Analogne in digitalne bralne delavnice

Predavanje bo predstavilo prilagoditve bralnih delavnic analognim in digitalnim okoljem ter vpliv elementa igre na motivacijo za branje, ob tem pa bo ponudilo vpogled v sodobno založniško prakso

Raziskovalci poudarjajo, da je branje s papirja drugačno od branja z zaslona (Kovač), v svojem prispevku bom razmišljala o tem, kako to vpliva na rabo elementa igre pri bralnih delavnicah, ki potekajo v dveh različnih okoljih: analognem in digitalnem. Pri analizi prvih se bom oprla na dolgoletno prakso uporabe bralnomotivacijskih strategij, pri analizi drugih na elemente igric v okolju Moodle. Moje teoretsko izhodišče bodo spoznanja psihologov (Pečjak), konstruktivizma (Dović) in kognitivne znanosti (Anderson) o pomenu igre za motiviranje za branje in branje sploh.

Prispevek bo obravnaval sodobno založniško prakso in ponudil vpogled v izbor knjig, specifiko posameznih izdaj in spremembe v produkciji, ki sledijo digitalnemu okolju in spreminjajočim se bralnim navadam mladih.