

DJECA I VIRTUALNI SADRŽAJI

Children and virtual contents

Krunoslav Mijatov

Gradska knjižnica Beli Manastir
kruno.mijatov@gmail.com

Danica Bukna

Gradska knjižnica Beli Manastir
danica.bukna@gmail.com

UDK / UDC **316.472:004.738.5**
37: 004.738.5

Stručni rad / Professional paper
Priljeno/ Received: 17.03.2023.

BROJ
BIBLIOGRAFSKE
JEDINICE

440

Sažetak

Knjižnice kao ustanove trebale bi pružiti kvalitetnu i pouzdanu informaciju djeci i mladima i na taj način pridonijeti njihovom rastu i razvoju. To može učiniti, kako slobodnim pristupom literaturi, tako i dijeljenjem sadržaja na društvenim mrežama koje su, priznali mi to ili ne, danas možda najinformativnijeg karaktera, upravo stoga što su dostupne u svakom trenutku, neovisno o tome je li korisnik u čekaonici, javnom prijevozu, na ulici ili kod kuće. Gradska knjižnica Beli Manastir tijekom 2021. godine velike je napore uložila u virtualna događanja i motivaciju korisnika na praćenje knjižničnih sadržaja na društvenim mrežama. Tijekom osmišljavanja programâ, knjižničari su se vodili mišlju kako u godinama u kojima mladi spoznaju život, čitanje može biti jedna od onih stvari koje im pomažu misliti i kritički promišljati. Upravo je ovaj rad prikaz kako se digitalni video sadržaji mogu implementirati u postojeće sadržaje na društvenim mrežama i na taj način zaintrigirati i poticati na čitanje ili samostalno učenje nečeg novog, u prvom redu, one najmlađe, a zatim i sve druge zainteresirane. Nadalje, u ovom radu bit će prikazana obrazovna uloga društvenih mreža na temelju programa koji je osmišljen tijekom navedenog razdoblja.

Ključne riječi: digitalno doba, društvene mreže, djeca, edukacija, mediji

Summary

Libraries as institutions should provide quality and reliable information to children and young people, and thus contribute to their growth and development. This can be achieved through free access to literature, as well as sharing content on social media, which, whether we admit it or not, is perhaps the most informative today because it is available at any time, regardless of whether the user is in a waiting room, public transport, on the street or at home. During 2021, The public library of Beli Manastir made great efforts to organize virtual events and motivate users to follow library content on social media. While designing the program, librarians were guided by the idea that in the years when young people discover life, reading can be one of the things that helps them think and critically analyze. This paper presents how digital video content can be implemented into existing content on social media and there for intrigue and encourage reading or independent learning of something new, primarily for the youngest, and then for all others interested. Furthermore, this paper will show the educational role of social media based on the program designed during the mentioned period.

Keywords: children, digital age, education, media, social media.

Uvod

Informacijsko-komunikacijske tehnologije u današnjem društvu koje se nazivaju digitalnim, imaju utjecaj na sve aspekte života; od posla, društvenog života do zabave i obrazovanja. Kako se mijenja način komunikacije i pristup informacijama, mijenja se i način učenja. Djeca i mladi pripadaju generacijama koje su odrasle uz nove digitalne tehnologije poput računala, video igara, mobitela te ostalih igračaka i uređaja digitalnog doba, stoga će posljednje desetljeće ostati zapamćeno zbog velikog razvoja, tzv. *booma* komunikacijskih tehnologija.

U današnje informacijsko doba, kada količina informacija sve brže raste, a zahtjevi su globalne zajednice sve veći, bitno je razumjeti potrebe i interese djece i mladih kao jedne od kategorija korisnika knjižnice. Knjižničarstvo je područje koje se pojavom novih tehnologija konstantno mijenja, a najveće promjene zasigurno su se dogodile pojavom interneta. Slijedom toga promijenile su se i potrebe djece i mladih kao korisnika knjižnice. Dobro promišljene i oblikovane mrežne stranice knjižnice mogu pružiti odabrane i kvalitetne izvore informacija te potaknuti na aktivno sudjelovanje u kreiranju izvora

znanja. Kako bi se privukli novi korisnici i zadovoljile informacijske potrebe i interesi mladih korisnika, knjižnice bi trebale konstanto osmišljavati i stvarati kvalitetne sadržaje prihvatljive novim generacijama.

Uslijed pandemije izazvane COVID-19 virusom, obrazovanje djece i mladih prolazi kroz velike promjene i u središte stavlja digitalne urođenike¹ od kojih zahtijeva prelazak s tradicionalnog prenošenja informacija na formu aktivnog učenja i primanja sadržaja kroz društvene kanale koji još nisu bili primijenjeni na ovaj način iz razloga što ovakve pandemije nije bilo u vrijeme od kada se tolika količina sadržaja distribuirala kroz društvene mreže. Tako je i u kulturnim i odgojno-obrazovnim uatanovama koje su tražile alternativni način izvođenja *online* nastave i različitih programa, a i u svim drugim ustanovama koje su na bilo koji način uključene u rad s djecom. Stoga će u ovom radu, kroz primjer rada u Gradskoj knjižnici Beli Manastir, kronološki biti prikazan rad na video materijalima, od same ideje preko prvih koraka, sve do, možda, najpraćenijeg ciklusa *online* video radionica *micro:bita*.

Masovni mediji i digitalna kultura

Digitalno doba donijelo je dinamične promjene u području komunikacije, kulture, poslovanja, obrazovanja, ljudskih prava i demokracije, a digitalni prostor otvara nove mogućnosti kulturnog izričaja i slobodu umjetničkog i demokratskog stvaralaštva. Ukoliko se promatra optimistična verzija digitalnog društva, očekuje se kako će nova tehnologija pridonijeti općem blagostanju i boljem životu jer otvara nepregledne mogućnosti za nova istraživanja i novu kreativnost u svim područjima ljudskog djelovanja.² Kulturni kontekst najvažniji je preduvjet za uspješan put u interaktivno digitalno društvo, a mediji su ključ za otvaranje obrazovne perspektive tih procesa. Razvijanjem medijske industrije, potiče se kreativnost i stvaranje novih medijskih formata i sadržaja, pogotovo kada nastupi ovakvo neizvjesno i stresno pandemijsko razdoblje.

Nova digitalna kultura zahtijeva nova zanimanja, postavlja zahtjeve za novim obrazovanjem, znanjima i vještinama za proizvodnju medijskih sadržaja. Sudeći prema

¹Miloš, Irena. Digitalni urođenici i digitalni pridošlice. // Hrvatski jezik : znanstveno-popularni časopis za kulturu hrvatskoga jezika 4, 2(2017.), str.12.

²Digitalno doba : masovni mediji i digitalna kultura / uredila Nada Zgrabljic Rotar. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk : Fakultet hrvatskih studija ; Zadar : Sveučilište, 2020. Str. 45.

„novom normalnom“ brzo se kreće prema središtu digitalne komunikacijske revolucije, koja poput uragana uvlači u sebe svakodnevnicu – od posla i obrazovanja, do zabave i umjetnosti. Međutim, postavljaju se pitanja: je li učinjeno dovoljno? Jesu li se kulturne i obrazovne ustanove dovoljno uključile? Jesu li se mobilizirali znanost i kulturna javnost? Jesu li dionici spremni, dovoljno informirani, dovoljno obrazovni i dovoljno zaštićeni, pogotovo kad su djeca i mladi u pitanju? Na ta se pitanja još uvijek ne može jasno i pouzdano odgovoriti.

Vlâda interaktivno doba koje korisnicima pruža trenutačan pristup informacijama, audiovizualnim sadržajima te obilju najrazličitijih intelektualnih i materijalnih dobara. Ono što je tehnološki omogućilo trenutačan ulaz u taj virtualni svijet naziva se digitalnom revolucijom koja se odnosi na posljedice pada cijena digitalnih komunikacijskih uređaja te obuhvaća promjene u tehnologiji i društvu.³ Digitalna i informacijsko-komunikacijska tehnologija tekle su usporedno. Osnovna pokretačka snaga informacijskog doba jest internet, koji omogućava nove oblike komunikacije, poslovanja i učenja i kao takav plodno je tlo za inovacije jer svatko može biti autorom sadržaja.

Osobine digitalne tehnologije jesu pak integritet medija, integracija medija, fleksibilna interakcija, transakcije, mogućnost podešavanja alata, uređivanje tekstualnih, audio, vizualnih i videozapisa.⁴

Razvoj tehnologije ne prestaje i stoga se mogu očekivati nove promjene koje će polako mijenjati korisnički način funkcioniranja u svijetu i društvu, naročito vezano za komunikaciju, ali i bitno utjecati na mogućnost obrazovanja, zabave i provođenja slobodnog vremena.

Nove inovativne tehnologije postaviti će, svakako, nove zahtjeve autorima tih sadržaja koji će uz svoju kreativnost morati sve više ovladavati tehničkim znanjima, ali će pred njih stavljati i nove mogućnosti izraza, što će vrlo vjerojatno rezultirati ili je već rezultiralo novim umjetničkim, ali i medijskim formama te tako ponovno bitno utjecati na načine komuniciranja i informiranja.⁵

³Isto, str. 50.

⁴Isto, str. 158.

⁵Isto, str. 263

Djeca i knjižnica

Tehnološki razvoj odvija se brzo, a u korak s njim mijenjaju se i njegovi sadržaji i načini na koje ih mladi koriste. Život mladih sve se više odvija na internetu, češće se služe tipkovnicom, nego papirom i olovkom, a čitanje sa zaslona prirodnije im je od čitanja s papira. Upravo to glavni je razlog zbog kojeg su knjižnice odlučile uvesti promjene u svoje djelovanje. Novi mediji i tehnologije danas su neizostavni čimbenik u prijenosu i posredovanju informacija.⁶ Oni određuju standarde pismenosti i mijenjaju čitateljske interese i navike, a djeca i mladi jesu ti koji te tehnologije razumiju i intenzivno ih i s velikim interesom koriste u svakodnevnom životu te imaju specifičan odnos prema njima kada je u pitanju pretraživanje i korištenje informacija⁷.

Razvoj novih tehnologija donosi mnogo promjena, a knjižnice, ako žele zadržati i privući mlade korisnike, moraju te promjene pratiti. Korištenjem novih tehnologija, uloga se knjižnice mijenja te ona, uz to što je informacijsko središte, postaje i virtualno središte zajednice te omogućava brz pristup kvalitetnim i sigurnim informacijama bez fizičkog dolaska u knjižnicu⁸.

Nove tehnologije i utjecaj knjižnice

Knjižnice se u svome poslovanju koriste tehnologijom kao sredstvom za pružanje usluga korisnicima, a svaka promjena u tehnologiji uvelike utječe na knjižnične službe i usluge. Iz tog je razloga od velike važnosti neprestano pratiti tehnološke promjene i napredak.⁹ Christine L. Borgman u knjizi *Od Gutenbergova izuma do globalnog informacijskog povezivanja* u jednom poglavlju postavlja pitanja što će biti s knjižnicama? Nestaju li knjižnice? Pitanje zašto su nam potrebne knjižnice upućuje na dvije mogućnosti izbora, knjižnice i računalne mreže.¹⁰ Međutim, izazov informacijskog doba ne leži u odabiru toga trebaju li nam knjižnice, već u osiguravanju najboljeg pristupa informaciji i

⁶Stričević, Ivanka; Jelušić, Srećko. Knjižnične usluge za mlade : modeli i koncepti. // Vjesnik bibliotekara Hrvatske 53, 1(2010), str. 14.

⁷ Isto, str. 3.

⁸Stropnik, Alka. Knjižnica za nove generacije : virtualni sadržaji i usluge za mlade. Zagreb: Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2013. Str. 24-25.

⁹Haralambos, Michael; Martin Holborn. Sociologija : teme i perspektive. Zagreb : Golden marketing, 2002. Str. 937.

¹⁰Borgman, Christine L. *Od Gutenbergova izuma do globalnoga informacijskog povezivanja : pristup informaciji u umreženom svijetu*. Zadar: Naklada Benja, 2002. Str. 153.

najboljeg načina podržavanja i kreiranja ideja jer one su bile i ostat će mjestom za promicanje znanja i razvoja znanosti.

Sredinom 20. stoljeća dolazi do naglog razvoja tehnologije koji mijenja način života i obrazovanja, a uvelike utječe i na poslovanje knjižnica. Nove informacijske tehnologije omogućavaju nove načine stvaranja, traženja i korištenja informacija te dolazi do razvoja novih usluga.¹¹ Izuzetak nije ni Gradska knjižnica Beli Manastir koja je u svome poslovanju započela s kreiranjem digitalnih sadržaja za djecu i odrasle.

Kreiranje medijskog sadržaja u vrijeme COVID-19 pandemije

Kao što se tijekom pisanja ovoga rada, ali i iz prakse moglo zaključiti, današnji je svijet nezamisliv bez medija masovne komunikacije koji se šire nezaustavljivim tempom, a realno je za pretpostaviti kako će se ubrzani razvoj medija nastaviti i dalje, u suglasju s razvojem tehnologije na kojoj se temelje.

Kako su mediji sve više povećavali utjecaj na svakodnevni život i mijenjali ga, mijenjao se i mijenja se i odgoj djece, a u njemu tehnologija već neko vrijeme igra prilično veliku ulogu.¹²

Ipak, s obzirom na situaciju u masovnim medijima, postavlja se pitanje jesu li ljudi korisnici medija ili mediji korisnici ljudi. Jasna Burić u svom preglednom članku „Djeca i mladi kao konzumenti masovnih medija“ iznosi tvrdnju kako su teoretičari masovnih medija zamijetili da su mediji odavno napustili svoju primarnu svrhu: praćenje, bilježenje i informiranje o relevantnim društvenim zbivanjima.¹³

Mediji su, naime, zakoračili u prostor bitnog čimbenika koji kreira društvene procese, potrebe i trendove. Još su tek poneki mediji, oni klasični poput knjige, zadržali svoju prvotnu svrhu. Masovni elektronski mediji vode snažnu tržišnu utakmicu u kojoj žele biti dominantan kreator društvenih zbivanja, a ne tek puki prenositelj događaja i društvenih kretanja. Ta je nova zadaća medija osobito snažno izražena u stvaranju sadržaja za djecu i mlade.¹⁴ Čak i običan promatrač, dovoljno star da može uočiti razlike između sadržaja nekada i danas, može s lakoćom uočiti da su poticajni primjeri školsko-

¹¹Stričević, Ivanka; Jelušić, Srećko. Knjižnične usluge za mlade : modeli i koncepti. // Vjesnik bibliotekara Hrvatske 53, 1(2010), str. 20.

¹²Ilišin, Vlasta; Marinović Bobinac, Ankica; Radin Furio. Djeca i mediji : uloga medija u svakodnevnom životu djece. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži, 2001. Str.20.

¹³Burić, Jasna. Djeca i mladi kao konzumenti masovnih medija : etika i tržišne manipulacije potrebama mladih. // Filozofska istraživanja 30, 4(2010.), str. 629.

¹⁴Isto, str.45.

edukativno-obrazovne televizije, radija ili sadržaji dječjih časopisa danas zamijenjeni prevladavajućim sadržajima *cyber*-svijeta stvorenog za djecu i mlade. Danijel Labaš (prema Car, 2009, str. 94) navodi četiri glavna obilježja novih medija: (1) „...digitalnost – obrađivanje podataka u digitalnom obliku čiji je krajnji rezultat konvergencija između tradicionalnih kulturnih industrija i novih telekomunikacijskih dostignuća; (2) multimedijalnost – koju karakterizira snažna integracija različitih kodova i sredstava izražavanja prilikom kreiranja medijskog teksta; (3) interaktivnost – koja obuhvaća odnos između dva subjekta ili između više subjekata komunikacije te (4) hipertekstualnost – nelinearno povezivanje skupova informacija“.¹⁵

Cilj ovog rada jest prikazati u kojoj mjeri te na koje sve načine mediji utječu na odgoj djece. To će se ostvariti najprije sustavnim pregledom svih medija, a potom i prikazom djelovanja obrazovno-virtualnih sadržaja koje je Gradska knjižnica Beli Manastir objavljivala na svojim društvenim mrežama. Gradska je knjižnica Beli Manastir kroz 2020. i 2021. godinu ulagala velike napore u virtualna događanja i motivaciju korisnika na praćenje knjižničnih sadržaja na društvenim mrežama. Upravo kao i stoljećima prije i danas se generacije ljudi okreću knjižnicama kao mjestima u kojima mogu pronaći koristan sadržaj i informirati se. U kontekstu digitalnog doba vidimo stalni pomak u definiciji pismenosti, a sada je možemo proširiti i na onu medijsku. Cilj Gradske knjižnice Beli Manastir jest postati mjestom koje će uz smislenu promociju u digitalnom svijetu još više pridonijeti širenju znanja, razvoju navike čitanja te okupljanju ljudi unutar jedne zajednice.

Video sadržaji na društvenim stranicama Gradske knjižnice Beli Manastir

Gradska knjižnica Beli Manastir već tradicionalno svake godine svim učenicima prvih razreda osnovnih i srednjih škola na području grada Belog Manastira poklanja iskaznicu s jednogodišnjim članstvom u Knjižnici.

Za svaku skupinu djece organizira se obrazovna radionica upoznavanja s radom Knjižnice, pravilima i knjižničnim fondom. Knjižničari nastoje djecu što bolje upoznati s Knjižnicom i sa sadržajima koje ona nudi jer bezobzira na dob, djeca bi trebala knjižnicu doživljavati kao otvoreno, privlačno, uzbudljivo i sigurno mjesto. Tako se za djecu

¹⁵Diklić, Jelena; Nakić, Marija; Šošić, Dajana. Edukativna uloga društvenih mreža u medijskom odgoju djeteta. // *Communication Management Review* 4, 1(2019.), str. 182.

predškolske dobi pripremi kratka prezentacija iz koje mogu naučiti što se sve može raditi u Knjižnici i kako se u Knjižnici trebaju ponašati. Učenicima prvih razreda osnovne škole priča se o pravilima posudbe te im se pokažu zanimljive knjige i što se sve iz knjiga može naučiti. Za prve razrede srednjih škola pripremi se nešto stručniji program te im se uz pravila posudbe i pravila ponašanja u Knjižnici pokažu knjige o kojima su, vjerojatno, slušali u školi, ali ih nisu imali prilike vidjeti. Takvim kratkim programima nastoji se, na djeci prikladan način, ukazati na važnost čitanja, i na taj način potaknuti pismenost.

Rad i djelovanje Gradske knjižnice Beli Manastir u 2020. i u 2021. godini odvijao se u uvjetima novog normalnog te je ovakva vrsta druženja naglo prekinuta. Prilikom brojnih upita korisnika e-poštom i sve češćim komuniciranjem preko Facebook Messengera, uvidjele su se prednosti društvenih mreža te se uz onaj dosadašnji kratki i informativni sadržaj dodao i nešto puno edukativniji i kreativniji sadržaj.

Dio sadržaja koji se prvašićima prezentirao uživo u prostoru Knjižnice, sada je trebalo snimiti te ga kao video postaviti na knjižnične mrežne stranice – Facebook, Instagram i na YouTube. Slijedilo je razmatranje i kreiranje ideja kako prezentirati sadržaj najmlađima i pritom biti zanimljiv. Na kraju je odlučeno da će knjižničarski zadatak preuzeti krpene lutke – Ivica i Marica.

Na drveni „kazališni prozor“ postavljene su lutke crvenokosog čupavog dječaka Ivica i dugokose djevojčice Marice koji ne lutaju šumom, već idu prema Knjižnici. Iz razgovora koji Ivica i Marica vode, mali gledatelji mogli su saznati što je knjižnica, što se u njoj radi, što još osim knjiga korisnici mogu naći u knjižnici te što se nikako ne smije raditi s knjigama. Ovaj video jedan je od najuspješnijih ostvarenja u 2020. godini – pregledan je ukupno 1.443 puta i imao je 11 dijeljenja.

Tijekom rujna 2020. godine, započeto je s „Pričama za PET(ak)!“, a glavne uloge imali su knjižničari te maskota patuljak Miško. Svakog petka čitale su se narodne priče, neke poznate, ali i one manje poznate. Sadržaj je bio dostupan na Facebooku, Instagramu i na YouTubeu. Snimljeno je ukupno 16 priča, a tijekom prosinca postavljene su i dvije specijalne epizode u kojima su objavljeni dječji crteži koji su pristizali od početka objava „Priča za PET(ak)!“, kao i video o tome kako su one nastajale. 2020. godina po mnogo je čemu bila drugačija od prethodnih godina. Iako u prostorima Knjižnice nije bilo druženja ni radionica kao do tada, rad knjižničara ipak je bio vidljiv, barem virtualno.

Osnovni cilj ovih video sadržaja jest razvijanje ljubavi prema knjigama i potrebe za čitanjem, kreativno i samostalno korištenje svih izvora informacija i kvalitetno organiziranje slobodnog vremena.

Iako je postojala nada da će pandemija završiti tijekom emitiranja „Priča za PET(ak)!“ te kako će se nastaviti raditi po starom, to se nažalost nije dogodilo. Odlučeno je snimiti i „Brzinski dir po knjižnici“ za srednjoškolce. Članovi i korisnici Knjižnice na taj su se način upoznali s prostorom i pravilima Knjižnice te im je upućen poziv da posjete Knjižnicu i odaberu nešto iz bogate ponude literature. Brojke na društvenim mrežama pokazale su kako je video pregledan 874 puta te kako je podijeljen 16 puta.

Tijekom listopada 2020. snimljen je kratki video o pregledavanju *online* kataloga kako bi korisnici znali koje knjige korisnici mogu naći i koje knjige su dostupne za posudbu. Nastavno na video o katalogu Knjižnice, snimljen je i video o korisničkim stranicama. Svi članovi koji su ostavili svoju *e-mail* adresu prilikom upisa ili obnove članstva, imaju svoj čitateljski profil koji je u ovom videu predstavljen. Oba videa pokazala su se uspješnim jer se nakon snimljenih materijala povećao broj korisnika koji su prilikom upisa ili obnove članstva upisivali svoje *e-mail* adrese te koristili usluge kataloga, kao i otvaranje čitateljskog profila. Na *e-mail* posudbe tijekom 2020. zatraženo je 12 rezervacija literature, što je svakako povećanje u odnosu na prethodnu godinu. Kako se novo normalno nastavilo i u 2021. godini, nastojala se zadržati ljudska toplina i kroz digitalni oblik te i na taj način poticati na čitanje i sudjelovanje u zajednici više no što se može samo posudbom knjižnične građe. Primjer toga bio je „Knjižničarski izazov“ – tjedni video sadržaj kojim se na društvenim mrežama pokušavalo izazvati korisnike na čitanje određene knjige. Svaki tjedan jedan je knjižničar u kratkom videu izazivao čitatelje na čitanje knjige i na raspravu o pročitanoj. Na društvenim mrežama ukupno su objavljena 32 knjižničarska izazova. Stvaranje toplog i sigurnog virtualnog okruženja zahtijeva puno vremena, truda i iskrenosti, baš kao što su ga knjižničari Gradske knjižnice Beli Manastir izgradili i u stvarnom prostoru Knjižnice.

U želji očuvanja dijela kulturno-folklorne baštine, Gradska knjižnica Beli Manastir pripremila je povodom Mjeseca hrvatske knjige 2021. godine videozapise pod nazivom „Hrvajmo se riječima na baranjski način“, a kako je moto bio „Ajmo hrvati se s knjigom!“ snimljeni su kratki video uradci o povijesti i zanimljivostima iz svijeta hrvanja.

U proljeće 2020. godine, za najmlađe korisnike pripremljene su video snimke u formi stripovanog patuljka Miška (patuljak je krpna lutka koja se u formi strip oblačića obraća djeci), a tijekom 2021. godine pripremljen je nastavak „Priča za PET(ak)!” - Hrvatska i svijet, 35 video uradaka koji su se objavljivali na mrežnoj stranici Knjižnice i na društvenim mrežama – Facebooku, Instagramu i na Youtubeu. „Priče za PET(ak)!” kombinacija su fotografija i nacrtanog knjižničara patuljka Miška, koji čita narodne priče te na kraju zadaje kreativni zadatak.

Radionicama „Priče za PET(ak)! – Legende“ nastojalo se uz fotografije, priče i dosjetke prisjetiti zaboravljenih i davnih vremena. Iako je svijet priča iznimno raznovrstan, u ovim je radionicama odlučeno obraditi hrvatske legende o tome kako su nastali pojedini gradovi, rijeke, jezera, običaji te kako su dobili svoja današnja imena.

Tekstovi su interpretirani iz knjiga: „Legende puka hrvatskog“ - Tomislav Đurić, „Grički top i druge legende“ - Dubravko Horvatić, „Gdje Perun spava“ - Dragan Ogurlić i „Legende i predaje Hrvata“ autora Dražena Kovačevića. Riječ je o knjigama koje čine zanimljiv spoj legendi o postanku mjesta i ljubavnih legendi i samo su mali dio prebogate narodne pripovjedačke povijesti. Ukupno je snimljeno 19 videozapisa koji su su objavljivani svakog petka.

Legende i priče nekad su se širile usmenom predajom, a u današnje vrijeme njihov je glavni izvor internet. Kako bi se u današnjem modernom, virtualnom svijetu korisnike podsjetilo na neke manje poznate legende, u jesen 2021. godine patuljak Miško krenuo je na put oko svijeta. U sklopu radionica „Priče za PET(ak) – Svijet“ snimljeno je 16 videozapisa, a fotografije koje su korištene u radionicama ustupili su članovi uže i šire obitelji, prijatelji i kolege. Cilj ovih radionica bio je izrada digitalnih sadržaja o kulturnoj baštini koja može dovesti do boljeg razumijevanja različitih kultura u svijetu kroz narodne legende.

Snimljen je i serijal od dvanaest kratkih epizoda "Upoznaj svoju knjižnicu" o radu i službama knjižnice, a povodom simboličnog obilježavanja 20 godina samostalnog djelovanja Gradske knjižnice Beli Manastir. Glavni motiv za stvaranje ovih videozapisa bio je prikazati Knjižnicu kao pokretača promjena u današnjem digitalnom dobu i sveprisutniji rast umreženog svijeta koji mijenja percepciju korisnika o knjižnicama i gradi te uslugama koje bi knjižnice trebale ponuditi svojoj korisničkoj zajednici.

Micro:bit radionice

Početak 2019. godine Gradska knjižnica Beli Manastir prijavljena je na natječaj Instituta za razvoj i inovativnost mladih „Digitalni građanin“ koji se provodi uz potporu Googlea. Knjižnica je ulaskom u ovaj projekt dobila dvadeset *Micro:bit* računala koja su odmah bila dostupna za posudbu. Nešto kasnije Knjižnica je dobila i pet Boson setova za rad unutar Knjižnice, a samo godinu dana kasnije *micro:maqeen* robote te AQ:bit male meteorološke stanice. Kako bi knjižničari bili u mogućnosti provoditi radionice s djecom i pokazati praktičnu primjenu i rad na samom *micro:bit* računalu, knjižničari su i sami morali proći obuku.

Prva edukacijska radionica bila je u Knjižnici u Belom Manastiru 25. siječnja 2019. godine, zatim 22. ožujka 2019. godine u Valpovu te 16. srpnja iste godine u Osijeku. Početak 2022. godine, Knjižnica je uključena u projekt naziva Generacija *NOW* 2022. godine te je dobila arduino setove za rad s djecom, a tečaj za rad s tom tehnologijom odrađen je preko *zoom* platforme u nekoliko radionica.

IRIM-ove su radionice knjižničarima bile prvi kontakt s mikroračunalima i programiranjem te je ovaj projekat u početku djelovao zastrašujuće. Nakon svladavanja prvih prepreka, knjižničari su i sami počeli provoditi radionice s djecom. Tako je u prvom krugu održano pet radionica, a prva je bila 8. ožujka 2019. godine i na njoj su djeca uvedena u osnove programiranja. U svakoj idućoj radionici dodavani su novi elementi i *micro:bit* je, korak po korak, zajedno s djecom isprogramiran da radi nešto zanimljivo. Planiran je još jedan niz radionica početkom 2020. godine, ali zbog naglog širenja COVID-19 pandemije, sve planirane radionice su odgođene.

Kako je zbog spomenute pandemije već započeto snimanje videomaterijala za *online* posjetitelje, dogovoreno je da bi jedna od idućih radionica mogla biti serija *online micro:bit* radionica.

Upravo su ove *micro:bit* radionice možda i najzahtjevnije *online* radionice koje su postavljene na mrežne i društvene stranice Gradske knjižnice Beli Manastir. One su trebale biti motivirajuće, ohrabrujuće i edukativne, no bilo je teško sve to objediniti preko računala. Iz tog razloga, kako bi se zaintrigirali najmlađi, kao uvod i odjava, snimljene su već spomenute zanimljive lutke Ivica i Marice. Kao i u prethodnim epizodama s Ivicom i Maricom, i u ovim dijalozima Ivica je zaigrani dječak koji bježi što dalje od škole i školskih obveza, a Marica je tu da mu pomogne, rastumači i uputi ga u temu pojedine radionice.

Ivica tema naizgled ne zanima, ali ipak ga zaintrigira dovoljno da postavi pitanje, porazgovara s Maricom o radionici te se na taj način Ivica i Marica kao pravi voditeljski par savršeno uklapaju u zamišljeni koncept video radionica. Ukupno su snimljene dvadeset i dvije radionice *micro:bita* u kojima se korak po korak programira *micro:bit* za neki određeni zadatak. *Micro:bit* je na radionicama isprogramiran da radi kao senzor nagiba, mijenjanja sličice na pritisak gumba, prikazuje kratke animacije, bude svjetlomjer, brojač, kompas, kugla za proricanje sudbine, kockica za čovječe ne ljuti se, termometar s hlađenjem, *micro:maqueen* koji svira i vozi se po crnoj liniji, *AQ:bit* meteorološku stanicu i mnogo toga drugoga. Ovisno o dužini snimljenog materijala, neke su radionice odrađene u dva dijela kako ne bi bile predugačke te kako bi ih djeca mogla lakše pratiti.

Rad na snimkama

Kako se knjižničari u Belom Manastiru sve do pandemije uzrokovane COVID-19 virusom nisu sretali s problematikom snimanja i montiranja videa, naišli su na mnogo tehničkih nejasnoća koje je trebalo što prije razjasniti. Naime, u trenutku kupovanja fotoaparata, nekoliko godina ranije, nitko nije mogao predvidjeti koronakrizu i potrebe snimanja videomaterijala te je kupovina fotoaparata bila uistinu samo kupovina fotoaparata za fotografiranje knjižničnih djelatnosti za izvješća o radu i za privatnu arhivu. Slijedom razvoja pandemijskih događaja i zatvaranja Knjižnice, stvoreni su preduvjeti za snimanje raznih materijala te su oni prihvaćeni u skladu s mogućnostima i opremom koju je tog trenutka Knjižnica posjedovala – samo Canonov DSLR fotoaparat.

Knjižničari tijekom svog školovanja nisu osposobljeni za javni nastup i govor pred kamerama te je razumljivo imati tremu i osjećaj nelagode prilikom snimanja. Stoga je poslije snimanja bilo potrebno pregledati snimljeni materijal i odabrati dijelove snimki koji će se svojim sadržajem dobro uklopiti u cjelinu. Da bi se montaža snimki mogla provesti u djelo, potreban je softver kojim bi se neuspjeli dijelovi mogli izbaciti, a dobri dijelovi spojiti u jednu cjelinu te dodati uvodnu i odjavnu špicu.

Dok su se stolna računala bazirala na ustaljene operative sustave, i praktički, osim konstantnog razvoja Microsoftovog Officea i Windowsa, ostali proizvođači u IT industriji okrenuli su se prema puno plodonosnijem tlu – razvoju aplikacija za mobilne uređaje temeljene na Android i na IOS operativnim sustavima. Iz tog je razloga pronalazak odgovarajuće aplikacije za nekakve namjenske zahvate za stolna računala znatno otežan.

Kada je u Knjižnici odlučeno praviti video sadržaje, u ponudi je bilo mnoštvo aplikacija i za obradu videa i fotografija, kao i za sve ostale potrebe, ali mahom su bile licencirane i zahtijevale su godišnju pretplatu. Na lako dostupnom besplatnom softveru, bilo je mnogo ograničenja – od nedostataka gotovo osnovnih mogućnosti aplikacije, do aplikacija sa svim mogućnostima osim, npr. izvoza u zadovoljavajućem formatu.

Tako je pretražujući internet pronađena aplikacija za stolna računala VideoPad Video editor distribuiran od NCH softverske kuće, koja je u to vrijeme bila besplatno dostupna za nekomercijalne potrebe. Ova je aplikacija imala sve što je bilo potrebno te je započeo proces montiranja snimljenog materijala.

Kako u svakodnevnom životu, kad netko traži odgovor na nešto što mu nije jasno, najčešće posegne za Googleom, tako su i u Knjižnici odgovori i savjeti traženi putem Google platforme. Mnogi od pojmova nađeni prilikom montiranja, bili su poznati iz škole ili iz svakodnevnog života, ali sjedeći pred računalom suočeni s potrebom da primijene te poznate pojmove na licu mjesta, posve je drugačije. Sa sekvencom, klipom, kanalima i tranzicijama sada se ponovno upoznavalo, ali sada iz jednog potpuno drugog kuta.

Uz već gore navedene probleme snimanja, prilikom rada na *micro:bit* radionicama nađen je još jedan. Kako je veći dio radionice rađen na računalu, kako bi se omogućilo djeci da iz blizine vide što je i gdje kliknuto, što je gdje upisano te koja je slagalica stavljena na koje mjesto, bilo je potrebno prikazati zaslona monitora. Nađeno je nekoliko opcija i za tu mogućnost, a odluka je pala na najjednostavniju opciju – za snimanje ekrana računala korišten je *Powerpoint* iz Microsoft Office paketa.

Snimanje lutaka Ivica i Marice uglavnom je prolazilo bez problema, ali snimanje monitora dok se slažu slagalice za program *micro:bita* te dok se paralelno prate bilješke kako se ne bi pomiješao redosljed i kako bi se uz to govorilo baz zamuckivanja i zastajanja bio je pravi izazov. Snimke dobivene snimanjem ekrana u *Powerpointu* naknadno su obrađene, prilagođene i spojene s ranije snimljenim scenama Ivica i Marice u *VideoPad* editoru koji je korišten za obradu i svih ostalih video materijala.

Usprkos brojnim problemima s kojima su se knjižničari susretali, svladane su brojne prepreke. Snimljeni video uradci postavljeni su na društvenim platformama te ih korisnici i dalje redovno pregledavaju.

S obzirom na zainteresiranost za video uratke i na pozitivne povratne komentare, s novostečenim iskustvom i vještinama, u Gradskoj knjižnici Beli Manastir postavljeni su dobri temelji za nastavak izrade digitalnih sadržaja, kako kreativnih, tako i edukacijskih.

Zaključak

Nesporna je činjenica kako nove tehnologije uvode značajne promjene u nove načine učenja i obrazovanja te kako društvene mreže mijenjaju način komunikacije i ponašanja te ih zato treba koristiti mudro i oprezno. Kreirajući digitalne sadržaje, zaključeno je kako sadržaji koji se objavljuju trebaju ukazati na korisne strane društvenih mreža i novih tehnologija te biti putokazi u obrazovanju mladih, ali i svih zainteresiranih.

Tijekom epidemije COVID-19 nastojalo se nositi sa svim poteškoćama i pronalaziti nove načine rada, a sve u svrhu zadovoljavanja potreba korisnika knjižničnih usluga te je iz tog razloga zakoračeno u virtualno društvo. Sve aktivnosti bile su popraćene na društvenim mrežama Knjižnice: Facebooku, Instagramu i YouTubeu te na službenoj stranici Knjižnice.

Na Youtube kanalu Gradske knjižnice Beli Manastir trenutno su 22 *online* objavljene serije s ukupno 166 videa. Nastoje se snimati zanimljivi sadržaji kako bi se privukli korisnici društvenih mreža, kako bi se korisnici motivirali za čitanje te kako bi se korisnicima pružila korisna informacija, prvenstveno onim najmlađim, a zatim i svima ostalima.

Prema broju pregleda, i broju dijeljenja *online* sadržaja, vjeruje se kako se u tome i uspijeva te će se nastojati i u budućnosti kreirati digitalni sadržaji.

Literatura

Borgman, Christine L. Od Gutenbergova izuma do globalnoga informacijskog povezivanja : pristup informaciji u umreženom svijetu. Zadar: Naklada Benja, 2002.

Burić, Jasna. Djeca i mladi kao konzumenti masovnih medija : etika i tržišne manipulacije potrebama mladih. // Filozofska istraživanja 30, 4(2010.), str. 629-634.

Digitalno doba : masovni mediji i digitalna kultura / uredila Nada Zgrabljic Rotar. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk : Fakultet hrvatskih studija ; Zadar : Sveučilište, 2020.

Diklić, Jelena; Nakić, Marija; Šošić, Dajana. Edukativna uloga društvenih mreža u medijskom odgoju djeteta. // Communication Management Review 4, 1(2019.), str. 178.-195.

Haralambos, Michael; Martin Holborn. Sociologija : teme i perspektive. Zagreb : Golden marketing, 2002.

Ilišin, Vlasta; Marinović Bobinac, Ankica; Furio, Radin. Djeca i mediji : uloga medija u svakodnevnom životu djece. Zagreb : Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži, 2001.

Kretić Nađ, Marija; Benić, Renata. Gradska knjižnica Beli Manastir u prvih dvadeset godina XXI. stoljeća. Beli Manastir: Gradska knjižnica Beli Manastir, 2021.

Miloš, Irena. Digitalni urođenici i digitalni pridošlice. // Hrvatski jezik : znanstveno-popularni časopis za kulturu hrvatskoga jezika 4, 2(2017.), str. 11.-12.

Stričević, Ivanka; Jelušić, Srećko. Knjižnične usluge za mlade : modeli i koncepti. // Vjesnik bibliotekara Hrvatske 53, 1(2010), str. 1-34.

Stropnik, Alka. Knjižnica za nove generacije : virtualni sadržaji i usluge za mlade. Zagreb: Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2013.