



Vodič za izradu

Izrada priča

s metakognitivnim načelima



Sufinancira
Europska unija



UVOD

Aktualni trendovi u pedagogiji i našem društvu njeguju samoregulirano učenje, tražeći od učenika i studenata da budu svjesni svog procesa učenja.¹ Drugim riječima, cilj je pripremiti ih da postanu neovisniji i autonomniji, dvije kompetencije koje su prijeko potrebne za suočavanje s tržištem rada koje se stalno mijenja.² Da bi se postigli takvi rezultati, istraživanje je pokazalo da pribjegavanje metakognitivnim tehnikama (razmišljanje o tome kako razmišljamo, učenje učenja) poboljšava stjecanje boljih i učinkovitijih vještina učenja. Pa ipak, kako učenici mogu integrirati te tehnike u svoje procese učenja ako im nisu bili izričito izloženi i po uzoru na njih?³

Zato projekt CogniQuest nastoji ponuditi ranu intervenciju među učenicima osnovnih škola (8-12 godina) kroz transverzalni pristup koji kombinira **čitanje i metakogniciju**. Odabir ove dobne skupine odnosi se na pomak kada su učenici stekli vještine temelja čitanja i prelaze s učenja čitanja na **čitanje radi učenja**⁴. Doista, učenici ulaze u procese stvaranja značenja kako bi dobili nove informacije, otud važnost uključivanja metakognicije za reguliranje njihovog učenja.

Stoga se interes kombiniranja dviju metoda (čitanja i metakognicije) čini prirodnim budući da su oba pristupa usmjerena na aktivno učenje i razvijaju kritičko mišljenje i rješavanje problema. Upoznavanje djece s modeliranim situacijama u kojima lik koristi metakogniciju za rješavanje izazova ne pruža

¹ OECD, 2023

² OECD, 2023

³ van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

⁴ Ibid.

samo primjer⁵, već također povećava angažman učenika. Osim toga, pribjegavanje čitanju jača učenikove vještine čitanja i stvaranja značenja.

U želji da se obuče samoregulirani učenici, stjecanje novih znanja i vještina kroz čitanje savršeno odgovara ovoj potrebi za autonomijom gdje su učitelji pozicionirani kao nadzornici i promatrači.

Ovaj priručnik za stvaranje, dio naše serije CogniQuest vodiča, ima za cilj podržati sastavljanje i pisanje vaših metakognitivnih priča. Prvo poglavlje usredotočeno je na pisanje pustolovnih priča: od njihove definicije do stvaranja scenarija i kako osigurati angažman čitatelja. Drugo poglavlje cilja na integraciju metakognitivnih strategija i pristupa unutar pustolovne priče i kako održati njezin obrazovni pristup.

Dosta priče, zaronimo u proces stvaranja!



⁵ Ibid.

SADRŽAJ

1. DIO IZRADA AVANTURISTIČKIH KNJIGA

A/ DEFINICIJA AVANTURISTIČKIH KNJIGA, TROPOVA, ŽANRA I TEMA

Što je avantura?

Što su žanrovi?

Što je trop?

Što je tema?

B /PRILAGOĐAVANJE POTREBAMA CILJNE SKUPINE

C/ OBLIKOVANJE I POSTAVLJANJE PRIČE

D/ RAZVIJANJE LIKOVA PRIČE

E/ OČARATI ČITATELJA PRIČOM

Teorija reakcije čitatelja

Teorija strujanja

Teorija uključenosti

Teorija napetosti i znatiželje

F/ KRATKO O TOME KAKO ČITATELJ PREUZIMA AKTIVNU ULOGU U PRIČI

Prije, tijekom i poslije: strateški pristup angažmanu u čitanju

2. DIO PREMOŠĆIVANJE METAKOGNITIVNIH NAČELA I PRIPOVIJEDANJE

A/ ČITANJE U SLUŽBI METAKOGNICIJE

B/ INTEGRACIJA METAKOGNITIVNIH STRATEGIJA U AVANTURISTIČKE KNJIGE

Uokvirivanje priče

Strukturiranje priče

Organiziranje priče

Nefikcionalno okruženje

Dodatni metakognitivni alati

Točke nadzora

C/ STUDIJA SLUČAJA: STVARANJE IGRE O METAKOGNICIJI

Proces stvaranja

ZAKLJUČAK

REFERENCE

Funded by the European Union. The views and opinions expressed are those of the authors and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Executive Agency for Education and Culture (EACEA). Neither the European Union nor the EACEA can be held responsible for them.

Project code: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225



1.DIO

IZRADA AVANTURISTIČKIH KNJIGA

A/ DEFINICIJA AVANTURISTIČKIH KNJIGA, TROPOVA, ŽANRA I TEMA

Što je avantura?

Riječ "avantura" vuče podrijetlo od latinske riječi "adventus", što znači "uskoro će se dogoditi". Ovaj latinski izraz dolazi od "advenire", nastao od "ad-" što znači "za" i "venire" što znači "doći". S vremenom se riječ razvila od jednostavnog označavanja "onog što se događa" ili "događaja" do upućivanja na pothvat karakteriziran rizikom, uzbuđenjem ili nepoznatim.

Pustolovna priča obično prikazuje protagonista ili skupinu likova koji kreću na putovanje ili misiju. Ove avanture često uključuju izazove, rješavanje problema ili potragu za ciljem, pri čemu se likovi usput susreću s neočekivanim situacijama ili otkrićima.

Neke od glavnih vrsta avantura uključuju povijesne, nacionalne, nadnaravne, romantične, fantastične, znanstveno-fantastične avanture, avanture preživljavanja, misterije i avanture potrage.

Što su žanrovi?

Žanr je kategorija književnosti koja klasificira priče na temelju njihove **forme, sadržaja i stila**. Pomaže čitateljima da prepoznaju vrstu priče koju će doživjeti i razumiju teme ili okruženja koja bi mogla uključivati.

Unutar pustolovnih priča postoji nekoliko različitih žanrova ili podžanrova. Neki primjeri uključuju fantastične, povijesne, znanstvene fantastike (sci-fi), preživljavanje, akciju, misterije, potrage i urbane avanture.

Što je Trope?

Tropi su ponavljajuće teme, slike, govori, likovi ili elementi zapleta koji se koriste u priči. Mora se koristiti više puta da bi se smatralo tropom.

Postoje različite vrste tropa:

- Retorički tropi: jezična sredstva koja mijenjaju uobičajeno značenje riječi iz njihovog doslovnog značenja kako bi se postigao učinak ili naglasak.
- Tropi radnje: ponavljani obrasci u strukturi priče, a to uključuje putovanje heroja, utrku s vremenom, potragu itd.
- Tropi likova: tipovi likova ili osobnosti koji se ponavljaju u pričama, uključuju negativca s tragičnom pozadinom, vođu i nevoljkog heroja.
- Veza i romantični tropi: oni se posebno fokusiraju na ljubav, udvaranje ili emocionalna putovanja između likova.
- Tropi okruženja i izgradnje svijeta: ponovljeni ili poznati okviri u književnosti i medijima. Tropi svijeta odnose se na veći izmišljeni svijet koji ima svoja specifična pravila, povijest, kulture i magijske sustave.

Što je tema?

Tema u pustolovnoj knjizi istražuje poruku ili moral priče. Neke od uobičajenih tema su prijateljstvo, otkriće, putovanje, sudbina i sudbina, dobro i zlo, preživljavanje i izdržljivost.



B/ PRILAGOĐAVANJE POTREBAMA CILJNE SKUPINE

Razumijevanje publike prvi je i najvažniji korak u procesu pisanja. Pisac bi trebao raditi **na prikupljanju informacija o čitateljima, uključujući njihove osobnosti, osobine i interese**. Oni mogu pružiti temeljni čimbenik u pisanju precizne priče za čitatelje.

Nakon što se odredi ciljana publika, **prilagodba stila pisanja potiče osjećaj povezanosti i odnosa s publikom**. Korištenje jezika i isticanje ekskluzivnosti u zaokupljanju pažnje čitatelja. Kada čitatelji osjete da im se sadržaj obraća izravno, vjerojatno će ih zaokupiti i pomoći im da učinkovitije apsorbiraju informacije.

Za djecu, jezik bi trebao biti jednostavan i jasan, ali s razigranim tonom. Kratke rečenice i poznate riječi učinit će sadržaj pristupačnijim. Ritmički obrasci, poput onih koji se koriste za angažman ili uključivanje ponavljanja, ključni su za stvaranje kontinuiteta s čitateljima. Osim toga, sadržaj se može vrtjeti oko jednostavnih i privlačnih zapleta koji odjekuju djetetovom unutarnjem krugu, poput prijateljstva, istraživanja i izazova. Bitno je da sadržaj bude zabavan, maštovit i primjeren dobi.

Za mlade tinejdžere, od 10 do 12 godina, vokabular i razumijevanje u strukturi mogu biti zreli, odražavajući dob čitatelja. Suvremene reference mogu se koristiti u pričama jer čitatelji mogu više rezonirati s tim referencama. Posebno za ovu dobnu skupinu, pisac se može usredotočiti na emocionalne borbe, razlike u osobnosti, odnose i borbe identiteta. Sadržaj se može fokusirati na teme kao što su samootkrivanje, ljubav ili društvena pitanja. Ova se dobna skupina povezuje s pričama koje im odgovaraju dok istražuju životna iskustva, a likovi ih mogu privući prema sadržaju.

C/ OBLIKOVANJE I POSTAVLJANJE PRIČE

Mjesto radnje priče je detaljan zaplet ili okruženje koje je pisac razvio kako bi čitatelji mogli uroniti u radnju i postati jedan od likova. Dobro osmišljena postavka ne samo da služi kao pozadina za priču, već također pruža bitan kontekst, bilo kroz živopisne vizualne opise, određeno povijesno razdoblje ili odraze društvene i kulturne dinamike.



D/ RAZVIJANJE LIKOVA PRIČE

U pripovijedanju, razvoj likova često je u središtu uvjerljive priče. Dobro osmišljeni likovi uvlače čitatelje u zamišljene svjetove, zaokupljaju pažnju i odjekuju kroz njihove povijesti, borbe, trijumfe i osobni rast. Njihova dubina i autentičnost čine priču dojmljivom, smislenom i povezanom. Razvoj likova je slojevit proces, koji oblikuje izmišljene figure u višedimenzionalne pojedince čija putovanja ostavljaju trajan dojam.



Uz protagonista, **sporedni likovi igraju ključnu ulogu u obogaćivanju svijeta priče**. Iako se radnja možda ne vrti oko njih, oni pomažu uspostaviti kontekst, produbiti narativ i pokrenuti priču naprijed. Ove sporedne uloge su fleksibilne, prilagođavaju se potrebama priče i značajno pridonose putovanju protagonista.



Osobine u priči su **osobine, ponašanja i motivacije** koje definiraju identitet lika. Dodaju dubinu i realizam pripovijesti, čineći likove autentičnima i uvjerljivima. Te osobine mogu biti unutarnje, poput mudrosti, suosjećanja ili otpornosti, ili vanjske, poput osebnog smijeha, neobične navike ili neobičnog talenta. Prepoznavanjem i povezivanjem s tim osobinama, čitatelji se mogu povezati s likovima na osobnoj razini i dublje uroniti u priču.



Osobnost je usko povezana s osobinama, ali te dvije imaju jasne razlike. Dok su osobine pojedinačne kvalitete ili ponašanja, osobnost se odnosi na **jedinstvenu kombinaciju onih osobina koje tvore opći temperament ili dispoziciju lika**. U priči se osobnost otkriva kroz radnje, dijalog, interakcije i detalje pripovijedanja, što čitateljima omogućuje da zaključe tko je lik bez da im se to izravno kaže. Na primjer, umjesto da kaže: "Mia je ljubazna osoba", pisac može opisati pripovijest na sljedeći način: "Mia je sjedila pored uplakanog djeteta i iz džepa izvadila zgužvanu maramicu." Ponudivši mu ga, rekla je: "Čujem da ti je teško."



Otkrivanje osobnosti lika kroz njegove **unutarnje misli** može ponuditi vrijedan uvid u to kako oni percipiraju svijet, bacajući svjetlo na njihove vrijednosti, strahove i uvjerenja. Ova tehnika produbljuje čitateljevo razumijevanje lika. Osim toga, pisac može prikazati osobnost stavljajući lik u **specifične situacije koje ga izazivaju ili ističu jedinstvene osobine**. Sukobi, dileme i neočekivani događaji služe kao moćni alati za otkrivanje kako lik reagira pod pritiskom, dodatno oblikujući njegov identitet u očima čitatelja.



Lukovi rasta su **promjene kroz koje lik prolazi kroz priču**. Oni su bitni za narativ, jer dodaju dubinu i realizam, čineći lik privlačnijim i srodnijim. Ove transformacije mogu oblikovati tijek priče.

Na primjer, u **pozitivnom luku**, likovi nadilaze unutarnje i vanjske prepreke koje im pomažu rasti i razvijati se u pozitivnom smjeru. Ovaj luk karakterizira razvijanje dubokog osjećaja razumijevanja svijeta, što dovodi do transformacije. Poznati primjer ovoga je "Kako je Grinch ukrao Božić" dr. Seussa.

Za razliku od pozitivnog luka, **negativni luk** prikazuje pad lika zbog njegovih mana. Ovaj luk rasta je tragičan i često se nalazi u pričama koje prikazuju antagoniste. Poznati primjer za to je Anakin Skywalker iz "Ratova zvijezda".

Posljednja vrsta luka rasta pojavljuje se u "Ubiti pticu rugalicu" Harper Lee. Za razliku od likova s pozitivnim ili negativnim crtama, Atticus Finch ostaje nepokolebljiv u svojim temeljnim uvjerenjima i vrijednostima unatoč suočavanju s izazovima. Ovo je poznato kao **ravni luk**, često viđen kod likova koji utjelovljuju ideal ili univerzalnu istinu.

E/ OČARATI ČITATELJA PRIČOM

Očarati čitatelje i duboko ih uključiti u priču najizazovniji je čimbenik u pisanju uvjerljive pripovijesti. **Aktivnosti i priča trebaju potaknuti čitatelje na kritičku procjenu priče, zapleta, likova i tema.** Mnogi se koncepti mogu uvesti tijekom razvijanja priče, omogućujući čitateljima da razmisle o svom razumijevanju te emocionalnim i mentalnim reakcijama dok komuniciraju s pričom.

Različite teorije ističu **aktivnu ulogu čitatelja u stvaranju značenja iz priče.** Umjesto da na tekst gledaju kao na jednu, fiksiranu interpretaciju, ovi pristupi potiču čitatelje da se kritički uključe u ono što čitaju, razmišljajući o svojim osobnim iskustvima, kao i kulturnim i društvenim kontekstima koji oblikuju i priču i njihovo razumijevanje iste.



Teorija reakcije čitatelja

Vi kao čitatelj postajete aktivni sudionik književnog iskustva. Ova teorija opisuje da **iskustvo, uvjerenja i emocije oblikuju način na koji čitatelj tumači tekst.** Postoje različiti načini praćenja pristupa čitateljskog odgovora, uključujući dnevnike čitanja, dnevnik odgovora, samoispitivanje, igranje uloga, dramu i pisanje pisama.

Teorija strujanja

Čitatelji se duboko zaokupljaju i usredotočuju na priču kako se odvija. Prema ovoj teoriji, priča se fokusira na zadatke i izazove koji su ostvarivi. Čitateljima pruža osjećaj **uživljavanja i zadovoljstva.** Oni su aktivno uključeni u rješavanje misterija, tumačenje vremena ili predviđanje zapleta.

Teorija uključenosti

Ova teorija tvrdi da aktivno sudjelovanje poboljšava učenje i zadržavanje. U pričama čitatelji mogu uspostaviti veze, riješiti zagonetke i povezati se sa sadržajem na načine koji odjekuju njihovim životima. **Interaktivne pripovijesti i sveobuhvatni opisi potiču dublji angažman**, budući da čitatelj mora razmišljati kritički i emocionalno kako bi pratio priču.

Teorija napetosti i znatiželje

Čitatelje pokreću znatiželja i neizvjesnost, što ih potiče **na aktivno predviđanje i nagađanje o tome što bi se sljedeće moglo dogoditi**. Taj ih osjećaj iščekivanja drži prikovanima za priču. Dok se likovi suočavaju sa zagonetkama, sukobima i nepredvidivim situacijama, čitatelji željno pokušavaju riješiti misterije, zamisliti moguće ishode i otkriti finale borbi likova. Priče potaknute znatiželjom potiču čitatelje da ostanu angažirani, **predviđajući preokrete i rješenja kako se priča odvija**.

F/ KRATKO O TOME KAKO ČITATELJ PREUZIMA AKTIVNU ULOGU U PRIČI

Priče se mogu smatrati iskustvom koje čitatelji prolaze, nadograđujući svoju maštu i obogaćujući druge skupove vještina. Pružanje aktivnosti koje omogućuju čitateljima da se uključe u priču i razviju metakognitivne vještine može biti izazov za pisca. Ipak, to je bitno jer može dovesti do dubinskog angažmana čitatelja.

U zanimljivoj priči **čitatelji nisu samo pasivni čitatelji, već su aktivni** dok koračaju s pričom. Postoji nekoliko pitanja koja pisci mogu imati na umu dok pišu priču:

1/ Može li se čitatelj povezati s iskustvima i emocijama likova?

Stvaranje uvjerljivih likova ključno je za pisanje sjajne priče. Neki likovi mogu odgovarati osobinama ili osobnostima djece. Iako su izmišljeni, ovi su likovi često prikazani toliko autentično da izazivaju iskrene emocije, dopuštajući djeci da se duboko povežu sa svojim borbama i putovanjima. Ovaj emocionalni realizam olakšava mladim čitateljima da se identificiraju s likovima, vide dijelove sebe u njihovim iskustvima i rastu.

2/ Potiče li zaplet priče čitatelja da želi još?

Dobro osmišljen zaplet neophodan je za priču, jer zaokuplja čitatelja i tjera ga da dođe do kraja. Jedan od najvažnijih ciljeva je zadržati čitatelje u nagađanju do kraja priče dajući im neočekivani obrat.



3/ Održava li zaplet priče čitatelja želju za još?

Kliffhangeri su još jedan moćan alat za osvajanje čitatelja. To su neobični obrati u sceni ili poglavlju koji ostavljaju lik u neizvjesnoj situaciji. Ovi zapleti mogu se otkriti na kraju svakog poglavlja ili tijekom cijele priče kako ona napreduje, omogućujući tako čitatelju da se zakači za priču.

Prije, tijekom i poslije: strateški pristup angažmanu u čitanju

Modeli prije, dok i čitanje su čitalačka aktivnost u tri faze koja prati čitatelja u aktivnom uključivanju u proces čitanja.

- **Faza prije priče** ima za cilj potaknuti zanimanje i pripremiti čitatelje za priču, radnju i okruženje, čime se poboljšava njihovo razumijevanje. Tijekom ove faze mogu se provoditi aktivnosti kao što su predviđanje priče, rasprava vezana uz priču i istraživanje likova.
- **Za vrijeme ili tijekom** faze priče, čitatelj je uključen u priču. To dovodi do aktivnog sudjelovanja, a nekoliko aktivnosti u ovoj fazi može biti ispitivanje, ponavljanje, interaktivno čitanje, samorefleksija, vizualizacija itd.
- **Posljednja faza**, post-priča, uglavnom je razmišljanje o prve dvije faze čitanja. Ovdje se mogu spomenuti rječnik, jezik, likovi, okruženje i zapleti s kojima su se susreli. Aktivnosti koje se ovdje mogu uključiti su, između ostalog, rasprava o priči, analiza i procjena priče iz različitih perspektiva, kreativno pisanje i prepričavanje priče.

2.DIO

PREMOŠĆIVANJE METAKOGNITIVNIH NAČELA I PRIPOVIJEDANJA

A/ ČITANJE U SLUŽBI METAKOGNICIJE

Kao što je spomenuto, metakognicija se odnosi na "**razmišljanje o razmišljanju**", također poznato kao "**učenje učenja**". Drugim riječima, metakognitivne strategije osnažuju učenike dajući im ključeve za praćenje vlastitog učenja. Učenici mogu provjeriti što su razumjeli/nisu razumjeli i pronaći rješenja za popunjavanje praznina. Na taj način metodom se želi podići samopouzdanje, motivacija i samopoštovanje učenika, kao i pridonijeti smanjenju napuštanja škole, koje se događa u nekim europskim zemljama, poput Francuske⁶.

Metakognicija se može podijeliti u četiri glavna stupa: **planiranje, regulacija, praćenje i evaluacija**. Ova četiri principa pridonose boljem razumijevanju nečijeg procesa učenja i nečijeg ponašanja. Posljedično, ova samoregulacija doprinosi smanjenju anksioznosti i stresa, kao i poboljšanju akademskog uspjeha⁷. Još jedan ključni aspekt metakognicije je sposobnost **kritičke procjene** nečijeg učenja i razumijevanja, kompetencija obuhvaćena OECD-ovim Obrazovnim vještinama 2030.

Posljedično, pribjegavanje čitanju promiče **autonomno** čitanje i neovisne učenike, odnosno pojedince koji mogu pronaći značenje teksta, vještinu poznatu kao **metarazumijevanje**⁸. To se vraća na razvoj kritičkog mišljenja. Kako bi učenici usvojili

⁶ Proust, 2017

⁷ OECD, 2023

⁸ van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

metakognitivna ponašanja i zamijenili svoje trenutne navike učenja, potrebno im je predstaviti situaciju u kojoj će pribjeći metakogniciji. Ovdje književnost postaje korisna kao sredstvo za modeliranje situacije u kojoj drugi likovi prilagođavaju svoje



ponašanje i procese učenja kako bi usvojili metakognitivne strategije. Naravno, termini, vokabular i koraci trebaju biti eksplicitno predstavljeni i imenovani kako bi se osiguralo da ih učenici mogu jasno prepoznati⁹.

Štoviše, pomicanje stjecanja metakognitivnih znanja kroz čitanje pokazuje nekoliko potencijala:

- **Poboljšanje razumijevanja pročitano:** da bi iz teksta shvatili značenje, učenici ga moraju razumjeti. Prenosjenje metakognitivnih vještina čitanjem omogućuje im jačanje vještina pismenosti, ali i praćenje razumijevanja teksta.
- **Aktivni učenici:** uključenost u proces čitanja, bilo kroz rješavanje problema, kvizove ili donošenje odluka, tjera učenike da iz teksta izvuku značenje, osiguravajući njihovo aktivno sudjelovanje u zadatku.
- **Povećajte angažman:** razigrani aspekt pustolovnih priča (ili knjiga igrice) pridonosi većem angažmanu učenika i povećava njihovo stjecanje novih prezentiranih vještina.

⁹ Ibid.

B/ INTEGRACIJA METAKOGNITIVNIH STRATEGIJA U AVANTURISTIČKE KNJIGE

Metakognitivne strategije mogu se na **različite načine** integrirati u priču, bilo da se radi o sadržaju priče ili organizaciji same priče. Metakognicija je već prisutna u okviru sesije čitanja, posebno u autonomnom okruženju u kojem će učenik sam čitati priču kod kuće ili u školi.

Uokvirivanje čitanja

Za poticanje autonomije i pružanje učenicima prvih metakognitivnih navika, sama avantura može usvojiti metakognitivni pristup. Evo primjera kako podijeliti aktivnost čitanja koja regulira metakognitivna načela:

1. **Planiranje:** pozovite učenike da planiraju svoje čitanje. Mogu podijeliti tekst u manje odjeljke, što je osobito korisno za učenike koji imaju problema s čitanjem ili one koji bi se lako mogli obeshrabriti. Pozovite ih da odaberu trenutak i mjesto posvećeno ovoj aktivnosti čitanja.
2. **Praćenje:** Tijekom aktivnosti čitanja učenici procjenjuju svoje **razumijevanje teksta** kako bi pratili svoj napredak. U ovoj fazi učenici se ne bi trebali oslanjati na povratnu informaciju nastavnika, već na vlastitu kritičku procjenu. Na primjer, kvizovi unutar teksta zaustavljaju čitanje i pozivaju učenike da razmisle o svom čitanju.
3. **Samoevaluacija:** Ova samoevaluacija omogućuje učenicima da kritički promišljaju o svom napretku, da identificiraju svoje snage i slabosti. Na taj će način, uz pomoć učitelja, moći planirati i pratiti buduće sate čitanja. Osim toga, ove evaluacije pružaju podatke za nastavnika da prati opći napredak svojih učenika. Na primjer, upitnik o metakogniciji i procesima učenja može se dati prije i nakon etape.

Ova tri koraka doprinose samoreguliranom učenju koje omogućuje povećanje motivacije i samopouzdanja učenika kroz bolje upravljanje njihovim učenjem.



Savjet: uzimanje u obzir konteksta u kojem želite da učenici čitaju priču (kod kuće, u razredu pojedinačno, naglas s cijelim razredom, u malim grupama...) pomoći će vam da se orijentirate i razvijete ostatak svoje priče.

Organiziranje priče

Usredotočimo se sada na to kako integrirati metakognitivne strategije unutar same priče. Mogu se pojaviti mnoga pitanja poput, kako podijeliti priču, koje koncepte i teme uključiti, kako ih obraditi, koliko bi trebala biti duga...

Prvo, počnimo s jednostavnim rješenjem: podjelom knjiga na temelju metakognitivnih stupova ili tema. knjige? Pa, imati sve metakognitivne koncepte u jednoj priči moglo bi biti malo ambiciozno, kako za pisca, tako i za buduće čitatelje. Sigurnije je držati se jedne metakognitivne teme po knjizi. Na primjer, možete ih podijeliti prema glavnim načelima metakognicije, a zatim identificirati podteme ili probleme koji su povezani s metakognicijom, na primjer:

GLAVNI PRINCIPI METAKOGNICIJE	TEME
Planiranje	Priprema za ispit
Praćenje	Kritičko razmišljanje
Samoregulacija	Organiziranje radnog prostora
Samoregulacija	Upravljanje emocijama
Suradnja, komunikacija	Rad u grupama
Samoevaluacija	Procjena razumijevanja pročitano/naučenog



Savjet: Naša preporuka je da ostanete jednostavni i ne previše ambiciozni.

Uvođenje više od jedne teme u priču može biti izazovno i može ostati površno.

Strukturiranje priče

Nakon što ste identificirali temu svoje(-ih) priče, možete početi razmišljati o ponovnoj podjeli i organizaciji teksta. U projektu CogniQuest odabrana su dva pristupa kako bi se ponudile dvije mogućnosti:

1/ Prvi pristup uključuje niz kvizova i pitanja u priči. Ova pitanja namjerno tjeraju čitatelja da razmisli o čitanju i ne prekidaju pripovijedanje. Čineći to, čitatelj je pozvan da prati čitanje: jesu li pojmovi identificirani i shvaćeni?

Također se traže vještine kritičkog razmišljanja: što bi čitatelj napravio da je glavni lik? Za razliku od upitnika za samoevaluaciju predloženih prije i nakon čitanja koji su usredotočeni na samoregulaciju čitatelja, ovi se temelje na tekstu kako bi se procijenilo razumijevanje čitatelja.

Pitanje 1

Na početku potrage, Tom je preplavljen glasovima koji šapuću njegove sumnje i brige. Shvaća da na te misli utječu njegove emocije. Nauči ih promatrati radije nego dopustiti da ga paraliziraju.

Ako imaš negativne misli, što možeš učiniti?

1. Odmah im vjeruj i dopusti da te emocije preuzmu.
2. Odvoji trenutak da se zapitaš: "Jesu li ove misli istinite? Odakle dolaze?"
3. Pokušaj skrenuti misli s toga radeći nešto drugo.



Naše misli ne govore uvijek istinu.

Jeste li ikada napravili korak unatrag od negativne misli? Je li vam pomoglo da drugačije vidite situaciju?

Primjer iz "Morpheusovog ogledala"

Ovdje su pitanja postavljena na kraju teksta.

Druga je mogućnost uvoditi pitanja izravno u tekst kako bi se čitatelja natjeralo da zaustavi pripovijedanje i razmisli o različitim dijelovima radnje. Evo primjera iz “Misterij nestalog trofeja”:

Sara je nježno rekla: 'Razumijemo da si kao glavni dječak bio oduševljen osvajanjem trofeja, ali bilo je pogrešno uzeti ga. Trebao bi reći ravnatelju i objasniti se.'

 Što ti misliš?

- Imate li znatiželjan i otvoren um? Mislite li da vam pomaže vidjeti stvari iz druge perspektive?
- Razmišljate li ponekad naglas kada morate nešto smisliti, kao što je rješavanje zagonetke?

2/ Drugi pristup sastoji se od uključivanja pitanja i metakognitivnih savjeta izravno u priču. To se može učiniti kroz **dijaloge, mali tekst s objašnjenjima ili odluke** likova koje ne zaustavljaju pripovijest. Opet, metakognitivne strategije korištene u priči moraju biti eksplicitno imenovane i predstavljene.

3. poglavlje: Veliko otkriće

Prije napuštanja ureda, trojac se okupio kako bi razmislili o onome što su do sada otkrili. Sara je vrlo brzo pročitala sve tragove na koje su naišli:

1. Trofej je nestao između petka navečer i ponedjeljka ujutro
2. Blijeda oznaka na kućištu, točnije trag povlačenja
3. Nema kamera u školi

Max je predložio: 'Moramo provjeriti je li netko nešto vidio tijekom vikenda.'

Primjer iz “Misterij nestalog trofeja”

Ne postoji rješenje koje prevladava jedno nad drugim, već opcije i pozivamo vas da istražite druge. Zajedničko obilježje obiju tehnika je **uključenost** čitatelja u donošenje odluka. Stoga se od čitatelja traži da prati svoje čitanje kako bi stvorio veze između teksta i stečenog znanja i učenja.



Savjet: nemojte se osjećati suzdržano u korištenju jednog pristupa za sve knjige; mijenjanjem prijedloga možete biti inkluzivniji i imati pristupe koji odgovaraju različitim profilima učenika vaših učenika.

. **Prijedlog:** vaša pustolovna knjiga mogla bi se razviti na strukturi knjiga igrice, u kojima odluke čitatelja utječu na odvijanje pripovijesti. Imajte na umu da u kontekstu CogniQuesta nema točnih i pogrešnih odgovora, jer svaki pojedinac koristi pristup koji odgovara njegovim potrebama.

Nefikcionalne postavke

Druga opcija je da se nađete na pola puta. Drugim riječima, priča je usidrena u kratke i dnevne situacije u kojima se nakon svake situacije postavlja niz pitanja. Ovaj pristup promiče konkretne situacije za modeliranje nekih vršnjaka i njihova ponašanja, plus omogućuje praćenje razumijevanja čitanja kroz samoprocjenu. Ovaj je format, dakle, više hibridan: narativ izostavlja fikcijsku dimenziju, ali se i dalje oslanja na narativ u koji je čitatelj aktivno uključen.



Dodatni metakognitivni alati

Projekt CogniQuest osmišljen je na dva elementa: zbirci pustolovnih knjiga koje predstavljaju metakognitivne strategije kroz priče i alatu koji okuplja nekoliko pedagoških materijala namijenjenih učenicima. Ideja je da resursi iz alata ojačaju stjecanje metakognitivnih koncepata. Posljedično, može biti zanimljivo premostiti te alate s pričama kako bismo ponudili:

- Bolje usvajanje koncepta kroz njegovu izravnu primjenu.
- Povećanje angažmana učenika.
- Mogućnost razvijanja vještina komunikacije i suradnje.
- Transponiranje metakognitivnih vještina predstavljenih u knjizi u drugi kontekst.

Kako to konkretno izgleda?

Alati mogu biti višestruki: igra, poster, prazan predložak... Oni nisu sustavno povezani s pričom, ali u nekim slučajevima možete kombinirati to dvoje. Na primjer, pišete priču o upravljanju emocijama. Na kraju priče, kako biste svojim učenicima pomogli u praćenju svojih, možete dodati alat za praćenje njihovih emocija u određenim trenucima dana:

Zone regulacije

Plava	Zelena	Žuta	Crvena
			
Usporen	Sretan	Rastresen	Ljut
Idi polako	Spreman nastaviti	Oprezno	STOP
tužan umoran mrzovoljan plačljiv	optimističan ponosan smiren usredotočen	uzbuđen nervozan frustriran ozlojađen	ljut bijesan glasen agresivan

Izvor: osobna arhiva

Također možete posuditi alate iz kutije s alatima i integrirati ih u svoju priču. Kako biste otkrili kolekciju CogniQuest, pogledajte našu web stranicu:

<https://cogniquest.eu/>

Točke nadzora

1/ Kada razvijate svoju priču, obratite pozornost na rastavljanje odlomaka u jasne dijelove koji koriste jednu po jednu metakognitivnu vještinu. Jedan dio trebao bi predstaviti jednu jasnu i dobro definiranu strategiju za rješavanje izazova. Važan

aspekt je osigurati da studentima nisu predstavljene samo različite strategije, već i razumijevanje njihove primjene i potencijala.

2/ Još jedan aspekt koji treba uzeti u obzir je izbjegavanje stvaranja profila. Kada koristite kvizove, primamljivo je podijeliti odgovore u kategorije:

→ **Primjer:** odgovorili ste uglavnom s "A", vjerojatnije je da ćete biti takav tip učenika...

Rizik je svesti učenike na učenje unaprijed definiranih uloga i spriječiti ih u posuđivanju strategija i tehnika koje bi se mogle dodijeliti drugim profilima. Upravo suprotno, projekt CogniQuest nastoji ukloniti sve granice i pozvati učenike da koriste sve strategije koje odgovaraju njihovom procesu učenja.

→ **Umjesto toga:** odgovori na kviz mogu se odnositi na razne korisne alate ili savjete, ali svi nude mogućnost korištenja neovisno o odgovorima

C/ STUDIJA SLUČAJA: STVARANJE IGRE O METAKOGNICIJI

Tijekom projekta CogniQuest, partnerstvo je razvilo, u suradnji s fokus grupom učitelja osnovnih i srednjih škola, metakognitivnu verziju poznate igrice “Sushi Go”. Cilj ove aktivnosti bio je raditi na transverzalnom uvodu u metakogniciju kroz igru, čitanje i aktivno sudjelovanje učenika u dobi od 8 do 12 godina.



Proces stvaranja

Kako bismo olakšali proces, odlučili smo krenuti od postojeće igre i prilagoditi je metakognitivnim strategijama. Cilj igre je skupiti što više bodova za razmišljanje odabirom najboljih metakognitivnih strategija.

Kako bismo uključili učenike u kritičko promišljanje, odlučili smo pripisati više bodova nekim metakognitivnim konceptima kao što su suradnja i pogreške. Cilj je uključiti se

u zajedničku raspravu i debriefing nakon igre kako bi raspravili koje su strategije odabrali i kako mogu biti korisne u razredu.

Tijekom igre glavni fokus igrača je skupljanje bodova i korištenje svojih najboljih karata za pobjedu. Izbor metakognicije na drugom planu je namjeran, ali ostaje integriran u igri:

- Učenici će se prirodno usredotočiti na cilj igre: skupiti što više bodova.
- Integrirali smo neke strategije kako bismo prisilili učenike da surađuju sa svim svojim kolegama iz razreda rečenicama poput "Pitaj osobu sa svoje desne strane...".

Kartice su podijeljene u tri teme:

- 1. Metakognitivne vještine:** suradnja, pogreška, motivacija, ustrajnost...
- 2. Metakognitivne strategije koje donose manje bodova:** aktivno slušanje, organiziranje ideja. Svi imaju rečenicu s metakognitivnim vrhom.
- 3. Kartice izazova:** imaju pitanje vezano uz metakogniciju i omogućuju igračima da skupljaju bodove ako je dani odgovor točan.



Igra će zatim biti testirana s fokus grupom nekoliko puta kako bi se razvila na najrelevantniji način. Nakon sesija fokusne grupe, igra će biti spremna za igranje u

razredima osnovnih i srednjih škola kako bi se dobila izravna povratna informacija učenika.

ZAKLJUČAK

Nadamo se da smo na kraju ovog vodiča pokazali da stvaranje avantura koje uključuju metakognitivna načela predstavlja jedinstvenu priliku za promjenu načina na koji učenici pristupaju učenju. Istražujući narativne temelje i pedagoške strategije, ovaj je vodič imao za cilj istaknuti važnost **uravnoteženja narativnog uranjanja sa strukturiranim promišljanjem** procesa učenja. Ove priče, iako su ukorijenjene u izmišljenim avanturama, nude konkretne perspektive za razvoj autonomije učenika, kritičkog mišljenja i predanosti učenju.

Integriranje metakognitivnih strategija u narativ ne samo da obogaćuje čitanje, već ima za cilj i modeliranje učinkovitih ponašanja pri učenju, istovremeno potičući učenike da preuzmu aktivnu ulogu u svom napretku. Bilo da planirate aktivnost čitanja, nadgledate razumijevanje ili procjenjujete napredak, alati i pristupi navedeni u ovom vodiču pokazuju kako pripovijedanje može poslužiti kao snažno sredstvo za razvoj međupredmetnih vještina. Nadalje, strukturiranje priča oko ovih stupova omogućuje stvaranje dinamičnih i privlačnih narativa skrojenih prema specifičnim potrebama mladih čitatelja.

Ovaj vodič također poziva kreatore da nadiđu uobičajene granice naracije integracijom interaktivnih elemenata i inspirativnih situacija koje zaokupljaju pozornost učenika dok ih suočavaju sa strateškim izborima. Ovaj razigrani i edukativni pristup ne samo da poboljšava njihovo razumijevanje tekstova, već im daje i ključeve da postanu neovisni učenici, sposobni primijeniti te vještine u drugim školskim i osobnim kontekstima.

Zaključno, ovaj kreativni proces dio je obrazovne vizije koja ima za cilj poticanje **veće autonomije i dubljeg samorazumijevanja** kroz svaku priču.



Nadamo se da su vas ovi retci nadahnuli i da će vam ovdje podijeljeni alati omogućiti stvaranje priča koje će očarati, motivirati i, iznad svega, transformirati mlade čitatelje.

Narativno putovanje koje nudite može postati istinska obrazovna avantura, utemeljena na užitku čitanja i snazi kritičkog mišljenja.

Sada neka vaša kreativnost zablista! Vaše priče zasigurno će potaknuti nova uzbudljiva putovanja za vaše učenike!



BIBLIOGRAFIJA

UVOD

OECD Future of Education and Skills 2030 Concept Note. (2023). *OECD Future of Education and Skills 2030. OECD Learning Compass. A Series of Concept Notes.*

https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ (Last accessed: 10.01.2025).

OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

van Aswegen, S., Swart, E., & Oswald, M. (2019). Developing metacognition among young learners by using stories. *South African Journal of Education*, 39(2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531>

1. DIO

Brown, D. (2021). How to create a vivid setting for your story. [Blog]. Retrieved from <https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-a-vivid-setting-for-your-story> (Last accessed: 29.04.2025)

Collom, K. (2024). How to write a captivating novel readers want to pick up. [Blog]. Retrieved from <https://openbookeditor.com/2024/03/15/how-to-write-a-captivating-novel/> (Last accessed: 29.04.2025)

Editors Weekly. (n.d). The role of character traits in literature: the essence of storytelling. Retrieved from <https://www.editorsweekly.com/literature/the-role-of-character-traits-in-literature-the-essence-of-storytelling/#:~:text=Character%20traits%20define%20a%20character%E2%80%99s%20personality%20C%20motivations%20and,like%20a%20distinctive%20laugh%20or%20an%20unusual%20talent> (Last accessed: 29.04.2025)

Jarvis, S. (2024). Character development: crafting memorable characters easily. [Blog]. <https://spines.com/character-development/> (Last accessed: 29.04.2025)

Jarvis, S. (2024). Creating engaging characters in fiction: A writer's guide. [Blog]. Retrieved from <https://spines.com/creating-engaging-characters-in-fiction-a-writers-guide/> (Last accessed: 29.04.2025)

Keilh, L. (2024). Active vs. passive reading: the role of the reader. Retrieved from <https://allphysics.blog/active-vs-passive-reading-readers-role/> (Last accessed: 29.04.2025)



Literary Terms. (n.d.). Trope. Retrieved from <https://literaryterms.net/trope/> (Last accessed: 10.01.2025)

Oxford English Dictionary. (n.d.). Retrieved from https://www.oed.com/dictionary/adventure_n?tab=etymology (Last accessed: 29.04.2025)

Read, C. (2021). How to use stories to extend and deepen children's learning. Retrieved from <https://www.cambridge.org/elt/blog/2021/02/17/storytelling-to-extend-childrens-learning/> (Last accessed: 29.04.2025)

Thissen, B. K., Menninghaus, W. & Schlotz, W. (2020). The pleasure of reading fiction explained by flow, presence, identification, suspense and cognitive involvement. *Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts*. DOI:[10.1037/aca0000367](https://doi.org/10.1037/aca0000367)

2. DIO

OECD Future of Education and Skills 2030 Concept Note. (2023). *OECD Future of Education and Skills 2030. OECD Learning Compass. A Series of Concept Notes*. https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ (Last accessed: 10.01.2025).

OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

Proust, J. (2017). *La métacognition : Base théorique et conseil pratique pour l'enseignement et la formation*. Conseil Scientifique de l'Education nationale. https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Brochure_Finale_Metacognition_GT5_compressed.pdf (Last accessed: 10.01.2025).

van Aswegen, S., Swart, E., & Oswald, M. (2019). Developing metacognition among young learners by using stories. *South African Journal of Education*, 39(2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531v>



CogniQuest je projekt koji vodi pet europskih organizacija s ciljem pružanja podrške učenicima u razvoju njihovih metakognitivnih vještina, vještina učenja za učenje i kompetencija za cjeloživotno učenje kako bi se prilagodili promjenjivim tendencijama na tržištu rada.

Otkrijte više izvora o metakogniciji na web stranici projekta:

www.cogniquest.eu



Financira Europska unija. Izraženi stavovi i mišljenja pripadaju samo autoru(ima) i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornim za njih.

Šifra projekta: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225



**Sufinancira
Europska unija**

