

Zastupljenost elemanata iz crtanih filmova u slobodnoj igri djece

Novak, Antonia

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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:147:553351>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-22**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Antonia Novak

ZASTUPLJENOST ELEMENATA IZ CRTANIH FILMOVA U
SLOBODNOJ IGRI DJECE

Završni rad

Čakovec, srpanj 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
Čakovec

Antonia Novak

ZASTUPLJENOST ELEMENATA IZ CRTANIH FILMOVA U
SLOBODNOJ IGRI DJECE

Završni rad

Mentor rada: izv. prof. dr. sc. Adrijana Višnjić Jevtić

Čakovec, srpanj 2024.

SADRŽAJ

SAŽETAK

1. UVOD	1
2. ANIMIRANI FILM	2
2.1. UČINAK ANIMIRANIH FILMOVA NA DIJETE PREDŠKOLSKE DOBI.....	4
2.1.1. POZITIVNI UČINCI ANIMIRANOG FILMA.....	6
2.1.2. NEGATIVNI UČINCI ANIMIRANOG FILMA	8
3. ODABIR ANIMIRANOG FILMA.....	13
4. ULOGA VRTIĆA U PROMICANJU POZITIVNIH ELEMENATA IZ CRTANIH FILMOVA U IGRI DJETETA	15
5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA.....	16
6. REZULTATI ISTRAŽIVANJA.....	17
7. ZAKLJUČAK.....	23

LITERATURA

IZJAVA O IZVORNOSTI ZAVRŠNOG RADA

SAŽETAK

Djeca predškolske dobi sve više vremena provode gledajući animirane filmove, što se odražava na slobodnu igru djece. Moguće je da u igri dolazi do oponašanja likova ili situacija iz crtanih filmova.

Ovaj rad pruža daje prikaz crtanih filmova u slobodnoj igri djece rane i predškolske dobi. Razmatraju se mogući pozitivni i negativni učinci animiranih filmova, te mogućnost prevencije s ciljem smanjivanja negativnih utjecaja. Stavljen je naglasak važnost te na odabira prikladnih animiranih filmova te važnost djetetu bliskih osoba svrhom pozitivne potpore dječjem razumijevanju animiranog filma.

Cilj ovog rada je uvidjeti zastupljenost elementima iz crtanih filmova temeljene iz slobodne igre djece. Također, rad je poduprijeti istraživanjem sa primjerima zastupljenosti i proširivanjem uvida u tematiku uz pomoć roditelja.

KLJUČNE RIJEČI: animirani film, oponašanje, utjecaj, zastupljenost

SUMMARY

Preschool age children spend more and more time watching animated films, which is reflected in their free play. During their free play, they may imitate characters or situations from cartoons.

This paper provides an overview of cartoons affecting the free play of preschool age children. Positive and negative effects of animated films are discussed, as well as the possibility of prevention with the aim of reducing negative impacts. Emphasis was placed on the importance of choosing suitable animated films and the importance of people close to the child to positively support the child's understanding of animated films.

The aim of this paper is to see the representation of elements from cartoons based on children's free play. Also, the work is supported by research with examples of representation and expanding insight into the topic with the help of parents.

KEY WORDS: animated film, imitation, influence, representation

1. UVOD

Nekada ljudi nisu imali toliki raspon medija, kao danas. Svijet je u procesu razvoja medija prolazio kroz velike promjene. Blažev (2019) navodi kako su želje da neki događaji ostanu zabilježeni doprinijele razvoju masovnih medija. Događaji se tada dokumentiraju, a informacije prenose.

Medij je u početku bio papirus, što je postupno dovelo do razvoja tiskarskog stroja u 15. stoljeću (Blažev, 2019). Kako je vrijeme prolazilo, razvoj medija neprestano se mijenjao. Tiskarski stroj omogućio je produkcije koje su se brzo širile zemljom, stvarajući uvjete za distribuciju novina i knjiga (Zorko, 2015). Kasnije su se razvili radio i televizija, što je potaknulo buđenje svijesti o važnosti medija. Mediji su se sve više počeli doživljavati kao oblik umjetnosti. Jedan od daljnjih rezultata razvoja medija bilo je kazalište za djecu (Giesz u Dorfles, 1997; Moles, 1973 i drugi). Amaterske glumačke skupine okušale su se u svojoj prvoj predstavi, „Petar Pan“ (Giesz u Dorfles, 1997; Moles, 1973 i suradnici).

Sve veći razvoj medija doveo je do sve veće dostupnosti istih pa im se dodaje pridjev masovni. Peruško (2011) piše o masovnim medijima, kao onima koji povezuju sve pojedince nekog društva u međusobnoj interakciji.

Vrlo je važno spomenuti, da je jedan od najutjecajnijih medija danas televizor. Svojom vizualnom i audio privlačnošću okuplja puno korisnika, a posebno djecu (Hercigonja, 2018). Djecu se često smatra ciljanom skupinom, jer su najotvoreniji za tu vrstu medija (Rogulj, 2022).

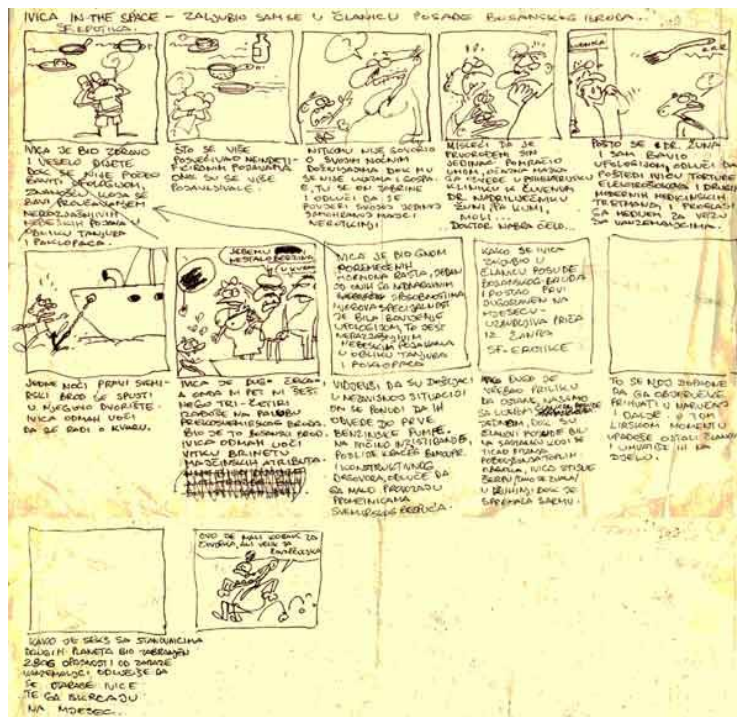
Postoji posebna kategorija filmova, namijenjena djeci. To su animirani, tj. crtani filmovi. U današnje vrijeme djeca ih mogu pogledati na različitim medijima. Prema Koširu i suradnicima (1999) najpovoljniji medij za gledanje animiranog filma je televizor. Televizor pruža osjećaj u kojem se dijete može osjećati kao da i ono sudjeluje, zbog svoje povezanosti sa likovima (Košir i suradnici, 1999).

2. ANIMIRANI FILM

Animirani film je jedan od triju filmskih rodova. Kada dolazi do njegove izrade, predmetu se mora dati duša, tj. anima (lat. anima – duša) (Dovniković, 2009). Duša se može dati različitim predmetima kao npr. crtežima, kolažu, lutkama, ljudima, predmetima. Animacija ljudi je piksilacija, dok se animacija lutaka naziva stop animacija.

Animirani film stvara se u pet produkcijskih elemenata. U njih ubrajamo pripremnu fazu, olovku, radnu kopiju, ton – kopiju i posebne produkcijske elemente (Marušić i suradnici, 2004).

Pripremna faza obuhvaća sinopsis, scenarij, model – listu, knjigu snimanja i redateljsko – producersko obrazloženje. Scenarij obuhvaća tekstualno opisan svaki dio u filmu. Model – lista sadrži likovna rješenja crtanih elemenata. U knjizi snimanja, redatelj ima glavnu ulogu, jer je zaslužan za vizualnu predodžbu scenarija. Redateljsko – producersko obrazloženje, spis je onih podataka koje nisu dovoljno objašnjene u ostalim dijelovima pripremne faze (Marušić i suradnici, 2004).



Slika 1. Prikaz knjige snimanja

Na slici 1. prikazan je izgled knjige snimanja. U njoj su redom prikazane slike priče filma (Dovniković, 1996). Priče filma raspoređene su obzirom na kadrove, vrijeme priče i ostale elemente (Dovniković, 1996).

Drugi produkcijski element, olovka, sadrži sve predloške za daljnju proizvodnju. Ti se predlošci dalje obrađuju u trećem produkcijskom elementu, radnoj kopiji (Marušić i suradnici, 2004).

Ton – kopija, pretposljednji je element, za kojeg se smatra da je film već gotov. Na kraju se javlja zadnji element, posebni produkcijski elementi, a tu pripadaju tehnološki detalji (Marušić i suradnici, 2004).

Ljudi su oduvijek isprobavali, odnosno pokušavali stvoriti animacije. U svijetu se javila Zagrebačka škola crtanog filma. Ona je stilska figura u razvoju animiranog filma. Pritom je potrebno istaknuti najpoznatijeg autora Dušana Vukotića.



Slika 2. Animirani film “ Surogat”

Na slici 2. prikazana scena iz animiranog filma „Surogat“. Autor animiranog filma je Dušan Vukotić. Film je “Surogat”, 1962. g. dobio je nagradu Oscara (Grguraš, 2021).

2.1. UČINAK ANIMIRANIH FILMOVA NA DIJETE PREDŠKOLSKE DOBI

Roditelji imaju mnogo obaveza, zato se ponekad javlja pojam medija kao “trećeg roditelja” (Košir, 1999 prema Kimer, 2018). Dijete je od najranije dobi ispred televizora. Ono ima mogućnost izbora animiranih filmova različitog sadržaja. Sadržaj djeluje na različite procese razvitka (Hercegonja, 2018). Utječe na način na koje dijete razmišlja, a utjecaj ne mora nužno biti negativan (Laniado i Pietra, 2005). Stoga je važan odabir primjerenog animiranog filma, kako bi postigli zdravi utjecaj na sve aspekte djetetovog razvoja. (Hercigonja, 2018).

U animiranom filmu javlja se izbor osobnih junaka, odnosno idola (Košir i suradnici, 1999). Djeca se često se pokušavaju uživjeti u njima. Prikazuje i govori ono što prikazuje i njihov idol (Košir i suradnici, 1999). Dijete se povezuje s likom, odnosno oponaša ga. Do oponašanja dolazi jer dijete upamti sve što primijeti u animiranom filmu (Plantak, 2021). Količina upamćenog sadržaja ovisi o predanoj pažnji i prisjećanju na animirani film (Mytnik, 2018). Dijete sadržaj animiranog filma tumači na neki svoj način (Plantak, 2021). Likovi u očima djece djeluju jako važni. Rade sve što bi dijete moglo poželjeti, a ono pritom još nije svjesno, da je to nerealno (Laniado i Pietra, 2005).

Kovac (1999, prema Košir i sur., 1999, str.) govori o utjecaju idola na djecu: “ Zrcalo, koje čovjeku privlači pogled i pokazuje mu ono što čovjek želi vidjeti, što su njegove želje i potrebe. I zbog toga idol zadovoljava naš pogled, opija ga i zasićuje.“

Laniado i Pietra (2005) navode da je važno shvatiti da djeca nemaju koncept prostora i vremena. Sve što se dogodi na televizoru je stvarno i događa se u prostoriji, gdje je televizor. Također, dječji način razmišljanja je konkretan. Tumačen je doslovno, bez razumijevanja metafora. Grguraš (2021) navodi da djeca ne mogu shvatiti da su scene izmišljene.

Shvaćanje animiranih filmova različito je ovisno o dobi djeteta. Dijete do 1,5 godine ne razumije sadržaj animiranog filma. Djecu te dobi privlači ono što čuju i vide u tehničkoj domeni (Hrnjić Kuduzović i Čičkušić, 2020). Imitiraju neke jednostavnije obrasce. Laniado i Pietra (2005) navode da dijete od dvije do tri godine, ne razlikuje stvarno u životu od onog što vidi na animiranom filmu. U toj dobi dijete, kroz animirane filmove stječe osjećaj identiteta, prateći likove (Kovačević, 2020). Dijete povezuje likove sa samim sobom ili drugim osobama (Kovačević, 2020). Pomoću animiranih filmova, djeca te dobi uče različite oblike ponašanja. Često se javlja

imitacija kroz igru u bilo kojem obliku (Hrnjić Kuduzović i Čičkušić, 2020). U trećoj godini, djeca misle da likovi žive u televizoru. No, mogu razumjeti da nisu stvarni (Laniado i Pietra, 2005). Dijete od četiri godine, razlikuje stvarne od onih nestvarnih likova. Još uvijek se javljaju poteškoće pri određivanju razlika (Laniado i Pietra, 2005). Tijekom pete godine, dijete nije sposobno pratiti isti lik u različitim scenama. Privlače ih dinamični animirani filmovi (Hrnjić Kuduzović i Čičkušić, 2020). U dobi od šest godina, upitno je može li dijete prepoznati jesu li likovi stvarni ili ne (Laniado i Pietra, 2005). Dijete od sedme godine ima vremensko ograničenje praćenja filma (Laniado i Pietra, 2005).

Laniado i Pietra (2005) utjecaje dijele u dvije kategorije, pozitivne i negativne učinke.

2.1.1. POZITIVNI UČINCI ANIMIRANOG FILMA

Predškolska djeca, crtane filmove smatraju jako važnim. Pozitivni učinci animiranih filmova mogu se očitati pravilnim izborom istog. U djeci, pak djeluju na razmišljanje, u intelektualne i komunikacijske svrhe (Akbar Ghilzai i sur., 2017). Pri pozitivnim učincima naglasak je na edukativnoj dimenziji crtića. Određeni aspekti edukativne dimenzije crtanog filma su učenje dječjih pjesmica, nekih plesova i brojanje (Kovačević, 2020).

Plantak (2021) navodi kako je komunikacija iznimno važna u predškolskom razdoblju djeteta. U crtanom se filmu dijete interesira za pažnju likova, radnje i komunikacije (Plantak, 2021). Dolazi i do nekih novih riječi, tj. izraza. Usavršavanju komunikacije još pridonose različiti načini izgovora nekih riječi ili rečenica (Kovačević, 2020).

Dijete prilikom gledanja crtanog filma, razvija maštu, tj. kreativno mišljenje (Kovačević, 2020). Dublje propitivanje animiranog filma javlja se kroz elemente stvaralačke mašte. To su elementi prisutni u crtežu, igrama građenja i pronalaženja i slično (Selimović i Karić, 2011).

U mlađe djece, taj se proces podupire dječjim igračkama (Selimović i Karić, 2011). To se uočava kada dijete gleda crtani film i želi imati igračke likova. Igračke likova dijete će upotrijebiti u igri. Sa igračkama dijete prikazuje svoju verziju priče postojeće priče ili u nju može dodati neke nove elemente. U nešto kasnijim godinama djetetova života, mašta, odnosno kreativnost mijenja se od igračaka prema igri uloga. (Selimović i Karić, 2011). Kroz stariju dob djeteta, više nema posrednika, dječjih igračaka, kao prije. Razvija se mašta tako da dijete samo prikazuje likove izravno. Dijete posvećuje pažnju ponašanju lika (Mytnik, 2018). Na temelju prisjećanja dijete stvara novi obrazac ponašanja (Mytnik, 2018).

Crtani film na djecu ima emocionalni utjecaj. Sinha i Mallick (2022) navode da on u djeci osnažuje djetetovo trenutno emocionalno stanje, kao i emocionalnu inteligenciju djeteta. Emocionalni utjecaj dijete kategorizira kao pozitivan, tj. negativan učinak. (Ibid, 123, prema Ciboci i Kanižaj, 2011)

Pozitivan učinak crtanog filma, najviše bi se trebao odraziti na djetetovo ponašanje. Animirani film djetetu pomaže u izgradnji i formiranju odnosa sa drugim ljudima, o pristojnom ponašanju i osobnom djelovanju (Bose i Philip, 2019).

Kao kvalitetni animirani film, Hrnjić Kuduzović i Čičkušić (2020) navode animirani film “Doktorica Pliško”. Scena iz tog animiranog filma prikazana je na slici 3.



Slika 3. Crtani film “Doktorica Pliško”

To je animirani film o jednoj maloj djevojčici koja se nalazi u ulozi liječnice. U svojoj ordinaciji brine se dobrobit svojih igračaka. Ima sav potreban pribor te liječničku kutu na sebi. U liječenju pacijenata nije sama. Neki njezini plišani medvjedići prikazuju sve ostale djelatnike, npr. medicinsku sestru.

“Doktorica Pliško” riječima se koristi na prihvatljiv način. Svako dijete jasno shvaća značenje riječi. Također, “Doktorica Pliško” pobuđuje pozitivna društvena ponašanja i životne vještine. Ona potiče prijateljstvo, dobrotu, altruističko ponašanje, zajedničkim raspravama i dogovorima rješavanja problema.

2.1.2. NEGATIVNI UČINCI ANIMIRANOG FILMA

Uz pozitivne, djeca su okužena i negativnim elementima crtanog filma (Ciboci i Kanižaj, 2011). Važno je paziti da se ne pretjera negativnim sadržajem, jer prekomjeran negativni sadržaj upućuje dijete da je takvo ponašanje prihvatljivo (Hrnjić Kuduzović i Čičkušić, 2020).

U vrijeme gledanja animiranih filmova, važna je djetetova okolina (Bose i Philip, 2019). Bose i Philip (2019) zajednički promišljaju o tome na koji način onda ona modificira djetetov karakter. Roditelji bi trebali osiguravati uvjete kako bi dijete gledalo animirani film bez ometajućih sadržaja (Akbar Ghilzai i sur., 2017).

U negativne sadržaje ubrajaju se elementi seksualnosti (Laniado i Pietra, 2005). Takvi elementi vežu se uz npr. uz animirani film “Mala sirena” (Slika 4.).



Slika 4. Animirani film “Mala sirena”

Kovačević (2020) navodi kako elementi seksualnosti uključuju naglašene i vidljive dijelove tijela. Mala sirena ima otkriven gornji dio, karakterističnu figuru i privlači pogled gledatelja. Kovačević (2020) uz elemente seksualnosti veže razvoj nepoželjnog ponašanja. Takvi prikazi lako privuku djecu detaljnim promatranjem i zbližavanjem likova, što se odražava na ponašanje djeteta.

Loš je utjecaj i ukoliko dođe do pojave elemenata nasilja i neprihvatljivih stavova. Posljedično dijete može stvoriti krivu percepciju o poželjnim ponašanjima.

Svako dijete različito reagira na nasilje. Reakcija ovisi o crtama ličnosti djeteta i mjeri izraženosti nasilja (Ciboci i Kanižaj, 2011).

Poznati crtani film današnjice je „Tom i Jerry“. Prikazuje trojicu likova, mačka Toma, miša Jerrya i psa Spikea. Film je prepun nasilnih prizora (Pašić i Zečević, 2014). Likovi u crtanom filmu stalno se sukobljavaju.



Slika 5. Nasilje u animiranom filmu „Tom i Jerry“

Tijekom nasilja, likovi se koriste različitim sredstvima i metodama sukobljavanja (Pašić i Zečević, 2014). Na slici 5. vidljiva je scena fizičkog nasilja. Mačak Tom naganja miša Jerrya čekićem. Čekić je sredstvo sukoba.

Današnji animirani film razlikuje se od nekadašnjih. Laniado i Pietra (2005) opisuje da su nekada animirani filmovi bili prikazivani u stilu slikovnica. Likovi nisu imali toliko boja, govorili su i kretali su se sporijim tempom, na koje dijete stigne pratiti i razmisliti o viđenom. (Laniado i Pietra, 2005). Danas se javljaju animirani filmovi koji se više ne prilagođavaju djeci. Dijete nema vremena razmisliti o tome što je vidjelo. Scene se u crtanom filmu jako brzo izmjenjuju. Od

prebrze izmjene, dijete ne može popratiti detalje scena koje se javljaju. Likovi su previše izraženi odvlače pažnju, kao i zvukovi unutar filma. Zvukovi su uglavnom, preglasni i prejaki. Djetetu je teško usmjeriti pažnju na sve te elemente odjednom.

Takav pristupnije prikladan za dijete predškolske dobi. Dijete nije u mogućnosti shvatiti sadržaj animiranog filma ni stvoriti zaokruženu cjelinu, stoga se poruka animiranog filma ne može se u potpunosti prenijeti (Hercigonja, 2018).

Likovi u animiranom filmu dijele se u dvije kategorije: dobre i loše, pri čemu su loši likovi često prikazani u estetski lošijem svijetlu (Čorić, 2020). U animiranom filmu likovi su specifične vanjštine - često imaju naglašene oči i usta, koji su u neravnomjernom odnosu (Kovačević, 2020).



Slika 6. Prikaz vanjskog izgleda likova

Ninja kornjače (slika 6.) prikazane su u skladu s navedenim: oči su im istaknute raznobojnim povezima, usta su im prikazana na način da im se naglase emocije. Omjer glave i tijela je u nesrazmjeru.



Slika 7. Stereotipni prikazi ženskih likova u animiranim filmovima

Ženski likovi u animiranim filmovima često se prikazuju stereotipno (slika 7.): uvijek su jako lijepog izgleda, nesamostalne, podređene. Prikazane su kao lijepi ukras mužu (Mytnik, 2018). Uz takav prikaz junakinje, vidljivo je odsustvo osjećaja i mentalnih karakteristika (Dumin, 2014, prema Mytnik, 2018).



Slika 8. Antropomorfizirani lik “Pinokio”

Druga vrsta likova u animiranom filmu su fantastični likovi. To su primjerice Pinokio ili Bambi (Mytnik, 2018). Fantastični likovi odlikuju svojom raznolikošću i originalnošću i doprinose procesu antropomorfizacije (slika 8.). Antropomorfizirani likovi da neke teške teme djeluju manje zahtjevne (Burke i Copenhaver, 2004, Marriott, 2002 prema Hejazi, 2023).

3. ODABIR ANIMIRANOG FILMA

Za odabir prikladnog animiranog filma, potrebno je sagledati više aspekata. Djeca pamte scene iz crtića. Pokušavaju ih uvrstiti u svoje okruženje (Hrnjić Kuduzović i Čičkušić, 2020). Kod mnogo animiranih filmova nije označena dobna kategorija, pa je sve na roditeljima (Tomljenović i suradnici, 2018). Važno je znati kako dijete pojedine dobi doživljava animirani film.

Smatram da je tada velika odgovornost na roditeljima. Zato mislim da je od izrazite važnosti da roditelji svoju pažnju usmjere na educiranje. Primjer educiranja je npr. čitanje pravovaljanog sadržaja o pravilnoj upotrebi crtanih filmova. To je način određivanja prikladnog animiranog filma prema svim karakteristikama (Debak, 2021).

Od izuzetne je važnosti odabrati film sa estetski i etički vrijednim sadržajem. Takav animirani film ima mnogo vrijednosti. Jedna od njih je izazivanje estetske i etičke osjetljivost. Mišljenja sam da roditelji takvi pristup moraju prakticirati, već od najranije dobi djeteta. Kroz rano prepoznavanje, djeca će osvijestiti pojmove etičke i estetske osobnosti. Te važne pojmove, potkrijepiti će razgovorom o animiranom filmu sa roditeljem. To će mu omogućiti primjenu u daljnjem životu kroz neke druge sadržaje i situacije. Tako je djetetu i roditelju omogućeno prepoznavanje kiča unutar nekog odabranog animiranog filma, ili filma općenito.

Važno je da djeca animirani film gledaju sa odraslima. Dužnost odraslih je kontroliranje sadržaja (Ciboci i Kanižaj, 2011).

Prevencijom se smatra skup nekih elemenata za smanjenje negativnih učinaka. Kao i kod svakog promišljanja o smanjenju loših učinaka, odnosno elemenata, potrebno je početi početnom razinom.

Prvi stupanj svakog mišljenja je iskustvo (Dewey, 1926 prema Miliša i Ćurko, 2010). Ako se prisjetimo neke situacije u kojoj razmišljamo što smo mogli drugačije napraviti i na koji način, ponajprije se javlja mišljenje. Iz mišljenja, ako ga slijedimo, slijedi iskustvo.

Iskustvo donosi različite ishode. Može biti pozitivno ili negativno, tj. obilježeno pozitivnim ili negativnim ishodima. Ukoliko se javi iskustvo negativnih ishoda, potrebno je težiti promjeni u pozitivne. Dijete predškolske dobi iskustvo veže uz negativne ishode negativnih elemenata animiranih filmova.

Smatram kako se prvenstveno moraju pronaći neki postupci lakšeg razumijevanja negativnih aspekata. Ako se oni razumiju, dolazi do njihovog poboljšanja.

Kimer (2018) opisuje pojmove za smanjenje negativnih učinaka animiranih filmova na dijete. Govori o medijskom obrazovanju. Ono uključuje glavnu odliku medijsku pismenost. Medijsku pismenost važna je za bolje razumijevanje sadržaja animiranog filma. Njome se izbjegava negativni utjecaj sadržaja animiranih filmova (Rogulj, 2022). Kritičko mišljenje i analiza načini su smanjivanja negativnih učinaka animiranog filma (Rogulj, 2022).

U procesu prevencije negativnih sadržaja, roditelj prvi sa djetetom. On neprimjetno pomaže djetetu kroz razgovor o animiranom filmu. Razgovorom dijete lakše shvaća radnju, postupke likova i scene unutar animiranog filma (Tomljenović i suradnici, 2018). Roditelj ima veliku ulogu u djetetovom životu općenito. On mora težiti smanjenju opasnih i neprihvatljivih oblika koji pruža animirani film.

Zakon o elektroničkim medijima (2023) govori o načinima selekcije animiranih filmova. Animirani film ne smije obuhvaćati neetičke sadržaje. Sadržaj animiranog filma ne smije kočiti djetetov razvoj.

Debak (2021) progovara o medijskoj pismenosti, koja obuhvaća i roditelje. roditelji su djetetov uzor i primjer svom djetetu. On mora jačati svoje medijske kompetencije. On prenosi vještine medijske kompetencije na dijete. To je novi način na koji smanjujemo negativne utjecaje animiranog filma.

Smatram da takav stav djeca i roditelji trebaju prakticirati od najranije dobi djeteta. Vrlo je važno omogućiti djetetu medijski razvoj u cijelosti. Važno je stalno čitati literaturu i tako nadograđivati znanje.

4. ULOGA VRTIĆA U PROMICANJU POZITIVNIH ELEMENATA IZ CRTANIH FILMOVA U IGRI DJETETA

Debak (2021) navodi kako su za djecu predškolske dobi vrtić i obitelj, mjesta koja su značajna u životu djeteta. S obzirom da su djeca najosjetljiviji u korisnici medija, odgojno – obrazovni djelatnici jednako kao i roditelji moraju biti u velikoj mjeri upućeni u medije (Alpeza, 2015).

Vrlo se velika uloga stavlja na odgojitelje u ovom području, te mislim kako je nužno da odgojitelji stalno teže boljem, time što neprestano nadograđuju svoje znanje i odlaze na usavršavanja.

Odgojitelji u svom inicijalnom obrazovanju slušaju sadržaje iz medijske kulture. Primjenom stečenog znanja, poznavanjem razvoja djeteta, određuju koji je animirani film prikladan za pojedinu dob, pa tako utječu na stvaranje pozitivne zastupljenosti elemenata iz animiranih filmova u igri djeteta (Plantak, 2021).

Ponekad, ukoliko dođe do povezanosti sa nečime što odgojitelj radi u vrtiću, može iskoristiti animirani film sa pozitivnim primjerima, koji se kasnije mogu modificirati u igri djeteta. Primjerice ukoliko se obilježava neki dan, koji može biti npr. Dan izumitelja, u sklopu odgojiteljevih aktivnosti planiranih za taj dan, odgojitelj koristi i animirani film “Baltazar”, koji je povezan sa ovom tematikom.

5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi u kojoj mjeri su zastupljeni elementi iz crtanih filmova u slobodnoj igri djece rane i predškolske dobi. Tijekom istraživanja promatrana je igra desetero djece u dobi od tri do sedam godina. U istraživanju su sudjelovale tri djevojčice i sedam dječaka.

U istraživanju su sudjelovali i roditelji promatrane djece kod koje su u igri opaženi elementi iz crtanih filmova. S tim roditeljima je proveden intervju. Intervju se sastoji od sedam pitanja. Pitanja su se odnosila na roditeljsko viđenje važnosti i značaja crtanih filmova za njihovu djecu.

Sudionici u istraživanju informirani su o cilju istraživanja te su u istraživanju sudjelovali dobrovoljno. Suglasnost za sudjelovanje djece u istraživanju tražena je od roditelja i djece. Također, suglasnost za provedbu istraživanja dobivena je i od vlasnika igraonice u kojoj je istraživanje provedeno.

Istraživanje je provedeno u razdoblju od 4.3.2024. do 14.6.2024.

6. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

Tijekom istraživanja bili su uočeni različiti oblici oponašanja likova ili dijelova radnje iz crtanog filma. U to se mogu ubrojiti primjerice, plesanje dijelova stvarne ili izmišljene koreografije uz pjevanje, imitiranje scena uz pomoć figurica likova, gluma likova na način promjene boje glasa uz viđene, izmišljene pokrete ili njihovu kombinaciju.

S roditeljima je potom razgovarano o navikama vezanim uz gledanje crtanih filmova u obitelji.

Učestalost gledanja crtanih filmova

Roditelj 1. navodi da njegovo dijete svakodnevno gleda crtani film, kao i roditelj 3. Roditelj 2 navodi konkretizira i daje odgovor jednom na dan pola sata. Roditelj 4. Ističe da njegovo dijete gleda crtani film dva puta na dan, ali ne konkretizira koliko dugo, nego navodi da dijete gleda crtane filmove u prema njemu razumnom vremenskom trajanju, a prekid obilježava tako što se samo makne od televizora i krene na druge aktivnosti. Roditelj 5. navodi da njegovo dijete gleda crtani film jedan put na dan u trajanju od sat vremena te već sam zna u koje doba dana smije gledati. Roditelj 6. navodi kako njegovo dijete gleda crtani film dva puta na dan u trajanju od jedan sat, ali tako da pola sata gleda ujutro, a ostalih pola sata navečer. Roditelj 7. navodi gledanje crtanoog filma u trajanju od dva sata, a dijete samo bira kada će pogledati crtani film. Roditelj 8. navodi kako dijete gleda crtani film svakodnevno. Roditelj 9. navodi svakodnevno djetetovo gledanje crtanoog filma u trajanju od sat vremena i to prije spavanja. Roditelj 10. navodi kako dijete gleda crtane filmove u trajanju od dva sata svakodnevno, tako da jedan dio odgleda ujutro, a jedan navečer.

Omiljeni crtani filmovi

Roditelji mogu istaknuti omiljeni crtani film njihovog djeteta, a samo jedan roditelj navodi da dijete nema omiljeni crtani film. Neki od crtanih filmova su se ponavljali, jer su omiljeni većem broju djece.

Roditelj 1. nabraja crtane filmove i to ove "Traktor Tom", "A je to", "Spužva Bob Skockani", "Štrumfovi" i "Andy". Roditelj 2. navodi da dijete nema veliki broj crtanih filmova

koje gleda, ali kao omiljeni crtani film izdvaja “CoComelon” i “Maša i medvjed”. Roditelj 3. navodi da dijete nema omiljeni crtani film, tj. da gleda širok raspon crtanih filmova, ali nema nikakvih znakova omiljenosti. Roditelj 4. primjećuje da su djetetovi omiljeni crtani filmovi “Spiderman”, “Spužva Bob Skockani”, “Pepa Prašćić” i “Majstor Mato”. Roditelj 5. izdvaja samo jedan omiljeni crtani film djeteta, a to su “Psići u ophodnji”. Roditelj 6. navodi ove omiljene crtane filmove djeteta “Maša i medvjed” i jedan koji se ponavlja “Traktor Tom”. Roditelj 7. izdvaja “Pepa Prašćić”, “Spužva Bob Skockani” i “Bluey”. Roditelj 8. navodi “Psići u ophodnji”, “Dora istražuje” i “Barbapapa”. Roditelj 9. navodi ove crtane filmove “Peppa Prašćić”, “Štrumfovi” i “Spužva Bob Skockani” kao omiljene djetetu. Roditelj 10. navodi omiljene crtane filmove djeteta, tj. “Izvrnuto obrnuto” i “Pokemoni”.

Elementi iz crtanih filmova i igra djeteta

Roditelji najčešće navode glasovno oponašaju likove, odnosno pjeva pjesme iz crtanih filmova. Procjenjuju da se dijete na taj način “uživljava”, tj. oponaša postupke likova i radnje.

Roditelj 1. navodi kako dijete često koristi neku novu riječ koju je čulo u crtanom filmu te ukoliko je ne razumije, ispituje njezino značenje, a tijekom slobodne igre uz nove riječi glumi scene iz crtanog filma kao da je on glavni junak. Roditelj 2. navodi kako zbog toga što njegovo dijete gleda crtane filmove u kojem likovi veći dio trajanja plešu, njegovo dijete oponaša likove na način da i ono samo pleše te pritom dodaje neke nove, svoje pokrete, uz istovremeno izgovaranje dijelova riječi koje je čulo u crtanom filmu. Roditelj 3. navodi da iako njegovo dijete nema omiljeni crtani film iz kojeg bi oponašalo elemente tog crtanog filma kao i većina djece, ono ima sposobnost mijenjanja boje glasa kako bi dočarala lik iz svakog crtanog film ate ih primjenjuje u svakodnevnoj razini. Roditelj 4. također navodi da dijete pjeva i pleše kao likovi, a po uzoru na neke likove gradi prepreke od igračaka koje ima kod kuće, pa ih preskače kao lik crtanog filma, ponavljajući i neke njegove specifične pokrete unutar istog. Roditelj 5. također spominje oponašanje likova na razini pjevanja i plesanja, ali javlja se i oponašanja iz jednog crtanog filma u kojem ima puno likova, od kojih svatko ima neku svoju ulogu. Dijete oponaša uloge većine likova te ih koristi ovisno o situacija u kojoj se tijekom igre pronašao. Roditelj 6. navodi kako njegovo dijete oponaša glavne likove, koji nisu ni ljudskog, ni životinjskog karaktera. One su više kao fantastični junaci sa specifičnim hodanjem koje dijete oponaša. Roditelj 6. stoga navodi

upotrebu kupnje pomagala, tj. igračaka likova. Roditelj 7. također navodi korištenje igračaka kao pomoć za oponašanje likova. Roditelj 8. navodi korištenje novih riječi tijekom igre. Roditelj 9. navodi kako dijete pokušava biti što sličnije s likovima iz crtanog filma, na način da glumi neke scene, koje je vidio, kao npr. gluma čarobnjaka po uzoru na "Štrumfove". Roditelj 10. navodi da dijete ima igračke iz crtanog filma kojeg voli i uz njih glumi kako se zajednički bore protiv drugih igračaka.

Zajedničke aktivnosti roditelja i djece nakon gledanja crtanih filmova

Roditelji navode da razgovaraju s djecom nakon gledanja crtanih filmova ili igraju različite igre, od kojih su najpopularnije one na zraku.

Roditelj 1. navodi zajedničku igru roditelja i djeteta ili neke zajedničke aktivnosti koje dijete voli, kao npr. odlazak u knjižnicu u nabavku novih knjiga za čitanje priča. Roditelj 2. nakon gledanja crtanog filma sa djetetom odlazi u šetnju, igra nekih igara koje dijete voli, te još navodi obavljanje kućanskih poslova sa djetetom. Roditelj 3. govori o rolanju, igri djeteta sa prijateljima. Roditelj 4. navodi zajedničku igru sa djetetom i razgovor kako bi se čulo djetetovo mišljenje, tj. što je crtani film u njemu "probudio". Roditelj 5. izdvaja igru na dvorištu, vožnju biciklom te šetnju sa psom. Roditelj 6. sa djetetom odlazi na dječje igralište. Roditelj 7. napominje važnost razgovora sa djetetom i navodi neka moguća pitanja koja upućuje djetetu. Pitanja glase ovako: "Kako ti se crtić sviđao?, Jesi li vidio nešto novo?, Sjećaš li se neke situacije iz crtića?, Što misliš je li lik mogao drugačije postupiti?" i mnoga druga. Roditelj 8. dotiče se vožnje biciklom, slaganja puzzala i nekih mirnijih aktivnosti u kući. Roditelj 9. navodi kako budući da dijete gleda crtane filmove navečer zajedno slažu večeru, odu na tuširanje i spavanje. Roditelj 10. navodi aktivnosti poput šetnje, odlaska na igralište, igranja nogometa.

Pitanje koje je bilo značajno odnosilo se na razgovor s djetetom o sadržaju koji gleda, posebno ako sadržaj uključuje negativne aspekte.

Roditelj 1. navodi metodu razgovora na način da se djetetu na primjeren način objasni ono što ga je uznemirilo ili ono što ne može shvatiti. Roditelj 2. navodi da dijete nije gledalo crtani

film negativnog sadržaja, ali ukoliko bi došlo do toga djetetu bi bilo objašnjeno zašto je nešto loše i tužno na primjeru nečeg njemu bliskom, primjerice plišanom medvjediću. Roditelj 3. navodi micanje crtanog filma negativnog sadržaja, ukoliko netko primijeti djetetove čudne reakcije tj. ponašanja koja proizlaze iz crtanog filma. Roditelj 4. govori o metodi razgovora, objašnjavajući djetetu da je to loše te da to više nećemo gledati. Roditelj 5. navodi objašnjavanje djetetu što je loše u takvim postupcima te pita dijete što on misli o tome, zašto je to loše. Roditelj 6. također navodi objašnjavanje i metodu razgovora te objašnjavanje djetetu da to više nećemo gledati. Roditelj 7. objašnjava kako zajedno s djetetom postigne dogovor. Dogovor se postiže proučavanjem onog što je bilo negativno u crtanom filmu, uz razgovor u kojem dijete spoznaje što je i zašto je nešto loše i kako reagirati prilikom istog. Roditelj 8. navodi kako dijete ne gleda takve crtane filmove, a ako mu iskoči, dolazi do objašnjavanja kako to nije lijepo i dobro za učiniti. Također, spominje kako je to loše ponašanje, prema kojem se ne teži u životu. Roditelj 9. govori o metodi razgovora, objašnjavanjem djetetu da je bas zločesto to što je neki lik napravio i micanjem sadržaja. Roditelj 10. Odgovara kako djetetu kaže da to nije dobro za njega, jer će ga biti strah te da je najbolje da stave neki drugi crtani film.

Neprijemljeni crtani filmovi iz roditeljske perspektive

Roditelji na različite načine pristupaju ograničenjima / zabranama gledanja pojedinih crtanih filmova.

Roditelj 1. navodi kako dijete nema neke crtane filmove koje ne gleda, a to nastoje tako što pokušavaju izbjegavati crtane filmove koji nisu primjereni dobi djeteta te kontroliranjem sadržaja kojem je dijete izloženo. Roditelj 2. navodi kako još nisu naišli na neki crtani film, koji ne bi dozvolili svom djetetu. No, smatraju da bi to bio neki u kojem prevladavaju zločesti likovi koji uče djecu lošem ponašanju, koje oni kasnije oponašaju. Roditelj 3. kao primjer crtanog filma kojeg ne dopušta djetetu navodi neke crtane filmove koji nisu na našem jeziku, opisujući da dijete do njih dolazi nalijetanjem na razne televizijske programe. To objašnjava iz razloga, jer smatra kako ima dovoljno hrvatskih crtanih filmova koje može pogledati. Roditelj 4. navodi kako dijete ne gleda crtani film "Pink Panther". Smatra da je to crtani film u kojem dijete može doći u uvid s nekim nasilnim scenama, koje kasnije može i pokušati primijeniti. Roditelj 5. navodi da dijete nema crtani film kojeg mu ne bi dozvolili, ali ukoliko se to dogodi pravovremeno će razgovarati sa djetetom

te razmotriti opcije za drugačije razmišljanje. Roditelj 6. navodi da dijete nema crtani film koji ne smije gledati, već da je u svemu ključan razgovor. Roditelj 6. razgovor prikazuje kao sredstvo kojim se negativni sadržaj objašnjava djetetu, poštujući dob djeteta, kao nešto loše te shvaćanjem zašto je loše. Roditelj 7. navodi crtani film Monster High. Ovaj crtani film je odabran zbog pretjeranog izgleda likova i pozadine u kojoj se crtani film odvija. Roditelj 8. također navodi da dijete nema crtani film koji ne smije gledati. Roditelj 9. navodi kako jedino što dijete nema neki crtani film, koji ne smije gledati, ali jedino što mu ne dozvoljava je gledanje youtubera, koje ga je privuklo zbog tog jer ostala djeca iz vrtića gledaju isto. Uz to navodi kako djeca na takvim programima čuju neke psovke i neprikladne izraze. Roditelj 10. navodi metodu zajedničkog razgovora sa djetetom.

Vremenska ograničenja u gledanju crtanih filmova

S obzirom da dijete mora znati koliko i kada smije gledati crtani film, važno je zajednički dogovarati moguća ograničenja. Dijete se na taj način osjeća uključeno i poštovano od onih koji se za njega brinu. Dijete se osjeća znatno bolje i još više se drži dogovora.

Roditelj 1. navodi da dijete ima dnevno ograničenje od 1 sat, a kada se odupire pokušavaju mu skrenuti pažnju sa crtanoj filma, upućivanjem na druge aktivnosti na dvorištu. Roditelj 2. objašnjava kako se uvijek prije gledanja crtanih filmova zajednički dogovara koliko dugo će dijete gledati crtane filmove, te prije zadnjeg gledanja dijete se prisjeća na dogovor i zadan vremenski okvir. Nakon toga, dijete se potiče na obavljanje nekih drugih stvari, primjerice zajednički odlazak u kupovinu ili obavljanje kućanskih poslova. Roditelj 3. Odgovara kako djetetu daje uputu da je dosta gledanja, jer se dijete potiče na obavljanje zajedničkih aktivnosti. Roditelj 4. navodi kako dijete samo prekine i krene na neku drugu aktivnost. Roditelj 5. navodi kako djetetu objasne da je vrijeme gledanja crtanih filmova završeno te se televizor gasi. Roditelj 6. navodi kako je ponajprije, s djetetom dogovorio ukupno vrijeme trajanja crtanih filmova, od sat vremena. Na taj način, dijete zna da za gledanje crtanih filmova ima određeno vrijeme. Roditelj navodi lakše prihvaćanje djeteta, vezano za vrijeme crtanoj filma, jer je već naviklo na vremensko ograničenje. Roditelj 7. navodi da djetetu daje mogućnost biranja vremenskog ograničenja. Govori kako je to do najviše 2 sata dnevno. Roditelj 8. navodi da dijete svaki dan smije pogledati po jedan crtani film. Što se tiče ostalih dana roditelj 8. navodi da dijete ima 2 dana u tjednu za duže gledanje

crtanog filma, koji se ostvaruje kroz 2 sata, dok ostale dane provodi u nekim drugim aktivnostima, pretežno na dvorištu. Roditelj 9. navodi kako dijete privuku nekom drugom zanimacijom, što je u ljeti lakše, jer imaju više mogućnosti za zajedničku igru na dvorištu. Roditelj 10. navodi kako se nakon isteklog vremena pojavljuje lozinka, koju dijete ne zna, a time mu je onemogućeno daljnje gledanje.

7. ZAKLJUČAK

U igri djece uočena je velika zastupljenost elemenata iz crtanih filmova. Pojavljuju se imitiranja nekog lika, pjevanja pjesmice, plesanja, igranja onog što je viđeno. Tijekom slobodne igre, koriste se i igračke likova iz crtanih filmova.

Kod djece je primijećena i odjeća i drugi uporabni predmeti sa omiljenim junacima. Djeci je to vrlo važno, jer su na taj način “bliži” liku. Moguće je da dijete želi biti kao lik, primjerice imati nadnaravne moći, odnosno čarobirati, letjeti i ostalo. Pritom je važan razgovor s djetetom. Razgovor se odvija prije i poslije animiranog filma. Tako dijete nakon gledanja, ostvaruje puno pozitivnih potkrepljenja. Razgovor mu omogućuje stvaranje same slike o ponašanjima, događajima i likovima u filmu. Dijete mora znati procijeniti što je bilo loše, što ne. Sa djetetom valja razgovarati o promjenama loših situacija u dobre. Neprestano se teži kritičkoj analizi sadržaja animiranog filma. Važno je djetetu dati jasne i razumljive primjere (Miliša i Ćurko, 2010).

Zbog svega navedenog djetetu su potrebne odrasle osobe koje će mu omogućiti kritičko promišljanje o viđenom te poticaje koji će djetetu osigurati igru u kojoj može preraditi viđeno.

LITERATURA

- Akbar Ghilzai, S., Alam, R., Ahmad, Z., Shaukat, A., Shahum Noor, S. (2018). Impact of Cartoon Programs on Children's Language and Behavior. *Insights in Language Society and Culture 2*, 104-126.
- Alpeza, J. (2016). *Medijska pismenost djece predškolske dobi*. (Završni rad). Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb. Hrvatska.
- Blažev, N. (2019). *Usporedba poznavanja opće povijesti medija u Hrvatskoj*. (Diplomski rad). Fakultet hrvatskih studija Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb. Hrvatska.
- Bose, M., Philip, L. (2019). Effects of cartoon shows on children: A study from parents perspective. *National Conference on Media and Society Changing Dismensions in Media: Looking for New Paradigms*, 433-444.
- Ciboci, L., Kanižaj, I. (2011). Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove. Djeca medija – od marginalizacije do senzacije. U: L. Ciboci, I. Kanižaj i D. Labaš (ur.), *Djeca medija - od marginalizacije do senzacije* (str. 11-34). Matica hrvatska.
- Čorić, J. (2020). *Metodička obrada animiranog filma skakutanje u dječjem vrtiću*. (Diplomski rad). Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb. Hrvatska.
- Debak, K. (2021). *Dijete, roditelji i mediji*. (Završni rad). Filozofski fakultet Sveučilišta u Splitu, Split. Hrvatska.
- Dovniković, B. (2009). *Škola crtanog filma*. Prosvjeta.
- Grguraš, K. (2021). *Film kao način govornog izražavanja djece*. (Završni rad). Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Pula. Hrvatska.
- Hejazi, R.W. I. (2023). Animated Movies with Animals as Major Characters: A Study of Its Impact on Children Aged 5-8 Years. *Galaxy: International Multidisciplinary Research Journal*, 14(4), 377-387.
- Hercigonja, Z. (2018). *Utjecaj modernih medija na odgoj djeteta*. Fronta Impress.
- Hrnjić Kuduzović, Z., Čičkušić, V. (2020). *Medijski odgoj predškolaraca*. Radio Kameleon.

- Kimer, K. (2018). Uloga medija u obiteljskom odgoju. *Didaskalos: časopis udruge studenata pedagogije Filozofskog fakulteta Osijek*, 2(2), 43-52.
- Košir, M., Zgrabljic, N., Ranfl, R. (1999). *Život s medijima*. Doron.
- Kovačević, I. (2020). *Utjecaj animiranih filmova na djecu od 1 do 7 godina*. (Diplomski rad). Sveučilište Sjever, Varaždin. Hrvatska.
- Laniado, N., Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija (što učiniti ako ga hipnotiziraju?)*. Studio TiM.
- Marušić, J., Kreč, D., Petričić, N., Štalter, P., Vaskov, G., Marinović, J. (2004). *Alkemija animiranog filma*. Meandar.
- Miliša, Z., Ćurko, B. (2010). Odgoj za kritičko mišljenje i medijska manipulacija. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, 4(7), 57-72.
- Mytnik, J. (2018). Educational and therapeutic impact of contemporary animated film characters on the viewer. *Konteksty Pedagogiczne*, 151-163.
- Peruško, Z. (2011). *Uvod u medije*. Naklada Jesenski i Turk.
- Plantak, M. (2021). *Odgojni i obrazovni sadržaji u hrvatskim crtanim filmovima*. (Završni rad). Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Pula. Hrvatska.
- Rogulj, E. (2022). *Dijete u digitalnom okružju*. Školska knjiga.
- Selimović, H., Karić, E. (2010). Učenje djece predškolske dobi. *Metodički obzori*, 6(1), 145-160.
- Sinha, T., Mallick, A. (2022). A Study on the Impact of Cartoon on Pre-Schooler Children and Its Implementation as a Teaching Tool in the Curriculum. *Journal of Humanities and Social Science*, 27(9), 27-31.
- Tomljenović, R., Ilej, M., Banda, G.(2018). *Djeca i mediji: uloga medija u svakodnevnom životu djece*. Ured UNICEF-a za Hrvatsku.

Turjačanin V., Mirković B., Radetić Lovrić S. (2014). Otvoreni dani psihologije. U: I. Pašić, I. Zečević (ur.), *Scene nasilja u crtanom filmu i stadijumi kognitivnog razvoja* (str. 167-180). Filozofski fakultet.

Zakon o elektroničkim medijima (2021, 2022) Narodne novine, NN 111/21 (NN 114/2022).
<https://www.zakon.hr/z/196/Zakon-o-elektroni%C4%8Dkim-medijima>

Zorko, T. (2015). *Utjecaj tehnologije na razvoj oglašavanja*. (Završni rad). Sveučilište Sjever, Varaždin. Hrvatska.

POPIS SLIKA

Slika 1. Prikaz knjige snimanja

(<https://arhiva-2021.loomen.carnet.hr/mod/page/view.php?id=43351>). pristupljeno 15.5.2024.

Slika 2. Animirani film “ Surogat”

(http://os-skalice-st.skole.hr/_asopisi?news_id=599). pristupljeno 10.5.2024.

Slika 3. Crtani film “Doktorica Pliško”

(<https://mojtv.net/serije/18489/doktorica-plisko.aspx>). pristupljeno 13.5.2024.

Slika 4. Animirani film “Mala sirena”

(<https://ckim.hr/dogadaj/mala-sirena-1989>). pristupljeno 21.5.2024.

Slika 5. Nasilje u animiranom filmu „Tom i Jerry“

(<https://display-wallpapers.blogspot.com/2012/08/tom-and-jerry-pictures-cartoon-pictures.html>). pristupljeno 15.6.2024.

Slika 6. Prikaz vanjskog izgleda likova

(<https://mojtv.hr/serije/18401/teenage-mutant-nindza-kornjace.aspx>). pristupljeno 12.5.2024.

Slika 7. Stereotipni prikazi ženskih likova u animiranim filmovima

(<https://www.novilist.hr/mozaik/film/nejednakost-u-djecjim-filmovima-klasni-sistem-i-zenski-likovi-u-disneyevim-crticima/>). pristupljeno 12.5.2024.

Slika 8. Antropomorfizirani lik “Pinokio”

(<https://www.anyrgb.com/en-clipart-ga3au>). pristupljeno 10.5.2024.

POPIS PRILOGA

1. Suglasnost za roditelje

SUGLASNOST ZA SUDJELOVANJE U ISTRAŽIVANJU

Poštovani roditelji/skrbnici,

Studentica sam Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, odsjeka u Čakovcu. Provodim završni rad na temu “Zastupljenost elemenata iz crtanih filmova u slobodnoj igri djece”, te ću u sklopu toga, provesti istraživanje o zastupljenosti elementima iz crtanih filmova. Istraživanje će se biti kroz intervju, nakon uočene zastupljenosti, tj. oponašanja. Ono će biti provedeno u igraonici “Smajlić” u Nedelišću tijekom pedagoške godine 2023/2024.

Cilj istraživanja je analizirati utjecaj crtanih filmova na slobodnu igru djece. Najprije će se promatrati igre djece pa bilježiti njihove interakcije u igri. Sve prikupljene informacije bit će anonimne i korištene u svrhu završnog rada.

Vaša suglasnost je potrebna kako bi Vaše dijete moglo sudjelovati u istraživanju. Ako se slažete s tim, molim Vas da ispunite i potpišete ovu suglasnost.

INFORMACIJE O ISTRAŽIVANJU:

Naziv: “Zastupljenost elemenata iz crtanih filmova u slobodnoj igri djece”

Voditelj: Antonia Novak

Trajanje istraživanja: 04.03.2024. – 14.6.2024.

Metode rada: Metoda promatranja, metoda razgovora

Povjerljivost: Strogo povjerljivo

SUGLASNOST

Ja, _____, dajem suglasnost da moje dijete, _____, sudjeluje u gore navedenoj aktivnosti.

Potpis roditelja/skrbnika: _____

Datum: _____

Za sve dodatne informacije ili pitanja, slobodno me kontaktirajte na e-mail.

Zahvaljujem na Vašem vremenu i suradnji.

S poštovanjem,

Antonia Novak

2. Suglasnost za voditeljicu igraonice

SUGLASNOST

Ja, Antonia Novak, studentica sam Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, odsjeka u Čakovcu. Molila bih Vas suglasnost za provođenje istraživanja u sklopu završnog rada teme “Zastupljenost elemenata iz crtanih filmova u slobodnoj igri djece” u igraonici “Smajlić” u Nedelišću.

Istraživanje je planirano za pedagošku godinu 2023/2024. Njegov cilj je analizirati kako elementi iz crtanih filmova utječu na slobodnu igru djece. Tijekom istraživanja, bit će promatrana igra djece. Bilježiti će se njihove interakcije u igri, a nakon toga intervju sa roditeljem. Istraživanje će se provoditi od 04.03. do 14.6.2024.

Sve prikupljene informacije bit će korištene isključivo u svrhu završnog rada, a identitet sudionika će biti anonimna.

Molim za Vašu suglasnost kojom biste mi omogućili provođenje istraživanja u navedenoj igraonici. Ako imate dodatna pitanja, kontaktirajte me na email.

Zahvaljujem na razumijevanju i suradnji.

S poštovanjem,

Antonia Novak

Datum:

Potpis:

3. Strukturirani intervju

1. Koliko često vaše dijete gleda crtane filmove?
2. Koji su omiljeni crtani filmovi vašeg djeteta?
3. Primjećujete li da vaše dijete oponaša likove ili priče iz crtanih filmova ili se koristi nečim drugim? Na koji način prikazuje isto tijekom igre?
4. Kako provodite vrijeme s djetetom nakon gledanja crtanih filmova?
5. Kako razgovarate s djetetom o sadržaju koji gleda, posebno ako sadržaj uključuje negativne sadržaje?
6. Postoje li neki crtani filmovi koje ne dopuštate vašem djetetu da gleda? Ako da, koji su to i zašto?
7. Kako ograničavate vrijeme koje vaše dijete provodi gledajući crtane filmove?

IZJAVA O IZVORNOSTI ZAVRŠNOG RADA

Ja, Antonia Novak, izjavljujem da sam ovaj rad, na temu „Zastupljenost elemenata iz crtanog filma u slobodnoj igri djeteta“, izradila samostalno uz vlastito znanje, te uz pomoć navedene stručne literature.

Antonia Novak
