Knjižničarske novice

Gregor Škrlj, Narodna in univerzitetna knjižnica

VI. Dani medijske i informacijske pismenosti s Hrvatskom mrežom školskih knjižničara (DMIP 2026)

Že šesto leto zapored je Hrvatska mreža školskih knjižničara (HMŠK) organizirala dneve medijske in informacijske pismenosti (DMIP). Letos so strokovna predavanja potekala od od 2. marca do 1. aprila 2026 v virtualnem okolju Hrvaške mreže šolskih knjižničarjev, vsakič ob točno določeni uri. Udeleženci so ob prijavi na vsak posamezen dogodek prejeli ustrezno povezavo.

Celoten program dogodka VI. dani medijske i informacijske pismenosti s Hrvatskom mrežom školskih knjižničara 2026. V nadaljevanju so kratki povzetki letošnjih predavanj.

3. marec: Kahoot maraton: prepoznaj fake i pobijedi! (Ivana Rakonić Leskovar, Osnovna škola Dragutina Lermana in Brestovac Biljana Krajačić, Osnovna škola "Lipik", Lipik)
Svet na spletu od mladih zahteva precejšnjo mero kritične distance, zato je ključno, da jih naučimo prepoznavati lažne novice in zavajajoče slike. Na predstavljeni delavnici so to teorijo prelili v prakso. Pokazali so, kako lahko s kvizi Kahoot, v katere se vključi neustrezne fotografije, učence usmeri k analizi in preverjanju dejstev. Izkazalo se je, da takšne vaje odlično spodbujajo informacijsko pismenost. Predvsem pa so želeli motivirati sodelavce, da tovrstne metode pogosteje vključijo v svoje ure, saj lahko že z majhnimi spremembami pri uporabi digitalnih orodij dosežejo velik premik v načinu razmišljanja naših učencev.

Kahoot maraton: prepoznaj fake i pobijedi! (zajem zaslona)

4. marec: Tajni svijet emotikona (Marija Bratonja, Prva srednja škola Vukovar)
Predstavljen je bil primer dobre prakse dela z mladimi na področju digitalne komunikacije in čustvene pismenosti. Delavnico je navdihnila priljubljena serija *Adolescence*, zasnovana pa je bila z namenom, da se učencem približa način,

kako emotikoni oblikujejo vsakodnevno spletno komunikacijo ter kako vplivajo na razumevanje sporočil, odnose in izražanje čustev. Skozi pogovor in razpravo so učenci ozavestili, kako razširjena je uporaba emotikonov v digitalnem svetu ter kako se njihov pomen lahko razlikuje glede na kulturo, starost in kontekst komunikacije. Poseben poudarek je bil namenjen interpretaciji posameznih emotikonov, ki se pogosto uporabljajo, a imajo lahko večpomenske ali napačno razumljene pomene. Učenci so spoznali tudi najpogostejše kratice v spletni komunikaciji, njihov pomen ter načine, na katere te pospešujejo, a hkrati tudi spreminjajo pisno interakcijo.

5. marec: Od posjetitelja do kreatora: petogodišnji razvojni put medijske pismenosti u strukovnim školama (Romina Fic in Ljiljana Ille, Graditeljska škola Čakovec)
Medijska pismenost vključuje sposobnost orientacije v svetu informacij – od dostopa in razumevanja do kritičnega razmišljanja ter odgovornega in etičnega ustvarjanja vsebin. Primer dobre prakse je prikazal petletni razvoj multimedijskega projekta, ki je iz skromnega enodnevnega dogodka s 50 učenci prerasel v regionalno platformo z več kot 400 udeleženci iz petih poklicnih šol. V tem obdobju je projekt zabeležil 850-odstotno rast, učenci pa so se preoblikovali iz pasivnih porabnikov v aktivne ustvarjalce, ki medije uporabljajo odgovorno, namensko in za družbeno angažirano delovanje.

10. marec: Umjetna inteligencija i književni likovi (Jelena Cvrković, Osnovna škola Josipa Kozarca Vinkovci)
Na šoli so izvedli projekt, katerega cilj je bil uporabiti umetno inteligenco pri delu šolskega knjižničarja ter učence osmih razredov poučiti o pravilni, kreativni in kritični uporabi umetne inteligence v izobraževalnem kontekstu. Projekt je temeljil na delih za domače branje v 8. razredu, pri čemer so učenci, s pomočjo generatorjev slik, iz besedila izdelovali vizualizacije literarnih likov. Uporabljena so bila brezplačna orodja (ChatGPT, Monet AI Image Art Generator in Imagebot.ai), nastala dela pa so bila v obliki plakatov razstavljena v avli šole. Pomembno je bilo poznavanje literarnih del in likov ter uporabo znanja, pridobljenega pri pouku hrvaškega jezika in informatike. Učenci so se učili, kako z natančnimi opisi vplivati na kakovost vizualizacije, kritično presojali rezultate. Rezultati projekta so pokazali, da učenci takšen način dela doživljajo kot zanimiv in učinkovit, vizualizacija literarnih likov jim je olajšala razumevanje dela. Projekt je osvetlil pozitivno stran umetne inteligence (kot didaktičnega orodja pri pouku).

Predstavitev Umjetna inteligencija i književni likovi (zajem zaslona)

11. marec: Tekst koji se jede: kuharice na razmeđu fikcije, medija i svakodnevice (Martina Plaščak, Strojarska tehnička škola Osijek)
Predavanje je obravnavalo različne kuharice kot specifične multimodalne objekte literarne in medijske kulture. Izhajajoč iz dejstva, da kuharice niso le priročniki za pripravo hrane, temveč tudi besedila, ki oblikujejo identiteto, vsakdanje prakse in bralno izkušnjo, je predavanje pokazalo, kako delujejo na presečišču književnosti, medijev in

popularne kulture. Analizirani so bili primeri kuharic, povezanih z literarnimi deli in izmišljenimi svetovi, s posebnim poudarkom na njihovi medijski večplastnosti (besedilo, slika, oblikovanje, medbesedilnost) ter potencialu za razvoj bralnih in medijskih kompetenc. Udeležence so spodbudili k razmišljanju o kuharicah kot relevantnih kulturnih besedilih, ki lahko služijo kot most med branjem, medijsko pismenostjo in vsakdanjo izkušnjo učencev.

Tekst koji se jede (zajem zaslona)

12. marec: Taktilne slikovnice – od ideje do natjecanja (Tanja Šupe in Javorka Milković, Osnovna škola Pećine)
Tipne slikanice (tipanke) predstavljajo dragocen in večplasten medij, ki otrokom z okvaro vida omogoča aktivno sodelovanje v svetu zgodb, učenja in domišljije, hkrati pa imajo pomembno vlogo pri senzibilizaciji videčih učencev za potrebe njihovih vrstnikov z okvaro vida. Skozi dotik, raziskovanje različnih tekstur in skupno branje tipne slikanice spodbujajo razvoj empatije, razumevanja in sprejemanja različnosti. Predavanje je osvetlilo pomen in vlogo tipank v vzgojno-izobraževalnem procesu ter izpostavilo njihovo vrednost kot univerzalnega medija. Te niso nujno namenjene izključno učencem z okvaro vida, temveč lahko obogatijo izkušnjo branja in učenja vseh učencev. Poseben poudarek je bil namenjen osnovnim smernicam za izdelavo kakovostnih tipnih slikanic, z namenom zagotavljanja njihove funkcionalnosti, dostopnosti in estetske vrednosti.

13. marec: Kakve veze imaju mediji s našim emocijama? (Nensi Čargonja Košuta in Matea Dobrović Juričić, Osnovna škola Srdoči)
Z glavnim ciljem ozaveščanja o pomenu duševnega zdravja ter krepitve čustvenih veščin pri otrocih od najzgodnejših let, so v preteklem šolskem letu z učenci 1. razreda v šolski knjižnici in pri rednem pouku izvedli vrsto dejavnosti. Z ustreznimi pristopi in metodami so se učenci kontinuirano izobraževali o tem, kaj čustva sploh so, katera čustva prepoznajo in na kakšen način, kako se z njimi soočajo, zakaj so pomembna, zakaj je pomembno sočustvovati z drugimi okoli sebe. Vrhunec aktivnega angažmaja na digitalnem področju je bila digitalna avdio-slikanica „Emotivna abeceda“, ki je prejela 1. nagrado na državnem natečaju „Ustvarjajmo e-kreativno“.

16. marec: Važnost pop-kulture i medija u izgradnji identiteta djece i mladih (Snježana Kovačević, Osnovna škola Zlatar Bistrica)
Predavanje je prikazalo, kak vpliv ima popularna kultura na oblikovanje identitete današnjih otrok in mladih v kontekstu pojavnosti v medijih, kot so internet, televizija, družbena omrežja in podobno. Današnje generacije otrok in mladih prihajajo v stik z različnimi in predvsem mnogimi primeri popularne kulture, kar močno vpliva na gradnjo posameznikove identitete. Pozitiven in negativen vpliv popularne kulture na mlade v medijih je bil osrednja tema delavnice, na katero je šolska knjižničarka želela opozoriti učence od 5. do 8. razreda. V središču delavnice so bili zabava in mediji, komunikacija, digitalna tehnologija in družbena omrežja, glasba ter njihov vpliv na otroke in mlade v

smislu oblačenja, načina razmišljanja, odgovorne uporabe tehnologij, kritičnega odnosa do digitalnih vsebin ter razvijanja vrednot, ciljev in dojemanja sveta ter okolice.

18. marec: Umijeće digitalne jednostavnosti (Darija Benaković, Osnovna škola Mitnica in Gorana Hasel, Osnovna škola Ivana Mažuranića Vinkovci)
Cilj predavanja je bil opozoriti na pomembnost zmernosti v digitalnem potrošništvu, fenomenu, ki je postal sestavni del našega vsakdana. Danes je za dostop do digitalnih vsebin dovolj že pogled na uro ali poseg po mobilni napravi, ki je, zlasti pri mladih, skoraj trajno prisotna v roki. Tehnologija nam ponuja hitrost, dostopnost in navidezno povezanost, hkrati pa pred nas postavlja izziv – kako jo uporabljati zavestno in z mero. V takšnem okolju postaja vse pomembneje zastati in razmisliti o tem, katere aplikacije in naprave uporabljamo, zakaj jih uporabljamo ter kakšen pečat puščajo na naših navadah, odnosih in načinu razmišljanja. Ne gre za zavračanje tehnologije, temveč za njeno vrednotenje in razumno izbiro. Zmernost v digitalnem okolju zato ni omejitev, temveč nujen pogoj za ohranjanje ravnovesja, prisotnosti in človečnosti v sodobnem življenju.

Umijeće digitalne jednostavnosti (zajem zaslona)

19. marec: Može li UI zamijeniti pisca? (Ksenija Kesegi-Krstin, Ugosititeljsko-turistička škola Osijek)
Mednarodni mesec šolskih knjižnic so v Gostinsko-turistični šoli Osijek obeležili z izvedbo delavnice Ali lahko UI nadomesti pisatelja?. Cilja delavnice sta bila razvijanje kritičnega mišljenja o vlogi umetne inteligence v književnosti in spodbujanje dijakov k argumentiranemu podajanju lastnih stališč. Poudarek je bil na debati kot metodi problemskega in raziskovalnega učenja, ki krepi sposobnost kritične presoje in utemeljevanja. Kot uvod v debato so dijaki prejeli izhodiščna besedila, na podlagi svojih odgovorov pa so bili razdeljeni v dve skupini (za in proti). Pri skupinskem delu so oblikovali glavne teze svojih stališč in izbrali govorce, ki so jih zastopali v razpravi. Med replikami so imeli priložnost postavljati vprašanja nasprotni skupini in dodatno pojasnjevati svoje argumente. Sodniki so ocenili, da je imela “negacijska” skupina (tista, ki meni, da UI ne more nadomestiti pisatelja) močnejše argumente. Delavnica je udeležence spodbudila h kritičnemu razmišljanju o uporabi umetne inteligence v svetu literature.

20. marec: Filmska umjetnost u službi razvoja medijske pismenosti i očuvanja nacionalnog identiteta (Bojan Lazić, Osnovna škola Negoslavci i Osnovna škola Bršadin)
Film kot medij in učno sredstvo, je v osnovnih in srednjih šolah na Hrvaškem interdisciplinarna tema, ki je prisotna pri večini učnih predmetov. Pojavlja se lahko kot samostojen predmet poučevanja ali kot sredstvo za uresničevanje učnih vsebin, kar potrjujejo številni predmetni kurikulumi in kurikulumi medpredmetnih tem v hrvaškem izobraževalnem sistemu. Tekom predavanja je bila prikazana uporaba vsebin filmske umetnosti v kombinaciji z vsebinami s področja filmske glasbe pri delu z učenci višjih razredov osnovne šole in srednješolci. Poleg teoretičnih osnov sta bila

izpostavljena dva primera praktične uporabe: videolekcija, posneta med pandemijo COVID-19 in delo s srednješolci v okviru Poletne šole srbskega jezika in kulture.

23. marec: Imerzivna iskustva u službi obrazovanja: od pasivne publike do aktivnih sudionika (Ana Sudarević, Osnovna škola Dubovac)
Predavateljica je želela prikazati na kakšne načine lahko virtualne 3D-razstave prispevajo k razvoju informacijske, digitalne in medijske pismenosti uporabnikov (učencev). Oblikovanje in uporaba takšnih razstav namreč spodbuja aktivno in izkustveno učenje, saj učenci niso bili le v vlogi pasivnega opazovalca, temveč so prevzeli vlogo sooblikovalca vsebin, načrtovalca izkušenj in odgovornega odločevalca v digitalnem okolju. Poudarek je bil na sposobnosti orientacije v virtualnem prostoru. Prikaz gradiva v 3D prostoru je omogočilo hkratno predstavitev, interpretacijo in kontekstualizacijo vsebin na vizualno privlačen ter uporabnikom blizu način. 3D-virtualne razstave so inovativen didaktični pripomoček, ki podpira individualizirano učenje, prilagojeno interesom in tempu posameznika.

24. marec: Što je zajedničko knjižničarima, superjunacima i šišmišima? (Ana Šebo Glibušić, Osnovna škola Frana Krste Frankopana Osijek)
Predavateljica je predstavila model BAT (*Beginning – Acting – Telling*), metodični okvir za poučevanje raziskovalnega procesa in razvoj informacijske pismenosti učencev v osnovni šoli. Model je bil razvit na podlagi raziskav informacijskega vedenja učencev. S pomočjo vizualizacije in mnemotehnike jasno strukturira faze raziskovanja: od postavljanja vprašanj in načrtovanja preko zbiranja ter obdelave informacij do predstavitve rezultatov. Udeleženci so videli, kako omenjeni model povezuje kognitivne in afektivne vidike učenja, olajša razumevanje kompleksnega poteka raziskovanja ter spodbuja samostojnost in kritično mišljenje učencev. Prav tako so bili predstavljeni primeri uporabe pri projektnem in raziskovalnem učenju ter možnosti vključevanja v delo šolskih knjižničarjev.

25. marec: U potrazi za digitalnom ravnotežom: digitalni minimalizam i dobrobit u obrazovanju (Jasenka Marmilić, Osnovna škola Antuna Mihanovića Petrovsko i Osnovna škola Side Košutić Radoboj)
Predavanje je bilo namenjeno ozaveščanju povezanosti med digitalnimi navadami učiteljev, njihovo poklicno učinkovitostjo ter osebnim zadovoljstvom v sodobnem izobraževalnem okolju. Na podlagi koncepta digitalnega minimalizma Cala Newporta je predavanje ponudilo praktične strategije za zavestno, namensko in uravnoteženo uporabo digitalnih tehnologij pri delu učiteljev in šolskih knjižničarjev. Posebej je bila izpostavljena šolska knjižnica kot naravno središče za spodbujanje digitalnega ravnovesja, kritičnega odnosa do tehnologije in razvoja pozornosti prek izbranih programov, dejavnosti in prostora. Predstavljene je bila analiza rezultatov interne ankete, izvedene med učitelji na ravni šole, z namenom pridobitve vpogleda v njihove digitalne navade, doživljanje digitalne obremenjenosti in pripravljenost na spremembe.

U potrazi za digitalnom ravnotežom digitalni minimalizam i dobrobit u obrazovanju (zajem zaslona)

26. marec: Izazovi umjetne inteligencije u knjižnici Osnovne škole Borovo (Siniša Roknić, Osnovna škola Borovo)
Učenje o umetni inteligenci in njeni etični uporabi je eden večjih izzivov, s katerimi se bo moral soočiti izobraževalni sistem. Umetna inteligenca prinaša številne možnosti za izboljšanje kakovosti učenja, personalizacijo pouka in hitrejšo dostopnost informacij, hkrati pa odpira vprašanja etike, varnosti ter vloge učitelja v digitalnem okolju. Udeleženci so bili seznanjeni z osnovnimi pojmi, povezanimi z umetno inteligenco, poudarjena je bila pomembnost odgovornega ravnanja v okolju umetne inteligence, zlasti glede etičnih vidikov uporabe in kritično vrednotenje vsebin, ustvarjenih z orodji umetne inteligence.

Izazovi umjetne inteligencije u knjižnici Osnovne škole Borovo (zajem zaslona)

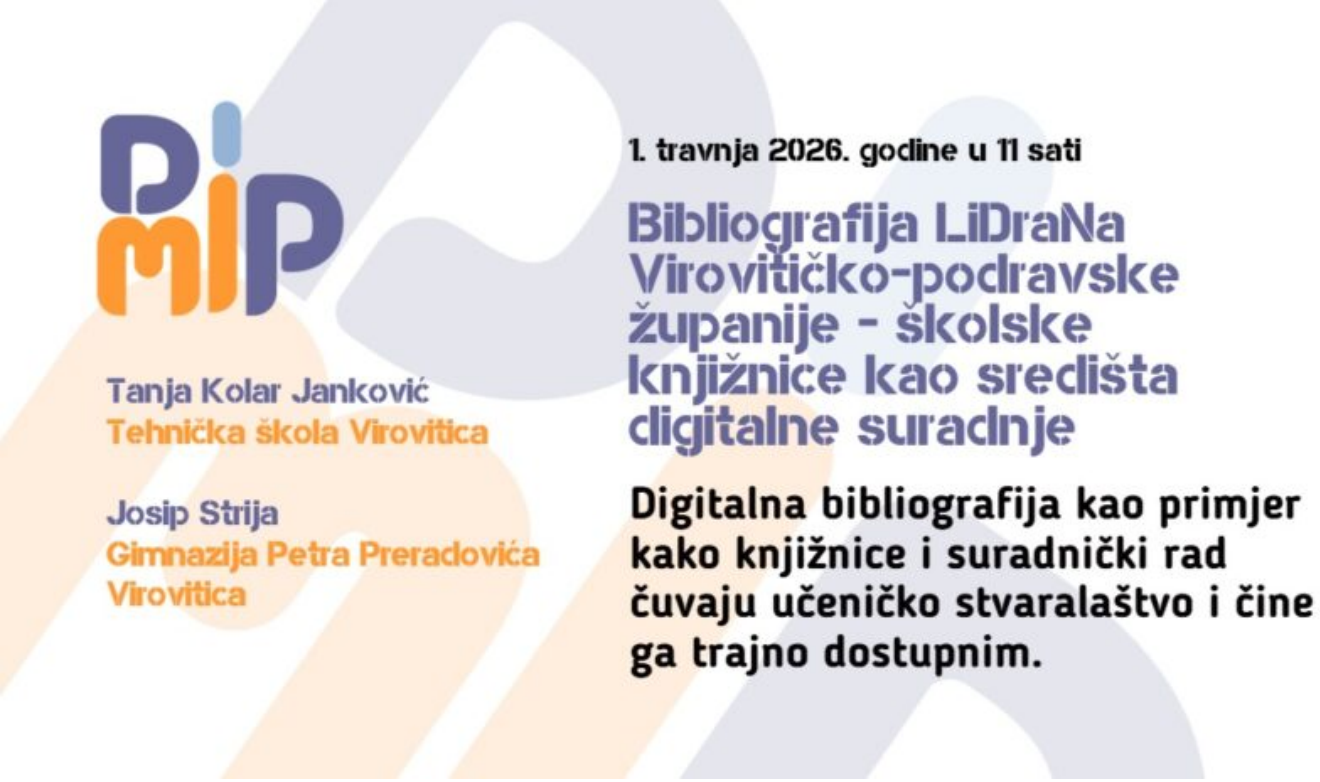
27. marec: Projekti i programi u ulozi promicanja informacijske pismenosti (Ksenija Sobotinčić Štropin i Maja Vrancich, Osnovna škola Pećine Rijeka)
Spodbujanje veščin informacijske pismenosti v okviru izvajanja projektov in programov v vzgojno-izobraževalnih procesih je temeljnega pomena za funkcionalno opismenjevanje vsakega učenca. S primerom dobre prakse so bili predstavljeni projekti, programi in pripadajoče vzgojno-izobraževalne dejavnosti, ki prispevajo k razvoju kompetenc informacijske pismenosti. Prikazani so bili konkretni primeri delovanja v okviru pouka v šolski knjižnici ter pri predmetu informatika, poleg tega pa tudi sodelovanje med knjižničarjem in učiteljem informatike. Udeležencem je bil podan vpogled v raznolike možnosti uporabe vzgojno-izobraževalnih dejavnosti za informacijsko opismenjevanje učencev v sklopu realizacije projektov in programov, ki spodbujajo razvoj veščin, pomembnih za vsakdanje delovanje v sodobnem medijskem in informacijskem okolju.

30. marec: Prošlost na dlanu: digitalizacija školske baštine kao model razvoja medijske i informacijske pismenosti (Josip Strija, Gimnazija Petra Preradovića Viroviica)
Naslovni projekt predstavlja zaključno fazo večletnega procesa digitalizacije šolske periodike Gimnazije Petra Preradovića Virovitica. Po predhodno izvedeni digitalizaciji šolskega glasila Riječ mladih, ki je na voljo na spletni strani projekta, nova etapa obsega sistematično zbiranje, skeniranje, obdelavo in javno objavo šolskih revij, letopisov ter drugih arhivskih izdaj. V predstavitvi so prikazali celovit model dela – od organizacije gradiva in tehnične digitalizacije do izdelave spletnega arhiva ter zagotavljanja dolgoročne dostopnosti vsebin. Poseben poudarek je bil namenjen krepitvi medijske in informacijske pismenosti dijakov skozi praktično delo z izvornimi dokumenti, kritičnemu vrednotenju virov, razumevanju avtorskih pravic ter strukturiranju in opisovanju digitalnih objektov.

31. marec: Digitalni herbarij kao model medijske i informacijske pismenosti u lokalnoj zajednici (Tanja Kolar

Janković, Tehnička škola Virovitica)
Projekt je bil izveden z namenom povezovanja medijske in informacijske pismenosti s področjem varstva narave in trajnostnega razvoja. V okviru projekta je bil izdelan javno dostopen digitalni herbarij, ki združuje fotografije, strokovne opise rastlinskih vrst in jasno navedene vire podatkov. Dijaki so sodelovali pri terenskem dokumentiranju rastlinskega sveta, fotografiranju in obdelavi gradiva, preverjanju verodostojnosti informacij, navajanju virov ter oblikovanju vsebin za spletno objavo. Posebna pozornost je bila posvečena razumevanju nastanka digitalnih vsebin, spoštovanju avtorskih pravic in uporabi etičnih standardov pri objavi fotografij in besedil. Digitalni herbarij, izobraževalna knjižna kazala s kodo QR in tiskana brošura so ostali trajno na voljo kot izobraževalni vir.

1. april: Bibliografija LiDraNa Virovitičko-podravske županije – školske knjižnice kao središta digitalne suradnje (Tanja Kolar Janković, Tehnička škola Virovitica i Josip Strija, Gimnazija Petra Preradovića Virovitica)
Predstavljena je bila obsežna zbirka podatkov, ki zajema več desetletij ustvarjanja na ravni celotne županije. Primarni cilj je bil zagotoviti zanesljivo iskanje in dolgoročno dostopnost vseh zapisov. V predstavitvi je bil prikazan proces izdelave bibliografije s poudarkom na uporabi digitalnih orodij za zbiranje, strukturiranje, urejanje in objavo podatkov ter na organizaciji sodelovalnega dela v digitalnem okolju. Digitalno okolje je omogočalo sočasno delo več avtorjev, transparentno spremljanje sprememb, jasno delitev nalog in nenehno preverjanje podatkov. Pri obdelavi in potrjevanju zapisov so bile uporabljene funkcije filtriranja, preverjanja vnosov in avtomatiziranega poenotenja podatkov. Bibliografija je objavljena na spletni strani *Google Sites*, iskanje pa je omogočeno z integracijo iskalnika *Google Programmable Search Engine*. Takšna kombinacija orodij je zagotovila javno dostopnost, preprosto vzdrževanje in nenehno dopolnjevanje zbirke brez potrebe po zapletenih programskih rešitvah.



Bibliografija LiDraNa Virovitičko-podravske županije – školske knjižnice kao središta digitalne suradnje (zajem zaslona)