

**Jelena M. Pavlović Jovanović**

[jeca.pavlovic.krusevac88@gmail.com](mailto:jeca.pavlovic.krusevac88@gmail.com), [jelena.pavlovic@filum.kg.ac.rs](mailto:jelena.pavlovic@filum.kg.ac.rs)

Univerzitet u Kragujevcu, Filološko-umetnički fakultet, Centar za naučnoistraživački rad

<https://orcid.org/0000-0002-4399-7360>

**Danijela M. Milčić Došić**

[danielamilcicdjasic@gmail.com](mailto:danielamilcicdjasic@gmail.com)

Osnovna škola „Vuk Karadžić“, Žitković (Aleksinac)

<https://orcid.org/0000-0003-0156-2788>

**Kratko saopštenje;<sup>1</sup> DOI: 10.46793/LLE25.448PJ**

## METOD IDEALNOG ČITAoca KAO PODSTICAJ ZA RAZVOJ EMPATIJE U NASTAVI KNJIŽEVNOSTI UZ PRIMENU VEŠTAČKE INTELIGENCIJE I DIZAJNERSKOG MIŠLJENJA

**Sažetak:** U novije vreme sve se više naglašava značaj empatičko-etičkog modela čitanja književnosti. Savremeno doba nameće potrebu da se učenici još na osnovnoškolskom nivou upoznaju sa empatijom, ali i da usvoje važne poslovne i digitalne veštine. Spajanje metoda idealnog čitaoca, sa korišćenjem metoda dizajnerskog mišljenja i veštačke inteligencije, pokazuju kako se empatija može praktično razviti na primeru kreiranja idealnog čitaoca drame *Pokondirena tikva* Jovana Sterije Popovića. Kroz specijalno dizajnirana pitanja i tehnike dizajnerskog mišljenja uz upotrebu veštačke inteligencije za razumevanje korisnika učenici kreiraju idealne čitaoce različitog profila. Na osnovu dobijenog teksta veštačka inteligencija kreira vizuelizaciju avatara. Rad nudi teorijski aspekt metoda idealnog čitaoca, model časa, analizu i prezentaciju radova učenika. Uz promenu paradigme (inovacija je na nivou prompta veštačkoj inteligenciji) pokazuje se kako je moguće dobiti potpuno originalne učeničke radove, podstaći njihove digitalne veštine i kreativnost. Učenici empatiji prilaze na nov način, koji im može pomoći u profesionalnom životu.

**Ključne reči:** empatija, idealni čitalac, veštačka inteligencija

---

<sup>1</sup> Istraživanje sprovedeno u radu finansiralo je Ministarstvo nauke, tehnološkog razvoja i inovacija Republike Srbije (Ugovor o prenosu sredstava za finansiranje naučnoistraživačkog rada istraživača na akreditovanim visokoškolskim ustanovama u 2025. godini broj: 451-03-136/2025-03/ 200198.).

**Abstract: THE IDEAL READER METHOD AS A CATALYST FOR DEVELOPING EMPATHY IN LITERATURE CLASSES THROUGH THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND DESIGN THINKING**

In contemporary education, the importance of the empathic-ethical model of literary reading is increasingly emphasized. Today's world calls for students – already at the primary school level – to develop empathy while acquiring essential digital and business skills. This paper presents a combination of the ideal reader method with design thinking principles and the use of artificial intelligence, aimed at fostering empathy through literature classes. The play *Pokondirena tikva* by Jovan Sterija Popović serves as a case study. Using design thinking techniques and specially formulated questions, supported by artificial intelligence tools for user understanding, students construct profiles of ideal readers. Based on these textual descriptions, artificial intelligence generates visualizations in the form of avatars. The paper includes the theoretical framework of the ideal reader model, a sample lesson plan, as well as an analysis and presentation of student work. The innovation lies in a paradigm shift regarding the input given to artificial intelligence – created by students themselves. This approach results in original and creative student outputs, enhances digital literacy, and promotes empathy, thereby preparing students for complex communication situations in their future professional lives.

**Keywords:** empathy, ideal reader, artificial intelligence

**Uvod**

U psihologiji empatija se definiše kao „sposobnost identifikovanja tuđih misli i osećanja i reagovanje na njih odgovarajućim emocijama” (Janković Nikolić, 2020: 195). Poslednjih godina se sve više insistira na razvoju empatije u okviru nastave književnosti. Primer za to je empatičko-etički pristup nastavi književnosti (Božić, 2020). Snežana Božić ističe da je potrebno da se probudi „empatijska uznemirenost učenika čitaoca, kako bi se svest o potrebi pomagačkog ponašanja ili samo pomagačko ponašanje kod njega pojavili i razvijali” (Božić, 2020: 309). Cilj inovativnih pristupa u nastavi, prema ovoj autorki, jeste da se „učenik-recipient što češće dovodi u željenu poziciju probuđenog i suštinski aktivnog subjekta nastave koji se, upravo zahvaljujući takvom pristupu, razvija i menja u pravcu optimalnog ostvarivanja svojih ličnih potencijala” (Božić, 2020: 315).

U radu polazimo od pretpostavke da će učenici empatiju najbolje razviti prema onom književnom junaku sa kojim dele životno iskustvo (Bjelanović, 2018: 193). U recepciji književnog dela empatija se svesno dešava, odnosno ona se zasniva na kognitivnoj komponenti (Bjelanović, 2018: 193). Za naše istraživanje važan je i pojam sredine u kojoj se kreću učenici, a koji obuhvata fizički prostor i društvenu sredinu (Bjelanović, 2018: 193). Pitanja koja postavljamo kada učenici grade idealnog čitaoca odnose se na proces recepcije u okruženju koje je učenicima blisko, u okviru socijalnog iskustva, kognitivnih sposobnosti i emotivnog iskustva tinejdžera.

Još jedna novina u savremenom svetu jeste i pojava veštačke inteligencije, koja unosi velike promene u proces obrazovanja. Njeno korišćenje „omogućuje individualizaciju i diferencijaciju nastavnih sadržaja u skladu s mogućnostima, predznanjima i stilovima učenja svakog učenika” (Mandić, 2024: 83–84). Kao neke od prednosti veštačke inteligencije navode se mogućnost individuacije nastave i njeno prilagođavanje učeniku i odabir metoda koji odgovaraju procesu učenja (Gocen & Aydemir, 2020: 16–17). S druge strane, tu su i negativne posledice korišćenja veštačke inteligencije u nastavi, kao što su povećanje mehaničkog mišljenja na račun intuitivnog, humanističke vrednosti zamenjene utilitarnim, negativni efekti na međuljudske odnose, kao i problemi sa podacima i etički problemi (Gocen & Aydemir, 2020: 16). Pojava alata ChatGPT dovela je u popularnoj kulturi do zabrinutosti da će veštačka inteligencija pisati učenicima domaće zadatke i da će doći do gubitka kreativnosti, što ilustruju tekstovi popularnih medijskih kuća<sup>2</sup>. Suština tih naslova bio je strah da će veštačka inteligencija ugroziti obrazovni proces na nivou produkta rada učenika. Međutim, ovo može biti i prilika za promenu paradigme u smislu da se kreativnost prebaci na prompt koji se daje veštačkoj inteligenciji. Naglasak je na promptovanju, na instrukciji koju dajemo veštačkoj inteligenciji na osnovu koje generiše originalan sadržaj. Literatura koja se bavi strategijom za upotrebu veštačke inteligencije u učionici naglasak stavlja na specifičnom promptovanju (Marino et al. 2024: 40–45).

Cilj ovoga rada jeste spajanje savremenih alata nastalih u poslovnom svetu i veštačke inteligencije da bi se razvijala empatija i kreativnost učenika. Inovacija se zasniva na preuzimanju tehnike avatara / idealnog korisnika iz sfere marketinga i dizajnerskog mišljenja da bi se zadao odgovarajući ulazni prompt. Naglasak je na pitanjima koja će na adekvatan način podstaći diferencijalno učenje i samostalni rad i kreativno razmišljanje učenika. Namera nam je bila da svaki učenik napravi svog idealnog korisnika knjige *Pokondirena tikva*, da napiše tekst koji će dati kao prompt alatu GhatGPT, verzija 4.0. Na taj način i učenici i alat učestvuju u kreativnom procesu, s tim što učenici kreiraju tekst, a alat kreira sliku. Rad ima sledeće ciljeve:

- Napraviti teorijski model idealnog čitaoca u nastavi srpskog jezika i književnosti na primeru komedije *Pokondirena tikva* Jovana Sterije Popovića.
- Doneti opis realizovanog časa na kome je sproveden metod.
- Analizirati dobijene odabrane promptove zasnovane na produktima učeničkog rada.
- Prikazati dobijene produkte vizuelne reprezentacije idealnih čitalaca.

---

<sup>2</sup> Za ilustraciju mogu poslužiti sledeći naslovi: HEJ, CHATGPT, NAPIŠI MI SASTAV ZA PETICU (<https://gimnazijastefannemanja.edu.rs/hej-chatgpt-napisi-mi-sastav-za-peticu/>), ChatGPT im piše sastave i rešava zadatke: Nova zloupotreba đaka u Srbiji! Nastavnici: Lako ćemo ih otkriti (<https://www.telegraf.rs/vesti/srbija/3996056-chatgpt-im-pise-sastave-i-resava-zadatke-nova-zloupotreba-djaka-u-srbiji-nastavnici-lako-cemo-ih-otkriti>).

- Ukazati na prednosti i nedostatke navedenog pristupa, kao i na moguće buduće pravce istraživanja i implikacije u nastavi.

Delo *Pokondirena tikva* Jovana Sterije Popovića odabrano je jer obrađuje temu pokondirenosti, koja je i u današnje vreme aktuelna, te je pogodna za preispitivanje i navođenje učenika na promišljanje. Komedija *Pokondirena tikva* već je bila povod za proučavanje fenomena pokondirenosti u savremenom svetu, konkretno na društvenoj mreži Fejsbuk (Petrović, 2018: 9).

### Dizajnersko mišljenje i empatija

Pod dizajnerskim mišljenjem podrazumeva se metodologija koja se prvobitno koristila u okviru dizajna i arhitekture, da bi se preko biznis modela prenela i u svet obrazovanja (Pavlović Jovanović & Milčić Đošić, 2021: 401–402). Dizajnersko mišljenje definiše se kao „pristup kreativnom rešavanju problema kroz inovacije proizvoda i usluga, čiji je cilj zadovoljenje krajnjeg korisnika” (Jevtić, Dekić 2020: 22). Autori (Jevtić & Dekić 2020: 25–26) dele dizajnersko mišljenje na sledeće faze: empatija, definisanje problema, ideacija, prototip i testiranje. U fazi empatije posmatramo korisnike i trudimo se da razumemo njihove potrebe. Empatiju posmatramo kao proces učenja o korisniku (Jevtić & Dekić, 2020: 27). U dizajnerskom mišljenju empatija se definiše na sledeći način:

*Empatija je drugi naziv za posmatranje i doživljavanje sveta iz perspektive druge osobe. Kada ste empatični, ulazite u 'tuđe cipele' i posmatrate svet njihovim očima. Drugim rečima, empatija podrazumeva da pokušavate da shvatite koje su to vrednosti, verovanja, emocije, strahovi i stavovi koje neko drugi poseduje i kako na osnovu njih doživljava svet oko sebe (Jevtić & Dekić, 2020: 62).*

Gugl sprint (*Google Ventures Sprint*) predstavlja posebnu varijantu dizajnerskog mišljenja, koji je razvila kompanija Gugl 2010. godine (Jevtić & Dekić, 2020: 23). Sastoji se od šest faza: 1. *understand* (razumeti); 2. *define* (definirati); 3. *sketch* (skicirati); 4. *decide* (odlučiti); 5. *prototype* (napraviti prototip), 6. *validate* (potvrditi)<sup>3</sup>. U našem je fokusu prva faza razumevanja, koja se sastoji u sagledavanju svih aspekata nekog problema: samog posla, korisnika, konkurencije i tehnoloških aspekata<sup>4</sup>. Od metoda se koriste *mapiranje korisničkog putovanja* (*user journey mapping*), kojima se beleži korisničko putovanje korak po korak u prostoru ili prilikom korišćenja proizvoda (Jevtić & Dekić, 2020: 137). Pažnja se obraća na poteškoće u korisničkom iskustvu. Korisničke mape se često koriste za specifične vrste korisnika koji se zovu *persone*. Mogu se koristiti jedna ili više persona, na bilo kojoj tački korisničkog iskustva. Slično ovome je i *Mapa korisničkog iskustva* (*user*

---

<sup>3</sup> <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>

<sup>4</sup> <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase1-understand/user-journey-mapping>

*experience mapping*), pri čemu se mapira korak po korak korišćenje proizvoda ili iskustva sa fokusom na motivaciju, potrebe i poteškoće (Jevtić & Dekić, 2020: 137).<sup>5</sup>

### Avatar ili persona u marketingu

Termin *avatar* obično se vezuje za reprezentaciju ljudskog bića u virtuelom svetu (Garnier & Poncin, 2013: 86). Termin potiče iz indijske mitologije, gde se odnosi na inkarnacije boga Višna na Zemlji (od sanskritskog *avatāra*) (Garnier & Poncin 2013: 86). U sferi informacionih tehnologija definiše se kao „statička ili animirana grafička reprezentacija (često karaktera) internet korisnika ili video igre” (Garnier & Poncin 2013: 86), a koristi se i kao reprezentacija ili personalizacija kompjutera (softvera) ili procesa, kao što su različite vrste virtuelnih agenata (Garnier & Poncin, 2013: 86). Iako postoji težnja da virtuelna realnost imitira fizičku realnost (Garnier & Poncin, 2013: 89), avatari predstavljaju psihološku stvarnost više nego fizičku. Proučavanje avatara uključuje i bitna pitanja odnosa prema sebi, sopstvenom telu i izgradnji identiteta (Garnier & Poncin, 2013: 87–89).

U toku meseca januara i februara 2025. Milica Malešević, biznis edukatorica, organizovala je besplatni trening o avataru. U okviru programa bili su dostupni video-materijal i radna sveska. U njoj autorka definiše avatara na sledeći način: „Avatar je prototip osobe koju zamišljate vi i svi vaš saradnici od momenta izbora loga i boje za sajt, preko kreiranja i dizajniranja reklama, do izbora kanala promocije i načina prodaje” (Malešević, 2025: 1). U pitanju je praktična definicija, a profil persone obuhvata njeno ime, profesiju, godine, lične podatke, interesovanja, potrebe, vrednosti, prednosti, ponašanja i ciljeve (Malešević, 2025: 2). Autorka je sastavila leksikonski spisak profila koji ima za cilj detaljno poznavanje psihološkog profila avatara (Malešević, 2025: 3). Na osnovu ove radne sveske, sa dozvolom autorke, mi smo napravile prototip metoda idealnog čitaoca za potrebe istraživanja, uz dopunu pitanja alatima dostupnim u okviru dizajnerskog mišljenja.

### Teorijski opis metoda

Pošavši od konceptualne metafore ČITANJE JE PUTOVANJE, koja se zasniva metafori AKTIVNOST JE (USMERENO) KRETANJE (up. Klikovac, 2004: 25–28) povezali smo čitanje kao metaforičko putovanje sa pojmom korisničkog iskustva. Umesto pojma avatar, persona ili idealni korisnik, koristimo termin idealni čitalac jer ga smatramo bližim svakodnevnom iskustvu učenika. Metoda idealnog čitaoca predstavlja korisničko putovanje čitaoca od trenutka nabavka knjige preko samoga iskustva čitanja do kraja iskustva sa knjigom. Može se shvatiti bukvalno i predstaviti mapu putovanja i fizičkog iskustva sa knjigom. Može obuhvatiti i formu dnevnika čitanja. Osnovni metod ostvaruje se kroz odgovore na sledeća pitanja:

1. Kako su nabavili knjigu? Da li je bila dostupna? Da li im je bilo teško?

---

<sup>5</sup> <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase1-understand/experience-mapping>

2. Gde čitaju? Kako čitaju? Kad čitaju? S kim čitaju?
3. Kako je teklo čitanje? Kako su se osećali na putu od stranice do stranice?
4. Kako su se odmarali? Kada su pravili pauze?
5. Šta su poneli na putovanje (sok, čaj, slušalice)?
6. Kakvi su bili drugi putnici (ukućani)?
7. Da li im je jezik bio razumljiv?
8. Kakav je njihov utisak sa putovanja? Šta su naučili?
9. Da li bi se ponovo vratili na putovanje (pročitali knjigu)?

Nadgradnju metoda bi predstavljalo uvođenje idealnog i ekstremnog korisnika. Idealni čitalac bi bio onaj koji voli knjigu, koji rado odlazi u biblioteku, koji čita knjigu na vreme, koji odgovara na pitanja na času i diskutuje o knjizi. Ekstremni korisnik, odnosno čitalac bio bi onaj koji je neočekivani korisnik knjige, koji se hvali da je pročitao, a nije, jer je knjiga popularna, odnosno onaj koji krišom čita knjigu, a govori da je nije pročitao. Učenici dobijaju zadatak da samostalno ili grupno ispričaju korisničko iskustvo nekog od čitalaca knjige, tako što odgovaraju na pitanja gde su nabavili knjigu, gde je čitaju, kako je čitaju, da li prave beleške, da li im je jezik razumljiv ili im treba rečnik, da li hvale knjigu na mrežama, da li sanjare dok čitaju knjigu, da li im misli lutaju, da li koriste pomoćna sredstva prilikom čitanja (internet interpretacije, veštačku inteligenciju).

Ovaj osnovni metod i njegovu nadgradnju proširujemo pitanjima na osnovu predavanja Milice Malešević o avataru<sup>6</sup>. Kao i u poslovnom svetu, i ovde se od učenika očekuje da popune određene informacije o idealnom čitaocu (avataru) knjige. Pitanja su prilagođena uzrastu učenika, te se očekuje da avatara (idealnog čitaoca) smeste u Aleksinac i okolinu. Učenici u prvoj fazi mogu odgovarati na ovakva pitanja o idealnom čitaocu:

Prva faza: Napraviti profil idealnog čitaoca po pitanjima.

#### KO JE IDEALNI ČITALAC DELA X?

1. Kako se zove naš idealni čitalac?
2. Koliko ima godina (poželjno je da ima godina koliko i učenici)?
3. Da li je dečak ili devojčica?
4. U kom delu godine je rođen/rođena? Šta je u horoskopu (Nastavnik može ovo izbaciti ako smatra da nije primereno)?
5. U kom delu Aleksinca živi? Da li živi u okolini? (Napomena za nastavnike da je da idealni čitalac stanuje u mestu stanovanja učenika)?
6. Da li živi u kući ili u stanu? Opiši zgradu u kojoj živi.

---

<sup>6</sup> Radna sveska je prerađena na osnovu dozvole Milice Malešević.

7. Da li ima svoju sobu? Da li deli sobu sa nekim?

8. Kako izgleda njegova ili njena soba/prostor? Kako izgleda ormar? Kako izgleda krevet? Koje su boje zidovi? Kako je soba ukrašena? Navedi što više detalja. Zadađ da veštačka inteligencija napravi sliku sobe na osnovu opisa.

9. Kako izgleda njen/njegov prostor za čitanje? Da li ima dosta knjiga? Da li uopšte ima knjiga? Opiši ovaj prostor i na osnovu opisa neka veštačka inteligencija generiše sliku.

10. Kako izgleda moj idealni čitalac? Kakve su mu boje oči? A kosa? Da li je nizak ili visok? Kako se oblači? Da li prati modu? Da li se šminka? Kakva mu je frizura? Zadađ da veštačka inteligencija na osnovu opisa generiše sliku.

11. S kim u porodici živi? S kim se najviše slaže? S kim u porodici provodi najviše vremena? Kakvi su mu roditelji, brat ili sestra, baka ili deka? Opiši što detaljnije.

12. U koju školu u Aleksincu ide? U koji razred? Kakav je đak? Koje predmete voli? Koji mu je omiljeni predmet? Kako provodi vreme u školi?

13. Da li voli da čita? Šta voli da čita? Da li kupuje knjige? Da li uzima knjige iz biblioteke? Opiši što detaljnije omiljenu knjigu.

14. Šta voli da radi u slobodno vreme? Koju muziku sluša? Koji su mu omiljeni jutjuberi ili tiktokeri? Koje mreže ima? Da li mu roditelji kontrolišu slobodno vreme?

15. Da li ide na neki sport? Ples? Na koje vannastavne aktivnosti ide? Da li voli vannastavne aktivnosti?

16. Šta ga raduje? Šta voli da radi?

17. Šta ga muči? Šta ga rastužuje? Šta mu smeta? Čega se plaši?

U metodu koji imitira model u stvarnom svetu, pitanja su što detaljnija da bi proizvođač ili vođa marketing tima znao kome se tačno obraća. Ovaj metod se na času može prilagoditi tako što će se broj pitanja smanjiti ili povećati, tako što se pitanja prilagođavaju konkretnim sposobnostima učenika, što alat čini pogodnim za diferencijalno učenje. Umesto dužih pitanja, može se koristiti i format leksikona avatara:

Ime: \_\_\_\_\_

Prezime: \_\_\_\_\_

Škola: \_\_\_\_\_

Godine: \_\_\_\_\_

Razred: \_\_\_\_\_

Omiljena knjiga: \_\_\_\_\_

Omiljena pesma: \_\_\_\_\_

Omiljeno jelo: \_\_\_\_\_

Omiljeno piće: \_\_\_\_\_

Omiljena boja: \_\_\_\_\_  
Omiljeno godišnje doba: \_\_\_\_\_  
Uzor: \_\_\_\_\_  
Omiljeni sport: \_\_\_\_\_  
Omiljeni sportista: \_\_\_\_\_  
Omiljeni deo dana: \_\_\_\_\_  
Simpatija: \_\_\_\_\_  
Profili na mrežama: \_\_\_\_\_

Obavezni deo metoda predstavlja opis tipičnog dana avatara, oživljavanje njegovih/njenih navika.

Opiši dan avatara:

Jutro:

Boravak u školi:

Veče:

Sledeći korak jeste opisivanje njegovih/njenih čitalačkih navika:

Čitalačke navike avatara:

- Gde su nabavili knjigu? U knjižari? U biblioteci? Da li su je nabavili tajno da niko ne zna?
  - Gde oni čitaju? Kada oni čitaju?
  - Šta im je bilo lako? Šta im je bilo teško?
  - Da li prave beleške dok čitaju?
  - Da li razgovaraju sa drugima o knjizi? Da li idu u književni klub ili pišu recenzije knjiga na forumima?
  - Da li prave dnevnik čitanja? Da li pišu blog? Da li snimaju vlog ili podcast?
  - Da li se hvale na mrežama da čitaju?
  - Da li beleže citate iz knjige?
  - Da li sanjare dok čitaju ili im misli lutaju?
  - Kako se pripremaju za čas obrade lektire? Šta rade?
- Zadaj da veštačka inteligencija napravi plan nabavke knjige i čitanja. Neka uradi mapu od škole do biblioteke i tome slično.

Nakon analize avatara, sledeći korak može biti ovakav:

Navesti tri problema avatara sa čitanjem:

Problem 1:

Problem 2:

Problem 3:

Odabрати jedan problem.

Pet puta pitati zašto ga problem muči.

Formulisati pitanje koje se odnosi na traženje konkretne pomoći u vezi sa problemom.

Odabрати rešenje.

Napisati problem veštačkoj inteligenciji.

Zadaj veštačkoj inteligenciji da pronađe rešenje.

Diskusija i evaluacija rešenja.

### **Praktična primena metoda**

Autor časa je Danijela Milčić Đošić, nastavnica srpskog jezika i književnosti u Osnovnoj školi „Vuk Karadžić” u Žitkovcu (Aleksinac). Čas je sproveden u toku aprila sa učenicima sedmog razreda. U nastavku rada donosimo pripremu za čas lektire *Pokondirena tikva* Jovana Sterije Popovića.

**Nastavna jedinica:** Jovan Sterija Popović, *Pokondirena tikva* – komedija karaktera

**Nastavna tema:** Lik Feme kao društvena kritika i književni arhetip, prepoznavanje savremenih oblika, uobraženosti i neautentičnosti

### **Obrazovni ciljevi:**

- Razumevanje strukture i poruke Sterijine komedije;
- Razvijanje kritičkog odnosa prema negativnim društvenim pojavama;
- Podsticanje učeničke kreativnosti i individualnosti;
- Primena veštačke inteligencije u nastavne svrhe;
- Primena alata veštačke inteligencije na času.

### **Ishodi časa:**

- Učenici prepoznaju i tumače ključne karakteristike lika Feme;
- Povezuju književni tekst sa savremenim životnim situacijama;
- Kreiraju likove (avatara) idealnih čitalaca lektire;
- Sarađuju u paru i grupi, poštujući tuđe mišljenje;
- Učenici koriste alat chat GPT u nastavi.

**Metodi i oblici rada:** dijaloška, monološka, kreativno pisanje, rad u paru / grupi, analiza, primena IKT-a (ChatGPT za generisanje avatara).

**Međupredmetno povezivanje:** informatika, građansko vaspitanje, likovna kultura

**Tok časa:** Savremena nastava srpskog jezika i književnosti sve više zahteva integraciju novih tehnologija sa tradicionalnim nastavnim pristupima. U ovom radu predstavljen je primer časa u kome su učenici, kroz interpretaciju lektire *Pokondirena tikva* Jovana Sterije Popovića, imali zadatak da kreiraju idealnog

čitaoca koristeći alate veštačke inteligencije. Cilj časa bio je da se kod učenika razvije dublje razumevanje književnog teksta, podstakne kritičko mišljenje i empatija, kao i da se poveća motivacija za čitanje lektire kroz kreativne i digitalne aktivnosti.

1. Uvodna motivacija: Nastavnica započinje razgovor pitanjima: „Kome biste preporučili Pokondirenu tikvu?” i „Kako bi izgledala osoba koja bi u ovoj komediji prepoznala sebe?”
2. Objašnjenje zadatka: Učenici dobijaju uputstvo da osmisle idealnog čitaoca – osobu sa konkretnim osobinama, navikama, odnosom prema učenju, društvu i životu. Nastavnica im deli kartice koje sadrže pitanja o idealnom čitaocu. Zadatak je da popune te kartice.
3. Rad u paru ili grupi: Učenici pišu kratak „dnevnik” ili opis svog čitaoca. Nakon toga, pomoću alata ChatGPT, na osnovu popunjenih kartica, unose opis i dobijaju vizuelni prikaz – avatar idealnog čitaoca.
4. Prezentacija i analiza: Svaki učenik ili učenički par predstavlja svog čitaoca: čitaju opis, pokazuju avatar i objašnjavaju zašto baš ta osoba treba da pročita delo. Sledi diskusija u razredu.
5. Zaključak: Zajednički se izvlače pouke: Kako prepoznati pokondirenost danas? Koje su vrednosti za koje se vredi zalagati?

**Aktivnosti nastavnika:** moderator diskusije, objašnjavanje zadataka, podela kartica, podsticanje učeničke samostalnosti, podrška u tehničkoj realizaciji rada s alatom veštačke inteligencije, usmeravanje učenika ka dubljem razumevanju poruke teksta, analiza, vođenje diskusije, pomoć u prezentaciji.

**Aktivnosti učenika:** analiza teksta, identifikacija sa likom čitaoca, popunjavanje kartica, kreativno izražavanje kroz pisanje i vizuelizaciju, izrada avatara, saradničko učenje i prezentovanje.

### **Produkti rada učenika**

U ovom odeljku predstavljamo produkte rada učenika. Sve slike generisane su korišćenjem alata Chat GPT, verzija 4.0<sup>7</sup>:

#### **Prompt 1:**

Lena ima 13 godina. Živi sa tetkom i bakom u teškim uslovima, nepodobnim za život. Ima manji stočić na kome radi domaće zadatke. Nema sve što želi. Oblači se skromno jer nema dovoljno novca za lepu odeću. Lena voli da čita *Pokondirenu tikvu* to joj je omiljena knjiga. Lena voli da pomaže svojoj porodici. Nema baš veliko

---

<sup>7</sup> Zadržan je pravopis kao u originalnim radovima učenika.

znanje ali se trudi, jer nema dovoljno uslova za rad. Sebe u budućnosti vidi kao dobru devojkicu sa vrlo uspeha i samopouzdanja.

**Prompt 2:**

Moj idealni čitalac je dečak od 13 godina koji živi u stanu u malom gradu. Soba mu je knjiga i modernih stvari poput računara i telefona. Oblači se jednostavno zanimaju ga knjige naučne fantastike i fantazije. On voli da čita, takođe trenira i košarku. Sebe u budućnosti vidi kao profesionalnog košarkaša.

**Prompt 3:**

Čitateljicu zamišljam kao devojkicu koja ima 14 godina, živi sa roditeljima u normalnim uslovima. Njen prostor za rad nalazi se u dnevnoj sobi. Ne nosi brendiranu odeću i oblači se skromno. Položaj u društvu i novac joj nisu toliko važni. Obožava da čita i omiljena knjiga joj je *Pokondirana tikva*. Nema hobi, želi da se obrazuje sebe u budućnosti vidi kao pisca.

**Prompt 4:**

Devojkica im 15 godina, ima kratku plavu kosu, zelene oči, visoka je, živi u velikoj kući sa svojom porodicom, ona prati modu, nosi skupocene i kratke haljine, jako je umišljena, loša je po ponašanju, upala je u loše društvo, nju samo zanima šminka, novac i to kako izgleda ne voli da čita, loša je u školi, svoje slobodno vreme provodi na društvenim mrežama i šminka se, sebe u budućnosti zamišlja kao neku veliku bogatašicu koja vodi firmu!

**Prompt 5:**

Devojkica, tinejdžerka, živi u malom selu, živi normalni život, ali želi postane kao popularne i poznate devojkice na internetu, devojkica ne voli da čita i sramota je što živi na selu, svaki svoj slobodni trenutak provodi gledajući društvene mreže i zamišljajući kako će jednog dan svi da joj zavide jer će biti najpopularnija i najlepša na internetu, devojkica sve gleda sa visine jer već misli da je glavna i vređa svoje drugare koji ne razmišljaju tako, ne želi nikada da priča da joj se roditelji bave poljoprivredom, svi joj pričaju da je pokondirena tikva idealna knjiga za nju jer misle da će kad pročita knjigu, drugačije razmišljati, ali ona se protivi.

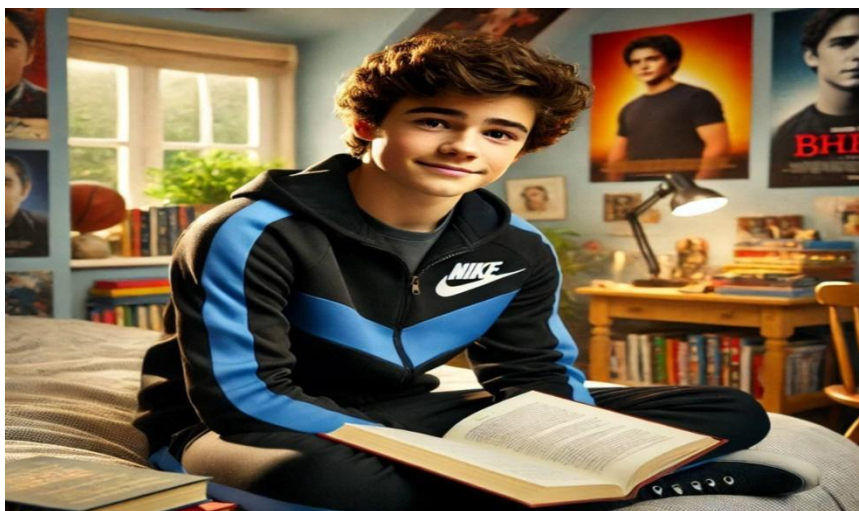
**Prompt 6:**

Ovaj dečak ima crnu kosu, visok je, ima 12 godina, živi u lepoj sređenoj kući, uredan je i pedantan, voli da čita knjige, posebno drame, oblači se lepo, ima lepo ponašanje, fin je, ne voli da se takmiči, u dobrim je odnosima sa članovima porodice, voli da igra šah, u budućnosti sebe vidi kao nastavnika, najviše voli da čita na terasi.

U ovom delu rada ukratko ćemo se osvrnuti na analizu učeničkih produkata i dobijenih rezultata, koji će biti predmet daljih istraživanja. Najznačajniji rezultat istraživanja jeste da smo u vreme pojave veštačke inteligencije dobili potpuno originalne učeničke tekstove, odnosno učenici su potpuno sami napisali prompt (ulaznu informaciju), koju je veštačka inteligencija koristila kao osnov za izradu vizuelnog prikaza idealnog čitaoca. Odmah se može zapaziti ono što je već primećeno u literaturi, odnosno da će recipijenti (učenici iz Aleksinca) stvoriti idealne čitaoce bliske svom životnom iskustvu. Idealni čitaoci imaju od 12 do 14 godina, žive u malom gradu ili selu, žive u stanovima sa svojom porodicom. Svaki od idealnih čitalaca vodi tipičan tinejdžerski život, izuzev Lene, koja živi u pomalo bajkovitim uslovima, što pokazuje kreativnost učenice koja je napisala prompt. Ovakav način rada nije pogodan za ispitivanje identiteta učenika, jer je nama upravo cilj da se učenici udalje od sopstvenog iskustva i da „uđu u tuđe cipele”, ali se indirektno mogu pratiti dominantni stavovi učenika o svom okruženju – šta se u njemu ceni (obrazovanje, status na društvenim mrežama, brendirana garderoba) i kakav je stav naših učenika prema ovim pitanjima. Na primer, stav da je brendirana odeća dominantna vrednost u svetu mladih prati se i kroz vizuelizaciju na slici br. 4. Međutim, može se zapaziti da u opisima idealnih čitaoca preovlađuju pozitivne životne vrednosti, kao što su rad, obrazovanje, urednost, što se vidi u tekstovima gde se ističe da se idealni čitalac trudi. Zanimljiv odgovor zapažamo u tekstu br. 5, u kome zaista i srećemo sliku „moderne Feme”, kojoj knjiga može pomoći da stekne prave životne vrednosti (sl. 6).



Slika 1. Idealni čitalac 1



Slik 2. Idealni čitalac 2



Slika 3. Idealni čitalac 3



Slika 4. Idealni čitalac 4



Slika 5. Idealni čitalac 5



Slika 6. Idealni čitalac 6

## **Preporuke za praksu**

Kombinacijom savremenih alata, kreativnog pristupa i pažljivog pedagoškog vođenja, lektira može postati lična i značajna, a nastava prostor u kome svako dete ima glas i vrednost. Ovakvi časovi podstiču ne samo razumevanje književnog teksta, već i razumevanje samih sebe i sveta u kome živimo. Posebnu satisfakciju doživeli su učenici koji inače imaju poteškoća u radu. Bili su podjednako uključeni i ponosni na svoje kreacije. Umesto da ostanu u senci, s uvođenjem ovakvih aktivnosti doživeli su uspeh i prihvatanje, što ih je dodatno motivisalo za dalje učenje. Učenici su povezali književni svet sa sopstvenim iskustvima, razmišljali o vrednostima, ali i razvijali digitalne i komunikacijske kompetencije. Ovakav oblik rada moguće je produbiti kroz dramatizacije i intervju sa avатарom, kroz nastavak pisanja dnevnika tokom čitanja drugih lektirnih dela, kroz multimedijalnu izložbu „Idealni čitaoci naših lektira“. Ovde ćemo navesti neka moguća proširenja metoda:

### **1. Proširivanje „dnevnika idealnog čitaoca“:**

- Učenici mogu pisati nastavke dnevnika nakon čitanja drugih lektirnih dela;
- Pratiti kako bi avatar „reagovao“ na različite književne situacije.

### **2. Upporedna analiza:**

- Poređenje avatara različitih učenika;
- Diskusija o vrednostima, stavovima i izborima.

### **3. Intervju sa avатарom:**

- Učenici postavljaju pitanja svom avataru ili avataru drugog učenika;
- Rad u parovima/grupama – razvijanje komunikacijskih veština.

### **4. Kreativno pisanje:**

- Pisanje pisma, dijaloga ili monologa iz ugla idealnog čitaoca;
- Pretvaranje dnevnika u kratak scenario za dramatizaciju.

### **5. Međupredmetno povezivanje:**

- Informatika: izrada digitalnog portfolija čitaoca;
- Građansko vaspitanje: vrednosti, identitet, tolerancija;
- Likovna kultura: ilustracija avatara, strip.

### **6. Timski projekat:**

- Izrada „Galerije idealnih čitalaca“ (fizička ili digitalna izložba).

## **Zaključak**

Kroz ovaj pristup učenici kreiraju likove sa različitim pogledom na svet, zamišljaju njihove porodične okolnosti, sredinu u kojoj žive, kulturne i čitalačke navike. Lik avatara može biti takav da se slaže sa učeničkim pogledom na svet ili da mu se

suprotstavlja. U okviru ovog pristupa razvijaju se kreativne mogućnosti učenika u svetu veštačke inteligencije, jer se kontroliše ulazna informacija. Pomoću ovog metoda uključuje se veštačka inteligencija u nastavu, ali uz dodatak principa iz kreativne industrije. Učenici stiču digitalne veštine korišćenja alata ChatGPT, ali se uče i samostalnom mišljenju. Jake strane metoda jesu razvijanje digitalne pismenosti, razvijanje empatije i saosećanja prema drugom, kao i razvoj interpretativnih i kreativnih veština. Pozitivne strane pokazane u praksi jesu visok nivo motivacije kod učenika, vizuelizacija apstraktnih ideja, uključivanje učenika sa različitim stilovima učenja (posebno vizuelnim), savremeni pristup temama iz književnosti i razvoj kritičkog mišljenja. Nedostaci i potencijalna ograničenja metoda javljaju se ako se on nekritički sprovede, bez prethodne obrade i analize, ako postoje problemi tehničke prirode u vezi sa upotrebom aplikacije, interneta ili promptova. Ističe se potreba za digitalnom edukacijom nastavnika posebno u domenu digitalne pedagogije. Postoji opasnost od toga da će se nastavnik isuviše oslanjati na alat, a ne na svoje veštine. Takođe, postoji i opasnost da učenici idealizuju ili karikiraju likove, te je potrebno njihovo kvalitetno metodičko vođenje.

## Reference

Bjelanović, N. (2018). Narativni sentiment (ponovno) pojmovno odijevanje prozne emotivnosti. *Književna istorija*, 50/164, 177–204.

Božić, S. (2020). Empatijsko-etički model čitanja u nastavi književnosti. *Književna istorija*, 52/170, 295–318.

Garnier, M. & Poncin, I. (2013). The avatar in marketing: Synthesis, integrative framework and perspectives. *Recherche et Applications en Marketing*, 28(1), 85–115.

Gocen, A. & Aydemir, F. (2020). Artificial Intelligence in Education and Schools. *Research on Education and Media*, 12/1, 13–21.

Janković Nikolić, M. (2020). Empatija i sistematičnost kod dece predškolskog uzrasta. *Specijalna edukacija i rehabilitacija*, 19/3, 195–210.

Jevtić, M. & Dekić, M. (2020). *Design thinking – kako da stvarate proizvode koje ljudi žele*. Beograd: Finesa.

Klikovac, D. (2004). *Metafore u mišljenju i u jeziku*. Beograd: XX vek.

Malešević, M. (2025). Avatar, radna sveska sa treninga, neobjavljen radna sveska, januar 2025, 1–5.

Malešević, M. (2025). Avatar, video-snimak treninga, pristupljeno sa dozvolom, februar–jun 2025, privatna arhiva autorke.

Mandić, D. (2024). Nova paradigma obrazovanja i potencijali veštačke inteligencije. *Napredak*, vol. V, br. 2, 83–96.

Marino, M. T., James D. Basham, J. D., Courtade, G., Hott, B. L., Howorth, S. K., BCBA-D, Goldman, S. R. & Vasquez E. III. (2024). Using AI in the Classroom: Considerations for Educators. In: *Artificial Intelligence: The Impact of AI on*

*Education for All Learners*. Center for Innovation, Design, and Digital Learning (38–54). Pristupljeno 31.07.2025. na <https://ciddl.org/wp-content/uploads/2025/03/Artificial-Intelligence-The-Impact-of-AI-on-Education-for-All-Learners.pdf>.

Pavlović Jovanović, J. & Milčić Đošić, D. (2021). Organizovanje časa srpskog jezika po principu dizajnerskog mišljenja na primeru obrade romana *Robinson Kruso*. U S. Marinković (ur.), *Nauka, nastava, učenje u izmenjenom društvenom kontekstu* (401–414). Užice: Pedagoški fakultet.

Petrović, A. (2018). Veb 2.0 alati – alati savremene nastave. Pristupljeno 30.07.2025. na <https://srpskiung.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/02/web-2-0-pokondirena-tikva.pdf>.