

Jau rudenį Panevėžio, Klaipėdos ir Kauno apskričių bibliotekos pasiūlys naujieną – inovatyvią kokybiško laisvalaikio idėją 10–15 metų vaikams ir paaugliams. „Draugoteka“ – taip vadinsis skaitymo skatinimo programėlė, kuriama dviejų šalių partnerių – Lietuvos ir Norvegijos.

„Trys apskričių bibliotekos su norvegų žaidimų dizaino kompanija „Black Book AS“ baigė nuo metų pradžios vykusį mobiliojo žaidimo kūrybinį procesą. Tai buvo ypatinga patirtis bibliotekų specialistams. Jiems teko išbandyti naują veiklą – pabūti ir tyrėjais, ir scenarijaus autoriais, ir rašytojais, jiems neįprastos srities idėjų generatoriais. Savotiškas iššūkis buvo dirbti kartu, ieškoti ir rasti bendrus sprendimus su žaidimų kūrimo profesionalais. Kaip projekto vadovei, norisi pasidžiaugti ir vadybos inovacija: įvairiose grupėse dirba trijų apskričių bibliotekų specialistai. Galima sakyti, kad tai rimtas bendradarbiavimo praktikos eksperimentas, kai visus procesus praeiname kartu: keliame idėjas, priimame sprendimus ir kt.“, – sako Panevėžio apskrities Gabrielės Petkevičaitės-Bitės viešosios bibliotekos projektu vadovė Kristina Jakubauskaitė-Veršelienė.

Pavadinimas „Draugoteka“ akcentuoja: tai vieta, kur renkasi draugai. Nauja nemokama mobilioji programėlė vaikams sulies tris svarbius dalykus – skatins skaityti, padės geriau suprasti save, užmegzti kokybiškus bendravimo, socialinius ryšius – išmokys susirasti tikrų draugų.

„Atsižvelgdami į projekte atlikto moksleivių skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematikos tyrimo rezultatus bei partnerių iš Norvegijos rekomendacijas, parengėme teminę knygų kolekciją, kuri pasklis po trijų regionų viešąsias bibliotekas. Joje – užsienio ir lietuvių autorių grožinė literatūra 5–8 klasių moksleiviams. Norime, kad „Draugoteka“ paskatintų skaityti, o skaitoma literatūra vaikams ir paaugliams padėtų spręsti jų problemas, atsakytų į kylančius klausimus“, – teigia Klaipėdos apskrities Ievos Simonaitytės viešosios bibliotekos Informacijos išteklių skyriaus vedėja Audronė Balsė.

„Kadangi jaunimas vietoj knygos dažniau renkasi kompiuterį ar išmanųjį telefoną, einame su jais. Norime sukurti aukštos vertės žaidimą. Estetiškai patrauklų, konkurencingą, įtraukų, tačiau naudingą vaiko – juolab paauglio – psichologiniam vystymuisi, savivertei, gebėjimui bendrauti. Taktiškai, neįkyriai parodanti, kaip ir kur ieškotis pagalbos. Todėl tai bus ir tarsi terapija – tačiau jaunam žmogui patrauklia forma, panaudojant šiuolaikines technologijas. Tokį modelį mums pasiūlė patirties turintys norvegų „Black Book AS“ kūrybininkai“, – teigia K. Jakubauskaitė-Veršelienė.

„Augdama turėjau žaidimų, susijusių su skaitymu ar mokslu. Tačiau tokie nėra itin paklausūs, tad dažniausiai juos savo lėšomis kuria mažos kompanijos. Bene daugiausia yra padedančių mokytis abėcėlės, tačiau tokių, kurie žaidėjui padėtų atrasti mėgstamas ar

reikalingas knygas, skatintų skaityti... Jų nėra daug. Kaip programėlę padaryti kuo patrauklesnę jaunam žmogui? Pirmiausia mūsų komanda pabandėme mąstyti kaip vaikai ar paaugliai. Kaip būtume reagavę, ar žaistume šį žaidimą? Kas mums buvo aktualu tuo laikotarpiu? Pavyzdžiui, kokių turėjome problemų, norėjome patirčių? Tai ypač svarbu, nes „Draugotekos“ pamatas – veikėjai. O kada jie panašūs į tave – labiau norisi kartu žaisti, bendrauti, patikėti ir pasitikėti“, – pasakoja „Black Book AS“ projektų vadovė Linn Helen Skrokbæk.

„5–8 klasių vaikui ir paaugliui ypač svarbūs du dalykai – draugystė ir savęs pažinimas. Viskas jo gyvenime sukasi būtent apie tai. Tad mūsų žaidimas – irgi“, – teigia „Black Book AS“ dizainerė Benedikte Ødegård.

„Svarbiausia, kad siekis paskatinti atrasti įvairiapusę literatūrą neskambėtų kaip reklama. Pradėdami virtualaus žaidimo kūrimo procesą jau žinojome – veikėjai bus iš tų, kurie skaito. Taip pat tai, kad veiksmingiausia reklama nuo seniausių laikų išliko ta pati – iš lūpų į lūpas. Pavyzdžiui, kad ir aš. Jei draugas pasakytų skaitęs gerą knygą, juo patikėčiau labiau negu įvairiais kanalais transliuojama rekomendacija. Todėl didžiausias mūsų noras ir siekiamybė – žaidėjo ir veikėjo draugystė, paskatinsianti ir norą skaityti“, – mintimis dalijasi „Black Book AS“ programuotojas Thomas Beswickas.

„Panašūs kūrybos principai galiojo ir siekiant žaidimu gerinti vaikų bei paauglių socialinius įgūdžius. Vėlgi prisiminėme laikus, kada patys buvome paaugliai. Beveik nekalbi apie sunkumus – jų tiesiog gėdijiesi. Juolab nenori atsiverti tėvams. Draugystė ir pokalbiai su programėlės veikėjais paskatins šiuos išsakyti. Žaidėjas sužinos apie jų sunkumus, problemas, o tai, tikimės, leis jam labiau apmąstyti savuosius. Pabendrauti su tėvais, draugais ar mokytojais, ieškoti tinkamų sprendimų“, – viliasi Linn Helen Skrokbæk.

„Draugoteką“ kuria lietuviai ir norvegai, bibliotekininkai, psichologai, kūrybininkai, informacinių technologijų specialistai, savanoriai, vaikai ir jaunimas.

„Atsižvelgdami būtent į visų trijų bibliotekų jaunųjų skaitytojų pasiūlymus išrinkome virtualaus žaidimo pavadinimą. Neseniai žengėme dar toliau – koncepcijos kūrėjai „Black Book AS“ perdavė darbus lietuviams INDEFORM, kurie užsiims virtualaus žaidimo programavimu“, – teigia Kauno apskrities viešosios bibliotekos kultūros projektų vadovė Indra Lukošienė.

„Vaikai ir paaugliai aktyviai dalyvauja kūrybiniame procese. Siūlė herojų vardus ir už juos balsavo, teikė žaidimo pavadinimų variantus. Susitikę su norvegais Panevėžio mokiniai ir gimnazistai, profesinio ugdymo įstaigų auklėtiniai išsakė savo pasiūlymus, pastabas,

rekomendacijas. Jaunimas talkins ir toliau – išbandys, išsakys savo nuomonę, patarimus jau apie pradinę žaidimo versiją“, – džiaugiasi G. Petkevičaitės-Bitės viešosios bibliotekos veiklą jaunimui organizatorė Malvina Zimblienė.

Projekto „Inovatyvūs Lietuvos bibliotekų skaitymo skatinimo sprendimai vaikų ir jaunimo socialinių santykių kūrimui su aplinka“ vykdytojai ir partneriai – Panevėžio apskrities G. Petkevičaitės-Bitės viešoji biblioteka, Klaipėdos apskrities I. Simonaitytės viešoji biblioteka, Kauno apskrities viešoji biblioteka.

Bus sukurta nemokama mobilioji programėlė „Draugoteka“ – kokybiškas virtualus žaidimas, kurio užduotis padės įveikti parinkta tikslinė literatūra. Ši bus prieinama ir specialiose projekte dalyvaujančių bibliotekų lentynose, knygomatuose.

Projektas finansuojamas 2014-2021 m. Europos ekonominės erdvės ir Norvegijos finansinių mechanizmų priemonės „Kultūros prieinamumo plėtojimas ir kultūrinio švietimo stiprinimas“ lėšomis.

*Iliustracijoje: projekto partnerių susitikimas Kaune*

Panevėžio apskrities G. Petkevičaitės-Bitės viešosios bibliotekos informacija

