

# Multimedijalne priče naklade Bulaja kao poticaj za medijsku pismenost u vrtiću

---

**Mustać, Nina**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2020**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:010802>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-29**

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**NINA MUSTAĆ**

**ZAVRŠNI RAD**

**MULTIMEDIJALNE PRIČE NAKLADE BULAJA  
KAO POTICAJ ZA MEDIJSKU PISMENOST U  
VRTIĆU**

**Zagreb, lipanj 2020.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**  
**ZAGREB**

**ZAVRŠNI RAD**

**Nina Mustać**

**Multimedijalne priče naklade Bulaja kao poticaj za medijsku pismenost u vrtiću**

**Mentorica: pred. Astrid Nox**

**Zagreb, lipanj 2020.**

## **Sažetak**

Predmet istraživanja ovog završnog rada temelji se na aktualnoj i društveno bitnoj temi. Aktualnost teme je u sveprisutnim digitalnim platformama koje su neizostavni dio suvremenog odgoja i obrazovanja. Medijska pismenost ključna je za budućnost obrazovanja, a samim time u današnjem je vremenu nužna za savladavanje kako bi se unaprijedilo i olakšalo učenje. Medijska pismenost kao takva zalog je napretka i boljitka društva budućih generacije stoga je nužno da se djecu predškolske dobi upozna s istima. Predmet istraživanja u ovome će radu biti baziran na multimedijalnim pričama kao poticaju za medijsku pismenost. Mediji i djeca, te njihovo pozitivno ili negativno međudjelovanje često se društveno, ali i znanstveno propitkuju što istraživanju navedene teme daje dodatnu važnost. Okosnicu ovoga završnog rada čini uključivanja nakladničke kuće Bulaja i njihovog djelovanja u znanstveni okvir promatrane teme. Zaključci koji se nameću odnose se na činjenicu da interaktivni odnosno multimedijalni sadržaji nemaju definirani smjer djelovanja, već postoje pozitivni i negativni učinci istih, a bit svega je da je ljudski faktor taj koji određuje smjer djelovanja. To znači da smo konstantno dužni osmišljavati kombinaciju suvremenih i tradicionalnih metoda učenja. Tradicionalne pristupe učenju nužno je nadopuniti suvremenima, te djecu postupno upoznavati s medijima i njihovim djelovanjem. Multimedijalni sadržaji tada će imati pozitivan efekt, te poslužiti temeljnoj svrsi – jednostavnijem i olakšanom učenju novog sadržaja. Takav sadržaj nudi zabavniji i djeci zanimljiviji pristup učenju, ali ne može u potpunosti zamijeniti tiskovni oblik. Naklada Bulaja u tome ima velik značaj jer je na suvremen način djeci uspjela približiti klasičnu priču kroz multimedijalni sadržaj.

## **Ključne riječi**

Medij, djeca, interaktivnost, multimedijalni sadržaj, Naklada Bulaja

## **Abstract**

The subject of this research is based on a current and socially important topic. The main topic of this research is based on the ubiquitous digital platforms that are an indispensable part of modern education. Media literacy is key to the future of education, and therefore nowadays it is necessary to master in order to improve and facilitate learning. Media literacy as such is a pledge of progress and betterment of the society of future generations, so it is necessary to introduce it to preschool children. The subject of research in this paper will be based on multimedia stories as an important key for improving media literacy. The media and children, as well as their positive or negative interaction, are often socially and scientifically questioned, which gives additional importance to the research of this topic. The main item of this final paper is the inclusion of the Bulaja Edition and their activities in the scientific framework of the observed topic. The conclusions that arise are related to the fact that interactive or multimedia content does not have a defined direction of action, but there are positive and negative effects of the same, and the essence of everything is that the human factor determines the direction of action. This means that we are constantly obliged to devise a combination of modern and traditional learning methods. It is necessary to supplement traditional approaches to learning with modern ones, and to gradually introduce children to the media and their activities. Multimedia content will only then have a positive effect, and will serve a fundamental purpose - simpler and easier learning of new content. Such content offers a more entertaining and interesting approach to learning for children, but it cannot completely replace traditional one, the printed form. Bulaja Edition is of great importance in this, because it has managed to bring children closer to the classic story through modern way which includes multimedia content.

## **Key words**

Media, kids, interactivity, multimedia content, Bulaja Edition

## Sadržaj

|   |    |
|---|----|
| UVOD.....   | 1  |
| 1. TRADICIONALNE PRIČE.....   | 2  |
| 2. MULTIMEDIJA.....   | 5  |
| 2.1. Multimedijalne priče.....  | 8  |
| 2.2. Multimedijalne slikovnice.....   | 9  |
| 3. NAKLADA BULAJA.....  | 11 |
| 3.1. Projekt „Priče iz davnine“.....  | 12 |
| 4. MEDIJI I MEDIJSKA PISMENOST.....   | 15 |
| 4.1. Mediji i djeca.....  | 15 |
| 4.2. Medijska pismenost.....  | 19 |
| 5. UČINCI MEDIJSKE PISMENOSTI NA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI.....                      | 24 |
| 5.1. Utjecaj multimedijalne inačice „Priče iz davnine“ na medijsku pismenost..... | 25 |
| ZAKLJUČAK.....  | 28 |
| Literatura.....   | 29 |

## 1. UVOD

Predmet istraživanja ovog završnog rada su multimedijalne priče, te njihov utjecaj na medijsku pismenost djece predškolske dobi. Navedena tema istražiti će se na primjeru multimedijalnih priča Naklade Bulaja. Cilj ovoga rada je istražiti utjecaj multimedijalnih sadržaja na razvoj određenih vještina djeteta vrtićke dobi.

Dosadašnja istraživanja pokazala su da utjecaj multimedijalnog sadržaja na djecu nije zanemariv kao ni jednoznačno određen. Utjecaj ovisi o dječjoj izloženosti medijima koja nije prikladna u velikoj mjeri. Međutim, svakako je pozitivan efekt ako se pristup radi ciljano i sa svrhom olakšavanja i stvaranja interesa za učenje. U radu je korištena znanstvena literatura koja je citirana kroz ovaj završni rad, te navedena na kraju rada.

Rad je podijeljen na uvod, razradu koja sadržava pet poglavlja, zaključak, te pregled korištene literature. Nakon uvodnog dijela u kojem su izneseni predmet i cilj rada, zaključci dosadašnjih istraživanja na navedenu temu, u prvom dijelu rada analizirano je klasično poučavanje koje podrazumijeva tradicionalne priče i pripovijedanje, te važnost istih. U drugom poglavlju ovog završnog rada iznesena je obrada multimedijalnih priča, te multimedije kao takve. Točnije, ovo poglavlje istražuje utjecaj multimedije na odgoj i obrazovanje današnje djece kao i njenu ulogu u procesu učenja. Treće je poglavlje o primjeni multimedije kroz interaktivne sadržaje Naklade Bulaja. U okviru ovog poglavlja detaljnije je opisana multimedijalna inačica tradicionalne bajke „Priče iz davnine“. Četvrto poglavlje donosi pregled medija i djece, vremena koje oni utroše na korištenje medijskih sadržaja, te prisutnost medija u svakodnevnom životu. Pozitivno djelovanje medijskog sadržaja ogleda se u olakšavanju savladavanja učenja. Medijska je pismenost bitan element za bolje razumijevanje medija i stvaranje kritičkog mišljenja. Peto poglavlje iznosi glavne zaključke dosadašnjih istraživanja o medijskom odgoju koji djeluje na medijsku pismenost djece vrtićke dobi, a zatim i kako multimedija utječe na stvaranje iste. Konačno, u posljednjem dijelu ovog završnog rada iznijet će se temeljni zaključci analize iznesene kroz prethodna poglavlja. Na kraju rada iznesena je korištena literatura.

## 2. TRADICIONALNE PRIČE

Riječ „priča“ označava mit, redosljed i sustav u književnom djelu opisanih događaja. U svim značenjima priča se shvaća kao jezična tvorevina u kojoj je na određen način izraženo nešto što se zbiva u vremenu. Priča se smatra složenom tvorevinom u kojoj se redaju pojedini manji dijelovi. Upravo takvo redanje se naziva pripovijedanjem, dok niti jedan od dijelova priče, koji je uzet sam za sebe, nije nešto što bi odredilo priču. Pričanje priče je odavno izvorni oblik poučavanja i nastave. Još uvijek postoje društva u kojima je to ujedno i jedini oblik nastave. Na odraslima je odgovornost da na razne načine, sredstva i vrijeme uvedu dijete u svijet pismenosti. Cilj je da dijete dođe u doticaj s pismenošću puno prije nego što je spremno samostalno čitati i pisati (Martinović, Stričević, 2011). Iako danas postoje mnogi moderni načini pripovijedanja preko raznih medijskih sredstava, usmena priča nikad neće potpuno nestati. Jednostavno pričanje priče uvijek će biti kamen temeljac umjetnosti poučavanja. Kolokvijalni ili književni, nepotpuni ili ukrašen- čitav niz jezika prisutan u pričama razvija se na jedinstven način. Tijekom slušanja priče djeca razvijaju osjećaj strukture koji im kasnije pomaže u razumijevanju složenijih priča iz literature. Zapravo su priče najstariji oblik literature. Kroz tradicionalne priče ljudi izražavaju svoje vrijednosti, strahove, nade i snove. Usmene priče izravan su izraz književne i kulturne baštine; i kroz njih ta se baština cijeni, razumije i održava na životu. Kroz priču slušatelji dobivaju osjećaj za prošlost i doživljavaju jedinstvo s različitim kulturama ali i uvid u motive i obrasce ljudskog ponašanja. U stara vremena, puno prije nego što se pisani jezik razvio, ljudi su pričali priče kako bi sačuvali povijest, tradiciju i običaje društva kojem su pripadali. Svaka generacija ispričala je svoje priče sljedećoj, što je zauzvrat ostalo mladim generacijama koje su slijedile. Dakle od prapovijesti su sve kulture prenosile takve priče kroz usmenu predaju i one su uvijek bile bitan dio za naše čovječanstvo. Neke su priče bile ispričane samo radi zabave. Druge su bile ispričane kako bi nove generacije znale povijest onih starih, te iz njih učile nove lekcije. Određene priče bile su popraćene glazbom i pjevale su se umjesto recitiranja. Međutim, mnogi pripovjedači smatraju kako priče nude brojne koristi za kognitivni ali i društveni i emocionalni razvoj. Tokom pričanja priče, odnos slušatelja i pripovjedača je opušten, ugodan te potiče na međusobno povezivanje i dijeljenje misli i osjećaja. Priče pomažu djeci da spoznaju sebe i druge kako bi se mogli nositi s izazovima odrastanja. Pričanje priče spada pod živu umjetnost. Poput glazbe i plesa, oživljava se u izvedbi. Priča je izmijenjena s obzirom na pripovjedača; njegovim ili njezinim odabirom detalja i odnosom s publikom. Materijali kojima pripovjedač gradi priču su riječi, zvukovi i jezični obrasci. Alati su glas, lice i ruke. Proizvod je stvaranje zajedničkog iskustva temeljenog na riječima i mašti. Priče, ako su



motivirajuće i zabavne, mogu razviti pozitivan stav prema učenju stranih jezika ali i jezika općenito. Mogu stvoriti želju za nastavkom učenja ali i provode maštu. Djeca se mogu osobno uključiti u priču dok se poistovjećuju s likovima i pokušavaju protumačiti ilustracije. Ovo maštovito iskustvo pomaže u razvijanju vlastitih kreativnih moći. Dok su čitanje i pisanje pojedinačne aktivnosti, slušanje priče je zajedničko i društveno iskustvo. Pripovijedanje izaziva zajednički odgovor na smijeh, tugu, uzbuđenje i iščekivanje, što nije samo ugodno, već može djelovati na izgradnju djetetovog samopouzdanja i potaknuti društveni i emocionalni razvoj. Djeca uživaju slušati priče iznova i iznova. Ovo učestalo ponavljanje omogućuje stjecanje određenih jezičnih stavki. Ponavljanja pomažu djeci da zapamte svaki detalj, tako da i sami mogu naučiti postepeno predviđati događaje u nekoj priči. Slušanje priče razvija djetetove vještine slušanja i koncentracije, putem vizualnih pojmova (slike i ilustracije), njihovog prethodnog znanja o funkcioniranju jezičnih konstrukcija i njihova opća znanja. To im omogućuje da shvate cjelokupni smisao priče i povežu je s osobnim iskustvom. Ukoliko se koriste na pravi način, priče se mogu koristiti za jačanje konceptualnog razvoja djece (na primjer boja, veličina, oblik, vrijeme, uzrok i posljedica). Odgojitelji mogu birati između širokog spektra priča: one koje djeca već poznaju, poput šaljivih, glazbenih, tradicionalnih bajki i priča ali i slikovnica bez teksta gdje zajednički stvaraju priču (Dujmović, 2006). U ovom radu glavni fokus je na utjecaju multimedijalnih priča na djecu, no da bi se saznalo više o tome važno je bilo saznati pozadinu tradicionalnih priča i djelovanja na dječji razvoj. Osim mogućeg pričanja priče, odgojitelji se služe i slikovnicama. Dakle, na samom početku dječjeg razvoja slikovnica je ta koja ima velik utjecaj na emotivni, socijalni i kognitivni razvoj ali i služi kao sredstvo kako za odgoj tako i za uveseljavanje. Mnoga dosadašnja istraživanja pokazuju kako čitanje slikovnica jest ključna stavka za proširivanje dječjeg rječnika, usavršavanje govora i stvaranje motivacije za čitanjem. Upravo to utječe na važne vještine koje dijete pokazuje u školi i daljnjem akademskom obrazovanju. Naizgled obično čitanje priče preko kojih djeca jednostavno usvajaju sve potrebne vještine ipak nije takvo pri provođenju u praksi. Učenje preko čitanja priča je kompleksno i zahtjeva dječju mogućnost shvaćanja kontekstualnih informacija neke priče. Na primjer, djeca koriste njihova prijašnja znanja i kontekstualne pretpostavke dobivene semantičkim i slikovnim informacijama iz slikovnica kako bi stvorila hipoteze o pročitanoj priči koje se poslije mijenjaju i modificiraju sukladno novim i danim informacijama od strane odraslih. Nadalje, čitanje slikovnica i priča kod djece potiče veći angažman za njihovo samostalno čitanje ali i lakše učenje preko pročitane. Između ostalog sve aktivnosti čitanja slikovnica i priča koje uključuju dječju autonomiju, donošenje odluka i posjeduju u sebi zanimljiv tekst koji je ujedno i estetski interesantan, može povećati njihov

angažman za čitanje. Uz navedene pozitivne utjecaje, valja spomenuti kako je bitna stavka i postavljanje čestih pitanja djeci tokom čitanja. Upravo to potiče njihovo zadržavanje koncentracije, promišljanje o onome što su čuli i postavlja prvi korak prema razvijanju kritičkog mišljenja. Ali i utječe na daljnji razvoj literarnih sposobnosti. Stvaranjem strategija čitanja odnosno postavljanjem raznih pitanja tokom čitanja, pozitivno se djeluje na dječji rječnik, razumijevanje i samu želju za samostalnim čitanjem. Najbolje su se pokazala pitanja otvorenog tipa koje potiču djecu na dodatno promišljanje, dok pitanja koja traže da/ne odgovor imaju za posljedicu znatno lošije učinke. Sukladno time, mnoga istraživanja su pokazala kako postavljanje pitanja otvorenog tipa tokom čitanja neke priče je ključna stavka za bolje razumijevanje samog teksta. Odnosno traži se od djece da prijašnja znanja o nečemu prodube novim saznanjima. Kod mlađe djece je ponekad teško postići takve učinke zbog moguće složenosti priče i potrebnog utjecaja odraslog koji im onda pomaže u razumijevanju. Te upravo zato je njima ponekad jednostavnija multimedijalna priča jer obrada takve priče se može postići uz multimedijalna sredstva a da pritom nije potreban veliki utjecaj odraslih na to (Zhou i Yadav, 2017).

### 3. MULTIMEDIJA

Riječ multimedija dolazi od latinske riječi „multus“ što znači „mnogo“ i „media“ što znači „bliže sredini“. Najuže objašnjenje multimedije jest spajanje različitih vrsta medija u jedno. To uključuje tekst, grafičke prikaze, animacije, zvuk, slike, video i mnoge druge oblike. Na primjer, prezentacija koja uključuje zvuk i animaciju može se smatrati multimedijalnim djelom. CD-ovi i DVD-ovi također spadaju u multimedijalna sredstva ali kao multimedijalni formati s obzirom da mogu pohraniti veliku količinu sadržaja. Glavni elementi multimedije obuhvaćaju tekst, video, zvuk, grafiku i animaciju. Iako djeluje poprilično moderno, svi ovi elementi korišteni u multimediji postojali su od prije (Zhou i Yadav, 2017). Multimedijalnost se najviše može definirati kao sadržaje izražene preko raznih kanala: zvučnog, grafičkog, slikovnog i tekstovnog. Dakle spajanje različitih tehnologija i oblika medija koji onda prenose informacije različitim mješavinama pokretnih videa, animacije i zvuka, kao i nepokretne slike i pisane riječi (Thakkar i sur., 2006). Ono što multimedija radi, jest da kombinira sve te elemente u novi izrazito moćan alat s naglaskom na tekst koji i dalje ima najveći utjecaj na kvalitetu multimedijske interakcije. Tekst općenito pruža najvažnije informacije te djeluje kao kamen temeljac koji spaja sve ostale medijske elemente zajedno. Tekst se koristi za davanje objašnjenja, opisa i podrške slikama u aplikaciji. Zvuk se koristi za naglašavanje ili isticanje prijelaza s jedne strane na drugu. Kad je kreativno korišten, zvuk postaje poticaj mašti a ako se koristi na neprikladan način, on postaje prepreka ili smetnja. Glavna svrha zvuka jednaka je animaciji, a to je da priča izgleda živo i ugodnije. Zvučni elementi se prenose preko zvučnih efekata ili pozadinske glazbe. Upotreba glasa ima bitnu ulogu za opisivanje priče, a koristi se i za grafičke ilustracije. Da bi imao pozitivan učinak, zvuk mora biti sinkroniziran s tekстом, a izgovor riječi mora biti vrlo jasan kako bi korisnik mogao čuti točne riječi i intonaciju. Pozadinska glazba i zvučni efekti mogu stvoriti raspoloženje u priči. Video predstavlja informacije pomoću mogućnosti vizualizacije. Video može potaknuti interes ako je relevantan za ostale informacije koje su već pružene. Jedna od najzanimljivijih odlika videa je to što posjeduje dramatičnu sposobnost da iz pojedinca izvuče emocionalnu reakciju. Savršeni izbor boja može privući pažnju i utjecati na proces pamćenja. Da bi priča izgledala živo i ugodnije, potrebna je i animacija. Animacija se koristi za prikazivanje promjena stanja tijekom vremena ili za polagano predstavljanje informacija kako bi djeca imala vremena da ih usvoje u manje komade. Prvenstveno se koriste kako bi se demonstrirala ideja ili ilustrirao koncept. Riječ „animacija“ je oblik riječi „animirano“, što znači oživjeti. Kroz animaciju u priči stvara se ogromno znanje vezano za stvarni kontekst. Ipak, stvaranje animacije mora biti na odgovarajući način jer nepotrebno korištenje dovodi do

prekida procesa učenja. Video se najčešće uzima iz života, dok se animacije temelje na crtežima. Ipak grafika nudi najkreativnije oblike mogućnosti za učenje kao što su fotografije, crteži, slike s CD ROM-a ili sadržaj preuzet s interneta. Televizija je također multimedijalno sredstvo, odnosno medij za odašiljanje i primanje pokretnih slika koje mogu biti jednoboje ili obojene, s pratećim zvukom ili bez njega. Kao još jedno sredstvo, treba istaknuti računalo, elektronički uređaj dizajniran za rad s informacijama. Izraz računalo potječe od latinskog izraza „computare“ što bi se moglo prevesti riječju „izračunavati“. Računala pružaju okruženje u kojem djeca komuniciraju s vršnjacima i odgojiteljima. Računala mogu biti izrazito pozitivna za djecu ukoliko se koriste na pravi način. Djeca koja su motivirana za rad na računalu, duže zadržavaju koncentraciju i ostaju na danom zadatku te iz njega nešto novo uče. Rano djetinjstvo je faza brzog razvoja. Zbog brzog fizičkog razvoja, dijete postaje aktivnije. U toj fazi razvoja, dijete nauči nove obrasce ponašanja. Rano djetinjstvo se često čini beskrajnim dok nestrpljivo čekaju da dođe vrijeme u kojem će ih se smatrati odraslima i kad će moći koristiti tehnologiju u punoj većoj mjeri. Obrazovanje u ranom djetinjstvu izraz je koji se odnosi na obrazovne programe i strategije usmjerene prema djeci od rođenja do osme godine. Ovo vremensko razdoblje smatra se najugroženijim ali i ključnim stadijem u životu osobe. Fokus je pritom na usmjeravanju djece da uče kroz igru. Rano obrazovanje opisuje formalno podučavanje i njegu male djece od strane pojedinaca ili profesionalaca koji nisu njihova obitelj ili u okruženju njihova doma. Sastoji se od aktivnosti i iskustava kojima se želi utjecati na razvojne promjene kod djece prije njihova polaska u osnovnu školu. Multimedija ima potencijal stvaranja kvalitetnog okruženje za učenje te posjeduje sposobnost stvaranja realnijeg konteksta učenja kroz različite medije i omogućuje djetetu veću samostalnost i preuzimanje kontrole. Multimedijalni materijali za učenje mogu biti bogatiji, pružiti više mogućnosti za razradu i potaknuti dijete na korištenje kognitivnih veza te povezivanje novog znanja s onim prethodnim. Multimedijalan način predavanja i općenito sadržaj, može biti učinkovitiji od tradicionalnog. Multimedija može biti učinkovita ako poboljšava djetetov interes za učenje. Obrazovna tehnologija igra važnu i presudnu ulogu u tome da proces poučavanja postane učinkovitiji i uspješniji. Obrazovne tehnologije uključuju materijale, postupke, organizacije, ideje ili uređaje koji proces poučavanja čine učinkovitijim, uspješnijim i nezaboravnim. Primarna uloga multimedije je učenje radeći nešto. Djeca prvo vide predmet a zatim uče. Odnosno, multimedija na neki način ima jedinstvene mogućnosti za olakšavanje učenja zbog poveznica između multimedije i prirodnog načina na koji djeca uče, odnosno putem vizualnih informacija i slika. Vizualni tekst predstavljen grafikom je jedan od načina na koji se utječe na poticanje dječje motivacije za uspjeh i postignuće u učenju vokabulara. Korištenje interaktivne multimedije u

nastavnom procesu, sve je češća pojava. Multimedija igra vrlo važnu ulogu u pomaganju učenicima u procesima učenja. Stoga se može zaključiti da multimedija poboljšava i omogućava studentima učenje na učinkovitiji način. Multimedijski alati pružaju mnoštvo novih načina za poticanje djece, istraživanje problema, bilježenje stavova i komunikacije s drugima. Postoje dva glavna pristupa korištenju multimedije u obrazovanju u ranom djetinjstvu. Prvi pristup je taj da djeca mogu učiti „iz“ multimedije. Drugo, oni mogu naučiti „s“ multimedijom. Multimedija je potrebna za edukaciju na različite načine, razvijanje vještina i kompetencija, učinkovite komunikacije, rješavanje problema, kritičko razmišljanje, suradnju, korištenje tehnologija i razvijanje stavova, intelektualne želje i odgovornosti. Zadovoljstvo i motivacija je uvijek povećano pri korištenju multimedijalnih sadržaja u bilo kojem vidu igre ili učenja. Kako bi se poboljšalo razumijevanje, bogati multimedijalni materijali poboljšavaju razumijevanje složenih tema. A u svrhu povećanja pamtljivosti, multimedijalni sadržaji dovode do boljeg kodiranja i lakšeg kodiranja. Mogućnost multimedije da stvara stimulacije u stvarnom trenutku pomoću videozapisa bila je značajka koja je podigla multimediju iznad tradicionalnog učenja. Stoga se multimedija može promatrati kao sredstvo dopune, zamjene ili pripreme učenika za praktična iskustva (Thakkar i sur., 2006). Sve je veća prisutnost medija u svakodnevnom životu ljudi svih uzrasta. Razvitkom napredne tehnologije, postaje moguće djeci ponuditi multimedijalne priče preko raznih sredstava kao što su pametni telefoni, tableti s zaslonom na dodir i razne moderne naprave na kojima tekst, zvuk i slika stvaraju neko određeno značenje. Iako multimedijalne priče zasnovane na dodiru omogućuju djeci da samostalno konstruiraju značenje, također postoji mnogo istraživanja o korištenju takvih priča za poboljšanje rezultata pismenosti. Jedna od središnjih odrednica okvira multimedijanskog učenja je teorija dvostrukog kodiranja, koja tvrdi da se ljudi oslanjaju na verbalni kanal za jezične simbole i neverbalni kanal za nejezične kao što su slike za kodiranje novih informacija. Budući da su ta dva kanala uzajamna, povećanje u verbalnom kodiranju informacija poboljšava neverbalno kodiranje informacija i obrnuto. Dakle prilikom kodiranja poželjno je uključiti i neverbalne i verbalne informacije. Gradeći dalje teoriju dvostrukog kodiranja, u fokus je stavljena i kognitivna teorija multimedijalnog učenja za koju se tvrdi da potiče dvostruku obradu informacija. Odnosno da takva obrada informacija poboljšava ishode učenja. Teorija dvostrukog kodiranja i kognitivna teorija multimedijalnog učenja sugeriraju da multimedijalne priče mogu potencijalno olakšati kodiranje kontekstualnih informacija u vizualnim i slušnim modalitetima i na taj način utječe na pozitivne rezultate pismenosti. Sukladno tome, djeca mogu steći puno više vokabulara preko animirane priče za razliku od obične priče koju samo slušaju (Zhou i Yadav, 2017).

### 3.1. Multimedijalne priče

Multimedijalne priče mogu pomoći djeci da aktivno konstruiraju značenje koristeći i vizualni i slušni kontekst informacija, što dovodi i do poboljšanog vokabulara. Nadalje, multimedijalne priče bi trebale poticati bolje razumijevanje pročitane zbog pružanja bogatih vizualnih i slušnih informacija. S obzirom na to da se djeca oslanjaju na tekstualne i slikovne informacije kako bi ostvarili smisao, multimedijalna sredstva usredotočuju dječju pozornost na ključne elemente slike, za koje se sugerira da pogoduju razumijevanju čitanja. Multimedijalne priče pomažu na način da djeci olakšavaju prisjećanje glavnih elemenata priče, jer vjernije prikazuju motive, stanje uma, raspoloženje, osjećaje ili stavove glavnog lika u multimedijalnoj inačici od obične priče koja nema multimedijalna sredstva. Čitanje multimedijalnih priča može utjecati pozitivno na čitalačke vještine zbog privlačnosti formata priče i jer ima mogućnost učiniti tekst zanimljivijim koristeći zvuk. Djeci je dopušteno aktivno manipuliranje tekстом i slikama priče (Zhou i Yadav, 2017). Multimedijalne priče i slikovnice mogu pružiti bolji okvir od običnih slikovnica s statičnim slikama, jer su bolji uvjeti za lakše razumijevanje priče i pamćenje jezičnih informacija. Prezentacija slika u multimedijalnim pričama može dodati novi sadržaj porukama koje pomažu djeci u konstruiranju značenja. Također pružaju dodatna sredstva za stjecanje novih saznanja o priči. Postoje razne teorije o tome kako to djeca putem multimedije razumiju sadržaj. Glavna hipoteza ipak je ta da vizualni i slušni efekti pomažu usredotočiti pažnju na značajne vizualne detalje. Nadalje, time se sugerira da multimedija privuče pažnju selektivno do neposrednih sadržaja, pritom pomažući odabere sadržaj za obradu priče. Kao rezultat toga, dječje razumijevanje priča ponekad može nadilaziti jednostavno prepričavanje vidljivih akcija. A njihova preispitivanja mogu sadržavati aspekte koji stvaraju koherentnost između elemenata priče (Verhallen i sur., 2006). Iako se smatra da multimedija ima potencijal preoblikovanja načina učenja, sredstva multimedijalnih tehnologija često se ne iskorištavaju učinkovito kako bi se povećale i stvorile nove mogućnosti učenja. Rezultat toga je mali utjecaj na okruženje učenja. Ponekad problem toga leži u tome što odgojitelji i nastavnici neuspješno integriraju multimedijalne tehnologije u kontekst učenja. Transformacija prakse kroz integraciju multimedije proces je koji se događa s vremenom. Prednosti multimedijalnih sadržaja jest u tome što omogućuje organizaciju i predstavljanje tekstualnog iskaza na puno različitih načina koji zadržavaju pozornost korisnika uz istodobno uspješnije izvođenje nekog zadatka. Korištenje multimedijalnih sredstava u obrazovanju omogućava poticanje procesa učenja s obzirom da postoji nekoliko dokaza da ljudi brže i bolje uče riječi, slika, animacija i zvukova,

nego samo iz riječi. Nadalje, korištenje multimedije ima najviše smisla ako je djeci učenje tradicionalnim metodama poučavanja težak izazov za savladati. U takvom slučaju multimedijски sadržaji mogu pružiti učenicima dodatni poticaj koji bi omogućio olakšano svladavanje teških materijala (Syad, 2008).

### 3.2. Multimedijalne slikovnice

U današnjem svijetu, sve više je prisutna multimedija u svakom obliku pa tako i u slikovnicama. S obzirom na to, razvija se multimedija koja objedinjuje tekst, sliku, animaciju, zvuk i film a sadrži i interaktivnost. Osnovni elementi koji se mogu naći u multimedijalnoj slikovnici su tekst, slika, zvuk, animacija i interaktivnost. Multimedijalna slikovnica ili priča kao i klasična, u cilju ima djeci probuditi maštu, razviti smisao za lijepo, prošiti vokabular i mnoge druge značajke. Karakteristično je to što se gleda na računalu, televiziji ili projektoru. A često uključuje dramatičnu naraciju, glazbu i zvučne efekte. Nove tehnologije kao računalo, cd-rom i multimedija imaju mogućnost pružanja prilike da neke stare ali i nove ideje budu oblikovane na suvremeniji način. Klasična slikovnica se ne isključuje već se samo mijenja i dopunjuje novijim znanjima i mogućnostima. Nekoć su ljudi priče i slikovnice stvarali urezivanjem, tiskanjem boje, i slično dok se danas većinom sve radi digitalno. Multimedijalne slikovnice najčešće sadrže više medija povezanih u jedno, na primjer knjiga+ CD, DVD+ igračka, animacija + računalna igra... Slikovnice u digitalnom obliku, razvijaju se na četiri načina: (Batarelo i Kokić, 2015)

- Skeniranjem cjelovite, klasične slikovnice
- Mijenjanjem klasične slikovnice u filmski oblik
- Dodavanjem sastavnica digitalnog svijeta u dosadašnji oblik
- Proširivanje priče, dodavanjem interaktivnih sastavnica

Ovakva vrsta slikovnica ne isključuje klasične, već ih samo nadopunjuje. Glavni smisao ovih multimedijalnih slikovnica je istraživanje dječjeg svijeta i tehnologija, odnosno interaktivnosti među njima. Način na koji djeca koriste sadržaje može se objasniti engleskim terminom „learn through play“ što bi značilo da se igraju kroz učenje. Stvoriti multimedijalnu slikovnicu zadatak je koji zahtjeva veći tim ljudi. Pa tako u tome sudjeluju različiti stvaraoci teksta, umjetnici, ilustratori, animatori, programeri i mnogi drugi (Martinović, Stričević, 2011). Razlikuju se s obzirom na sadržaj, cilj i izvedbu. Interactive Storybook i Electronic book, nazivi su za tzv.

živu slikovnicu. Slikovnica napravljena na takav način, uz pripovijest i ilustracije ima i animacije i zvukove u priči. Nadalje, interaktivnost koju multimedijalne slikovnice posjeduju, omogućuju djetetu da bude samostalan aktivni sudionik. Dakle, dijete se cijelo vrijeme potiče na aktivnost i onemogućuje mu se da bude samo promatrač (Štefančić, 2000). Tri su elemente koje multimedijску slikovnicu čine takvom, a to su multimedija, hipermedija i interaktivnost. Multimedija čini onaj zabavni aspekt, njeni sadržaji privlače dječju pažnju i zaigranost. Mogućnost interakcije omogućava dječje djelovanje na način koje ono želi. Hipermedija predstavlja multimedijske sadržaje koji su međusobno isprepleteni, omogućavajući tako interakciju s korisnikom (Gabelica, 2012).



## 4. NAKLADA BULAJA

„Bulaja Naklada“ postoji još od 1998. godine. Osnivači tvrtke su bračni par Helena i Zvonimir Bulaja. No, ne djeluju samo oni već aktivno surađuju sa stotinama vanjskih suradnika. To su sve vrsni umjetnici, animatori, ilustratori, glazbenici, dizajneri, programeri i drugi stručnjaci. Specijalizirana je za elektronsko izdavanje knjiga, edukativnih i kulturnih sadržaja. Glavna djelatnost kojom se bave je izdavanje interaktivnih multimedijских sadržaja i filmova. Najpoznatiji su po nagrađivanom međunarodnom projektu „Priče iz davnine“, nastalom prema čuvenim bajkama Ivane Brlić Mažuranić. Na hrvatskom tržištu se zasada nalazi multimedijalna obrada „Priče iz davnine“ Ivane Brlić Mažuranić na engleskom, njemačkom i hrvatskom jeziku. Osim toga, nedavno je započeto objavljivanje „deluxe“ izdanja pojedinačnih bajki iz projekta „Priče iz davnine“, paketa sa slikovnicom, DVD-om, CD-om i drugim iznenađenjima. U takvom izdanju su do sada izašli „Šuma Striborova“ i „Neva“. Sva njihova dosadašnja izdanja postigla su izniman uspjeh te su postavila standard elektronskom izdavaštvu u Hrvatskoj. Naklada Bulaja je pomakla granice promišljanja o interaktivnom književnom djelu u svijetu, osobito multimedijalna inačica „Priče iz davnine“. Ta inačica je dosada uspješno sudjelovala i bila nagrađena na preko 25 festivala animacije i novih medija širom svijeta. Postigla je uspjeh u mnogim velikim gradovima kao na primjer San Francisco, Seul, Annecy i Rio de Janeiro. Projekt „Priče iz davnine“ odveo je sve korak dalje kako u istraživanju suodnosa digitalnih medija i književnosti, tako i u širenju produkcije na međunarodne suradnike. Nadalje, to se pokazalo kao iznimno kreativan iskorak na svim područjima, od hipertekstualnosti, preko novih estetika u animaciji, do promišljanja u primjeni interaktivnosti u narativnom djelu. Projekt je realiziran u programu Macromedia Flash. Prvo izdanje PC CD-ROM „Priče iz davnine“ o kojem će biti govora u ovom radu sadrži četiri animirane interaktivne priče iz knjige Ivane Brlić Mažuranić u adaptaciji međunarodnih animatora, glumaca, glazbenika, ilustratora i programera. Te četiri animirane priče su „Šuma Striborova“ (animirani film škotskog autora Al Keddica), „Bratac Jaglenac i sestra Rutvica“ ( interaktivna priča engleske autorice Ellen McAuslan), „Kako je Potjeh tražio istinu“ (animirani film i tri računalne igre autora Australca Nathana Jureviciusa) i „Lutonjica Toporko i devete župančiča“ (interaktivna priča njemačke autorice Katrin Rothe). CD-ROM još sadrži biografiju Ivane Brlić Mažuranić, uz mnoštvo fotografija i videozapisa o njenom životu, uvod u slavensku mitologiju i izvorne tekstove priča. Zanimljivo kako se izvorni tekst uz hrvatski jezik može pronaći i u engleskom i njemačkom jeziku. Prikazivanje tradicionalnih priča na novi digitalni način može učiniti samu priču još zanimljivijom nego što ona jest sama po sebi. Kombinacija minimalne estetike, maštovitog

oblikovanja i specifičnog humora čini ovaj projekt podjednako privlačnim i odraslima i djeci (<http://www.bulaja.hr/onama.htm>).

#### 4.1. Projekt „Priče iz davnine“

Klasično djelo hrvatske dječje književnosti „Priče iz davnine“, napisala je najpoznatija autorica bajki Ivana Brlić Mažuranić. Zbirka priča je prvi puta izdana 1916. godine i već je tada postigla nevjerojatni uspjeh. U svojim bajkama, Ivana Brlić Mažuranić kombinirala je realne i nestvarne događaje. Inspiraciju za svoja djela Mažuranić je tražila u slavenskoj mitologiji. Zbog načina pripovijedanja, strukturiranja priča, izraza i rječnika, djela su današnjoj djeci teška za razumijevanje a time i sve manje omiljena. Jezik i stil djela otežanim čine arhaizmi, ritmičnost rečenica uzdignutih od razgovornog jezika i izraza karakterističnih za određene povijesne lokalitete. No, jezična barijera svakako nije razlog za odbaciti tako bogato djelo koje sadrži brojne druge vrijednosti. Upravo zato, autori naklade Bulaja odlučili su djeci olakšati jezik i približiti one bitne idejne, emotivne i moralne vrijednosti Mažuranićevih bajki. Prenosjenjem priča u suvremene medije, one ostaju literarno naslijeđe budućim generacijama. Dakle, u multimedijalnoj zbirci „Priče iz davnine“ mogu se naći četiri priče : „Šuma Striborova“ , „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Bratac Jaglenac i sestra Rutvica“ i „Lutonjica Toporko i devet župančića“. Izazov s kojim se djeca susreću kroz sve priče je to da u isto vrijeme moraju gledati i pratiti sadržaj a zatim i sudjelovati. Multimedijalni paket „Šuma Striborova“, autora Al Keddiea iz Škotske donosi strip/slikovnicu, DVD s animiranim filmom, audio knjigu i poklon iznenađenja. Strip/slikovnica je nastala kao adaptacija animiranog filma. Tekst je prilagođen formi slikovnice/stripa, osuvremenjen i pojednostavljen kako bi se prilagodio suvremenim generacijama. No, i dalje u paketu dolazi i originalna verzija kako ne bi ipak potpuno nestala. DVD na kojem se nalazi animirani film ujedno sadrži i biografiju Ivane Brlić Mažuranić, uvod u slavensku mitologiju, igrice i zabavne aktivnosti i zvukove zvona u različitim formatima. Audio knjiga ili zvučna knjiga na CD-u sadrži cijeli tekst priče „Šuma Striborova“. Priča je u interpretaciji glumice Marije Kohn. Uz novu verziju, nalazi se i originalna verzija, odnosno tekst kojeg je 1916. godine napisala Ivana Brlić Mažuranić. A zadnje je poklon iznenađenja, odnosno nešto malo pruća i konopca uz još neke sitnice za dječju igru nakon filma i priče. Time se potiče djecu da nastave samostalno igru i nakon gledanja. Multimedijalna priča „Kako je Potjeh tražio istinu“, australskog autora Nathana Jureviciusa sadrži animirani film i tri računalne igre. Film je isprekidano s računalnim igrama koje se uklapaju u priču; „Skok u džep“,

„Vodopad“ i „Spašavanje u kolibi“. U prvoj igri „Skok u džep“, bjesovi se žele sakriti u odjeću unuka. Dakle, igrač treba smeđeg bjesa staviti u ovratnik košulje, a sivog u džep košulje. Ono na što igrač treba paziti jest to da izbjegne ruku unuka koja maše i sprječava ulazak bjesova u odjeću. U igri „Vodopad“, igrač je Potjeh koji mora u košaru uhvatiti četrdeset Bjesova, a da pritom ne upadne u jezero. U trećoj igri „Spašavanje u kolibi“, igrač je Ljutiša koji treba spasiti djeda iz zapaljene kolibe izbjegavajući pritom goruće grede koje se urušavaju. „Bratac Jaglenac i sestra Rutvica“ engleske autorice Ellen McAuslan kao i „Lutonjica Toporko i devet župančića“ njemačke autorice Katrin Rothe, napravljeni su u obliku interaktivne priče (Težak, 2004). Interakcija je jedan od najmoćnijih instrumenata za učenje jer omogućuje aktivnu suradnju u svrhu stvaranja znanja. Interaktivni sadržaji koriste videozapise, zvukove i tekst ali i omogućuje stjecanje podataka o nečemu. Interaktivna multimedijaska poduka tradicionalno je utemeljena na višegodišnjem iskustvu u unutaršnjem dizajnu, interakciji između čovjeka i računala i učenju uz računalnu potporu. Interaktivni sadržaji trebaju biti u mogućnosti prilagoditi različite stilove učenja i sposobnosti. Danas se multimedijalne aplikacije prenose internetom putem Macromedia Flash i Java programa (Syad, 2008). Upravo preko Macromedia Flash programa su napravljene multimedijalne priče naklade Bulaja. Interaktivna priča se može odrediti kao medijska vrsta između književnih djela i filmova, ali ipak bliže književnom djelu. U ovom slučaju funkcionira po principu tako što se na zaslonu nalazi tekst koji djeca po izboru ili sama čitaju ili uključe zvuk i slušaju glumca/ icu koji čitaju tekst. Tekst prate ilustracije koje mogu oživjeti kada kliknu na njih. U jednostavnijim interaktivnim pričama, animiranje ilustracija ne prelazi razinu ilustrativnosti. Najbolje se može vidjeti po primjeru u priči „Bratac Jaglenac i sestra Rutvica“. Dakle, tekst govori o tome kako je doletio orao i oteo Rutvicu. Dijete na slici vidi Rutvicu kako stoji. Jednim klikom, orao doleti i odnese ju. U složenijim interaktivnim pričama, dijete često može birati glazbenu podlogu za priču. Drugim riječima, dijete ima ulogu odlučiti kojim će putem glavni junak ići i koje dijelove želi više istražiti. U književnim djelima obično na samom početku je sažeto i kratko opisana prošlost nekog junaka, no sada dijete ima priliku vratiti se u prošlost junaka ukoliko ga to zanima. U većini slučajeva interaktivna priča nije linearna. Dakle, djetetu nije nametnut jedan ravan put od početka pa do kraja, već mu se prepušta na izbor odabir putova i odredišta. Poanta svega jest da se fabularni tok može mijenjati. S obzirom na to, može doći do većeg ili manjeg odstupanja od originalnog teksta. Svaka multimedijalna priča u sebi ima i elemente igrivosti, odnosno ima zabavnu funkciju. U multimedijalnoj inačici „Priče iz davnine“ nema nekih velikih promjena fabularnog tijeka. Iako danas tehnologija zalazi u sve sfere odgoja i obrazovanja, još uvijek nema puno multimedijalnih obrada. Ovakvim prilagodbama književnih djela, djecu se sve više približava

novom mediju. Bajke Ivane Brlić Mažuranić kao što je „Šuma Striborova“, na popisu lektire nalazi se tek u četvrtom razredu osnovne škole. Djeci ta priča nije predstavljena s naglaskom na razumijevanje sadržaja, već s naglaskom na bogate vizualne i kvalitetne ilustracije i animacije koje donose raznolike načine interakcije između korisnika i djela. Naglasak je na dječjem praćenjem priče, na način da opušteno gledaju i uživaju u sadržaju i slikama. Multimedijalna priča može biti prikazana i na računalu i na televiziji. U ovom slušaju multimedijalna obrada priče „Šuma Striborova“, kod djece može pobuditi interes zbog načina reproduciranja koje se odvija na digitalnom mediju. Danas je situacija takva da su djeca već dosta upoznata s medijima i znaju kako reagirati ispred televizora ili računala. Zadatak odgojitelja je ponuditi sve novije i modernije ali i dovoljno zahtjevne sadržaje kako bi obogatili dječju maštu (Težak, 2004).

## 5. MEDIJI I MEDIJSKA PISMENOST

### 5.1. Mediji i djeca

U današnjem svijetu, mediji su prisutni u svim područjima života. Dolazi od latinske riječi „medium“ koja označava sredinu i način na koji se nešto iskazuje, sredstvo komunikacije. U kolokvijalnom i laičkom jeziku izraz „medij“ može se objasniti kao jednostavno „sredstvo komuniciranja i sporazumijevanja“. Gledano u didaktičkom i komunikološkom smislu, medij označava svaki predmet koji se može spremirati i prenositi, podatke i informacije koje može prezentirati i alate kojima se obavljaju određeni radni zadaci. U novije doba se internet, komunikacijski sateliti, film i CD smatraju masovnim medijima. Dakle, masovni mediji su knjiga, tisak, film, radio, nosači zvuka i slike (video, CD, DVD). Razlikuju se prema razini i doseg: lokalni, nacionalni, međunarodni te obliku vlasništva koje može biti privatno, javno i državno. Masovni mediji su dostupni svim članovima društva, namijenjeni su prodaji i mogu reproducirati poruke u neograničenom broju. Tradicionalni masovni mediji se sve više povezuju s računalnom tehnologijom pa nastaju novi interaktivni mediji. Mediji koji se koriste u odgojno- obrazovnom sustavu dijele se na tiskane, netiskane i elektroničke medije. Pod pojmom tiskani mediji smatraju se knjige, časopisi, novine i radne knjige. Netiskani mediji razlikuju projekcijske i neprojekcijske medije. Projekcijski mediji su oni koji koriste svjetlost za projekcije. To su filmovi, projekcije i prezentacije. Neprojekcijski mediji su mediji koji ne koriste svjetlost. To su ploče, grafikoni i modeli. Elektronički mediji se dijele na auditivne, vizualne i audiovizualne medije. Audiokasete, audiosnimci i radioprijemnici su auditivni mediji. Vizualni mediji su računala za nastavu i pametne ploče. Mediji se mogu podijeliti i na klasične kao što su tisak, radio, film i televizija, i suvremene koji ubrajaju Internet, multimediju, računalne igre i digitalnu fotografiju (Bašić, 2019). Trogodišnja, četvero- i peterogodišnja djeca širom svijeta okružena su prilikama za razvijanje i korištenje novih kognitivnih i jezičnih vještina. Te su mogućnosti različite, po funkcijama, obliku i namjeni, kulturama i narodima koje predstavljaju. Svaka prilika prepoznaje višestruke jezične, kognitivne i socio-emocionalne izvore koji predškolskom uzrastu stoje na raspolaganju u svakodnevnom životu koji omogućuju prirodno vježbanje. Te mogućnosti uključuju posebno gledanje, slušanje i korištenje jezika. Kvaliteta i količina tih jezičnih prilika, bilo u kući, učionici predškolskog vrtića ili vrtića, susjedstvu ili zajednici, igraju kritičnu ulogu u razvoju jezika. Nije iznenađujuće da za mnogu predškolsku djecu u svijetu, ovakve prilike dolaze putem digitalnih medija. A taj fenomen utjecaja digitalnih medija na učenje, privlači zanimanje mnogih akademika. Uz to, filantropske i nevladine organizacije sve više sredstava posvećuju proučavanju razvoja digitalnih medija i

djece (Hisrich i Blanchard, 2009). Predškolska djeca u razvijenim svjetskim zemljama i nekim zemljama u razvoju, žive u domovima i zajednicama zasićenim digitalnim medijima. Nedavna istraživanja provedena od strane znanstvenika u SAD-u, pokazala su kako 70% sve djece u dobi od četiri do šest godina koristi računalno. Ta su djeca u prosjeku potrošila nešto više od jednog sata dnevno za računalom. Pedeset šest posto djece koristilo je računalno samostalno, 64% je moglo koristiti na razini „klikanja“, a 40% je znalo samo učitati CD. Najnovije izvješće Europske unije za djecu naziva EU Kids Online, ustanovilo je kako 75% djece iz Europske unije koristi Internet, i to više kuće nego u školi (Verhallen, 2006). Neka od provedenih istraživanja u Republici Hrvatskoj pokazuju kako predškolska djeca u prosjeku gledaju televiziju više od jednog sata dnevno. Istraživanje koje se provelo 2013. godine u Hrvatskoj, potvrdilo je kako 39% roditelja predškolske djece tvrdi kako njihova djeca već s godinu dana počinju gledati televizijski program. Dok 79% roditelja tvrdi kako njihova djeca provode do 120 minuta dnevno uz televizijski program. Nadalje, 56% roditelja predškolske djece tvrde kako njihova djeca znaju koristiti Internet, a 90,2% roditelja može reći da se njihova djeca koriste medijima na dnevnoj bazi. Za kraj, 62% roditelja predškolske djece mišljenja su da djecu treba čim prije upoznati s medijima, odnosno naučiti razliku između pozitivnog i negativnog medijskog sadržaja (Batarelo, Kokić, 2015). Kao rezultat izloženosti digitalnim medijima, djeca od najranijih dana imaju obilje mogućnosti praćenja, istraživanja, oponašanja i igranja s medijima. Izloženost životu ispunjenom digitalnim medijima dolazi u posebno kritičnom razdoblju razvoja, razdoblju u kojem oni otkrivaju i istražuju. To je razdoblje u kojem djeca razvijaju prirodan osjećaj čuđenja i radovanja svijetu u kojem žive. Također je vrijeme u kojem dolazi do kognitivnog, spoznajnog i jezičnog razvoja. Kao rezultat toga, njihove vještine govora, slušanja, čitanja i pisanja počinju znatno rasti. Svako izlaganje digitalnim medijima stvara novu, potencijalnu priliku za učenje. Prilika postoji i bez ikakve izražene namjere, tu je zbog odraslih koji koriste digitalne medije a time su i djeca isprepletena u tu mrežu medija (Hisrich, Blanchard, 2009). Prema mišljenju mnogih stručnjaka, najzastupljeniji medij čije sadržaje djeca najviše koriste je televizija. Sadržaji koje koriste su crtani filmovi, glazbeni programi i emisije za djecu, dokumentarni filmovi o životinjama, reklame za igračke i slično. Činjenica jest da nitko ne može sa sigurnošću tvrditi je li televizija u potpunosti dobra ili loša. U istim uvjetima, nekoj djeci može biti korisna a nekoj štetna. Dakle, dolazi se do zaključka da je televizijski program niti posebno štetan ali niti posebno koristan (Ciboci i Osmančević, 2015). Nema dovoljno eksperimentalnih dokaza o tome hoće li gledanje televizije i televizijskih sadržaja utjecati na dječje prosocijalno ponašanje. Friedrich Cofer i suradnici, promatrali su 141 dijete u dobi od 2 do 5 godina. Djeca su bila promatrana prije ili tokom gledanja neutralnih

filmova ili posebno odabranih epizoda Mister Rogers' Neighborhood koje su predstavljale prosocijalne teme. Ispitanici u svakom stanju, vidjeli su 20 filmova u 8 tjedana. Promatrani su i ocjenjivani za prosocijalno ponašanje u nasumično određenom vremenu tijekom razdoblja od 3 mjeseca i nakon toga ponovno tijekom razdoblja eksperimentiranja od 8 tjedana. Nije opažena značajna razlika između skupina u broju pozitivnih društvenih interakcija i prosocijalnog ponašanja prema vršnjacima i učiteljima. Huston-Stein i suradnici, promatrali su 66 dječaka i djevojčica predškolskog uzrasta u dobi od 3 do 5 godina u igrama s parom istog spola neposredno prije i nakon gledanja dječjih programa koji su spadali u 1 od 3 kategorije: visoka akcija / visoko nasilje, visoke akcije / slabo nasilje i niske akcije / slabo nasilje; kontrolna skupina nije gledala TV. Nije bilo značajnih razlika među skupinama opaženih pozitivnih socijalnih interakcija. Tower i suradnici izložili su 3 skupine predškolaraca koji su imali srednju dob od 4 godine, svakodnevnim gledanju Mister Rogersa, Ulice Sezam ili seriju filmova o prirodi tijekom 2 tjedna. 58 djece je zabilježeno tijekom nestrukturiranih perioda igre dva odvojena dana prije i nakon intervencije. Nisu primijećene značajne razlike u ponašanju. Na kraju, Friedrich i Stein prikazali su 92 predškolske djece (u dobi od 3–5 godina) jednu od tri vrste televizijskih programa svaki dan tijekom 4 tjedna: agresivni crtani filmovi (Batman i Superman), prosocijalni programi (Mister Rogers) i neutralni filmovi. Tijekom cijelog zasjedanja promatrana su ponašanja. Zanimljivo je da su tijekom eksperimentalnog razdoblja djeca u nižoj polovici raspodjele socioekonomskog statusa i dodijeljena prosocijalnom stanju gledanja značajno porasla u neprosocijalnom međuljudskom ponašanju u usporedbi sa svojim kolegama u ostalim uvjetima gledanja. Međutim, te se razlike nisu nastavile tokom pregleda razdoblja. Nadalje, djeca su pokazala male promjene u ponašanju tijekom bilo kojeg vremenskog razdoblja (Thakkar i sur., 2006). Izloženost djece informacijama koje ne mogu razumjeti je sve veća, a nemogućnost selektiranja informacija pogoduje većoj manipulaciji. One informacije koje ne razumije, dijete svejedno zapamti, uči i ponavlja. Pritom poruke koje usvaja nije uvijek moguće kontrolirati i provjeriti. Reklame i crtani filmovi samo su jedni od medijskih sadržaja kojima se može manipulirati. Upravo jer nisu potpuno razumljive, stvaraju mogućnost nesvjesnog usvajanja nametnutih ideja ili osjećaja. Da razlike u razumijevanju postoje, dokazala je psihologinja Wendy L. Josephson u svom istraživanju o tome postoji li razlike u razumijevanju televizijski sadržaja ovisno o dobi djeteta. Dokazala je da se djeci do dvije godine ne preporučuje gledanje televizijskog sadržaja jer može usporiti njihov kognitivni razvoj. Također je otkrila kako djeca u tim godinama ne mogu s dovoljno pažnje pratiti televizijske sadržaje niti razumjeti radnju ali ih privlače zvukovi i efekti. Jedino što mogu je imitirati jednostavne radnje ako ih vide poput pljeskanja i mahanja rukama. Djeca od dvije do

tri godine, već mogu usmjeriti pažnju prema televiziji ali s ograničenom mogućnošću razumijevanja sadržaja te sadržaje prate djelomično, uglavnom im pozornost privlače zvukovi i svjetlosni efekti a koncentracija im je slaba. Najviše gledaju animirane filmove, osobito jednostavne animacije i pozadine posebice ako imaju brze izmjene scena. Javlja se sposobnost učenja verbalnog i neverbalnog učenja preko televizije, u samostalnoj igri ali i igri s vršnjacima. Djeca od 3. do 5. godine reagiraju na različite žanrove i prepoznaju ih, ali djeca ove dobi nisu sposobna prepoznati promjenu žanra, osobito ukoliko se reklama pojavi uslijed crtanog filma - djeca ove dobi sve televizijske sadržaje gledaju kao cjelinu; djecu osobito privlače animirani filmovi jednostavne radnje i pozadine s jednim ili dva lika, ali i televizijski sadržaji živopisnih obilježja, naglih pokreta tijela, brze izmjene scena te intenzivni, neočekivani prizori i zvukovito glasna glazba. Još uvijek ne mogu razlikovati stvarne od fiktivnih sadržaja niti da likovi iz crtanih filmova ne postoje i u stvarnom svijetu, ne razumiju posljedice prikazanog nasilnog čina niti patnju žrtve takvog čina. Djeca od 6. do 11. godine djeca predškolske i školske dobi ulažu puno manje napora pri praćenju televizijskih sadržaja, počinju ih bolje razumijevati te razlikovati stvarne od fiktivnih sadržaja. Djeca u toj dobi su osjetljivija na utjecaje medijskih sadržaja, traže uzore među televizijskim likovima koji su najčešće vrlo stereotipni (snažni, hrabri, dobri, lijepi). Od medijskih sadržaja i dalje su najviše zastupljeni animirani filmovi, ali i televizijske emisije namijenjene djeci. (Josephson, 2004). Medijski sadržaji kao animirani filmovi, nisu samo izvor zabave već putem njih djeci se prenose informacije o raznim aktualnostima, običajima, događajima iz prošlosti i raznim drugima. Tokom gledanja animiranih filmova, djeca stvaraju dojam da su stvari žive, vole likove sa simboličkim obilježjima ili pak apstraktne likove. Priče trebaju činiti dramsku cjelinu i imati jasno definiran kraj (Mikić, 2001). Današnja djeca uz televiziju, sve više koriste i računala, Internet i videoigrice. Računalo je danas postalo nešto što se može naći gotovo u svakom domu i vrtiću. Posljednjih godina, računala, Internet i računalne igre, preuzeli su važno mjesto u životima većine ljudi. Unicef i Agencija za elektroničke medije, 2015. godine je provela istraživanje kojim je dokazano da oko 56% predškolske djece koristi Internet svaki dan (Unicef, 2010). Pod pojmom računalne igre, prvenstveno se misli na igranje pomoću računala, no danas svi znaju da postoje i igraće konzole i igre preko interneta. Kad se govori o utjecaju upotrebe računala, najviše se misli na igre i Internet. Upravo te dvije primjene računala i jesu najviše zastupljene. Budući da su igre koje se igraju na računalu slične onima koje se igraju na drugim platformama, koristi se izraz „računalne igre“. Tim pojmom se označavaju sve vrste interaktivnih igara bez obzira na platformu. Čak je i razlika između igara i interneta nejasna jer se interaktivne igre mogu igrati i na internetu. Uz očekivanu konvergenciju različitih medija u bliskoj budućnosti,



procjena utjecaja računalne tehnologije na djecu bit će samo složenija i izazovnija. Iako igranje određenih računalnih igara ima pozitivne učinke na specifične prostorne, spoznajne i kognitivne vještine koje dijete tokom igre koristi, potrebno je više istraživanja kako bi se uvidjelo može li dugoročna upotreba računala i interneta dovesti do dugoročnih poboljšanja u kognitivnim vještinama i akademskim postignućima. Također, potrebna su dugotrajna istraživanja kako bi postojao uvid u kognitivne i društvene učinke nove generacije video igara, posebno igara koje su sada dostupne na Internetu. Iako velik dio vremena za računalima dijete provodi samo, umjereno korištenje računala ne utječe negativno na dječje socijalne vještine i aktivnosti. Međutim, treba utvrditi utjecaj prekomjerne upotrebe računala i interneta na usamljenost djece i adolescenata, socijalne odnose i psihološku dobrobit. Potencijalna opasnost je oponašanje likova u igrama te nemogućnost razlučivanja stvarnog od fiktivnog. Sukladno time, djeca mogu oponašati neka neželjena ponašanja. Na primjer, nasilni sadržaji mogu ali i ne moraju utjecati na razmišljanje, razumijevanje i reakcije djeteta (Subrahmanyam i sur., 2001). Dakle, video i računalne igre tvore interaktivni medij u smislu da igrač u više aspekata može upravljati tijekom i ishodom igre. Igre se smatraju nevjerojatnim ulazom u budućnost, obučavaju djecu i mlade kako bi se nosili s virtualnom stvarnošću kroz osposobljavanje virtualne stvarnosti koje povećava perceptivno motoričke sposobnosti i društvene kompetencije, kao i pružanje veće koristi i kontrole nad mijenjanjem digitalnog okruženja. No, ako su sadržaji video i računalnih igara pretjerano nasilni, seksistički i rasistički, mogu dovesti do moguće agresije, desenzibilizacije, straha, smanjenog empatije koji uništava mentalne procese, društvene odnose i kulturu koji su neophodni za čovječanstvo (Thakkar i sur., 2006).

## **5.2. Medijska pismenost**

Nekada se pismenost smatrala kao umijeće čitanja i pisanja, podrazumijevajući pritom tehničku i numeričku vrstu pismenosti. Informatičkim napretkom, pojavila se i informatička pismenost koja uključuje znanje rada na računalu i znanje o uporabi računalnih sustava i programa (Stričević, 2011). Medijska pismenost izraz je koji znači mnogo različitih stvari za različite ljude, znanstvenike, nastavnike, građanske aktiviste i širu javnost. U 21. stoljeću, medijska pismenost postaje najvažniji oblik pismenosti. Medijska pismenost uključuje kompetencije prikupljanja i obrade podataka, kritičko promišljanje i analizu sadržaja, komunikacijske vještine i vizualnu kompetenciju. Danas se medijsko opismenjavanje smatra bitnom kompetencijom jer doprinosi boljem razumijevanju poruka između pošiljatelja i primatelja.

Pomaže i mladima i odraslima u razvijanju kritičkog mišljenja. Ali i razumijevanju na koji način poruke koje mediji prenose oblikuju društvo, raspoznavanju bitnih od nebitnih informacija i sposobnosti da ocjenjuju medijske poruke prema vlastitom iskustvu, vještinama, vjerovanjima i vrijednostima. Medijska pismenost uči razumijevanju specifičnih simboličkih jezika pojedinih medija. Uključuje estetsku dimenziju zbog kombinacije jezika, gesta, retorike i boje preferirajući simultanost vizualnih i auditivnih slika. U današnje doba, roditeljima, odgojiteljima i nastavnicima je potrebna medijska pismenost kako bi razumjeli djecu i pravilno ih odgojili (Grgić i sur., 2016). Mediji imaju važnu ulogu u životu djece i u životu obitelji, pa bi roditelji trebali osvijestiti svoje osobne medijske navike, ali i medijske navike svoje obitelji. Na taj način bolje će razumjeti medijske navike svoje djece i kompetentnije s njima razgovarati o medijskim sadržajima. Trebali bi znati kojim se medijima, koliko i kako njihova djeca koriste, što žele od tih medija, a što dobivaju. Djeca u prosjeku provode 3 do 4 sata dnevno uz televiziju i druge medije, dakle najveći dio slobodnog vremena, a ako nemaju oblikovan kritički odnos prema medijskim sadržajima, više su podložnija njihovim štetnim posljedicama (Zgrabljić Rotar, 2005). Medijska pismenost kao ključna riječ u Google pretraživaču, donosi 765.000 učitavanja, a upotreba te iste ključne riječi u užem pretraživanju u Google znalcu još uvijek nudi veliku literaturu od više od 18.700 članaka. Članke su najvećim dijelom pripremili znanstvenici i zainteresirani građani iz gotovo svih dijelova svijeta. Gotova sva pisanja o medijskoj pismenosti objavljena su u posljednja tri desetljeća. S promjenom masovnih medija u protekla dva desetljeća, digitalizacijom informacija i konvergencijom među kanalima prijenosa, ova tema privukla je velik broj znanstvenika (Potter, 2010). Kritičko razmišljanje jedno je od najvažnijih elemenata koje podrazumijeva medijska pismenost jer omogućava publici da donosi neovisni sud o nekom medijskom sadržaju. Odnosno, stvara sposobnost da se nešto kritički procijeni, analizira i procesuirana na pravi način. Dakle, medijska pismenost razvija različite vještine. Tri bitne vještine su tehničke (uključuju sposobnost pristupa medijima), kritičke (podrazumijevaju razumijevanje medijskih sadržaja, sposobnost njihovog tumačenja i kritičkog vrednovanja) i praktične (odnose se na sposobnost stvaranja medijskih poruka). Te vještine omogućuju da mediji budu shvaćeni na pravi način, bez stereotipa i u društvu koje ih može kritički razmatrati (Peruško, 2008). Medijski pismenog korisnika karakterizira i komentiranje, odnosno reagiranje na medijske sadržaje. Kritičko mišljenje je kvalitetno, razborito i argumentirano promišljanje koje nam pomaže da se zaštitimo od obmana i samoobmana, pomaže nam u donošenju odluka i rješavanju problema. Stoga je iznimno vrijedno razvijati ga u vremenu u kojemu, na određeni način, mediji oblikuju stvarnost te uvelike utječu na percepciju te stvarnosti. Kao rezultat naglog razvoja medija i odgojno

obrazovnih znanosti, razvila se medijska pedagogija. Uloga medijske pedagogije jest bavljenje inovativnim medijima kako bi se u svakom pojedincu razvile odgovarajuće kompetencije, odnosno spriječila manipulacija. Odavno je poznata činjenica da mediji imaju iznimno važnu ulogu u odgoju ali i manipuliranju. A najranjivija skupina za manipulaciju su mlade generacije. Medijska pedagogija prvenstveno se bavi istraživanjem medijskog odgoja, odnosno pospješuje medijsko obrazovanje, oslanja se na medijsku pismenost i medijske kompetencije. No uz to, istražuje i medijsku kulturu, medijsku didaktiku, medijsko znanstvena istraživanja, medijsku socijalizaciju i medijsku etiku. Medijsko pedagoški koncepti imaju u funkciju razvitka kritičkog mišljenja, doživljaja te stjecaja znanja s medijskim odgojem i razvoj medijskog obrazovanja koje na koncu svega vodi prema razvoju medijskih kompetencija. Pojam medijski odgoj i pojam medijska pismenost nisu istoznačnice. Dakle da bi medijski odgoj bio uspješan mora zadovoljiti sva područja istraživanja medijske pedagogije; medijsku kulturu, medijsku didaktiku, medijsko znanstvena istraživanja, medijsku socijalizaciju i medijsku etiku kao i medijsku pismenost. Tri smjera kompetencija u kojima djeluje medijska pismenost jesu: kompetencija objekta/stvari, metodička kompetencija i socijalna kompetencija. Sve tri utječu na sposobnost poznavanja načina na koji se mediji koriste te razumijevanje napisanog i primjenjivanje istog što se zapravo naziva funkcionalna pismenost. Nadalje, to dovodi do razumijevanja vizualnih detalja, kao što je čitanje plakata bez teksta, odnosno vizualne pismenosti. Pojam kojim se označava snalaženje i rad na računalu je računalna pismenost. Stoga medijska pismenost je najniža razina osnovnih vještina kod prepoznavanja vizualnih simbola, rada na računalu i drugim medijskim sredstvima. Dakle, medijsko obrazovanje sadrži funkcionalnu pismenost (razumijevanje napisanog), vizualnu pismenost (razumijevanje vizualnih detalja) i računalnu pismenost (korištenje interneta i sav drugi rad na računalu). Sveukupnost odnosa medijske pismenosti i medijskog obrazovanja nalazi se u pojmu medijske kompetencije. No, suština medijskog odgoja je u svladavanju svih segmenata koji olakšavaju način življenja s medijima. Osoba koja može biti okarakterizirana kao medijski obrazovna osoba je ona koja je dobro informirana o temama koje se kreću u medijima, svjesna je svakodnevnog kontakta s njima i shvaća njihov utjecaj na stil života i vrijednosti. Interpretira poruke iz medija i razvija osjećaj za trendove. Biti medijski obrazovan, značilo bi posredovati znanja o različitim vrstama medija i stvoriti kritičko mišljenje sukladno temama iz medija. Djecu u osnovnoškolskom uzrastu, moguće je opismeniti i putem medijskog obrazovanja te osigurati to da razumiju razlikovati dobre od loših medijskih sadržaja. Tek stariju djecu koja su srednjoškolskog uzrasta, može se osvijestiti o medijskim manipulacijama. U medijskom odgoju ključni aspekti imaju novi mediji i zlouporabe interneta, a to je moguće ostvariti tek s djecom koja su već u srednjoj školi. Cilj medijskog odgoja jest

stvaranje neovisnog, kritičnog i aktivnog građana. Odnosno, sposobnost stvaranja vlastite slike na temelju dostupnih informacija (Tolić, 2009). Ideju o odgoju za medije kojim bi se povećalo razumijevanje medija i razvila kritička svijest o medijima, potaknuo je još 1964. godine UNESCO. Na UNESCO-ovoj konferenciji Odgoj za medije održanoj 1982. godine u Njemačkoj, prihvaćena je deklaracija koju je potpisalo 19 zemalja. U toj se deklaraciji naglašava važnost medijskog odgoja i traži od razvijenih zemalja svijeta da se izradom sustavnih programa medijskog opismenjavanja na svim razinama, sve zemlje uključe u svjetski projekt odgoja za medije. Medijski odgoj bi trebao razvijati vještine u kognitivnom, etičkom, filozofskom i estetskom smislu. Zapadnoeuropske države imaju pretežito slično mišljenje o načinu rada školskih vlasti. Dakle, polaze od stajališta kako je škola ključna institucija za posredovanje znanja i vještina osnovne medijske pismenosti. Ta pismenost zaslužna je za razvijanje kritičkog pristupa prema medijima ali i vlastite vizije samoga sebe. Mnoge zemlje kao dio formalnog obrazovanja imaju uključen i medijski odgoj. U Europi je prvi odgoj za medije uveden u Francuskoj, gdje su prije svega njegovali filmski odgoj. U Velikoj Britaniji, Kanadi, Australiji i drugim državama, medijska je pismenost obavezan dio obrazovanja od sedmog do dvanaestog razreda. Skandinavske zemlje u okviru svojih nacionalnih kurikuluma imaju uključen medijski odgoj u osnovnim i srednjim školama. Izuzetak je Danska, u kojoj medijski odgoj nije uključen u školske programe. Medijski odgoj u Hrvatskoj se provodi samo u okviru nastave hrvatskoga jezika u osnovnim školama od prvoga do osmoga razreda i to u vidu medijske kulture. Četiri su nastavna područja hrvatskog jezika u osnovnim školama. A to su hrvatski jezik, književnost, jezično izražavanje i medijsku kulturu. U gimnazijama i strukovnim školama, medijska kultura nije uključena u nastavni predmet hrvatskog jezika. U hrvatskom obrazovanju osim medijske kulture ne postoji ni jedan drugi službeni nastavni program ili nastavna jedinica o medijskom obrazovanju. Međutim, razne udruge i društva svojim inicijativama i programima podupiru medijsku i informacijsko komunikacijsku pismenost. Informacijska pismenost odnosi se na potrebna znanja u korištenju računalnih sustava, programa i mreža (Erjavec, Zgrabljčić, 2000).



## 6. UČINCI MEDIJSKE PISMENOSTI NA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI

Od najranijeg djetinjstva, poželjno je stjecanje medijske pismenosti jer omogućuje sigurnije i odgovornije korištenje medija. Brojna istraživanja provedena na temu vremena koje djeca provode na medijskim sadržajima, pokazuju kako taj vremenski period njihovog korištenja medija sve više raste. Na samom početku, roditelji su ti koji trebaju osigurati sigurno i poticajno okruženje za zdrav razvoj. Mlađa djeca trebaju priliku za iskustveno učenje, kako bi mogli komunicirati sa svojim fizičkim okruženjem. Način na koji to ostvaruju jest putem dodira, mirisa, okusa svega što se nalazi u njihovoj neposrednoj okolini ali i slušanjem i promatranjem. Dok povremeni doticaji s medijima (jednostavne video priče ili slušanje snimljene glazbe) ne štete djetetu, intenzivno pa i svakodnevno medijsko izlaganje nije preporučljivo. Nadalje, preporučljivo su sadržaji poput priča na DVD-u i slušanja glazbe. Dijete do dvije godine, postigne veći razvoj samo kroz interakciju s odraslim koji mu pjeva te razgovara ili pleše s njim. Dakle, dijete u toj dobi u velikoj mjeri istražuje svoju okolinu, nije svjesno medijskih sadržaja i medijskih poruka te roditelji upravljaju najviše time u kojoj mjeri će ih izlagati medijima. Najvažnija stvar koju roditelji mogu učiniti u djetetovoj najranijoj dobi jest modeliranje zdravih medija kako bi to bile navike koje će njihova djeca preslikati na sebe. Kad se dječji jezik i vještine rješavanja počnu razvijati, pogodan su temelj za početak kritičkih ispitivanja. Osim toga, njihova sve veća želja za znatiželja o svijetu koji ih okružuje, čini ih sve više zainteresiranim za učenje kako i zašto sve funkcionira. Neki stručnjaci dovode u pitanje primjerenost uvođenja medijske pismenosti predškolcima, dok neki smatraju kako je upravo to doba u kojem bi trebala započeti. Stoga pretpostavlja se da svladavanje medijske pismenost u djetinjstvu, omogućava temelj na kojem se poslije grade složenije vještine. Na primjer, važno je poticati naviku postavljanja pitanja o medijima, učenja medijskog vokabulara i vježbati razgovor o onome što su vidjeli i čuli te kako se osjećaju s obzirom na to. Kvalitetno napravljeni dječji video sadržaji, mogu uvelike djelovati na njihove razvojne vještine. U dobi od šeste do osme godine, jedan od glavnih razvojnih zadataka je naučiti čitati te priprema za čitanje zahtijeva nekoliko vještina koje se mogu poboljšati medijskim obrazovanjem. Razumijevanje uzroka i posljedica, pričanje priča i pripovijetki te slijed (početak, sredina, kraj) mogu se lako shvatiti analizom posredovanih priča, posebno omiljenih filmova i serija koje djeca vole. Djeca također trebaju bogat vokabular da bi bila spremna za čitanje, a vrste medija kojima su izloženi mogu poboljšati ili spriječiti razvoj vokabulara. Neki od znanstvenika ukazuju da bogat i dobro osmišljen obrazovni program može dodati tisuće više riječi dječjem rječniku nego formulirani crtić. Pored toga, što su djeca više izložena različitim interpretacijama stvarnosti, to postaju i

više otvorenija za prihvaćanje različitih načina razmišljanja, istraživanje različitih rješenja i vrednovanje kulturalnih razlika. Odlični alati mogu biti slikovnice, videozapisi ili zvučni sadržaji koji pričaju slične priče iz različitih perspektiva, stvarajući tako prilike za postavljanje pitanja. Takva pitanja potiču na promišljanje o tome što misle i osjećaju o nekoj temi. Unatoč tome što postoji mišljenje kako djeca u ranoj dobi ne bi trebala koristiti medije, medijski stručnjaci ipak sugeriraju kako je djecu potrebno izložiti medijima. Djeci je od najranijih dana potrebno čitati i time ih izlagati okruženju u kojem će oni jednoga dana postati „tiskano” pismeni, kao što je ujedno i izlaganje te istraživanje medija kako bi postali medijski pismeni. Bio to tiskani ili elektronski sadržaj, djecu se ne može učiniti pismenima ako ih se drži podalje od toga. Unatoč svim činjenicama, svako je dijete jedinstveno i raste prema vlastitom razvojnom rasporedu. Djeca iste kronološke dobi mogu biti dramatično različita bilo to emocionalno, intelektualno ili čak fizički. Zauzvrat, te razlike utječu na sposobnost mlade osobe da nauči i savlada vještine ispitivanja medijske pismenosti. Zato je važno da odgojitelji i učitelji budu fleksibilni i prilagode proces djetetu. Zajedničkim gledanjem medijskih sadržaja, pogotovo animiranih filmova ili drugih sadržaja koje djeca vole, razgovorom o viđenom i poticanjem na vlastiti kreativni izražaj kroz likovne aktivnosti ili simboličku igru, može biti od koristi u procesuiranju i razumijevanju sadržaja. Također ono što djeci olakšava shvaćanje medijskog sadržaja jesu različite aktivnosti koje im trebaju biti ponuđene od strane roditelja i odgojitelja. U današnjem svijetu, djecu nije moguće izolirati od medija i poruka koje primaju putem njih. No, mogućnosti za približiti ih na razinu djece je bezbroj i treba naći način kako bi ih oni razumjeli, odgovorno koristili i iskoristili sav potencijal koji mediji nude (Toman, 2003).

### **6.1. Utjecaj multimedijalne inačice „Priče iz davnine“ na medijsku pismenost**

Priče iz davnine, djelo je koje je doživjelo veliki broj reinterpretacija u ilustracijama, stripu, na kazališnoj sceni, na filmu, preneseno je u svijet multimedije i primjer je za to kako je moguće poznate sadržaje pretvoriti u novo djelo. A upravo to novo djelo koje ih oživljava u digitalnom obliku, približuje ih današnjoj suvremenoj djeci. Pozitivna strana takve prezentacije klasike je i u razbijanju jezične barijere s obzirom na to da je ovo djelo puno arhaičnih izraza. Ovo klasično djelo je lektira s kojom se djeca susreću tek u četvrtome razredu osnovne škole. Upravo radi toga, predškolska djeca nisu najčešće upoznata s ovim sadržajem. No, kroz ovakav interaktivan sadržaj lakše ih je upoznati sa sadržajem koji ih čeka u budućnosti i pripremiti za

buduće lektire. Dakle s obzirom na to, djeca predškolske dobi nisu toliko upoznata s statičnim tekstom već je nekima prvi susret s ovim djelom putem multimedijalne verzije. Ovakve digitalne adaptacije pokazuju da je moguće ono što se u prvi trenutak čini nemogućim, a to je uskladiti bajke iz potpuno drugačijeg vremena s današnjim svijetom globalizacije, suvremenih komunikacija, Interneta i digitalne revolucije. Dakle da bi se multimedijalni sadržaj uopće proveo i imao pozitivan učinak na djecu, potrebno je prije svega osigurati medijske uređaje. Dakle potrebno je omogućiti radio uređaj, računalo ili televizor. Nikad nije sigurno kako će djeca reagirati na određeni sadržaj no činjenica jest da digitalni medij puno više okupira dječju pažnju za razliku od obične slikovnice ili priče. Djecu najviše zainteresira način reproduciranja koje se odvija na digitalnom mediju. Zato će oni najviše od svega pratiti slike i zvuk, te će im to zadržati pažnju. Djeca prilikom gledanja animiranih filmova, već su naučena sama komentirati no poželjna su i pitanja odgojitelja poticanje dodatnog promišljanja. Djeca ne pružaju otpor modernim načinima pripovijedanja i iskrena su u svojim odgovorima sviđa li im se to ili ne. Na odgojiteljima je da djeci ponude novi, moderan i raznolik sadržaj u nadi da obogate dječju maštu. Računalne igre koje dolaze kao dodatak ostalim interaktivnim sadržajima, stvaraju kod djece želju za kontrolom, suočavanje s izazovima i veselje zbog uspjeha. Ove računalne igre koje naklada Bulaja nudi imaju obrazovni aspekt no i dalje služe zabavi. U svijetu virtualne stvarnosti i računalnih igara oni se mogu igrati, eksperimentirati i putovati u druge dimenzije gdje ne vrijede prirodni zakoni i logika. Dječja mašta može se razmahati u svijetu računala i taj svijet može biti inspiracija za nastavak igre izvan njega. Smatra se da je igra inspirirana medijima ponavljajuća, da ograničava dječju maštu i da je štetna za dječji razvoj. No, s gledišta djece, to je oblik igre koji zahtijeva društvene vještine i koji pruža priliku za istraživanje vlastitih iskustava s medijima zajedno s vršnjacima. Budući da je igranje videoigara danas važan dio djetinjstva, važno je da roditelji i odgajatelji u vrtićima razumiju virtualni svijet u kojem djeca provode svoje vrijeme. Multimedijalni sadržaji prenose informacije na zanimljiv i moderan način, stoga skoro svaka priča može biti prenesena preko radio uređaja, računala ili televizije. Multimedijalne priče pripovijedane na digitalnim medijima djecu ne uče samo slušanju priča već i njihovom gledanju, razvijaju maštu i kognitivne sposobnosti te šire dječje vidike. Pri upoznavanju digitalnih medija kao sredstava za reprodukciju i netradicionalnog pripovijedanja priča važno je sa djecom razgovarati o tome što su čula i vidjela kako bi se utvrdilo dječje razumijevanje sadržaja, kako bi ona imala prilike izraziti vlastito mišljenje i osjećaje vezane uz poruku koja se sadržajem željela prenijeti. Cilj medijskog opismenjavanja je usvajanje medijskih kompetencija kao pomoći u prepoznavanju medijskog djelovanja, razumijevanju i razgradnji medijskih sadržaja, usvajanju



komunikacijskih kompetencija te kreativnoj i interaktivnoj upotrebi medijskih sredstava (Tolić, 2009).

## 7. ZAKLJUČAK

Od davnina se cijeni sposobnost čitanja i pisanja kao osnovno sredstvo komuniciranja i razumijevanja povijesti, kulturnih tradicija, političke i socijalne filozofije i vijesti današnjeg vremena. Djeca uživaju u svakom obliku priče a pogotovo one koje mogu sami razumjeti. Danas obitelji, škole i sve institucije u zajednici dijele odgovornost za pripremu mladih za život i učenje u kulturi koja je sve više povezana putem multimedije i pod utjecajem slika, riječi i zvukova. Sve popularniji postaju multimedijalni sadržaji, koji donose klasične priče ali na modernije načine. Naklada Bulaja je u tome uspjela, ponudivši multimedijalnu inačicu klasične bajke Ivane Brlić Mažuranić. Interaktivnim pristupom, djeca ima veće mogućnosti učenja zbog mnogih vizualnih i zvučnih informacija. Zamijenjen je i zastarjeli govor u ovaj današnji kojeg djeca razumiju. Djeca na zabavniji i moderniji način usvajaju klasičnu priču. Radio uređaj, računalo i televizija najčešći su medijski sadržaji putem kojih djeca uče ali i koja im služe kao razonoda. Čitanje multimedijalne priča jednako je djelotvorno kao i čitanje priča na papiru u promicanju učenja dječjeg rječnika. Multimedijalna priča može poboljšati ishode rane pismenosti i može poboljšati nedostatak pitanja tokom čitanja. Uz navedene stavke, djecu je uvijek potrebno poticati na dodatna razmišljanja, postavljajući im konstruktivna pitanjima. Stvaranje kritičkog mišljenja je dugotrajan proces kojeg je potrebno započeti još u ranoj dobi. Ostvarivanje medijske pismenost podrazumijeva činjenicu da djeca mogu kritički razmišljati o ponuđenom sadržaju ali i raspoznati pozitivan od negativnog utjecaja medija. Kompetencije prikupljanja i obrade podataka, kritičko promišljanje i komunikacijske vještine, samo su neki od ciljeva medijske pismenosti. Mediji su sve više prisutni u svakom segmentu života, pa tako i u obrazovanju. Stjecanje medijskih kompetencija, najbolji je način za spriječiti manipulaciju medija i njihovu zloupotrebu. Važno je medije i sav medijski sadržaj upotrijebiti na pravi način, a to je da se djeca osposobe za odgovorno i samostalno korištenje medije.

## Literatura

### Knjige

Syad M. R. (2008) *Multimedia Technologies: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. Minnesota State University, Mankato, USA. IGI Global

### Članak u znanstvenom časopisu

Ciboci, L., Osmančević, L. (2015). Kompetentnost nastavnika hrvatskog jezika za provođenje medijske kulture u hrvatskim osnovnim školama, u: Car, V., Turčilo, L., Matović, M. (ur.), *Medijska pismenost – preduvjet za odgovorne medije, Zbornik radova sa 5. regionalne znanstvene konferencije Vjerodostojnost medija* (str. 121- 138), Sarajevo: Fakultet političkih nauka Univerziteta u Sarajevu.

Erjavec, K., Zgrabljic, N. (2000). Odgoj za medije u školama u svijetu – *Hrvatski model medijskog odgoja. Medijska istraživanja*, 6 (1), 89-107.

Hisrich, K., & Blanchard, J. (2009). *Digital Media and Emergent Literacy. Computers in the Schools*, 26(4), 240–255. doi:10.1080/07380560903360160

Peruško, Zrinjka (2008) *Mediji, kultura i civilno društvo*, Zagreb:Hrvatsko sociološko društvo

Potter, W. J. (2010). The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675–696. doi:10.1080/08838151.2011.521462

Stričević, Ivanka (2011) “Pismenosti 21.stoljeća: Učenje i poučavanje u informacijskom okruženju”,*Zrno: časopis za obitelj, vrtići školu*, 22, Zagreb, str. 97-98.

Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children’s and adolescents’ development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 22(1), 7–30. doi:10.1016/s0193-3973(00)00063-0

Štefančić S. (2000), „Multimedijalna slikovnica“. *U kakva knjiga je slikovnica: zbornik, prir. R. Javor*, 83–96. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba

Težak, D. (2004) „Priče iz davnine“ u svijetu multimedije. *Zlatni danci 6, Život i djelovanje Ivane Brlić- Mažuranić*, Pedagoški fakultet Osijek, 2004.

Thakkar, R. R., Garrison, M. M., & Christakis, D. A. (2006). A Systematic Review for the Effects of Television Viewing by Infants and Preschoolers. *PEDIATRICS*, 118(5), 2025–2031.

Tolić, M. (2009). Temeljni pojmovi suvremene medijske pedagogije. *Život i škola*, 55 (2), 97-103.

Unicef (2010). Izvještaj o rezultatima istraživanja provedenog među djecom, učiteljima i roditeljima u sklopu programa prevencije elektroničkog nasilja „Prekinimo lanac“. Zagreb: Ured Unicef za Hrvatsku.

Verhallen, (2006). M. J. A. J., Bus, A. G., & de Jong, M. T. The promise of multimedia stories for kindergarten children at risk. *Journal of Educational Psychology*, 98(2), 410e419.

Zhou N., Yadav A., (2017). Effects of multimedia story reading and questioning on preschoolers' vocabulary learning, story comprehension and reading engagement. *Asociation for Educational Communications and Technology*.

Elektronička inačica

Bašić, A. Odgoj za medije u hrvatskom obrazovnom sustavu.// *Pleter*. 4 (2020). Str. 115-134.  
URL: <https://hrcak.srce.hr/file/342644>

Batarelo Kokić I. (2015) Nove razine interaktivnosti dječjih slikovnica. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, Vol.64 No.3str. 377-398 (Izvorni znanstveni članak)  
<https://hrcak.srce.hr/151350>

Dujmović, M. (2006). STORYTELLING AS A METHOD OF EFL TEACHING. *Metodički obzori*, 1(2006)1 (1), 75-87. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/11514>

Gabelica M. (2012), Poticanje čitanja uz nove medije. *Dijete, škola, obitelj: časopis za odgoj i obrazovanje djece rane školske dobi namijenjen stručnjacima i roditeljima*(1331-9299)30;2-8(Stručni članak), <https://www.bib.irb.hr/591962>

Martinović, I. i Stričević, I. (2011). Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu. *Libellarium*, 4 (1), 39-63, <https://hrcak.srce.hr/92392>

Thoman, E., Jolls, T., (2003). Literacy for the 21st Century, *Center for Media Literacy*.  
Dostupno na <http://www.medialit.org/01MLKorientation.pdf>

Službena mrežna stranica (2020) Naklade Bulaja na adresi <http://www.bulaja.hr/>

## Izjava o samostalnosti rada

Ja, Nina Mustać, kandidat za prvostupnicu predškolskog odgoja i obrazovanja izjavljujem da je ovaj završni rad „Multimedijalne priče Naklade Bulaja kao poticaj za medijsku pismenost u vrtiću“ isključivo moj vlastiti rad i oslanja se na objavljenu literaturu koja je citirana u skladu s pravilima citiranja.

U Zagrebu, 1. srpnja 2020