

BRALNI PROJEKT ZA UČENCE 7., 8. in 9. razreda - **ODPRTA KNJIGA:** **GG4U**

Projekt GG4U je namenjen predvsem starejšim učencem (7., 8., in 9. razred). Projekt poteka kot igra in spodbuja ustvarjalnost in povezuje tako spletne medije kot knjige. Osrednjo vlogo v projektu ima šolska knjižnica, kjer se bodo sodelujoči učenci družili in izmenjevali mnenja.

Cilji projekta: dvigovanje bralne pismenosti, spodbujanje uživanja v branju in pozitivnega odnosa do literature z uporabo elementov igre, dvigovanje digitalne pismenosti in ozaveščanje udeležencev o spletni varnosti, spodbujanje medkulturnih kompetenc, medgeneracijsko sodelovanje, navajanje na avtonomno učenje, seznanjanje udeležencev z didaktičnimi vidiki video igrice, sodelovanje v skupini.

Projekt je zastavljen v tekmovalnem duhu. Tekmovale bodo skupine učencev, ki bodo prebrale šest vrhunskih del za mlade. Naslove knjig bodo učenci odkrili z reševanjem ugank in nalog. Projekt je zasnovan v obliki bralnega tekmovanja na portalu Classcraft. Okolje je varno, zaprto in omejeno le na udeležence projekta.

Udeleženci z reševanjem različno zasnovanih nalog, ki spodbujajo ustvarjalnost in premislek o prebranih knjigah, opravljajo knjižno potovanje, ob katerem se tudi zabavajo.

Vodja projekta je učiteljica Andreja Šilc Mihelič