zodp. redaktorka: PhDr. Kamila Prextová, MBA
Vydavateľ: Knižnica pre mládež mesta Košice
Rok vydania: 2022
Počet strán: 80

ISBN 978-80-89161-76-8
EAN 9788089161768

Neprešlo jazykovou úpravou.
Vydavateľ nezodpovedá za obsah publikácie.