

Projektas „Inovatyvūs Lietuvos bibliotekų skaitymo skatinimo sprendimai vaikų ir jaunimo socialinių santykių kūrimui su aplinka“ finansuojamas 2014–2021 m. Europos ekonominės erdvės finansinio mechanizmo priemonės „Kultūros prieinamumo plėtojimas ir kultūrinio švietimo stiprinimas“ lėšomis.

Daugiau informacijos apie EEE ir Norvegijos finansinius mechanizmus: www.eeagrants.lt.

Projekto tikslas – sukurti inovatyvią skaitymo skatinimo priemonę, kuri formuotų moksleivių įprotį skaityti, gilintų žinias ir padėtų skaitymo patirtis pritaikyti socialinių santykių kūrimui su aplinka (bendraamžiais, tėvais, mokytojais, etc.), problemų sprendimui ir kūrybinei saviraiškai.

Įgyvendinimo laikotarpis 2021 m. rugpjūtis – 2023 m. gegužė.

Tikslinės grupės. 5–8 klasių moksleiviai (10–15 m. amžiaus jaunuoliai) gyvenantys ir besimokantys Panevėžio, Kauno ir Klaipėdos regionuose.

Problematika

1. Tikslinės grupės skaitymo mažėjimas. Tyrimai rodo, jog penktokai yra ta amžiaus grupė, kuri skaito žymiai mažiau nei pradinukai. Vaikai ir jaunuoliai skaito daug ir įvairių tekstų, tačiau kokybiškos, vertingos literatūros pasirinkimai yra gana reti.
2. Paauglystės amžiaus tarpsnio iššūkiai. Paauglystės amžiaus tarpsnyje vaikai ir jaunuoliai patiria daug pokyčių, kuomet sunku susivokti, keičiasi santykiai su tėvais, ieškoma naujų autoritetų, ypač svarbūs tampa draugai. Socialiniai tinklai daro didelę neigiamą įtaką, siūlydami nerealius gyvenimo standartus ir siekiamybes, tad vaikams reikia patikimų gidų orientavimuisi. Siekiame, kad vertingos literatūros skaitymas taptų vaikams ir paaugliams taptų vertinga pagalba savo identiteto bei santykių su aplinka formavimui.
3. Pandemijos įtaka. Nuotolinio mokymosi, izoliacijos sukelta įtampa, ribojamas bendravimas jau dabar paveikė vaikus – padaugėjo psichologinių ir psichosomatinių, nejudėjimo pasekmių, priklausomybės nuo IT atvejų. Todėl skaitymo skatinimo žaidimu siekiame sukurti ir ryšių kūrimo, tarpusavio pagalbos priemonę, kuri drąsina vaikus bendrauti, skatina suvokti bendravimo svarbą, didina empatiją vieni kitiems.

Problemos sprendimo būdas. Projekto dėka yra sukurtas virtualus žaidimas, prieinamas nemokamoje mobiliojoje aplikacijoje, kuris tenkins vaikų poreikį žaisti internetinius žaidimus, o jo turinyje yra integruoti vertingos literatūros skaitymą bei psichologinių bei socialinių problemų sprendimus skatinantys elementai.

Gilesniam vaikų ir paauglių problematikos bei skaitymo įgūdžių pažinimui, projekto pradžioje atliktas tyrimas.

Tyrimo išvadamis besiremiant, buvo sukurtas virtualus žaidimas savo turiniu sprendžiantis problemas ir skatinantis sprendžiant problemas skaityti tikslinę literatūrą. Svarbi žaidimo

dalį – tai specialiai suformuota knygų kolekcija, kurią gaus 39 Panevėžyje, Kaune ir Klaipėdoje esančios bibliotekos, susieta su žaidimu. Žaidimą bus galima įveikti skaitant tam tikras knygas ir randant jose reikiamą informaciją.

Žaidimas: skaitymo iššūkio žaidimas DRAUGOTEKA ir knygų kolekcija tikslinei grupei yra prieinami nemokamoje mobiliuojoje programėlėje, o su žaidimo užduotimis susieta literatūra – specialiose teminėse lentynose bibliotekose bei specialiuose knygų išdavimo „paštomatuose“ kitose miestų erdvėse.

Virtualus žaidimas grįstas tam tikra istorijasa užduotimis. Scenarijus konstruojamas kaip įvykių grandinė, orientuota į pasirinkimus, sprendimus, susijusius su žaidimo herojaus elgesiu. Žaisdami šį žaidimą vaikai ir paaugliai mokysis atsakingai elgtis skirtingose socialinėse situacijose ir ieškos atsakymų bei patarimų tikslinėje literatūroje. Kultūros, meno, mokslo ir kūrybinių industrijų atstovai bei jaunimo savanoriai dalyvaus ir žaidimo kūrime.

Edukacijos: siekiant projekto metu sudaryti sąlygas tikslinės grupės dalyvavimui kultūrinio švietimo veiklose, pagal virtualaus žaidimo ir knygų kolekcijos turinį ekspertai edukatoriai parengs edukacinių-kultūrinių veiklų rinkinį. Moksleiviai turės galimybę regiono ir vietos bibliotekose sistemingai dalyvauti edukaciniuose užsiėmimuose. Juose knygų skaitymas bus pateikiamas kaip įdomus užsiėmimas, skatinantis vaizduotę ir kūrybiškumą, padedantis rasti bei įvertinti savo ar kitų žmonių poelgius, suprasti jausmus ir kt.

Dalyviai: 3 apskrčių – Panevėžio, Kauno ir Klaipėdos – 39 bibliotekos, 12 285 edukacinių dirbtuvių, 11 615 renginių, 23 900 dalyvaujančių vaikų.

Projekto tęstinumas. Skaitymo iššūkio žaidimas bus tęsiamas pasibaigus projektui, pildant kolekcijas naujomis knygomis ir inicijuojant naujus skaitymo iššūkius.

Projekto vykdytojas: Panevėžio apskrities Gabrielės Petkevičaitės-Bitės biblioteka.



Projekto partneriai: Kauno apskrities viešoji biblioteka, Klaipėdos apskrities Ievos Simonaitytės viešoji biblioteka, kūrybinė studija „Black Book“ (Norvegija).

