


PET GODINA LEKTIRE NA MREŽI U ŠKOLSKIM KNJIŽNICAMA – KREATIVNOST, SURADNJA I DIGITALNI ALATI KAO NOVI PRISTUP ČITANJU LEKTIRNIH DJELA

FIVE YEARS OF *LEKTIRA NA MREŽI (LITERATURE ONLINE)* IN SCHOOL LIBRARIES: CREATIVITY, COLLABORATION, AND DIGITAL TOOLS AS A NEW APPROACH TO READING REQUIRED TEXTS

 **Tanja Kolar Janković**, Tehnička škola Virovitica

tanja.kolar@skole.hr

 **Josip Strija**, Gimnazija Petra Preradovića Virovitica

josip.strija@skole.hr

UDK / UDC: 027.8:[004.9:37.018.43]:028.5

Stručni rad / Professional Paper

Primljeno / Received: 28. 11. 2025.

Prihvaćeno / Accepted: 21. 1. 2026.



Sažetak

Cilj. Cilj je rada analizirati petogodišnje rezultate projekta *Lektira na mreži* te vrednovati učinkovitost suradničkog modela školskih knjižničara i nastavnika u digitalnoj obradi lektirnih djela.

Pristup/metodologija/dizajn. Rad se temelji na analizi projektne dokumentacije i kvantitativnih pokazatelja iz pet ciklusa (2020. – 2025.), uz kvalitativnu analizu razvojnog puta projekta i primjene digitalnih alata.

Rezultati. Projekt pokazuje stabilnost kontinuiranim sudjelovanjem škola, učenika i nastavnika te izradom značajnog broja kreativnih uradaka. Uočen je postupan napredak u složenosti digitalnih zadataka – od memova do AI generiranih sadržaja. Višerazinsko vrednovanje bez eliminacije potaknulo je suradničku zajednicu i transparentnost.

Praktična primjena. Projektni model primjenjiv je za osmišljavanje sličnih projekata digitalne obrade lektire, a kreativni uradci služe kao motivacijski materijali i primjeri dobre prakse.

Društveni značaj. Projekt jača ulogu školskih knjižničara kao nositelja pedagoških inovacija i razvija čitateljsku kulturu u digitalnom okruženju.

Originalnost/vrijednost. Rad dokumentira razvojni put projekta tijekom razdoblja od pet godina i prepoznaje ključne čimbenike uspjeha, nudeći empirijsku podlogu za daljnji razvoj suradničkih modela školskih knjižničara i nastavnika.

Ključne riječi

čitateljske kompetencije; digitalni alati; kreativni zadatci; lektira; školsko knjižničarstvo

Summary

Purpose. The purpose of the paper is to analyze the five-year results of *Lektire na mreži (Literature Online)* project and evaluate the effectiveness of the collaborative model between school librarians and teachers in the digital processing of required reading works.

Approach/methodology/design. The paper is based on the analysis of project documentation and quantitative indicators from five cycles (2020–2025), along with qualitative analysis of the project's developmental path and application of digital tools.

Results. The project demonstrates stability with continuous participation of schools, students, and teachers, and the creation of a significant number of creative works. Gradual progress in the complexity of digital tasks was observed – from memes to AI-generated content. Multi-level evaluation without elimination fostered a collaborative community and transparency.

Practical implications. The project model is applicable for designing similar projects for digital processing of required reading, while creative works serve as motivational materials and examples of good practice.

Social significance. The project strengthens the role of school librarians as drivers of pedagogical innovations and develops reading culture in the digital environment.

Originality/value. The paper documents the project's developmental path over five years and identifies key success factors, providing an empirical foundation for further development of collaborative models between school librarians and teachers.

Keywords

creative tasks; digital tools; reading literacy; required reading; school librarianship

1. Uvod

Digitalni alati i platforme, poput sustava za e-učenje ili specijaliziranih aplikacija za čitanje, mijenjaju načine na koje učenici pristupaju književnom tekstu. Istraživanja pokazuju da prijelaz od papira prema ekranu mijenja čitateljske navike, ali i otvara mogućnosti za prilagodbu teksta, ugradnju multimodalnih sadržaja te individualizaciju zadataka (Majdenić, 2025). Eksperimentalne studije integracije tehnologije u nastavu pokazuju da dobro dizajnirane digitalne intervencije mogu pozitivno utjecati na obrazovne ishode, osobito na razumijevanje i motivaciju za učenje (Escueta, Nickow, Oreopoulos i Quan, 2020). U kontekstu čitanja, digitalne platforme omogućuju učiteljima i knjižničarima da kombiniraju tradicionalne lektirne zadatke s interaktivnim aktivnostima, primjerice zadacima nadogradnje teksta, vođenim pitanjima i raspravama na mreži, što može povećati uključenost učenika i njihovu ustrajnost u radu na zahtjevnijim tekstovima (Fitriani i Sunarti, 2024).

U takvim projektima uloga školskog knjižničara jasno je određena i obuhvaća planiranje i provedbu aktivnosti usmjerenih na razvoj čitateljske i informacijske pismenosti, poticanje čitanja te osposobljavanje učenika za kritičko vrednovanje i uporabu izvora. Analize opisa radnih mjesta i istraživanja prakse pokazuju da se od školskih knjižničara očekuje da podupiru odabir lektire, prate novija književna izdanja, organiziraju čitateljske programe i sudjeluju u izgradnji školske čitateljske kulture (Merga, 2021). U hrvatskom kontekstu, analiza obilježavanja *Godine čitanja 2021.* na mrežnim stranicama srednjih škola pokazuje da su školske knjižnice često nositelji ili sunositelji čitateljskih kampanja i projekata, pri čemu se redovito koriste mrežnim stranicama i digitalnim alatima za vidljivost i dokumentiranje aktivnosti (Pavin Banović i Vukić, 2023), dok istraživanja suradnje knjižničara s nastavnicima upućuju na to da sustavno zajedničko planiranje i ugrađivanje knjižničarske stručnosti u kurikulum dovodi do složenijih, istraživački

utemeljenih zadataka te boljeg povezivanja čitanja, informacijskih vještina i predmetnih ishoda (Consalvo, Doepker, Dubre i Neel, 2022).

Kreativni zadatci u nastavi Hrvatskog jezika, posebno oni koji traže preoblikovanje pročitanog teksta u novi proizvod, prepoznati su kao važan dio poticanja dubljeg razumijevanja i motivacije za čitanje (Bjedov, 2022). Digitalni alati dodatno proširuju raspon mogućih učeničkih radova: od digitalnih priča, stripova i blogova do multimedijских prezentacija i *podcasta*. Istraživanja digitalnog pripovijedanja pokazuju da ovakvi zadatci omogućuju učenicima povezivanje teksta s vlastitim iskustvima, razvijanje narativnih vještina i preuzimanje aktivne uloge u interpretaciji. U kombinaciji s jasno definiranim kriterijima vrednovanja, takvi radovi mogu istodobno služiti kao alat za provjeru razumijevanja i kao prostor za razvoj kreativnosti i digitalne pismenosti (Bjedov, 2022; Pagani, Argentin, Gui i Stanca, 2016).

Digitalna okruženja ne mijenjaju samo pojedinačno čitanje, nego i načine na koje učenici zajednički raspravljaju o tekstu. Pregled istraživanja o digitalnim alatima za društveno čitanje pokazuje da komentiranje, bilježenje i razmjena dojmova u mrežnom okruženju može podržati interpretaciju i razvijanje viših razina razumijevanja (Ostrički, 2023). Slični nalazi pojavljuju se i u istraživanjima koja se bave integracijom videoigara, interaktivnih medija i drugih digitalnih formi u nastavu lektire: takve aktivnosti mogu povećati motivaciju učenika te im pomoći da složene književne teme povežu s vlastitim interesima (Božić i Božić, 2024). Istodobno, studije učinkovitosti digitalnih platformi za čitanje upućuju na to da strukturirani digitalni zadatci, uz odgovarajuće vođenje nastavnika i knjižničara, mogu dovesti do mjerljivog napretka u vještinama razumijevanja teksta (Fitriani i Sunarti, 2024).

Usporedi li se dostupna literatura s praksom, projekti poput *Lektire na mreži* mogu se jasnije pozicionirati kao hibridni modeli učenja u kojima se spajaju digitalni alati za čitanje i suradnju, snažna uloga školskog knjižničara kao posrednika između teksta, učenika i nastavnika te kreativni učenički proizvodi kao dokaz razumijevanja. Prethodna istraživanja pružaju teorijsku i empirijsku podlogu za takav pristup te omogućuju da se petogodišnji rezultati projekta interpretiraju u svjetlu spoznaja o digitalnom čitanju, ulozi knjižničara i potencijalu kreativnih zadataka za jačanje čitateljskih kompetencija (Pavin Banović i Vukić, 2023; Bjedov, 2022; Majdenić, 2025; Merga, 2021).

2. Projektni model: suradnja, alati i pedagoški pristup

Projekt *Lektira na mreži*, pokrenut 2020. godine u organizaciji Hrvatske mreže školskih knjižničara (HMŠK), predstavlja suradnički model školske prakse u području digitalne obrade lektirnih djela (Strija, 2021). Projekt je namijenjen srednjoškolskim školskim knjižničarima, nastavnicima Hrvatskog jezika i njihovim učenicima, a temelji se na međupredmetnoj i organizacijskoj suradnji te uporabi digitalnih alata u kreativnom pristupu obradi obveznih književnih djela.

Nositelj je projekta u ime HMŠK-a školski knjižničar Josip Strija, a školske godine 2025./2026., kao nova voditeljica i koordinatorica, projektu se pridružuje školska knjižničarka Tanja Kolar Janković, čime je dodatno osnažen organizacijski kapacitet projekta. Projektna podrška i komunikacija s mentorima i školskim knjižničarima odvija se u virtualnom okruženju sustava za e-učenje *Loomen*, nacionalne platforme za e-učenje u organizaciji CARNET-a, koji služi kao glavni radni prostor za razmjenu materijala, organizaciju zadataka, predaju kreativnih uradaka, evaluaciju i vođenje zajednice mentora.

Suradnja stručnih suradnika školskih knjižničara i nastavnika Hrvatskog jezika ključni je element projekta, a temelji se na Standardu za školske knjižnice, koji propisuje da je neposredna djelatnost školske knjižnice usmjerena na rad s učenicima, suradnju s nastavnicima i pripremanje programa odgojno-obrazovnog rada (Ministarstvo znanosti, obrazovanja i mladih [MZOM], 2023). Stoga projekt ne podrazumijeva zamjenu nas-

tavne obrade književnosti, nego njezino proširenje i oplemenjivanje novim metodama, idejama i digitalnim alatima (Strija, 2022).

Ključna načela kojima su voditelji oblikovali provedbu projekta uključuju prije svega jasno definiranu ulogu školskog knjižničara. Knjižničar planira i koordinira provedbu projekta te educira sudionike, pri čemu učenicima i nastavnicima pruža pedagošku i informatičku podršku. Fleksibilnost projekta očituje se u izboru književnih djela i digitalnih alata: mentori u suradnji s nastavnicima odabiru djela u skladu s nastavnim planom svojih škola, dok se digitalni alati za izradu učeničkih radova mijenjaju u pojedinim fazama projekta radi sustavnog razvoja digitalnih kompetencija. Osim navedenoga, u projektu nema eliminacije. U svakoj od triju faza (prije završne) svi učenici ostaju ravnopravni sudionici projekta od početka do kraja, bez eliminacija, dok se vrednovanje provodi višefazno: najprije uratke vrednuju mentori, zatim javnost i na kraju Prosudbeno povjerenstvo. Projektom se potiče aktivno uključivanje učenika – učenici rade u skupinama do četiri člana i izrađuju digitalne kreativne uratke koji se temelje na cjelovitim djelima za čitanje, a istovremeno razvijaju kritičko mišljenje, kulturnu pismenost, kreativnost i digitalne vještine.

Temeljni ciljevi projekta usklađeni su s ishodima kurikulumuma za srednje škole, ali i s načelima cjeloživotnog obrazovanja i digitalne pismenosti. Ciljevi su projekta poticanje suradnje između knjižničara i nastavnika u obradi cjelovitih književnih djela, osnaživanje uloge školskih knjižničara kao inicijatora, mentora i koordinatora, usmjeravanje knjižničarskog rada prema kreativnim i originalnim metodama poučavanja, poticanje učenika na promišljanje o temama iz književnih djela i njihovu transformaciju u digitalnim kreativnim formama, korištenje digitalnih alata za izradu radova kao dopunu ili podršku nastavnim ishodima, poticanje učenika na stvaranje, analizu i javnu prezentaciju sadržaja u skladu s načelima autorskog prava i mrežne komunikacije te omogućavanje stručnog usavršavanja knjižničara kao voditelja projektnih ciklusa.

Jedan od inovativnih elemenata projekta jest korištenje digitalnih alata koji se mijenjaju u svakoj fazi. Od *Zeoba* za simulaciju društvenih mreža i objava, preko *Newspaper Generatora* za kreiranje lažnih vijesti, do alata *MakeBeliefsComix* (strip) i *Tweetgen* (sažetak u 280 znakova), učenici izravno povezuju sadržaj književnog djela sa suvremenim oblikom digitalnog izražavanja. Na taj način učenici stječu konkretna iskustva integracije medijskih formi stvarajući nove interpretacije klasika. U kasnijim ciklusima uvode se napredniji alati koji povezuju književnost s konceptima digitalnih mapa (*ScribbleMaps*), virtualnih galerija (*ArtSteps*), interaktivnih bibliografija (*Genially*) ili scenarija potrage za blagom (*Google Forms* uz AI-generirane ilustracije). Takav model integracije IKT-a nastoji proširiti tradicionalnu ulogu književnog teksta i približiti ga učeniku kao medijski dinamičan prostor istraživanja i kreativnog učenja.

Projektni ciklus podijeljen je u četiri faze: od uvodnog mrežnog seminara, preko izrade kreativnih radova, do evaluacije i prezentacije rezultata. Mrežni seminari održavaju se sedam puta tijekom školske godine, a svaki mentor koji aktivno sudjeluje ostvaruje mogućnost stjecanja potvrda o stručnom usavršavanju u trajanju od četrnaest sati praćenjem projektnih edukacija i vrednovanja. Vrednovanje je strukturirano u tri razine: mentori-stručnjaci (školski knjižničari), javnost (glasovanje na društvenim mrežama) i prosudbeno povjerenstvo sastavljeno od više knjižničarki savjetnica i stručnjakinja. Takav pristup potiče kritičku analizu radova, transparentnost i motivaciju učenika.

Pedagoška struktura projekta *Lektira na mreži*, koju karakterizira sinergija suradnje, digitalne inovacije i kreativnog izražavanja, rezultirala je stvaranjem produktivnog i motivirajućeg okruženja za učenike i nastavnike. Organizacijski model projekta, koji školske knjižničare postavlja u ulogu koordinatora i mentora te istodobno osnažuje sudjelovanje nastavnika Hrvatskog jezika, omogućio je dugotrajan razvoj projekta bez oscilacija i uz kontinuirani porast sudionika. U sljedećem dijelu rada prikazani su kvantitativni i kvalitativni rezultati provedenih ciklusa od 2020. do 2025., koji poka-

zuju opseg, rast i obrazovni doseg projekta u hrvatskim srednjim školama. Rezultati ukazuju na to da projekt ne samo da postiže svoje ciljeve, nego kontinuirano razvija novu kvalitetu pristupa lektirnim sadržajima potičući učenike na čitanje, kreativnost i digitalnu pismenost.

3. Pet godina *Lektire na mreži*: aktivnosti, rezultati i učenički radovi

Projekt *Lektira na mreži* tijekom pet godina pokazao je stabilnu i relativno visoku razinu uključenosti škola i učenika. U prvoj godini provedbe (2020./2021.) sudjelovalo je 37 srednjih škola s 446 učenika. U školskoj godini 2021./2022. broj škola blago se smanjio na 34, ali je broj učenika porastao na 611, što ukazuje na veći broj uključenih razrednih odjela i snažniji angažman unutar pojedinih škola. Treća godina provedbe (2022./2023.) donijela je pad broja uključenih škola na 28, no u projektu su sudjelovala 464 učenika, a broj kreativnih uradaka (233) i 31 mentor pokazuju da je projektni model bio stabiliziran i učinkovito primijenjen u školama koje su ostale uključene. U školskoj godini 2023./2024. zabilježen je ponovni porast interesa – projekt je obuhvatio 36 škola s 467 učenika. U školskoj godini 2024./2025. sudjeluje 26 škola s 411 učenika, pri čemu projekt i dalje zadržava stabilan broj sudionika i prepoznatljivost u srednjoškolskom sustavu (*Lektira na mreži*, 2020).

Tijekom pet godina provođenja projekta učenici su izradili ukupno 1481 kreativni uradak. Broj radova po godinama kretao se od 297 uradaka u prvoj godini (2020./2021.), preko 304 (2021./2022.), 370 (2022./2023.) i 318 (2023./2024.), pa sve do 192 uradaka u školskoj godini 2024./2025. U prosjeku projekt godišnje okuplja 32 škole i približno 480 učenika, koji proizvedu oko 149 kreativnih uradaka. Ukupno je tijekom pet godina sudjelovalo 172 školskih knjižničara mentora, što dodatno potvrđuje projekt kao trajan oblik stručnog i pedagoškog angažmana u školskim knjižnicama. Varijabilnost u broju uradaka i sudionika po godinama odražava dinamičnu prirodu školskog sustava i različite organizacijske mogućnosti škola, ali istodobno pokazuje da projekt dugoročno zadržava visoku razinu uključenosti i kontinuirano doprinosi razvoju čitateljskih i digitalnih kompetencija učenika.

Analiza uporabe digitalnih alata otkriva jasan razvoj i napredak u složenosti zadataka. Prva projektna godina bila je obilježena alatima za oblikovanje sadržaja u okviru popularnih formata društvenih mreža (objava na *Facebooku*, *strip*, *tweet*, senzacionalistička vijest). U sljedećim godinama projekt se postupno usmjerava prema alatima za vizualno pripovijedanje (npr. *Canva*, *Biteable*, *PowerPoint*), interaktivnim prezentacijama i suradničkim sadržajima (*Prezi*, *TimeToast*, *Genially*), a u četvrtoj i petoj godini uvode se elementi programiranja i AI generiranog sadržaja (*Scratch*, *SnatchBot*, *Bing Image Creator*). Takav promišljeni slijed postupno razvija i kod učenika i kod mentora kompetencije vezane za digitalnu pismenost, logiku interaktivnog pripovijedanja i inovativno korištenje tehnologije u obrazovnom kontekstu. Tablica 1. prikazuje detaljan pregled svih faza integriranih u projekt.

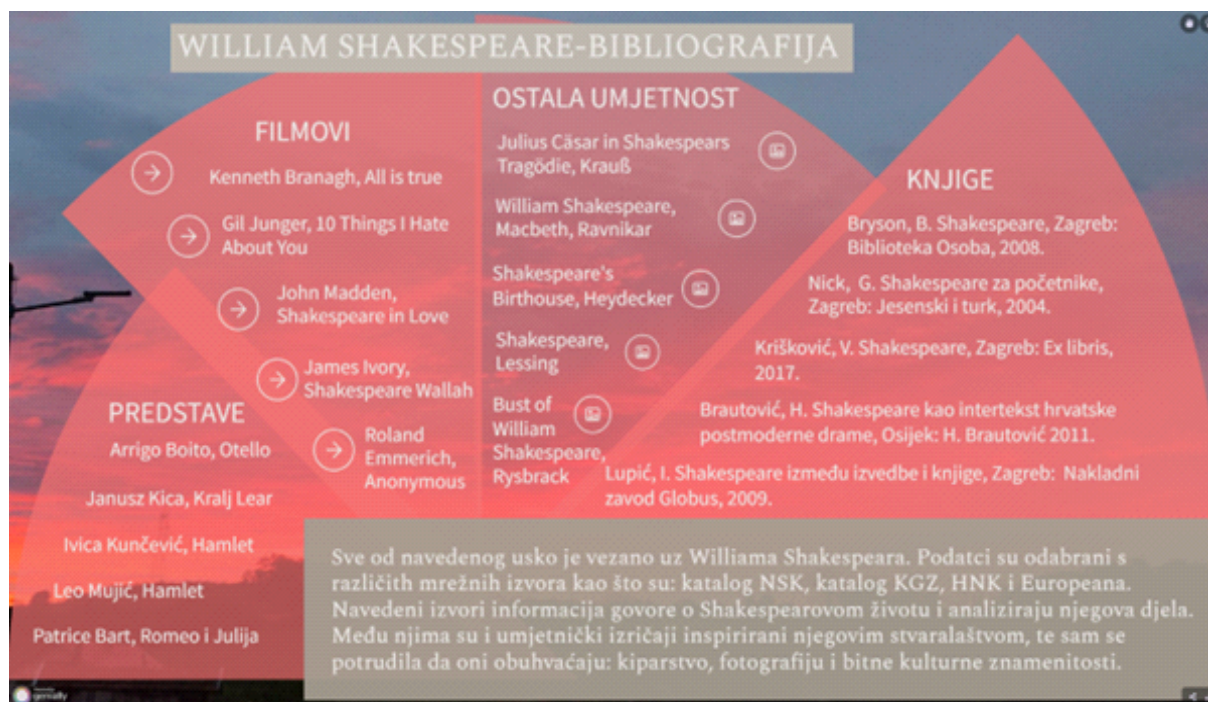
U svakoj fazi učenici su mogli izrađivati neograničen broj uradaka – samostalno ili u skupini do četvero učenika. Nije primjenjivan eliminacijski sustav – svi su radovi vrednovani, pri čemu su kriteriji vrednovanja bili unaprijed dostupni, a vrednovanje se odvijalo na tri razine: kolegijalna evaluacija mentora, javno glasovanje na mreži te stručno ocjenjivanje Prosudbenog povjerenstva.

Projektni model koji se temelji na faznoj provedbi aktivnosti, mentorskoj podršci školskih knjižničara, kontinuiranoj mrežnoj komunikaciji putem sustava *Loomen* te primjeni različitih digitalnih alata, pokazao se učinkovitim u osnaživanju školskih knjižničara kao suradnika u nastavi i nositelja inovacija u čitanju lektirnih djela. Učenicima je omogućio aktivno sudjelovanje u radu, kreativno izražavanje i razvoj digitalnih vještina, dok su sustavni rad mentora, pripadajuće edukacije i međuinstitucionalna suradnja dodatno učvrstili projekt kao primjer dobre prakse u hrvatskom srednjoškolskom obrazovanju.

Tablica 1.: Projektne faze, sudionici, alati i zadatci u projektu *Lektira na mreži* od 2020./2021. do 2024./2025. školske godine

Školska godina	Projektna faza	Naziv projektne faze	Broj uključenih škola	Broj učenika	Broj stručnih suradnika/ka knjižničarki/a	Broj nastavnica /ka Hrvatskog jezika	Broj kreativnih uradaka	Korišteni digitalni alati	Zadatak
2020./2021.	1.	Lektira i Facebook – tradicija u ruhu društvenih mreža					173	Zenob	Izrada objave na Facebooku povezane s likom, djelom ili ključnim motivom
	2.	Lektira i lažne vijesti – ispričajmo priču kroz prizmu popularnog senzacionalizma	37	446	40	59	68	NewspaperGenerator	Lažna vijest (clickbait) o djelu ili liku
	3.	Lektira i strip – likovna dimenzija klasika u digitalnom svijetu					42	MakeBeliefsComix	Strip-adaptacija dijela djela
	4.	Lektira i Twitter – sažetak na kraju ili samo 280 znakova					14	Twetgen	Sažetak djela ili motiva u formatu <i>tweeta</i> (280 znakova)
2021./2022.	1.	Interaktivna priča i lektira ili kako reklamirati knjigu					134	Ampstor	Videoreklama za lektirno djelo kao da je komercijalni proizvod ili film
	2.	Na temeljima tradicije – pismo u novom ruhu					80	Carva	Pismo autoru ili liku iz djela
	3.	Lektira i pokretne slike – pokazat ću vam priču u osam koraka	34	611	36	52	69	Biteable	Kratka videoanajava djela
	4.	Umjetnička minijatura za kraj ili lektira kao kulturni fenomen					21	DesignStudio	Kreiranje <i>mema</i> vezanog za sadržaj djela ili likove
2022./2023.	1.	Mem kao jedinica za prijenos kulturnih (lektirnih) ideja					233	DesignStudio	Kreiranje <i>mema</i> vezanog za sadržaj djela ili likove
	2.	Vrijeme (radnje) uvijek je ravna crta. Ili nije?					55	Prezi	Vremenska lent (timezine) sadržaja djela, autora ili likova
	3.	Lektira i kod – priča ispričana nulama i jedinicama	28	464	31	44	53	Scratch	Interaktivni prikaz djela u programskom obliku
	4.	Suditi lektiri po koracima ili čemu služi ovitak					29	PowerPoint	Izrada kompletnog ovitka knjige (naslovnica, hrbat, preklopi)
2023./2024.	1.	Pet dijelova ili samo jedan omot – lektira kao inspiracija					152	PowerPoint	Dizajn naslovnice lektirnog djela
	2.	Od točke A do točke B – životna priča jednog genija					59	Timetost	Vremenska lent života autora ili strukture radnje
	3.	Lektira i umjetna inteligencija – Razgovarajmo!	36	467	38	65	59	SnatchBot	Chatbot koji oponaša lik ili autora
	4.	Interaktivna lektira ili kako oživjeti sliku					48	Genially	Izrada interaktivne bibliografije o djelu ili autoru
2024./2025.	1.	Jednim klikom do izvora – interaktivna zbirka					53	Genially	Interaktivna digitalna zbirka (prikaz autora, motiva, likova)
	2.	(Virtualna) šetnja lektirnom – najslavnija djela na virtualnim zidovima	26	411	27	37	39	ArtSteps	Virtualna izložba važnih scena, likova ili motiva iz djela
	3.	Bijeg u deset koraka ili kako pobjeći od/iz lektire					70	Google Forms	Escape room ili digitalna potraga za blagom s temama iz djela
	4.	Putovanje, kretanje i virtualne staze – lektira, meridijani i paralele					30	ScribbleMaps	Interaktivna karta ključnih lokacija uz AI-generirane slike

Djela koja su izazvala najveći interes među učenicima i mentorima uglavnom pripadaju onima koja nude jasne interpretacijske izazove, slojevite likove te snažne simboličke ili socijalne elemente koji učenicima olakšavaju povezivanje sa suvremenim kontekstom. Najzastupljenija djela u provedbi projekta jesu *Preobrazba* Franza Kafke i *Hamlet* Williama Shakespearea. *Preobrazba* je ostvarila ukupno 278 kreativnih uradaka u dvije školske godine (2021./2022. i 2023./2024.), pri čemu se njezina trajna popularnost može objasniti univerzalnim temama identiteta, otuđenja i transformacije. *Hamlet*, s ukupno 226 uradaka (2020./2021. i 2023./2024.), također potvrđuje svoju poziciju djela čija višeslojnost, temeljena na motivima moći, osvete i tragične sudbine, omogućuje različite vrste digitalnih i kreativnih interpretacija. *Lovac u žitu* Jeromea D. Salingera i *Crni mačak* Edgara Allana Poea također su se istaknuli svojom popularnošću zahvaljujući jednostavnoj strukturi, snažnim motivima samoće, identiteta i unutarnjeg konflikta, što učenici lako prenose u suvremene forme izražavanja poput *mema*, *chatbotova* ili stripova. Za razliku od navedenih primjera, neka djela, poput drama *Gospoda Glembajevi* ili *Nora / Kuća lutaka*, ili romana *Posljednji Stipančići*, bilježe značajno manji broj kreativnih uradaka (od 26 do 31). Ovaj trend moguće je objasniti njihovom dramaturškom zahtjevnosti, većom potrebom za poznavanjem društveno-povijesnog konteksta ili manjom prisutnošću u aktualnoj nastavi Hrvatskog jezika.



Slika 1.: Primjer nagrađenog učeničkog rada – interaktivna bibliografija o Williamu Shakespeareu u alatu *Genially*. Dostupno na: <https://tinyurl.com/39wz62dt>. Autorica: Sara Kranjčev, Tehnička škola Ruđera Boškovića. Ostvareno 2. mjesto. Školska godina 2023./2024. Mentorice: Maja Medenjak i Ivana Koletić.

Tablica 2.: Broj izrađenih kreativnih uradaka prema djelima u projektu *Lektira na mreži* od 2020./2021. do 2024./2025. školske godine

Školska godina	Projektna faza	Autor	Broj uradaka
2020./2021.	<i>Hamlet</i>	William Shakespeare	111
	<i>Životinjska farma</i>	George Orwell	109
	<i>Antigona</i>	Sofoklo	67
2021./2022.	<i>Preobrazba</i>	Franz Kafka	168
	<i>Lovac u žitu</i>	Jerome David Salinger	107
	<i>Gospoda Glembajevi</i>	Miroslav Krleža	26
2022./2023.	<i>Prijan Lovro</i>	August Šenoa	168
	<i>Crni mačak</i>	Edgar Allan Poe	107
	<i>Nora / Kuća lutaka</i>	Henrik Ibsen	26
	<i>Posljednji Stipančići</i>	Vjenceslav Novak	26
2023./2024.	<i>Hamlet</i>	William Shakespeare	115
	<i>Patnje mladoga Werthera</i>	Johann Wolfgang von Goethe	58
	<i>Preobrazba</i>	Franz Kafka	110
	<i>Stranac</i>	Albert Camus	34
2024./2025.	<i>Crni mačak</i>	Edgar Allan Poe	86
	<i>Zločin i kazna</i>	Fjodor M. Dostojevski	54
	<i>Lovac u žitu</i>	Jerome David Salinger	76
	<i>Gospoda Glembajevi</i>	Miroslav Krleža	31

Na temelju broja uradaka po godinama vidljivo je da se broj kreativnih uradaka po djelu uglavnom povećava kada se djelo ponovo uključi u projekt (npr. *Preobrazba* i *Hamlet*), što ukazuje na pozitivne iskustvene povratne informacije mentora i učenika te razmjenu dobre prakse unutar zajednice sudionika.

Na temelju analize broja kreativnih uradaka po djelima možemo zaključiti da klasici s univerzalnim temama izazivaju najveći interes i potiču najviše kreativnih reakcija. Osim toga, učenici preferiraju djela koja se lako mogu reinterpretirati u suvremene kontekste, posebno ona s izraženim simboličkim motivima i narativnim transformacijama. Rjeđe korištena djela nisu zanemarena, ali pokazuju da razina literarnog izazova utječe na brojnost izvedbi, što je važna informacija za pedagoško promišljanje i oblikovanje budućih zadataka. Sve navedeno dodatno potvrđuje važnost projektne podrške kreativnom pristupu obradi lektire kao učinkovitom modelu za poticanje čitateljskog interesa i razvoju digitalnih kompetencija u srednjoškolskom obrazovanju.

4. Promjene u praksi – pogled unatrag

Projekt *Lektira na mreži* danas predstavlja jedan od najdugotrajnijih i najupečatljivijih primjera dobre prakse u području školske knjižničarske djelatnosti u Hrvatskoj. S obzirom na to da se provodi već petu godinu zaredom, potrebno je istaknuti ključne promjene koje je donio i koje i dalje oblikuje u praksi školskih knjižnica i nastave književnosti.

Projekt potvrđuje važnu ulogu školskih knjižničara kao voditelja i inicijatora pedagoških inovacija. Zahvaljujući mrežnoj suradnji, radu s učenicima i koordinaciji s nastavnicima Hrvatskog jezika, knjižničari su preuzeli ulogu mentora koji usmjeravaju kreativni i digitalno pismeni pristup obradi lektirnih sadržaja. Jasna metodološka struktura projekta dodatno ih je osnažila da u okviru školske knjižnice provode zadatke koji integriraju suvremene tehnologije, digitalno pripovijedanje i aktivno čitanje. Lektira na mreži kontinuirano osigurava prostor za praktično povezivanje stručnih suradnika knjižničara s nastavnicima Hrvatskoga jezika. Suradnja se ostvaruje zajedničkim planiranjem radionica, izradom kreativnih interpretacija te suradničkim vrednovanjem učeničkih radova. Projekt tako služi kao platforma za profesionalno povezivanje i učenje koje se događa prirodno i u praksi – bez formalnog pritiska i uz aktivnu podršku zajednice.

Tijekom svih projektnih ciklusa učenici, kao ključni akteri, preuzimaju ulogu stvaratelja sadržaja, a ne tek čitatelja ili potrošača informacija. Svaki zadatak uvodi ih u procese reinterpretacije, digitalnog izražavanja i kritičkog promišljanja književnih djela. Pritom ne postoji eliminacija – svi učenici ostaju u procesu do kraja projektne godine, dok se učenički radovi kontinuirano objavljuju i predstavljaju na mrežnoj stranici projekta. Time se potiče ne samo osjećaj vrijednosti i angažmana, već i razvoj samopouzdanja u digitalnom okruženju.

Postupnim uvođenjem sve zahtjevnijih digitalnih zadataka, od jednostavnih *memova* i objava na *Facebooku* do interaktivnih karata i AI-generiranih sadržaja, projekt potiče razvoj digitalnih i medijskih kompetencija i mentora i učenika. Projekt djeluje kao kontinuirana pedagoška inovacija, uvodeći digitalnu transformaciju u praksu školskih knjižnica i nastave književnosti, ali bez gubitka pedagoškog cilja: razumijevanja, interpretacije i stvaralaštva na temelju pročitanog teksta.

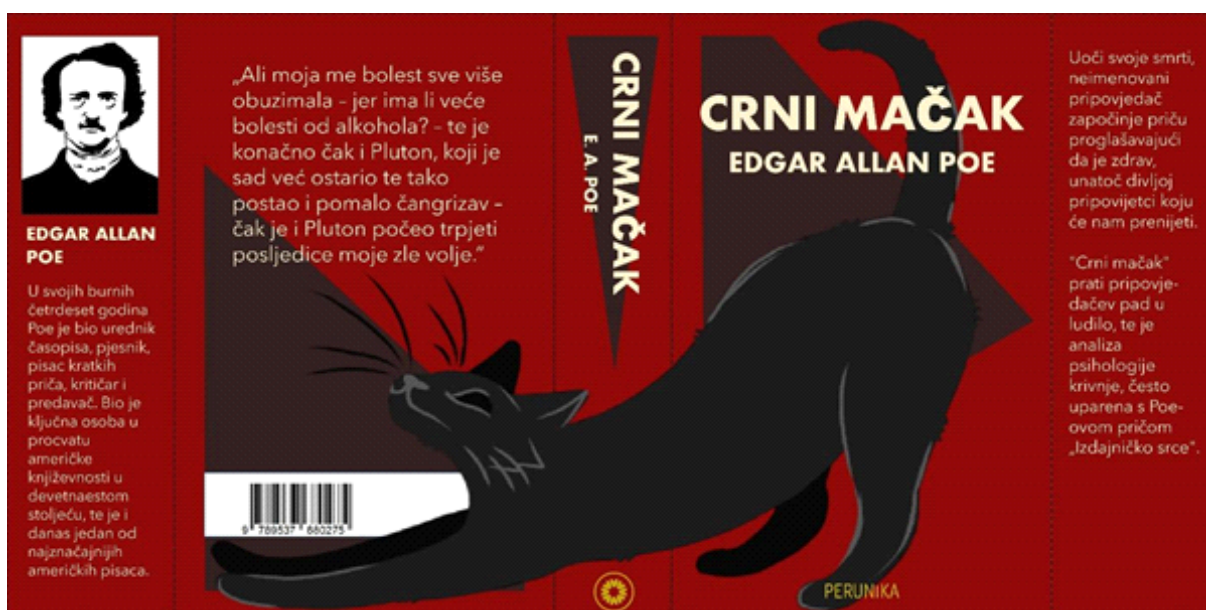
Pogled unatrag, na dosadašnje cikluse projekta, otkriva model koji je istovremeno strukturiran i fleksibilan te sposoban prilagođavati se potrebama škola i razvoju digitalnih alata. Uloga školskog knjižničara kao koordinatora, integracija učenika kao suautora digitalnih sadržaja i stabilna profesionalna mreža mentora upućuju na to da projekt ima potencijal rasta i širenja, kako u formalnom obrazovanju, tako i u širem kontekstu digitalnih čitateljskih inicijativa. Ujedno, projekt predstavlja primjer kako se obrazovne prakse mogu mijenjati iznutra osnaživanjem postojećih resursa, bez namećanja gotovih rješenja izvana.



Slika 2.: Primjer nagrađenog učeničkog rada – interaktivna bibliografija o Williamu Shakespeareu u alatu *Genially*. Dostupno na: <https://tinyurl.com/yda2eu8v>. Autorice: Elena Mlinar i Martina Sarajlija, Srednja škola Novska. Ostvareno 1. mjesto. Školska godina 2023./2024. Mentorice: Gordana Grabovac i Andrea Babić.



Slika 4.: Primjer nagrađenog učeničkog rada – ovtak za knjigu na temu *Crni mačak*, izrađen u alatu PowerPoint. Autorica: Karolina Tomašić, Gimnazija Velika Gorica. Ostvareno 1. mjesto. Školska godina 2023./2024. Mentorice: Helena Podvorac i Gordana Vlašić.



Slika 3.: Primjer nagrađenog učeničkog rada – ovtak za knjigu na temu *Crni mačak*, izrađen u alatu PowerPoint. Autorica: Anamarija Barać, Gimnazija Velika Gorica. Ostvareno 1. mjesto. Školska godina 2022./2023. Mentorice: Helena Podvorac i Dubravka Cundeković.

5. Zaključak

Projekt *Lektira na mreži* predstavlja značajan doprinos suvremenom pristupu nastavi književnosti u hrvatskim srednjim školama i razvoju školske knjižničarske prakse. Tijekom pet godina kontinuiranog rada (2020. – 2025.) okupio je učenike, nastavnike Hrvatskog jezika i školske knjižničare iz srednjih škola diljem Hrvatske u izradi kreativnih uradaka temeljenih na cjelovitom čitanju književnih djela. Ovi pokazatelji potvrđuju stabilnost i prepoznatljivost projekta kao trajnog oblika dobre prakse koji povezuje školsko knjižničarstvo, nastavu Hrvatskog jezika i digitalnu pedagogiju. Analiza projektnih rezultata pokazuje da je sustavna suradnja školskih knjižničara i nastavnika Hrvatskoga jezika, uz jasno definiran projektni ciklus i promišljenu pri-

mjenu digitalnih alata, dovela do razvoja inovativnog modela obrade lektirnih sadržaja. Postupnim uvođenjem sve složenijih digitalnih zadataka, od jednostavnijih formata (*meme*, objava na *Facebooku*, *strip*, *tweet*) do interaktivnih karata, virtualnih galerija, *chatbotova* i AI-generiranih sadržaja, učenici su razvijali čitateljske, kreativne, informacijske i digitalne kompetencije, dok su školski knjižničari osnažili svoju ulogu inicijatora i nositelja suvremenih oblika učenja. Jedan od prepoznatljivih elemenata projekta jest odsutnost eliminacijskog sustava: svi učenici ostaju ravnopravni sudionici tijekom cijele školske godine, a svaki uradak prolazi proces vrednovanja. Višerazinsko vrednovanje, od kolegijalne evaluacije mentora, preko javnog *online* glasovanja, do prosudbe stručnog povjerenstva, pridonosi transparentnosti, razvoju kritičkog odnosa prema vlastitom radu i radu drugih te povećava motivaciju za kvalitetu. Na taj se način projekt ne pretvara u natjecanje, nego postaje prostor za zajedničko učenje i izgradnju suradničke zajednice.

Kreativni uradci učenika, javno dostupni na mrežnoj stranici projekta, imaju dodatnu vrijednost koja nadilazi natječajni okvir. Mogu se sustavno koristiti kao motivacijski materijali u nastavi: kao uvod u obradu lektirnih djela, kao poticaj za raspravu ili kao modeli zadataka koje učenici mogu dalje nadograđivati. Učenički radovi istovremeno služe kao arhiv čitateljskih i digitalnih praksi, kao resurs za stručno usavršavanje knjižničara i nastavnika te kao inspiracija za oblikovanje novih projekata i zadataka. Promišljanje o budućem razvoju projekta otvara pitanje smjera uvođenja digitalnih alata u nastavu književnosti: hoće li fokus biti na sve složenijim tehnološkim rješenjima ili na jednostavnijim, dostupnijim alatima koji potiču široku uključenost učenika. Iskustva mentora i učenika upućuju na to da tehnološka složenost nije sama po sebi jamstvo kvalitete. Ključ uspjeha *Lektire na mreži* temelji se na ravnoteži između digitalne inovacije i pedagoškog cilja: poticanja razumijevanja književnog teksta, kreativne interpretacije i motivacije za čitanje.

Lektira na mreži potvrđuje da se obrazovne prakse mogu razvijati iznutra, oslanjajući se na postojeće resurse, profesionalno umrežavanje i zajedničku viziju. Uloga školskog knjižničara kao koordinatora i mentora, ravnopravno partnerstvo s nastavnicima Hrvatskog jezika te aktivno uključivanje učenika kao stvaratelja sadržaja, pokazuju da projekt ima potencijal daljnjeg rasta i širenja. Njegovo trajanje, rast i prepoznatljivost pokazuju da suradnički model uspješno stvara novu čitateljsku kulturu koja spaja književnost, kreativnost i digitalnu pismenost u poticajan odgojno-obrazovni okvir.

6. Literatura i izvori

1. Bjedov, V. (2022). Planiranje stvaralačkih zadataka u nastavi hrvatskoga jezika kao dio portreta kreativnog nastavnika. *Slavica Wratislaviensia*, 176, 139–155. <https://doi.org/10.19195/0137-1150.176.11>
2. Božić, R., i Božić, V. (2024). Primjena videoigara u nastavi školske lektire (na primjeru romana *Zločin i kazna* i videoigre *Zločin i kazna*. Tko je podmetnuo Raskoljnikovu). *Magistra ladertina*, 19(1), 175–191. <https://doi.org/10.15291/magistra.4661>
3. Consalvo, A., Doepker, G., Dubre, V., i Neel, J. (2022). Librarian-faculty collaboration for literacy courses: Promoting better learning for preservice teachers. *Language and Literacy*, 24(3), 107–130. <https://doi.org/10.20360/langandlit29605>
4. Escueta, M., Nickow, A., Oreopoulos, P., i Quan, V. (2020). Upgrading education with technology: Insights from experimental research. *Journal of Economic Literature*, 58(4), 897–996. <https://doi.org/10.1257/jel.20191507>
5. Fitriani, N. i Sunarti, S. (2024). Exploring the effectiveness of digital reading platforms in developing reading comprehension skills. *ELT-Lectura*, 11(2), 168–181. <https://doi.org/10.31849/elt-lectura.v11i2.20840>
6. *Lektira na mreži* (2020). Preuzeto 12.11.2025. s <https://sites.google.com/view/lektira-na-mrezi>
7. Majdanić, V. (2025). From paper to screen. *Život i škola*, 70(2), 121–134. <https://doi.org/10.32903/zs.70.2.8>

8. Merga, M. K. (2021). What is the literacy supportive role of the school librarian in the United Kingdom? *Journal of Librarianship and Information Science*, 53(4), 601–614. <https://doi.org/10.1177/0961000620964569>
9. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i mladih [MZOM] (2023). *Standard za školske knjižnice*. Narodne novine, 61/2023. Preuzeto 12.11.2025. s <https://www.zakon.hr/c/podzakonski-propis/57082/nm-61-2023-%287.6.2023.%29%2C-standard-za-skolske-knjiznice>
10. Omarsaib, M. (2024). Integrating a digital pedagogy approach into online teaching: Are academic librarians at Universities of Technology in South Africa prepared? *Information & Learning Sciences*, 126(3/4), 192-213. <https://doi.org/10.1108/ILS-01-2024-0012>
11. Ostrički, I. (2023). Digitalni alati za društveno čitanje u kontekstu odgojno-obrazovnog procesa. *Život i škola*, 69(2), 81-96. <https://doi.org/10.32903/zs.69.2.5>
12. Pagani, L., Argentin, G., Gui, M., i Stanca, L. (2016). *The impact of digital skills on educational outcomes: Evidence from performance tests*. *Educational Studies*, 42(2), 137–162. <https://doi.org/10.1080/03055698.2016.1148588>
13. Pavin Banović, A. i Vukić, T. (2023). Kako su srednjoškolski knjižničari obilježili Godinu čitanja 2021.? Analiza medijskih sadržaja odabranih mrežnih stranica srednjih škola u Republici Hrvatskoj. *Vjesnik bibliotekara Hrvatske*, 66(3), 89–118. <https://doi.org/10.30754/vbh.66.3.1072>
14. Strija, J. (2021). Lektira na mreži – novi projekt Hrvatske mreže školskih knjižničara. *Svezak: časopis Društva knjižničara Bilogore, Podravine i Kalničkog prigorja*, 23(23), 65–66. Preuzeto 12.11.2025. s <https://library.foi.hr/dbook/cas.php?B=1&item=S02110&godina=2021&broj=00023&page=65>
15. Strija, J. (2022). O čitanju klasika na mreži. *Svezak: časopis Društva knjižničara Bilogore, Podravine i Kalničkog prigorja*, 24(24), 78–79. Preuzeto 12.11.2025. s <https://library.foi.hr/dbook/cas.php?B=1&item=S02110&godina=2022&broj=00024&page=78>