

Djeca starije vrtičke dobi i uporaba digitalne tehnologije

Gubaš, Marija

Master's thesis / Diplomski 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:147:121238>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-12**

Repository / Repozitorij:

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



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

**MARIJA GUBAŠ
DIPLOMSKI RAD**

**DJECA STARIJE VRTIČKE DOBI I
UPORABA DIGITALNE TEHNOLOGIJE**

Zagreb, srpanj 2020.

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
(Zagreb)**

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnika: Marija Gubaš

TEMA DIPLOMSKOG RADA: djeca starije vrtićke dobi i uporaba digitalne tehnologije

MENTOR: izv.prof. dr. sc. Vladimira Velički

SUMENTOR: v.pred, Marko Gregurić

Zagreb, srpanj, 2020.

Sažetak

Danas je neosporna činjenica da je svijet preplavljen digitalnom mobilnom tehnologijom koja je prisutna u svim aspektima ljudskih života. Obzirom da su mobilni digitalni uređaji postali sve dostupniji djeci i jednostavni za korištenje, a internetski priključak je postao neizostavan dio svakog kućanstva, djeci je postalo vrlo jednostavno od najranije dobi biti uključenim u mrežni svijet. Kako taj mrežni svijet sadrži neograničene mogućnosti za istraživanje i otkrivanje ponude raznovrsnih sadržaja, nameće se potreba kreiranja programa odgoja kojim će se pomoći djeci da se što uspješnije suoče i ovladaju izazovima koje donosi digitalna tehnologija.

Istraživanje je provedeno u dječjem vrtiću „Sunce“, u Zagrebu. U istraživanju je sudjelovalo dvadesetero djece dobi od 4,5 do 6,5 godina. Podaci su prikupljeni putem individualnih intervjua, koji su se sastojali od devet pitanja otvorenog tipa. Intervjuima se nastojala ispitati zastupljenost korištenja mobilnih digitalnih uređaja u ispitivanoj skupini. Rezultati su pokazali da sva djeca ispitane skupine koriste mobilne digitalne uređaje, te da u posjed barem jednog od tih uređaja dolaze do pete godine života. Sadržaji kojima najviše pristupaju su animirani filmovi i video igre, a u manjoj mjeri muzički sadržaji. Najčešće posjećivani internetski servis je YouTube, a uz njega najčešće korištenje mobitela je u svrhu telefonskih razgovora. Google koristi manji broj djece, a nijedno dijete ne koristi društvenu stranicu Facebook.

Rezultati istraživanja pokazuju da je nužno provođenje medijskog odgoja djece u predškolskim ustanovama, jer djeca već u ranoj dobi počinju koristiti digitalnu mobilnu tehnologiju bez stručnog vodstva. Kako bi provođenje medijskog odgoja djece bilo što uspješnije, prvenstveno je potrebno kontinuirano provođenje medijskog opismenjavanja odraslih osoba koje sudjeluju u odgoju djece.

Ključne riječi: mobilna digitalna tehnologija, predškolska djeca, medijski odgoj.

Summary

Today, it is an indisputable fact that the world is flooded with digital mobile technology that is present in all aspects of human lives. As mobile digital devices become more accessible to children and easy to use, the internet has become an indispensable connection for every household, and it has become easy for children to become involved in the online world from an early age. As this online world contains unlimited opportunities to explore and discover the diversity of content, there is a need to create educational programs to help children cope with and overcome the challenges of digital technology.

The research was carried out at the kindergarten "Sunce" in Zagreb. Twenty children aged 4.5 to 6.5 years participated in the study. The data were collected through individual interviews, which consisted of nine open-ended questions. Interviews sought to examine the prevalence of mobile digital device use in the study group. The results showed that all children in the surveyed group use mobile digital devices, and that they own at least one of these devices by the age of five. The content most accessed is cartoons and video games, and to a lesser extent, music content. The most frequently visited internet service is Youtube, and with it the most common use of cell phones is for the purpose of making telephone conversations. Google uses fewer children, and no child uses Facebook.

The results of the research show that it is necessary to carry out media education of children in pre-school institutions, since children start using digital mobile technology at an early age without professional guidance. In order for the media education of children to be more successful, it is primarily necessary to continuously carry out media literacy of the adults participating in the education of children.

Key words: mobile digital technology, preschoolers, media education

SADRŽAJ

Sažetak	1
Summary	2
SADRŽAJ	3
1. UVOD	4
2. DJETINJSTVO, DIGITALNA TEHNOLOGIJA I INTERNET.....	6
2.1. Dosadašnja istraživanja o zastupljenosti digitalne tehnologije kod djece predškolske dobi.....	6
2.2. Dosadašnja istraživanja i rezultati o utjecaju korištenja digitalne tehnologije na djecu predškolske dobi	8
3. SUVREMENA MEDIJSKA PEDAGOGIJA	12
3.1. Uloga roditelja u medijskom odgoju djece.....	13
3.2 Uloga odgojno obrazovnih institucija u medijskom odgoju djece	15
4. DIGITALNA SIGURNOST I ZAŠTITA	19
5. ISTRAŽIVANJE.....	22
5.1. Cilj istraživanja.....	22
5.2. Uzorak i postupak.....	22
5.3. Hipoteze.....	22
5.4. Pitanja postavljena djeci	23
5.5. Intervjui	24
6. REZULTATI I INTERPRETACIJA	32
7. RASPRAVA	38
8. ZAKLJUČAK	40
LITERATURA.....	41
PRILOZI	46
Prilog 1: Izjava o samostalnoj izradi rada	46

1. UVOD

Djeca se danas rađaju i odrastaju u digitalno zasićenom okruženju uz stalno susretanje i izlaganje različitim oblicima digitalnih tehnologija i medija.

Prisutnost digitalnih medija u suvremenom društvu je sve veća. Digitalna tehnologija temelji se na korištenju mikroprocesora koji pretvaraju podatke u brojeve ili znamenke. Danas postoje mnoge vrste digitalnih uređaja koji se koriste u svakodnevnom životu: računala, tableti, pametni televizori, telefoni i satovi. Oni su često umreženi i povezani, što omogućava ljudima dijeljenje, međusobno komuniciranje, pohranjivanje, preuzimanje i manipuliranje digitalnim podacima za obrazovne, zabavne, rekreacijske, organizacijske i radne svrhe. Brz napredak digitalnih tehnologija dovodi do stalnog poboljšanja mobilnih uređaja i kreiranje novih uređaja koji su postali dostupniji sve široj populaciji. To vrijedi čak i za mlade korisnike kao što su djeca predškolske dobi. Ona sada lako mogu rukovati uređajima, jer tehnologija zaslona osjetljivog na dodir postaje novi oblik interakcije s uređajem te omogućuje lakši pristup i korištenje samih uređaja. Često se može vidjeti malu djecu kako intuitivno prstima prelaze zaslone i samouvjerenom dodiruju ekrane pametnih telefona ili tableta te pronalaze tražene sadržaje.

Intenzivni rast internetskih i digitalnih medijskih platformi stvorio je novu digitalnu medijsku kulturu. Vrijeme koje djeca provode koristeći digitalne uređaje značajno se produžuje razvojem tih uređaja i aplikacija koje nude sadržaje poput zabave, komunikacije i učenja. Djeca su u mogućnosti koristiti mobilne uređaje bilo kada, bilo gdje i u bilo kojoj situaciji.

Način na koji komuniciramo, primamo i dijelimo informacije, učimo i provodimo slobodno vrijeme doživio je velike promjene. Takve promjene imaju značajan utjecaj na osobni i društveni razvoj djece, što predstavlja velike izazove roditeljima, školama, učiteljima i samoj djeci. Istovremeno se i sam medijski sadržaj dramatično razvio. Današnji su mediji složeniji, uzbudljiviji i brži od svih prethodnih. Tehnološki razvoj donosi društvenu i ekonomsku korist širokim slojevima društva; međutim, posljedice tog razvoja se teško mogu u potpunosti i sa sigurnošću predvidjeti. Rano djetinjstvo je važno vrijeme za formiranje cjeloživotnih medijskih navika te je ključno za početak razvoja medijskog odgoja.

Obzirom na brz razvoj digitalne tehnologije, njeno djelovanje na djecu nije dovoljno istraženo, jer brzina kojom se promjene odvijaju, znatno otežava provedbu istraživanja

na odgovarajući način. Naime, većina rezultata u istraživanjima dobivena je putem intervjua s roditeljima, odgojiteljima i učiteljima, a vrlo malo u neposrednom intervjuiranju djece. Cilj ovog istraživanja je, provedbom intervjua s djecom predškolske dobi, utvrditi zastupljenost mobilnih digitalnih uređaja kod djece predškolske dobi, starosti 5-7 godina.

2. DJETINJSTVO, DIGITALNA TEHNOLOGIJA I INTERNET

Sve je veća prisutnost digitalnih tehnologija u suvremenom društvu. „Pojam digitalna tehnologija predstavlja tehnologiju koja se oslanja na uporabu računala, tableta i mobitela, kao i aplikacija koje ovise o internetu i drugim uređajima kao što su videokamere, mikrofoni i sl.“ (Dasović-Rakljašić, Tomić, 2018, str.8)

Baš kao globalizacija i urbanizacija tako i digitalizacija utječe na svijet. Brzim širenjem informacijskih i komunikacijskih tehnologija, ona postaje nezaustavljiv proces koji ulazi u gotovo svaku sferu suvremenog života, pa ni djetinjstvo nije iznimka. Prema Maleš (2011) djetinjstvo je proces koji se kontekstualizira uvijek u relaciji s određenim prostorom, vremenom i kulturom. Intenzivan rast internetskih i digitalnih medijskih platformi stvorio je novu digitalnu medijsku kulturu. Djeca postaju dijelom stalnog procesa digitalne komunikacije i povezanosti, postaju dijelom digitalne kulture. Kako djeca rastu, povećava se mogućnost digitalizacije u oblikovanju njihovih života, nudeći neograničene mogućnosti informiranja, učenja, druženja i zabave. Obzirom na raznovrsnost korisnika koji se njima koriste, medijima se emitiraju najraznovrsniji sadržaji. Predškolska djeca posebno su zainteresirana za animirane filmove, igrice i muzičke sadržaje, a digitalni uređaji i internetska povezanost omogućuju im ulazak u taj virtualni svijet na nikada lakši način. U očima djece taj svijet je svijet zabave i opuštanja, te on obuhvaća puno vremena u njihovoj svakodnevnici.

Internet i digitalna tehnologija omogućili su djeci pristup bogatstvu korisnog i zabavnog sadržaja, potaknuli kreativnost djece, ali su uzrokovali i različite probleme i otvorili raznovrsna pitanja na koja istraživači i znanstvenici pokušavaju pronaći rješenja i odgovore.

2.1. Dosadašnja istraživanja o zastupljenosti digitalne tehnologije kod djece predškolske dobi

Jedno od pitanja na koja su istraživači zadnjih desetak godina pokušali pronaći odgovor je pitanje o zastupljenosti mobilne digitalne tehnologije kod djece predškolske dobi. Udruženje FOSI (2014), provelo je istraživanje dostupnosti

interneta djeci. Roditelji su izjavili da im djeca imaju pristup smartfonu (88%) i tabletu (81%). Većina roditelja misli da je potencijalna korist dječjeg korištenja medija veća od potencijalne štetnosti. Nešto kasnije Kabali i sur. (2015) proveli su istraživanje s ciljem utvrđivanja učestalosti korištenja mobilnih medijskih uređaja kod djece predškolske dobi. U istraživanju su sudjelovala djeca u dobi od 6 mjeseci do 4 godine. Rezultati su pokazali da 96,6% djece koristi mobilne uređaje i da ih je većina to počela prije napunjene prve godine života. Roditelji su naveli da djeci daju mobilne uređaje tijekom obavljanja kućanskih poslova, kako bi ih smirili te u vrijeme odlaska na noćno spavanje. U starosti od dvije godine, većina djece istovremeno koristi dva ekrana (TV i mobilni uređaj), a najpopularniji medijski sadržaji su sadržaji s YouTube i Netflix.

Nedugo nakon toga, Williams (2016) na stranici *Psychcentral.com* komentirala je rezultate istraživanja korištenja mobilnih uređaja. Autorica zaključuje da prosječna osoba pogleda svoj ekran 150 puta dnevno. Procjenjuje se da 25% djece u starosti od 2-5 godina posjeduje smartfon te ujedno postavlja pitanje kako mobilna tehnologija, posebice smartfoni, utječu na razvoj dječjeg mozga. Zaključuje da su smartfoni relativno novi uređaji te za sada na to pitanje nema konzistentnih i jasnih odgovora. Slično istraživanje provedeno je sredinom 2019. godine u SAD-u. Obuhvatilo je djecu u dobi od 4-14 godina te su rezultati objavljeni u časopisu *SellCell* (2019). Rezultati su pokazali sljedeće: 42% djece provede više od 30 sati tjedno koristeći svoje smartfone, 40% roditelja dozvoljava djeci da koriste telefone kako bi sebi osigurali vrijeme za odmor, 57% djece koristi telefon primarno za igranje, 70% roditelja smatra da korištenje mobitela ima pozitivan učinak na dječji razvoj, 12% djece prvi je puta koristilo smartfone u dobi od 1-2 godine starosti.

Evoluciju običnih telefona u multimedijalne uređaje spominje Rangan K. (bez.dat.). Ona navodi da studije pokazuju da djeca provode dnevno u prosjeku sedam sati u interakciji s medijima (televizijom, računalom, telefonom, video konzolama i drugim elektroničkim napravama). Mnogo ranije, Divan i sur. (2010), naveli su da tehnološki razvoj doprinosi ekonomskom i socijalnom razvoju društva, no da je zdravstvene posljedice teško predvidjeti. Istakli su da potencijalni zdravstveni problemi uzrokovani korištenjem smartfona nisu još adekvatno istraženi jer su elektromagnetna zračenja smartfona prisutna relativno kratak broj godina, a još su kraće vrijeme prisutna Wi-Fi i Bluetooth zračenja.

2.2. Dosadašnja istraživanja i rezultati o utjecaju korištenja digitalne tehnologije na djecu predškolske dobi

Dosadašnja istraživanja bavila su se nizom pitanja, koja su uključivala: povezanost korištenja pametnih telefona i problema u ponašanju kod djece, povezanost mobilne tehnologije i dječje prilagodbe u ranoj školskoj dobi, utjecaje pametnih telefona na dječju psihologiju, uloge roditelja u uvođenje djece u digitalni svijet, zastupljenost mobilnih telefona kod djece rane dobi, štetnosti i korisnosti uporabe mobilne tehnologije kod djece, povezanost utjecaja medija na samokontrolu, utjecaj medijskih uređaja na spavanje, utjecaj interaktivnih medija na malu djecu, pozitivne i negativne učinke digitalnih medija na djecu, mogućnost korištenja digitalnih medijskih uređaja u radu s djecom s poteškoćama te socijalnim učincima odrastanja djece u digitalnom svijetu.

Jandrić (2015) navodi da djeca od druge do treće godine ne razlikuju stvarnost od televizijskih slika. U dobi od treće godine počinju razumjeti da likovi u crtanim filmovima nisu stvarni, dok u dobi od četvrte godine počinju razlikovati crtane i stvarne likove, ali i dalje imaju poteškoće da razumiju što pripada televizijskom, a što stvarnom svijetu. Također navodi da djeca od pet godina nisu sposobna pratiti neku radnju u cijelosti, dok djeca od šest godina, još uvijek ne uspijevaju točno odrediti kategoriju filmskih likova.

U svom članku, Rangan K. (bez dat.) ukazuje da pretjerano korištenje medija može dovesti do problema s koncentracijom, školskih problema, problema s prehranom i spavanjem te preti lošću. S druge strane, Paciga i Donohue (2017) navode da podaci iz istraživanja ukazuju na konstantnu pojavu indirektnih dokaza da dječja interakcija s tehnologijom i digitalnim medijima podupire cjelokupni dječji razvoj. To se vidi osobito ukoliko medijski sadržaj pomaže djeci nositi se s frustracijama ili greškama, ohrabruje djecu za preuzimanje razumnog rizika, povećava empatiju i svjesnost, potiče djecu da slušaju i promatraju s pozornošću, omogućava djeci igru te omogućava refleksiju, samostalnu ili u prisustvu odrasle osobe od povjerenja. U svom radu Radesky (2015) navodi neke pozitivne rezultate vezane uz dječje korištenje digitalnih medija, od kojih je posebno istaknula prilagođene aplikacije za djecu poput „Ulice Sezam“ i sl. koje mogu poboljšati socio-emocionalne sposobnosti kod djece, kao što

su kontrola bijesa i smirenost. Također je navela koristi video-konverzacija koje omogućavaju roditeljima da ostanu povezani sa svojom djecom.

Williams (2016) na stranici *psychcentral.com* osvrće se na istraživanje Dr. Jenny Radesky, koja je primijetila da su mobilni uređaji utjecali na povezanost i roditeljsku pozornost. Naglasila je da djeca uče jezik i emocionalnu inteligenciju gledajući nas kako razgovaramo i pritom uče kako „čitati“ izraze lica. Ako to izostane, djeci nedostaje važan element razvoja. Williams (2016) također navodi istraživanje Dr. Gary Small-a na sveučilištu UCLA. On je proveo eksperiment o moždanoj aktivnosti u dvije skupine ispitanika. Jednu skupinu su sačinjavali ispitanici koji često koriste računala, a drugu oni koji ih koriste rijetko. Kod grupe izložene većem utjecaju računala primijećena je veća moždana aktivnost tijekom čitanja knjige. Neki korisni utjecaji na koje digitalna tehnologija može djelovati kod djece: brzo donošenje odluka, vještina snalaženja u cyber prostoru, razvoj perifernog vida putem igara, poboljšana vizualna motorika te češće korištenje regija u mozgu odgovornih za donošenje odluka i rješavanje problema.

Iako razne studije o utjecaju smartfona često donose oprečne zaključke, svi se slažu da je umjerenost u korištenju dobra odluka. U svom radu s posebnim osvrtom na djecu s potrebama pojačane podrške, Chmilar (2017) navodi da iPad omogućava laganu interakciju preko ekrana i pristup mnogim edukativnim aplikacijama za malu djecu. Sistematsko promatranje, školski zadaci i razgovori učitelja s roditeljima, pokazali su poboljšanje u rezultatima učenja kod sve djece u mnogim područjima, uključujući prepoznavanje boja, oblika, prepoznavanje i otkrivanje slova. Isto tako Spitzer (2012, str. 173) u svojoj knjizi „Digitalna demencija“ naglašava da, s obzirom na sve veću rasprostranjenost digitalnih medija za pisanje, djeca svoj prvi kontakt s pismom i jezikom sve češće ostvaruju na taj način, a manje čitanjem knjiga ili pisanjem na papiru.

Prema rezultatima istraživanja Hosokawa i Katsura (2018), zaključuju da je često korištenje mobilnih uređaja povezano s problemima ponašanja kod djece. Navode da je nekoliko istraživanja ukazalo na utjecaj korištenja računala, koji može biti pozitivan ili negativan, ovisno o kontekstu. Dok korištenje računala može biti korisno u razvijanju kognitivnih i akademskih vještina, može biti negativno povezano s razvojem socijalnih vještina i psihološkim razvojem djece. Npr. često korištenje

računala povećava dječju socijalnu izolaciju, oduzimajući vrijeme za socijalne aktivnosti s drugima. Uz to, kao rezultat socijalne otuđenosti može se pojaviti depresija i/ili osjećaj usamljenosti. Također, vrijeme provedeno za računalom može smanjiti količinu vremena za komunikaciju u odnosu dijete-roditelj. Navode da mnoga istraživanja ukazuju da je smanjenje komunikacije između roditelja i djeteta povezano s kasnijim negativnim razvojnim ishodima, kao što su razvoj govora, samokontrole i akademskog uspjeha. Mobilni uređaji zamjenjuju stolna računala i koriste se na različite načine: za pristup internetu, igranje digitalnih igara, slušanje muzike, gledanje video sadržaja, učenje, komunikaciju i pristup socijalnim mrežama. Autori navode da je malo podataka o utjecaju prijenosnih uređaja, kao što su smartfoni i tableti na dječji razvoj. Korištenje medija u doba prije odlaska na noćno spavanje može dovesti do pretjerane pobuđenosti ili poremećaja u stvaranju melatonina zbog svjetlosti iz ekrana. Učestalo izlaganje nasilju i agresiji kroz korištenje nasilnih video igara ili gledanjem nasilnih video sadržaja, može dovesti do agresivnog i nasilničkog ponašanja. Izloženost takvim sadržajima također može povećati osjećaj straha i anksioznost, jednako kao i prihvaćanje nasilja kao prikladnog načina rješavanja problema. Konačno, djeca koja provode više vremena pred računalom i televizijom, sklonija su, zbog stacionarnog načina korištenja tih medija, razvoju prekomjerne težine.

U istraživanju moguće povezanosti između problema samokontrole djece i medijske izloženosti, Radesky, Silvestein, Zuckerman i Christakis (2014) navode rezultate koji ukazuju na povezanost problema samokontrole s blagim povećanjem izloženosti medijima kod djece starosti dvije godine. Meta-analiza koji su proveli Carter i sur. (2016) obuhvaćala je rezultate 20 eksperimenata, koji su uključivali 125198 djece. Rezultati analize pokazali su snažnu i konzistentnu povezanost korištenja medija u vrijeme prije noćnog spavanja s nedovoljnom količinom sna, lošom kvalitetom sna, i pretjeranom dnevnom pospanošću. Autori naglašavaju potrebu za integriranim pristupom između učitelja, zdravstvenih radnika i roditelja kako bi se minimizirao pristup medijskim uređajima u vrijeme odlaska na spavanje.

Noviji prijenosni medijski uređaji uključujući smartfone i tablete, koji imaju mogućnost povezivanja na internet i društvene mreže, imaju mogućnost interakcije u stvarnom vremenu te su, za razliku od starih medija (TV, igrače konzole) izvor kontinuirane stimulacije za djecu, te su im djeca više izložena nego „starim“ medijima. Prema Rangan K. (bez dat.), dosadašnja istraživanja ukazuju da zračenje radio i

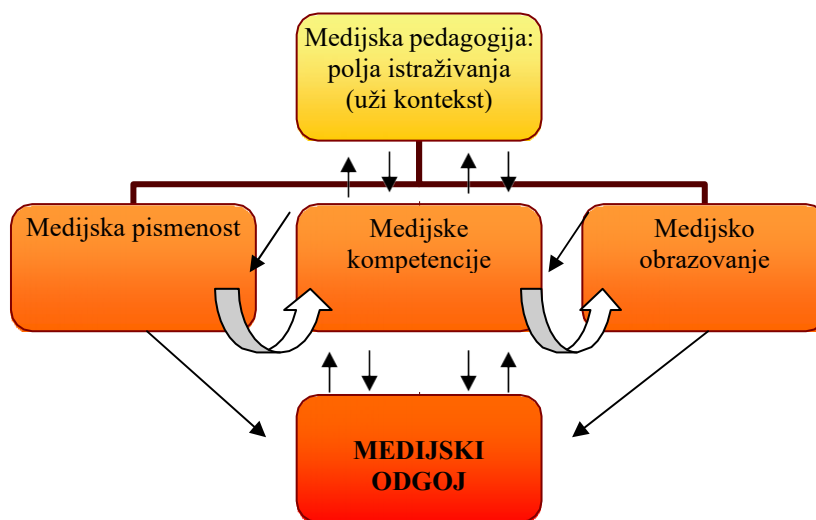
mikrovalova (koje proizvode smartfoni) ne uzrokuje nastanak tumora. Međutim, razumno je biti oprezan jer su smartfoni još uvijek relativno nova tehnologija koja se konstantno mijenja. Da bi se ograničila izloženost djece radijaciji, predlaže: ne dozvoljavati djeci da spavaju sa smartfonom, poticati ih na korištenje hands-free uređaja i ograničavati ukupno vrijeme koje dijete provodi na smartfonu. Rezultatima svojeg istraživanja iz 2011, Kondo i suradnici pokazali su povezanost negativnih osjećaja nakon buđenja s gledanjem televizije dulje od dva sata dnevno, igranjem video igara duže od 30 minuta dnevno i korištenjem računala dulje od 30 minuta dnevno. Do tih rezultata autori su došli temeljem upitnika koje su ispunjavali roditelji. Upitnici su obuhvaćali pitanja o duljini trajanja korištenja uređaja, ali nisu navodili vrstu sadržaja kojeg su djeca gledala ili igrala. Autori predlažu izradu smjernica vezanih za određivanje prikladne dužine vremena koju bi djeca trebala provesti ispred medijskih uređaja. Navode da prekomjerno izlaganje medijskim uređajima može dovesti do slabosti, problema sa spavanjem i pretilosti. Nova istraživanja u *Journal of Abnormal Psychology* koje je provela Graber (2019) tvrde da je u razdoblju od 2009.-2017. depresija u adolescenata porasla preko 60%, a kod djece od 12-13 godine 47%. Iako smatraju da se povezanost tih rezultata ne može direktno povezati s korištenjem digitalnih medija, autori ukazuju na potrebu istraživanja u smjeru razumijevanja njihove uloge. Radesky i sur. (2015) naglašavaju potrebu opreza od utjecaja neprilagođenih i manipulativnih sadržaja u mnogim digitalnim medijima te su mišljenja da bi pedijatri trebali poticati roditelje da izbjegavaju njihovo manipulativno djelovanje. Kako bi pomogli roditeljima, preporučuju pedijatrima da s roditeljima razgovaraju o utjecaju mobilnih uređaja na dječju pažnju, osjećaje i razmišljanje te na taj način povećaju svjesnost uloge kreiranja tehnološki balansiranoog života unutar obitelji.

3. SUVREMENA MEDIJSKA PEDAGOGIJA

Vrijeme u kojem živimo obilježeno je digitalnim tehnologijama, a pojavom interneta društvo u kojem živimo razvilo se u umreženo društvo te je internet postao najpopularniji medijski kanal današnjice. Prema Labaš (2011) „Biti na „mreži“ danas je stvarnost mnogih, posebno djece i mladih. Još nedavno se na nju gledalo kao na „nešto tehničko“, nešto što je zahtijevalo specifična znanja i kompetencije.“ Obzirom da su digitalni uređaji sve dostupniji djeci, ona se prilagođavaju digitalnom okruženju. U ranoj dobi se nauče služiti digitalnim uređajima „idu na mrežu“ i u prostore virtualnog svijeta, a zbog svoje dobi, predškolska su djeca najosjetljivija skupina internetskih korisnika. Podložnija su negativnom utjecaju, te je zbog toga vrlo važna uloga roditelja i odgovornost društva, da steknu vještine i znanja za život u digitalnom i umreženom društvu 21. stoljeća.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2014) kao jednu od osam temeljnih kompetencija za cjeloživotno učenje, koje je obrazovna politika Republike Hrvatske prihvatila iz Europske Unije, obuhvatio je i digitalne kompetencije. Obzirom da je internet najpopularniji medij današnjice, a digitalni uređaji djeci dostupni i jednostavni za korištenje, medijski odgoj je postao vrlo bitan.

U svom radu, Tolić (2009) pojašnjava termine suvremene medijske pedagogije, jer smatra da se javlja problem poistovjećivanja medijskog odgoja i medijske pismenosti.



Medijska pedagogija je znanstvena disciplina koja istražuje medijsku pismenost, medijske kompetencije i medijsko obrazovanje, što u ukupnosti rezultira medijskim odgojem. Medijska pismenost je najniža razina svladavanja osnovnih vještina kod prepoznavanja vizualnih simbola i rada na računalima te drugim medijskim sredstvima. Medijske kompetencije predstavljaju sveukupnost odnosa medijske pismenosti i medijskog obrazovanja. Medijsko obrazovanje treba sadržavati: funkcionalnu pismenost (razumijevanje onoga što je napisano), vizualnu pismenost (razumijevanje vizualnih detalja) i računalnu pismenost (korištenje interneta...), dok medijski odgoj podrazumijeva "misliti i "djelovati" na kritički način. On za cilj ima: usvajanje medijskih kompetencija, prepoznavanje medijskog djelovanja, analizu i procjenu medijskih proizvoda, razlučiti fikciju od stvarnosti, prepoznati funkciju medijskog sadržaja i usvajanja komunikacijskih kompetencija. Također analizirati poruke iz medija i komparirati ih s odgojnim vrijednostima. Izuzetno je važno provoditi medijski odgoj u svim njegovim sastavnicama, a to su: medijska pismenost, medijske kompetencije i medijsko obrazovanje.

Medijski odgoj osposobljava ljude za razumijevanje medija koji se koriste u njihovu društvu, te načine na koji djeluju, za stjecanje vještina u korištenju tih medija, kako bi komunicirali jedni s drugima. Medijskim odgojem stječu se vještine analize i kritičkog razmišljanja, interpretiranja i vrijednosti poruka, odabiranja prikladnih sadržaja za primanje i prenošenje te prepoznavanje istinitosti i etičnosti medijskih sadržaja. Medijski obrazovane osobe mogu donositi informirane odluke, razumijevati prirodu sadržaja i usluga, i koristiti prednosti i mogućnosti koje nude nove komunikacijske i medijske tehnologije. Osim toga, digitalne tehnologije su čimbenici koji u velikoj mjeri utječu na oblikovanje društva u svim segmentima te je medijska pismenost jedna od ključnih vještina potrebnih za život u današnjem svijetu

3.1. Uloga roditelja u medijskom odgoju djece

Digitalni mediji i nove medijske platforme danas su integrirane u sve aspekte svakodnevnog života, a roditelji imaju najvažniju ulogu u procesu odgoja i socijalizacije svoje djece. Vrlo važna uloga roditelja u medijskom odgoju svoje djece je razvijanje kritičke medijske pismenosti, a to podrazumijeva podržavanje dječje

radoznalosti u istraživanju i korištenju medija, ali i objašnjavanje šireg konteksta djelovanja medija i skrivenih utjecaja i poruka koje oni mogu sadržavati. Roditelji svojim primjerom najbolje utječu na dječje navike i načine korištenja medijskih platformi te bi se zbog toga trebali kontinuirano informirati i osvješćivati svoje medijske navike, kako bi mogli posredovati u uvođenju djece u svijet medija. Roditeljska je odgovornost stjecanje osobne medijske pismenosti te medijsko educiranje djece, kako bi kod sebe i djece razvili vještine, znanja i spoznaje potrebne za kritičku analizu i etičnost medijskih sadržaja, kojima bi se pomoglo u zaštiti od potencijalno neprimjerenih sadržaja. Zgrabljić Rotar (2005), navodi da roditelji pitanje kupovine digitalne tehnologije rijetko povezuju s pitanjem važnosti medijske pismenosti, već je to odluka donesena često bez takvog promišljanja, dok Sindik (2012) navodi da roditelji imaju značajnu ulogu u medijskom opismenjavanju djece te da je bitan preduvjet medijske pismenosti djece, medijsko opismenjavanje samih roditelja.

Da se utjecaj televizije, računala, pametnih telefona može smanjiti roditeljskim posredovanjem medija, navodi Mataušić (2002). Tvrdi da je važno razumjeti zašto se djetetu dopušta da u određenom trenutku gleda određeni medijski sadržaj te što iz toga djetete može naučiti. Ističe da se roditelji moraju fokusirati na pozitivne strane moderne tehnologije te iskoristiti prednosti koje moderna tehnologija pruža, dok se negativne strane ne trebaju zanemarivati, već treba pronalaziti određena rješenja kako bi se ublažio njihov negativni utjecaj. Također smatra da roditelji, sukladno godinama djece, trebaju djetetu dati slobodu u odlučivanju korištenja određenih elektroničkih uređaja. Istog su mišljenja Nikken i Schols (2015) koji navode da se prema Vygotskovoju teoriji dječjeg razvoja, roditeljsko posredovanje čini kao ključna strategija u razvoju dječje vještine u korištenju i tumačenju medija, potičući pozitivne i sprječavajući negativne efekte koje mediji mogu imati na djecu. Navode neke mogućnosti posredovanja: restrikcija sadržaja i vremena korištenja, razgovor o sadržaju uz roditeljske instrukcije djeci kako bi se povećala njihova sigurnost i razvilo kritičko mišljenje, planirano zajedničko korištenje medija s djecom u svrhu zabave ili edukacije, motreći na djetete dok samostalno koristi medije, motreći dječje mrežne aktivnosti te ograničavajući pristupnost stranicama s neprikladnim sadržajem putem programa za „roditeljski nadzor“.

Sonie Livingston (kao što navode Ciboci i Labaš) roditeljske metode posredovanja svrstava u dvije glavne kategorije s obzirom na roditeljsku uključenost u nadzor djetetovog korištenja interneta: restriktivan i afirmativan. Dok restriktivan pristup ima efekta u smanjenoj izloženosti riziku, ima mnoge negativne efekte jer smanjuje mogućnost razvoja digitalne dječje digitalne pismenosti. Afirmativan pristup objedinjuje niz posredničkih metoda (zajedničko korištenje, aktivno sudjelovanje u internetskoj sigurnosti, nadzor i tehničko ograničavanje kao što je „roditeljska kontrola“). Autori zaključuju da je roditeljima potrebna pomoć prilikom edukacije djece u ovom digitalnom dobu. Važno je da u to budu uključene škole, mediji, članovi obitelji pa i sama djeca. Na taj način djeci će se moći osigurati sigurno i kvalitetno djetinjstvo u digitalno doba.

Jedan od najčešćih problema s kojima se roditelji susreću prilikom medijskog odgoja svoje djece je upravljanje količinom vremena koje djeca provode u korištenju medija. Razlog tome je da su mediji u današnjem društvu, pa tako i u obiteljima sveprisutni. Djeca se od najranije dobi susreću s digitalnim uređajima i nerijetko ih koriste bolje od roditelja, što dovodi do toga da djeca lako mogu manipulirati roditeljima u korištenju medijima. Kao jednu od mogućih metoda roditeljskog uključivanja, Rangan, K. (bez dat.) predlaže određivanje „zone bez ekrana“ koje omogućava kvalitetno vrijeme za obitelj te opuštanje dječjeg mozga od „brzine“ i ometajućih sadržaja na internetu.

Sagledavajući važnost roditeljske uloge u medijskom odgoju djece, Kabali i sur. (2015) naglašavaju da je hitno potrebno provesti istraživanja o korištenju mobilnih medija kod male djece, kako bi se nadopunile preporuke i savjeti roditeljima.

3.2 Uloga odgojno obrazovnih institucija u medijskom odgoju djece

Djetinjstvo je razdoblje najintenzivnije socijalizacije, a najvažniji socijalizacijski činitelji su obitelj, vršnjaci, škola i društvena zajednica čiji su dio i masovni mediji. Uloga institucija je na sustavan način pomagati roditeljima i drugima koji skrbe o djeci u njihovim nastojanjima da djeci omoguće što sigurniju, poticajnu i zdraviju razvojnu okolinu, koje je sastavni dio i digitalna tehnologija. Digitalne tehnologije djeci donose mogućnost za nove oblike socijalizacije, igranja, zabave, učenja i

obrazovanja, omogućavaju pristup informacijama i raznovrsnim virtualnim sadržajima.

„U virtualnim svjetovima učenici mogu posjećivati institucionalna mrežna sjedišta, uključiti se u različite diskusijske zajednice poput specijaliziranih grupa i foruma ili jednostavno primati informacije o kulturnim zbivanjima elektroničkom poštom“ (Jandrić, 2015, str 123). Zbog potencijalno velike mogućnosti u formiranju javnog i osobnog mišljenja ljudi, o internetu treba kritički promišljati i savladati potrebna znanja kako bi ga ispravno koristili. Danas djeca posjeduju smartfone čim krenu u školu, a mnoga i prije. Smartfoni su mnogo više od sredstva za komunikaciju i zabavu i na njima je moguće pratiti čitav niz poučnih sadržaja, no komunikacija uživo, licem u lice, i dalje je nezamjenjiva ljudska potreba, a učenici trebaju naučiti kako je ispravno kombinirati sa radom na internetu.

Erjavec i Zgrabljic (2000) navode da se u različitim državama koristi i različita terminologija naziva odgoja za medije. U Australiji, Kanadi i SAD-u koristi se naziv „medijska pismenost“ (*media literacy*), u Velikoj Britaniji „odgoj za medije“ (*media education*), u Njemačkoj „medijska kompetencija“. U Europi, medijski odgoj se prvo uveo u Francuskoj, a riječ je bila prvenstveno o filmskom odgoju. U Velikoj Britaniji, Kanadi i Australiji, medijska je pismenost obavezan dio jezične poduke, od sedmog do dvanaestog razreda.

U svom istraživanju, Blažević, N., (2012, str 482) navodi: „U odgojno obrazovnom sustavu u Hrvatskoj nema sustavnog učenja o medijima. Prema Karmen Erjavec Hrvatska pripada skupini država s minimalnom uključenosti odgoja za medije u školsku satnicu. Medijsko opismenjavanje ovisi o angažiranosti i motiviranosti učitelja. Pomak su načinili hrvatski znanstvenici i stručnjaci čija su područja proučavanja djeca i mediji“. Jedan od najvećih problema provedbe medijskog odgoja jest pomanjkanje literature iz tog područja s kojim su suočeni odgajatelji, učitelji i profesori od kojih se očekuje medijska kompetencija. Iz tog razloga Erjavec (2006) predlaže da sveučilišta i pedagoški fakulteti u svom programu provode odgoj za medije kao obavezni predmet za buduće učitelje društvenih i humanističkih znanosti.

Obzirom da je odgoj za medije relativno mlada disciplina, Erjavec (2006) napominje pomanjkanje literature kao jedan od ključnih problema u tom području. Tome dodatno doprinosi i brz napredak digitalne tehnologije, koji je toliko brz da je teško osmisliti

program i provesti ga u kratkom vremenu, prije nego nastanu sljedeće inovacije na područjima digitalizacije. Često se događa da djeca znaju o digitalnim tehnologijama više od svojih odgojitelja, koji tijekom svog formalnog obrazovanja nisu stručno osposobljeni za provođenje medijskog odgoja. Učitelje koji bi trebali provoditi medijsko opismenjavanje potrebno je stručno osposobiti te im omogućiti odgovarajuće cjeloživotno usavršavanje. Obitelj, vrtić i škola odgovorni su za pripremu mladog čovjeka za život u svijetu u kojem dominiraju digitalne tehnologije. Zato je vrlo važno opismeniti djecu i odrasle na tom području. Da bi se to ostvarilo roditelj, odgojitelj i nastavnik, ili bilo koja osoba povezana s odgojem djece, mora ovladati tehnikama rada, razgovarati o sadržajima i mora odgovorno i kvalitetno osmisliti korištenje novih medija.

„Pedagozima i odgajateljima čini se da na odgojnom planu već kasne i da moraju nadoknaditi izgubljeno ili propušteno vrijeme, a njihovi su pristupi odgoju za medije ili medijskoj pismenosti različiti. Na temelju različitih promišljanja, nastale su i različite pedagogije ili pedagoški pristupi.“ (Labaš, D. 2011, str. 55).

Uspijemo li odgojiti samostalnog gledatelja, to jest korisnika koje je sposoban stvoriti vlastiti kritički sud o tekstovima koje čita, programima koje sluša ili gleda, kao i one s kojima interaktivno komunicira, više neće biti nužna kontrola medija kako bi se osujetili negativni učinci medija. „Sami će se korisnici od medijskih sadržaja braniti ponajprije sumnjom prema onome što prenose, a potom i analizom sadržaja pročitano ili viđenog. „Ovakva ideja odgoja za medije, koju je usvojio međunarodni pokret Medijski odgoj (*Media education*), prevodi se u logiku opismenjavanja, to jest medijske pismenosti“ (Labaš, 2011, str. 58)

U svom radu Peran i Raguž (2019) navode da odgajatelji u dječjim vrtićima prihvaćaju svoju ulogu u medijskom odgoju predškolske djece. Zbog svojeg iskustva u radu s predškolskom djecom, a istovremeno i poznavanja medija, odgajatelji prepoznaju pozitivne, ali i negativne utjecaje medija na djecu. Posebno važnim smatraju medijski opismenjivati već vrtićku djecu jer su ona najranjivija skupina medijskih korisnika, a medije koriste već od najranije dobi, no ne razlikuju realnost od svijeta mašte te su ciljna skupina različitih oglašivača koji im se obraćaju kroz promidžbene poruke koje prate igrice i ostale medijske sadržaje namijenjene djeci. „Upravo vrtićke skupine u kojima se kroz igru uči i provodi socijalizacija, čine se kao pogodno mjesto i za

nestrukturirano, spontano učenje o medijima, kroz igru i razgovor...“ (Peran, Raguž, 2019, str. 231). Jednako tako predlažu kako se na području medijskog obrazovanja djece može, kroz roditeljske sastanke i savjetovanja, ostvariti suradnja roditelja i odgojitelja u razumijevanju i postavljanju pravila za pravilno korištenje medija. Mediji povezuju obitelj i vrtić jer se isti mediji koriste i u skupinama i u dječjem slobodnom vremenu.

Zaključno smatramo da se i odgojiteljima i roditeljima, na kojima je teret medijskog odgoja predškolske djece, a da sami većinom nisu medijski obrazovani, treba pomoći u tome odgoju. To se može postići suradnjom komunikoloških/novinarskih studija sa studijima za obrazovanje budućih odgojitelja, ali i kroz različite radionice kojima bi stručnjaci za medijsku pismenost roditelje i odgojitelje u vrtićkim skupinama uputili u načine vrednovanja medijskih sadržaja i njihovog kvalitetnog korištenja u svakodnevici predškolske djece. (Peran, Raguž, 2019, str. 231)

Budući da sustavni medijski odgoj započinje tek u osnovnoj školi, kada su djeca već stekla navike kao medijski korisnici, odgoj za medije prepušten je do tada roditeljima (Sindik, 2012) i odgojiteljima u vrtiću koji nemaju obvezu medijskog odgoja djece, nego odgajaju svojim izborom medija za rad i razgovorom o medijskim temama s djecom, a često ni sami nisu medijski pismeni.

Prema UNICEF-u (2017), postoji snažna potreba za kvalitetnim istraživanjima o utjecaju informacijske i komunikacijske tehnologije na dobrobit djece. Utjecaj koji te tehnologije imaju na djecu predstavljaju područje koje je potrebno istražiti.

4. DIGITALNA SIGURNOST I ZAŠTITA

Prema Jandrić (2015), internet se koristi uglavnom za zabavu. Društvene mreže, novine, video snimke i porno sadržaji, čine većinu svjetskog internetskog prometa. Osim za zabavu, internet se koristi za informiranje i obrazovanje.

„Digitalna tehnologija i interaktivnost predstavljaju izazov za sigurnost djeteta, za djetetovu privatnost i dobrobit... Sve je više dokaza gdje djeca pristupaju internetu u sve ranijoj dobi. Smartfoni potiču „kulturu spavaće sobe“, s pristupom internetu koji za mnogu djecu postaje osobniji, privatniji i biva sve manje pod nadzorom.“ (UNICEF, 2017, str. 7, 8)

UNICEF (2017) ističe potencijalnu opasnost od mrežnog nasilja, koje ima puno veći domet od izvanmrežnog nasilja. Elektroničko nasilje (cyberbullyng) podrazumijeva uporabu informatičke tehnologije kako bi se promoviralo nasilno i štetno ponašanje od strane pojedinca ili skupine s namjerom da se naštetiti drugoj osobi. Osim navedenog elektroničkog nasilja, postoje i drugi negativni utjecaji medija kao što su: ovisnost o video igrama, smanjenje fizičke aktivnosti, navikavanje na nasilje i govor mržnje, stvaranje pogrešnih očekivanja u stvarnom životu, stvaranje iskrivljene slike o ljepoti, manipulacija, komercijalni utjecaji, dezinformacije, lažne vijesti i dr.

Mediji, posebno internet i društvene mreže, snažno utječu na sve članove obitelji, a osobito na djecu. Iskustvo korištenja medijskih platformi, postala je dječja svakodnevnica, te djeca vrlo često koriste i više medija istovremeno. Svi ti digitalni sadržaji djeci zamjenjuju potrebu za ocem i majkom, umanjuju vrijednost socijalizacije i komunikacije u obitelji i važnost obiteljskih odnosa i odgoja. Članovi obitelji vrlo često svoje slobodno vrijeme posvećuju medijskom svijetu i virtualnim sadržajima. Svaki član obitelji ima svoju medijsku platformu i prati sadržaje i programe prema svome odabiru, a to dovodi do sve veće udaljenosti, otuđenosti i smanjene komunikacije između roditelja i djece. U mnogim medijskim porukama i sadržajima kriju se komercijalni interesi današnjeg potrošački orijentiranog svijeta, a to djeca zbog svoje dobi ne razumiju. Medijski utjecaj na djecu je toliko snažan, da je u mnogome zamijenio utjecaj roditelja u odgoju vlastite djece. Putem medija djeca stječu mnoge uzore izvan roditeljskog svjetonazora, s kojima se roditelji često ne slažu. Mnogi se roditelji ne znaju nositi sa prevelikom izloženošću svoje djece

medijima. Ponekad zbog prezaposlenosti roditelja, djeca borave sama kod kuće u društvu računala, pametnih telefona i interneta, a da pri tome mnogi od roditelja ne znaju postaviti jasna pravila i granice oko korištenja i dostupnosti sadržaja.

Prema Kuterovac Jagodić, Štulhofer, Lebedina Manzoni (2016), štetni sadržaji su oni koji mogu narušiti fizički, mentalni i moralni razvoj djece i mladih. Proizvođačima i oglašivačima, djeca su vrlo interesantna ciljana skupina jer djeca lakše mogu povjerovati nerealnim opisima u reklamnim porukama. Osim toga, djeca imaju snažnu potrebu za društvenim prihvaćanjem i poštovanjem, a te se potrebe često zlorabe prilikom oglašavanja, uvjeravajući ih da će baš taj određeni proizvod tu potrebu ispuniti.

Mediji snažno utječu na društvena ponašanja, formiranje i prenošenje vrijednosti, oblikovanje životnih stilova, stavova i identiteta. Medijska pismenost, odnosno sposobnost kritičkog vrednovanja medijskih poruka, danas nije samo važna, već je možda i ključna pismenost i vještina za razvoj i odrastanje djece u medijski posredovanom svijetu. Edukacija i podizanje razine medijske pismenosti roditelja i djece najbolji su način za zaštitu maloljetnika od potencijalno štetnih medijskih sadržaja. (Kutarevac Jagodić, Štulhofer, Lebedina Manzoni, 2016, str. 6).

Mrežna stranica Sellcell (2019) ističe da roditelji kao razlog najveće zabrinutosti vezane uz dječju aktivnost na internetu navode: tvrtke koje prate aktivnosti iz komercijalnih pobuda, opasne pojedince koji vrebaju djecu putem interneta, te prekomjerno dijeljenje osobnih podataka.

Roditelji su svjesni da su njihova djeca vrlo vješta u upotrebi digitalnih medijskih uređaja. No, također su svjesni da se djeca i mladi uglavnom ne „opterećuju“ promišljanjima o tome koji su im sve sadržaji dostupni zbog posjedovanja digitalnih uređaja i korištenja interneta. Internet je medij koji je omogućio velike komercijalne mogućnosti i utjecaje, a o tim utjecajima i njihovim posljedicama djeca i mladi uglavnom ne razmišljaju.

Zbog svega toga potreban je pedagoški pristup medijima, a medijsko obrazovanje zadobija veliko značenje posebno kod djece i mladih. Djeca i mladi, time što su ih mediji socijalizirali, razvili su načine korištenja medija koji su potpuno različiti od onih koje koriste njihovi roditelji. Oni ne prave

razliku između „svijeta i svijeta medija“. Oni su djeca u svijetu interneta i internet je dio njihova svijeta. Djeca, s tehničke strane danas mnogo lakše barataju medijima nego njihovi roditelji. Međutim više istraživanja koja su pokazala da su adolescenti aktivni i samopouzdana korisnici medija, također upozorava na njihovu izrazitu naivnost. (Labaš, D, 2011, str.37)

5. ISTRAŽIVANJE

5.1. Cilj istraživanja

Cilj ovog istraživanja bio je istražiti u kojoj se mjeri djeca predškolske dobi koriste digitalnim uređajima. Istraživanje je potaknuto uočenim riječima koje su djeca koristila tijekom igara, a koje su karakteristične za korisnike digitalnih medijskih uređaja („skrolaj“, „plej“, „Jutuber“, „polistaj“, „Majndkraft“, „level“ i sl.)

5.2. Uzorak i postupak

Istraživanje je provedeno u Dječjem vrtiću „Sunce“, u mješovitoj srednje-starijoj odgojnoj skupini, putem intervjua, pitanjima otvorenog tipa. Ukupno je intervjuirano dvadesetero djece, od toga dvanaest djevojčica i osam dječaka. Sva djeca su rođena u razdoblju od 2013.-2015. godine, žive u Zagrebu i redovno pohađaju vrtić.

5.3. Hipoteze

Hipoteze u ovom istraživanju proizašle su iz opažanja tijekom praktičnog rada s djecom u odgojno-obrazovnim skupinama i informacija sakupljenih iz prethodnih istraživanja.

H1 – Većina djece srednje-starijih odgojnih skupina koristi se mobilnim digitalnim uređajima.

H2 – Djeca srednje-starijih odgojnih skupina služe se internetskim aplikacijama.

H3 – Djeca srednje-starijih odgojnih skupina se najviše koriste mobilnim digitalnim uređajima da bi igrala igrice.

H4 – Roditelji su prve osobe koje djecu uvode u svijet digitalne tehnologije, a predškolska djeca stječu svoja prva iskustva s digitalnim medijima prije polaska u školu

5.4. Pitanja postavljena djeci

Tijekom intervjua, djeci su postavljena sljedeća pitanja otvorenog tipa:

1. „Kako se zovu ovi uređaji?“



2. „Imaš li neki od tih uređaja kod kuće?“
3. „Znaš li koristiti neki od ovih uređaja?“
4. „Imaš li svoj uređaj ?“
5. „Kada si dobio/la taj uređaj?“
6. „Gdje se igraš s tim uređajem?“
7. „Kako se igraš s tim uređajem?“
8. „Što je internet?“
9. „Koje znakiće koristiš?“



Y



G



F



T

5.5. Intervjui

Lora, 6 godina

„Da znam ovo je mobitel, ovo tablet a ovo laptop. Tata i mama imaju mobitele a ja doma imam svoj tablet. To je moj tablet dobila sam ga za četiri godine. Znam sama upaliti, tamo di je mala crtica, tam stisnem i upali se. Onda dođe neka slika i onda ovak moram rukom (pokazuje klizanje) i onda igram. Igram igrice, ima jedna strelica i moraš pogoditi tri iste boje lutke. Kad sve boje pogodiš, pobijediš i dobiješ tri zvjezdice. Igram se u boravku i u svojoj sobi, i tata se igra sa mnom. Internet-nisam ga nikada vidjela, ali imam to doma. To je ono nešto kaj se može spojiti. Moj tata onda spoji moj tablet na internet i onda ja tamo mogu gledati crtiće. Y- znam, to je Jutub, tu su crtići, G - tu ima za pisati, F-ne znam, T-tu se zove.“

Mateo, 6,5 godina

„Ovo je mobitel, tablet, kompjuter. Imam doma kompjuter, samo ne takav koji se oklapa nego koji se drži. Imam samo mobitel svoj doma, ali se tati ekran strgao pa se ne može natipkati poruka. Imam doma PlayStation, ali mi tata ne da da se igram, ne znam zašto. Tata igra igrice sa motorima i sa autima. Igram te igrice i kad je ravna cesta idem jako brzo, a možeš se voziti i na zadnjem kotaču i jako se dimi. Onda stisneš opet plej i možeš opet igrati i na džojstiku stisneš da opet kreneš. Y-to je Play ,to je da počne igrica i da gledaš crtiće a možeš i pjesme slušat i puno svašta. G-ne znam, F-ne znam, T- to je za pričanje. “Internet ti je još bolja struja jer onda možeš sve igrati i gledati.

Magdalena, 6,5 godina

„Ovo je mobitel, a ovo je tablet i ovo je kompjuter. Doma sam prije imala tablet a sad imam i kompjuter. Imam i tatin mobitel i tamo imam igrice. Dao mi ga je prošle godine. Znam upaliti mobitel na gumb, a tablet se pali isto na jedan gumb. Na mobitelu i tabletu gledam crtiće i igram igrice. Stisnem Jutub i onda mi se tamo pojave crtići i kad on završi odmah počne novi. Na igrice idem tako da su one odmah tamo kad ga upalim i stisnem koju želim. Imam biljar, pazle, Uno i još puno ali ne znam kako se zovu. Najviše volim igrati biljar, to je s lopticama. Imaš da dobivaš nagrade i skupljaš novce, imaš da složiš po redu ili samo tvoje loptice, pa samo njih skupljaš, ili skupljaš

u kutije i možeš dobiti štapove ili za pojačati. Znam što je internet, vidim ga tu u ćošku ali samo kada sam doma, kada izađeš van onda ga više nemam.

Y-ovo je Jutub, G-ovo je Gugl, F-ovo je Fejsbuk, T- i to je za zvanje.

Petra, 6 godina

„Ovo je mobitel, a to je laptop i tu je kompjuter. Imam laptop i sad ću dobiti mobitel, ove jeseni kad budem krenula u školu. Znam ga sama upaliti, ima dvije stiske, gornju i donju i onda njih stisneš i on se upali. Igram se igrice ili idem na Jutub gledati ili neki crtić Miki Mause ili Frozen. Na Jutubu gledam crtiće, pjesme, filmove, ali najviše slušam pjesme jer imam i slušalice i slušam pjesme i pitanja na engleskom. Igram igricu o mačkici kojoj mogu svašta, šminkati, oblačiti, to ukucam i igram se. Y-to znam to je Jutub, G-ovo ne znam, F- ovo ne znam, T- a ovo je za telefoniranje. Internet je da bi mogao nešto gledati i dogovarati poruke. Imamo doma neke internet kanale, nekad nestanu, a tata onda pospaja pa ih opet imamo. Kad imam Interneta mogu gledati i slušati svašta i na engleskom, a kad nemam interneta, ne možeš baš na puno igrice.“

Melani, 6 godina

„Ovo je mobitel to je tablet a ovo kompjuter. Imam i mobitel i kompjuter. Ja imam svoj mobitel, tata mi je prebacio neke igrice i crtiće ali ne mogu zvati i slati poruke. Imam dvije igrice: jedna je doktor a jedna dućan. U doktoru moraš liječiti, imaš zubara, ili temperaturu, a u dućanu moraš stavljati hranu i tu imaš i memorije. Igram se samo doma, ponekad s bratom. T-ovo je telefon, to je za zvati, Y-ovo je Jutub. G-ne znam, F-ne znam. Internet je to je ono na što tipkaš razne stvari i poruke na kompjuteru a ponekad puštam crtić na internetu a ponekad ne znam baš upravljati pa mi mama pomogne. Upravljam nekom strelicom i pokažem na crtić i stisnem dva puta i to je to, onda crtić ide.“

Vito, 6,5 godina

„To je mobitel, a to je tablet, a to je laptop. Imam doma svoj tablet i mobitel tamo igram igrice. Dobio sam ga kad je Noa krenuo u školu. Sada ide u treći razred. Samo stisneš i dobiješ igricu, zove se Broustars. Imam ju i na tabletu i mobitelu. Moraš otvarati neke škrinje i onda ti se pojavi zeleni dijamant i onda to moraš uzeti i onda ideš tražiti druge kutije. Kada nađeš sve kutije onda pucaš u likove. Pucam s puškom koja je na čovjeku, on se zove Kolt. On skuplja žetone i dijamante, ubije sve likove i

on je pobjednik. Prvo moram puknuti neke robote za trening da znam i onda idem u igru zapravo. Y- ovo je Jutub, G-ovo je Gugl, ovo je Vocap i T- ovaj za zvati. Tabletom se igram samo doma jer tamo imam internet. Internet je ako nemaš signala moraš prihvatiti signal i onda možeš igrati na mobitelu i tabletu.“

Marta, 6 godina

„Ovo znam da je mobitel i ovo je tablet i ovo je laptop. Imam svoj mobitel i kompjuter doma. Dobila sam za peti rođendan, a kompjuter je mamin pa mi je dala jer je ona od posla dobila novi. Na kompjuteru igram igricu za izabrati boju i mogu crtati. Na mobitelu izaberem ili neke Jutubere ili igrice. Jutuberi su ljudi koji snimaju, ja gledam Jutubere koji prave slajmove. Igricu imam mačka Tom i njega kao pravog mačka moraš odgojiti, daješ mu hranu i igram se s njime, i mačku Anđelu nju moram kupati i urediti, prati zube i svašta. Igram se samo doma, u autu se ne mogu igrati jer nema tamo interneta. Internet je kao neka mreža koja mora biti povezana sa mobitelom da bi mogli gledati crtiće ili nešto napraviti na mobitelu. Y-to je Jutub, G-to je Gugl tu se piše što hoćeš gledati, F ne znam, T to je da zoveš ljude, ponekad mi kaže na engleskom.“

Izabela, 6 godina

„Ovo tu je mobitel, ovo tablet, a ovo laptop. Imam i tablet i mobitel. Tablet upalim ovdje sa strane, a mobitel u krug. Kad upalim idem na igrice, tata mi je instalirao igrice koje su mi se svidale. Igrica je da se oblačim i radim frizuru. Igram se doma i kad odemo kod bake. Internet je kada ima još baterije i kad imaš puno posto onda se možeš igrati. Kad je brat dobio telefon ja sam dobila tablet. Imala sam još uvijek pet godina. Y-ovo je Jutub, tu si tražim i gledam crtiće možeš i pjesme tražit i isto izabereš. G- to nemam, F-to nemam i T-to je za zvanje.“

Fran, 6 godina

„Ovo je mobitel, to je tablet, a ovo tu je laptop. Imam doma moj tablet. Imam ga već sa pet godina. Znam sam upaliti na onu tipku, onda upišem šifru i onda idem gledati Jutub. Tamo gledam crtiće, stisnem na povećalo i onda mi se upali slova i onda upišem na slovima taj crtić: Tomica i prijatelji, Batman...Igram se samo doma, sam se igram. Y-to je Jutub, G-to je Gugl, to mi je mama rekla, F- to je fejs, tu gledaš ono smiješno, T- to je za telefon. Na Jutub-u sve možeš gledati: serije, filmove, crtići, pjesme,

Jutuberi koji igraju igrice i svašta. Čuo sam za internet, ali nikad to nisam vidio, ja to nemam, ali imaju mama i tata pa mi oni daju da se igram na mobitelu.“

Gabrijela, 6 godina

„To je mobitel, a tu je tablet i tu je laptop. Imam doma tablet i tata mi je dao svoj stari mobitel. Na tabletu sam skinula neku igricu i gledam crtiće i ponekad igram i na kompjuteru crtiće. Upali se na mali gumbić pa ga pritišćem, a kad želim pojačati onda imam veliki gumbić i onda ga stisnem. Igram igrice, predobra je. Ima jedan mačak i ja ga mogu okupati kad je prljav, ili kad mu je sila na wc. Ima tamo i jedna strelica koju kad pomaknem ima neke plejke koje možeš igrati. Ima neke hrane koje dobijem na čeku i onda dobijem novčiće i onda mogu nešto kupiti i to tamo dobijem novčiće i zvjezdice. Dobila sam kad sam rekla tati da mi kupi. Onda sam imala nešto sigurno pet godina i mama mi je rekla da mogu dobit. Y-ne znam kako se zove ali tu gledam RTL Kockicu i neke crtiće kao Violetu i Soj Luna ili si to utipkam, ako ne nađem. To je Vocab, to je kad trebaš nekog, možeš ga nazvati. T- to je telefon ali tu se ne vidi slika, samo ga zoveš ili mu pišeš, a na Vocab-u tamo se i gledaš. G-ne znam, F-ne znam“

Sven, 6 godina

„To je mobitel a to laptop a to tablet. Ja doma imam tablet i on je moj. Igram igrice i gledam Jutub. Pali se na ono što stisneš i on se upali. Igram Majndkraft i Fortnajt. Tamo pucaš i imaš neki help, onda pipkaš i onda se hilaš i onda dobiš živote i boriš se protiv likova a ako te oni upucaju moraš se hilati da ne umreš. Tamo su skele i neki zombi i moraš tražiti neke olupine di su kovčegi sa zlatom i pećine i armori koji su začarani. Kad sam išao kod bake sa četiri dobio sam tablet. Igram se samo doma i u dvorištu. Ja ne čitam slova ni ništa, ali znam prepoznati kako se igra igrice, ne trebaju mi upute. Y- Jutub imam to na mobitelu i gledam Jutub-ere; to su Impe, Šone i Niki i gledam crtiće. Kažem na onaj zvučnik crtići i oni se pojave i vidim koji je i samo stisnem i oni se pojave. G- ne znam, F- znam to ima moja mama ali sam zaboravio kako se zove, T- ovo je za zvati.“ Imam ja internet, to su nam majstori stavili na kuću, to su one žice koje idu pa se možeš stalno igrati i on ne nestane.“

Gabrijel, 6 godina

„To je mobitel, ovo laptop, a ovo tablet. Koristim ja samo tablet. Igram igrice i gledam Jutub. Znam sam upaliti na jednu tipku. Dobio sam ga s pet godina, ma ne znam možda s četiri. U igrici moraš igrati do kraja, voziš autobus, moraš doći do stanice i kad tam dođeš dobiješ nofće u igrici. Onda s tim novcima točim gorivo i onda ako želiš opereš bus. Igram se doma, kod bake i dede i u Njemačkoj, i u granici kad čekaš u vlaku ili autu. Ma možeš bilo gdje. Imam i svoj mobitel, stakleni Samsung i tamo igram igrice i stalno mi se isprazni ali imam i punjač pa si punim. Na mobitelu igram igricu Miško. G-to je Gugl, Y-ovo Jutub, F- face, T-ovo je za poziv. Znam što je internet, to imaš svuda i možeš se stalno igrati a ima ga i tata pa me zove i pričamo i gledamo se.“

Lira, 4,5 godina

„To je mobitel, tablet i laptop. Na tabletu se igraš igrice. Igram igricu zmiije: stisneš zeleno ili kreneš opet. Upalim ga sa kockanim gumbom a ugasm ga sa malom crticom, a pojačavam ga sa velikom crtom. Imam svoj tablet i igram se vani u parku i doma. Igram se cijeli dan na tabletu jer su mi to mama i tata za 4 rođendan kupili. Igram se sve igrice. Y- ne znam kako se to zove ali to je ono gdje ideš na crtiće. T-to je za pozivanje da se čujete, to je telefon. Tata i mama imaju svoje mobitele, a ja imam svoj. Moj se zove tablet. G-ne znam, F-ne znam. Imam ja internet, a imaju i mama i tata. Ja se s internetom igram i gledam crtiće a mama nešto puno gleda i piše. A tata puno lista i smije se.“

Ena, 5,5 godina

„Ovo je mobitel, tu je tablet, a ovo tu je laptop. Imam tablet kod tate, a mobitel imam kod mame, a oni imaju svoje mobitele. Znam upaliti tablet na gumb, na crticu. Mobitel i tablet sam dobila sa četiri kad tata i mama više ne stanuju skupa. Na tabletu idem na Jutub, tu slušam muziku. Kažem na zvučnik tu muziku i onda ti ju on pusti, a tu stisneš da preskočiš oglase (pokazuje prstom strelicu). Najviše volim slušati Densmanki a tata mi pusti i onu pjesmu gdje majmuni plešu, a to ne znam kak se zove. Gledam i crtiće i isto tak kažem crtić na zvučnik i onda ti se on pojavi. Na tabletu imam igricu Jurica, to su brojevi koje moram popuniti s nekom bojom. Iste točkice koje moram spajati sa crtom. A na mobitelu imam kockicu i vrtuljak koje kad prođem znači da sam pobijedila, i kaže mi „Maj tonki tong“. Imam internet, to vidim na mobitelu. I onda stisneš Gugl ako hoćeš tražit neko mjesto i onda kažeš na zvučnik, kažeš to mjesto i

on ti nađe gdje je to. Ja tako nađem gdje mi mama radi. Na mobitelu imam i zvučnik i snimim kak neš govorim i to onda pošaljem. Y je Jutub, G-ne znam, F-ne znam ni to, T-da nazoveš, ali drugačije, ne vidiš, ovo je na uho. Internet imam i kod mame i kod tate, nisam sigurna kako to izgleda ali to vidiš u mobitelu, ove crtice.

Dominik, 5 godina

„Ovo je laptop, to je mobitel i to je tablet. Igram igrice na mobitelu i tabletu, stisnem gumb i upali se.

Igram Minecraft i onda gradiš kuće strojeve i svašta. Imao sam četiri i pol godine, to mi je tata dao. Mogu se igrati u kući, u autu kod prijatelja. To je Jutub, to je za gledanje igrice. Igrača, životinja. Crtice najviše gledam na televizoru ili plejstejšn-u. Internet je za Jutub za igrice. Ja ga imam doma. Internet mi se uvijek pokaže, vidim ga na tabletu. To je da imaš struje. G-ne znam, F-face ne znam, T-to je da nazoveš nekog“

Jan, 6 godina

„Ovo je mobitel, to je tablet i ovo je kompjuter. Imam i mobitel i tablet i kompjuter. Dobio sam sve već prije, sa četiri i pet godina. Kompjuter je u mojoj sobi, tablet isto a i mobitel je u mojoj sobi. Na kompjuteru sam nekad na Gugl prevoditelju, neke puteve sam na Gugl mapsu a neke puteve na Jutub-u. Znam sam upaliti kompjuter, stisnem onaj gumb tu gore, upale mi se

Iluminati i onda upišem lozinku delfin33 i onda izabereš želiš li ići na igricu, Jutub ili druge stvari. Dobio sam kompjuter već prije. Ma on je prvo bio tatin pa ga je dao meni. Imam doma i Plejstejšn 3 i tam imam one slatke igrice, a ne volim baš one horor Get ap 5. To je igrica slična pravom životu. Ne volim puno pucat pa onda puno vozim. Y-to je Jutub , G-Gugl, F-Facebook, , T- ne znam što je to. Na mobitelu se igram samo kad sam u kući, u gostima i tako.“ Pa da znam šta je internet pa to ti se vidi ne ekranu i ak nemaš dosta onda se dugo vrti pa čekaš, a nekad i ne dođe pa moraš opet.“

Iva, 6 godina

„Ovo je mobitel, ovo tablet i laptop. Imam doma mobitel i tablet. Tablet sam dobila za četiri godine, a mobitel od Marka kad je on dobio novi jer je krenuo u školu. Znam ga upaliti na gumb. Mali je gumb za upaljenje, a veliki je za pojačanje. Igram tamo igrice, tamo se pleše i onda pričaju i kad prestanu pričati onda daju pljesak. Najviše se igram na svom krevetu. Nosila sam ga na more i kad smo išli na selo. Igrica se zove

Balerine. Y-ovo je Jutub, tamo gledam crtić i to imam i na tabletu i mobitelu. Tu imam puno crtića, malo si polistam i koji mi se sviđi to uzmem i gledam ga. T-ovo tu je za zvati. G-ne znam, F-ne znam“ Znam kaj je internet. To imaš svuda i na selu i moru, vidiš to tu unutra ove crtice, i nosiš u mobitelu i onda možeš gledati crtiće i igrati se.“

Domagoj, 5,5 godina

„Ovo je mobitel, tu je tablet i ovo tu je kompjuter. Ja imam doma svoj tablet. Igram igrice. Znam sam upaliti tablet, stisnem jedan gumb i onda izaberem i upravljam ovak (pokazuje rukom klizanje po ekranu). Dobio sam tablet kad sam imao četiri godine. Igram ga samo doma. Igra se zove Belle Stars, tam se puca na protivnika. Protivnik je neki drugi lik, onda njega više ne bude, onda on umre. Y-Jutub tu gledam crtiće, idem na Jutub na tabletu. T-telefon da nekog zoveš. Igram se na maminom i tatinom mobitelu i tamo gledam Jutub, isto crtiće i Jutubere. E to gledam u autu ali puno doma. G-ne znam, F- ne znam.“ Internet imam doma, on ti se ne vidi u zraku samo tu unutra, (pokazuje rukom u ekran) a mama i tata ga imaju i u autu, pa se ja onda poigram na njihovom mobitelu kad se vozim.“

Katja 4,5 godina

„Znam ovo je tablet, ovo je mobitel, a ovo je kompjuter. Imam svoj tablet a mobitel imamo seka i ja zajedno. Moramo da ga dijelimo a kompjuter ima tata i da mi da se igram. Znam koristiti tablet, upalim si ga na gumb i onda listam i izaberem crtić pa si gledam. A mobitel i to znam seka me naučila ali mi ga ona baš i ne da. Onda mi tata namjesti kompjuter da se ne svađamo. A najviše se igram na mobitelu kad je seka na plesu, pa si ga onda sama upalim i mogu igrati stalno. Još nisam dobila svoj mobitel, još nemam pet godina. Sada ga samo imam sa sekom i posudim ga. Kad uzmem mobitel ponekad se sjednem i sakrijem u ormar, znaš on svijetli i možeš sve vidjeti i kad si unutra. A s tabletom se igram u krevetu, popnemo se seka i ja na kat u krevet u našoj sobi. Na kompjuteru gledam YouTube, a na sekinom mobitelu Tik tok. Na tabletu igram igrice ali samo „Tom 2“ i „Klavir“. Skinula sam jednog klavira i jednu curu kojoj pokazujem dvije stvari i moram točnu stvar pokazati da me se ne ubije. Znam što je internet Čula sam to, imam to doma, to ti je ja bi rekla po svom mišljenju kad si u vezi. Znaš nekad ga ima ali i nekad nema pa tata popravi vezu. Y-ovo znam to je Jutub, G-ovo je internet tu ideš i tražiš sve, F-ovo ne znam što je, T-tu se zovemo možeš i svakoga zvati.“

Lola, 6,5 godina

„Ma to ti ja znam, to je tablet, ovo mobač a ovo laptop. Ja imam svoj tablet i mobač. A mama, tata i Bruno imaju svoje laptope. Ja ću svoj dobiti kad krenem u školu, a sad ću brzo krenuti u školu čim dođe jesen. Znam sve, ali laptope ne koristim jer nisu moj a Bruno mi svoj neda jer se on stalno igra. A možda bi i to znala, a ne znam baš. Znam samo da gledam kad su mi stavili da gledam film Vlak u snijegu i onaj od Pere Kvržice. Ja koristim svoj tablet i mobitel to ti je ajfon peti. Tablet sam dobila za peti rođendan a mobač sam dobila iza petog rođendana, iz Švicarske od mog susjeda na moru, znaš Danijela. On mi ga je dao jer mu je to bio stari a on je dobio novi ajfon deseti. Najviše se igram na trosjedu, na krevetu u svojoj sobi a i na podu. Na tabletu igram Jedan dječak i ima puške. A na mobaču nemam igrice, imam samo Jutub. Na Jutubu gledam Defi. To ti se piše đ e f f i, i gledam Fani boj. E da, i Zagu i Filipa. To oni kao neka videa snimaju i isprobavaju igračke. To su svi Jutuberi. A sa mamom sam gledala kako se prave slajmići i onda smo ih i radile. To sve znam: Y- ovo je Jutub, G-ovo Gugl, F-ovo Fejs, , a T- ovo telefon. A ja ti još imam i Vajber, na to zovem mamu jer nemam kuna na mobitelu. A mama i Bruno imaju i Vocab i na njega možeš pričati. Fejsbuk nemam i to imaju samo mama i Bruno. A imam i Gugl maps. To upalim kad idemo na more pa onda tamo teta govori kamo da idemo i kad dođeš na more kaže „stigli ste na određište“. Znam kaj je internet: to ti je vajfaj. Imam ga doma cijeli dan. A kad nekud odemo, onda ga nemam. Onda mi ga mama i tata podijele sa svog mobitela i opet ga imam.“

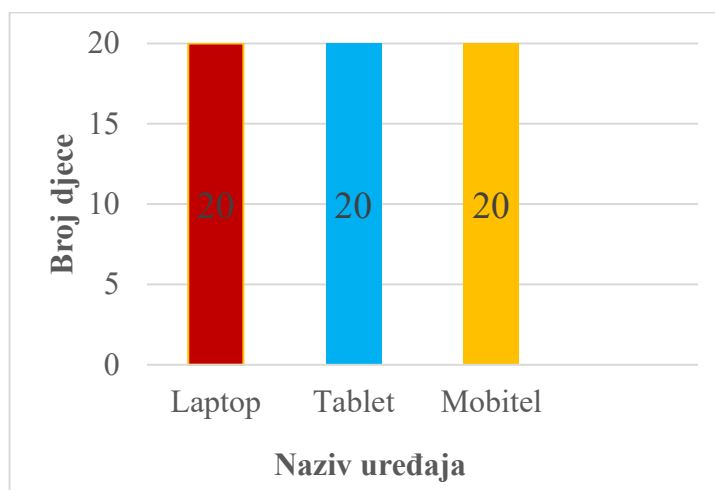
6. REZULTATI I INTERPRETACIJA

Tablica 1. Rezultati uz postavljeno pitanje o imenovanju uređaja

N=20	Laptop	Tablet	Mobitel
Imenuje uređaj	20	20	20
Ne imenuje uređaj	0	0	0

Rezultati u Tablici 1. Pokazuju da je 100% djece imenovalo prikazane uređaje. Na osnovu tog podatka možemo zaključiti kako su se sva djeca susrela sa navedenim uređajima. Djeca su u odgovorima prijenosno računalo imenovali kao „kompjuter“ a neki kao laptop.

Grafikon 1. Grafički prikaz broja djece koja imenuju uređaje (N=20)

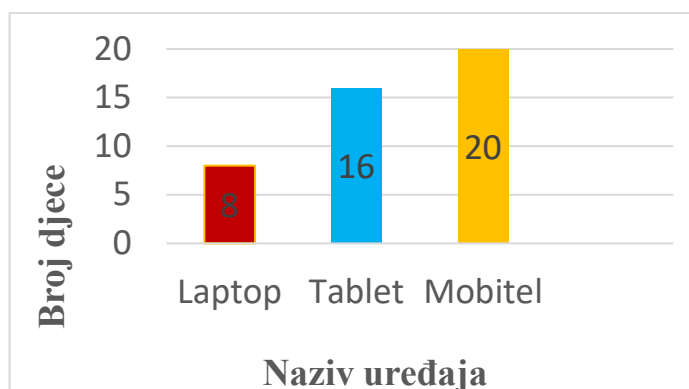


Tablica 2. Rezultati uz postavljeno pitanje : „Imaš li neki od tih uređaja kod kuće?“

N=20	Laptop	Tablet	Mobitel
Broj djece koja imaju uređaj	8	16	20

Odgovori djece na navedeno pitanje pokazuju da su tableti i mobiteli najzastupljeniji digitalni uređaji, dok su prijenosna računala manje zastupljena. Time je potvrđena hipoteza H4, da djeca stječu svoja prva iskustva s digitalnim medijima prije polaska u školu.

Grafikon 2. Grafički prikaz odgovora na pitanje „Imaš li neki od tih uređaja kod kuće?“ (N=20)

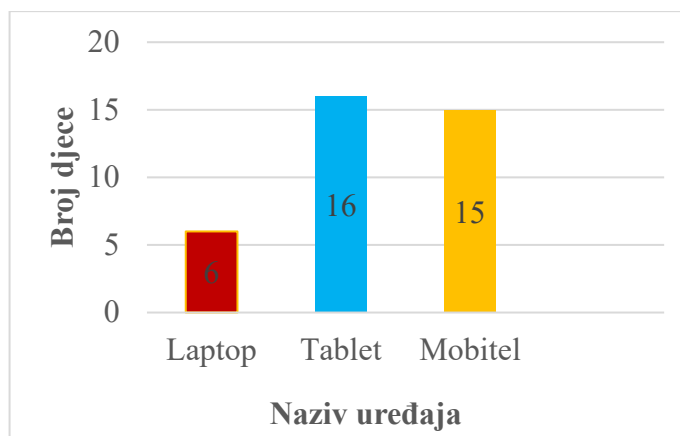


Tablica 3. Rezultati uz postavljeno pitanje : „Znaš li koristiti koji od ovih uređaja“

N=20	Laptop	Tablet	Mobitel
Broj djece koja znaju koristiti uređaj	6	16	15

Odgovori djece na pitanje „Koristiš li neki od navedenih uređaja?“ pokazuju da u najvećem broju koriste tablet, neznatno manje mobitel, a najmanje prijenosno računalo. To potvrđuje hipotezu H1, da se djeca srednje-starijih odgojnih skupina koriste mobilnim digitalnim uređajima.

Grafikon 3. Grafički prikaz odgovora na pitanje „Znaš li koristiti neki od ovih uređaja?“ (N=20)

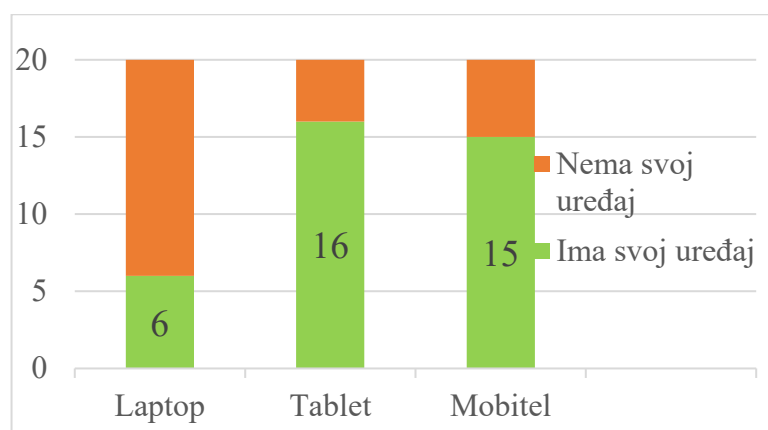


Tablica 4. Rezultati na pitanje: „Imaš li svoj uređaj?“

N=20	Laptop	Tablet	Mobitel
Imam	6	16	15
Nemam	14	4	5

Na osnovu odgovora djece na pitanje imaju li svoj uređaj, vidljivo je da većina djece posjeduje i koristi jedan ili više digitalnih uređaja.

Grafikon 4. Grafički prikaz odgovora na pitanje „Imaš li svoj uređaj?“ (N=20)

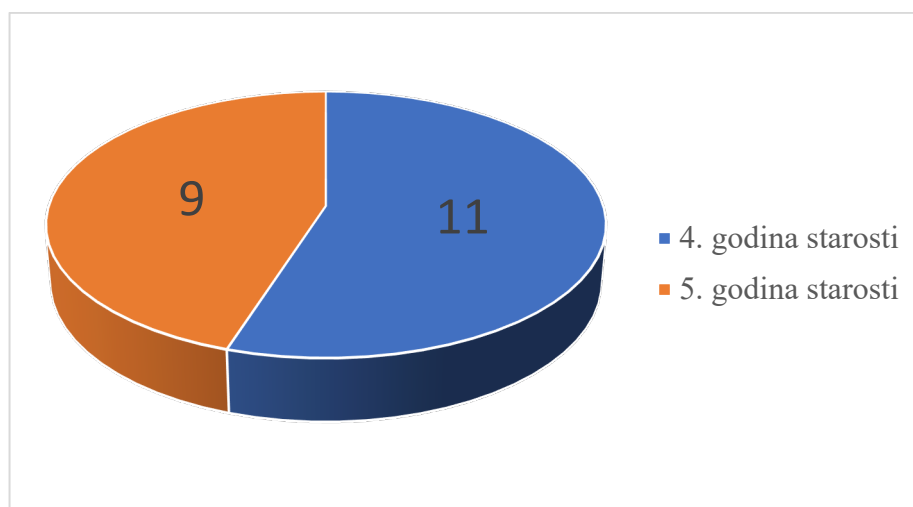


Tablica 5. Rezultati na pitanje: „Kada si dobio/la svoj prvi uređaj?“

N=20	Starost 4 godine	Starost 5 godina
Broj djece	11	9

Odgovori na pitanje kada su dobili svoj prvi digitalni uređaj, pokazuju da više od 50% djece u dobi od četiri godine posjeduje svoj digitalni uređaj. Time se potvrđuje hipoteza H4, da su roditelji prve osobe koje djecu uvode u svijet digitalne tehnologije te da predškolska djeca stječu svoja prva iskustva s digitalnim medijima prije polaska u školu.

Grafikon 5. Grafički prikaz odgovora na pitanje „Kada si dobio/la svoj prvi uređaj?“

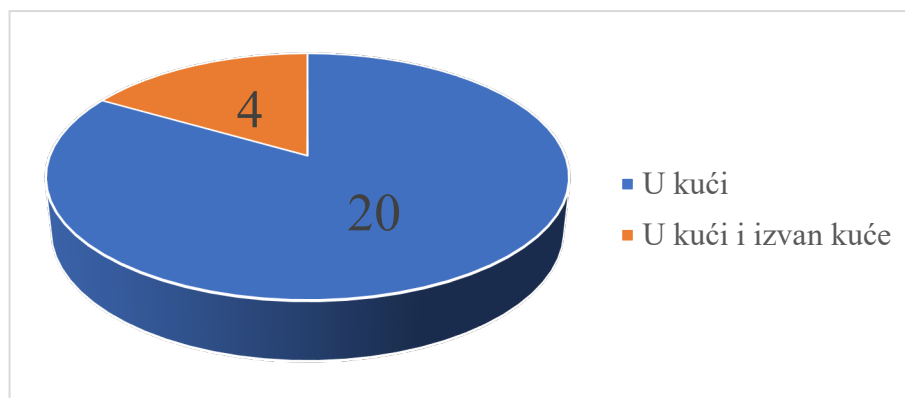


Tablica 6. Rezultati na pitanje: „Gdje se igraš s tim uređajem?“

N=20	U kući	U kući i izvan kuće
Broj djece	20	4

Na pitanje gdje se igraju sa svojim digitalnim uređajem, većina djece dala je odgovor da se igra kod kuće, dok jedan manji dio koristi digitalni uređaj i izvan kuće.

Grafikon 6. Grafički prikaz odgovora na pitanje: „Gdje se igraš s tim uređajem?“ (N=20)

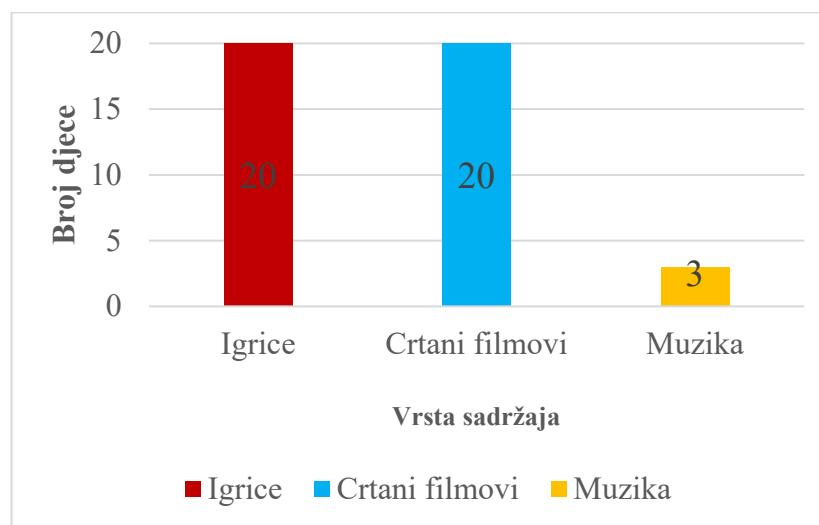


Tablica 7. Rezultati na pitanje: „Kako se igraš s tim uređajem?“

N=20	Igrice	Animirani filmovi	Muzika
Broj djece	20	20	3

Na pitanje vezano uz način korištenja digitalnih uređaja, sva su djeca izjavila da ga koriste za igranje igrica i gledanje crtanih filmova, a jedan manji dio i za slušanje muzike. Time se samo djelomično potvrđuje hipoteza H3, da se djeca starije-srednjih odgojnih skupina koriste mobilnim digitalnim uređajima da bi igrala igrice. Odgovori ukazuju na različitost karaktera igara između dječaka i djevojčica. Igre dječaka su češće natjecateljskog karaktera, dok su igre koje igraju djevojčice češće igre rješavanja zadataka.

Grafikon 7. Grafički prikaz odgovora na pitanje: „Kako se igraš s tim uređajem?“ (N=20)

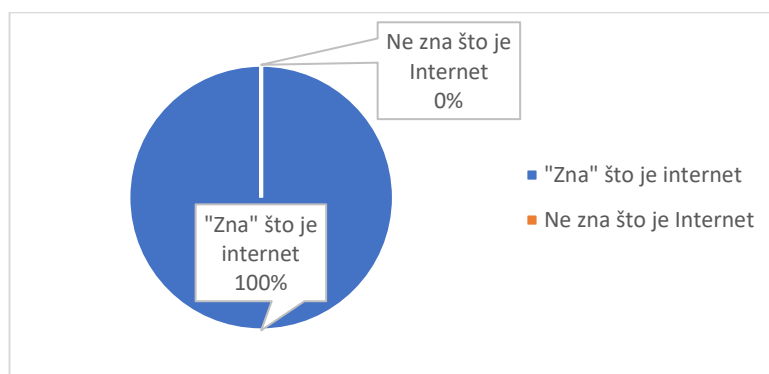


Tablica 8. Rezultati na pitanje: „Što je internet?“

N=20	Da	Ne
Broj djece	20	0

Sva djeca su dala pozitivan odgovor na pitanje znaju li što je internet. Odgovori su bili različiti ali su pokazali da su sva djeca upoznata s terminom interneta i da povezuju da je Internet potreban za njihove aktivnosti na digitalnim uređajima.

Grafikon 8. Grafički prikaz odgovora na pitanje: „Što je internet?“ (N=20)

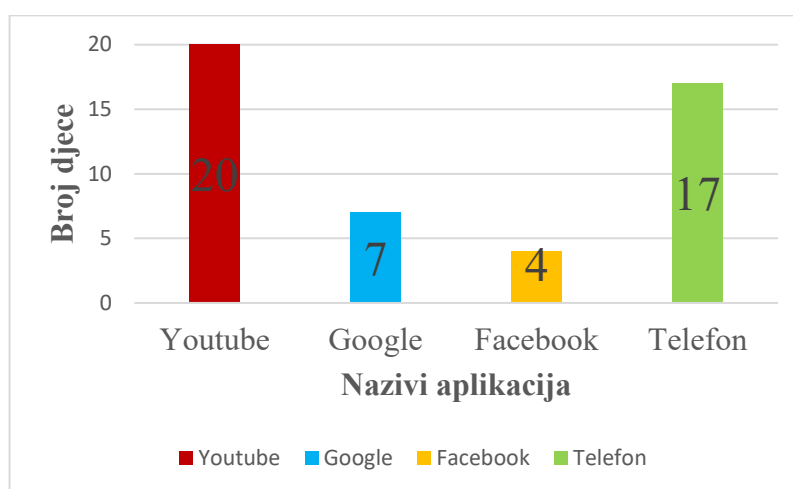


Tablica 9. Rezultati na pitanje: „Koje znakiće koristiš?“

N=20	YouTube	Google	Facebook	Telefon
Broj djece	20	7	4	17

Na pitanje koje aplikacije djeca koriste, sva djeca su izjavila da koriste You tube, a nešto manji broj djece prepoznaje aplikaciju govornog poziva. Google prepoznaje i koristi manji broj djece, a Facebook prepoznaje samo mali broj djece, no nijedno dijete ga ne koristi. Ovime je potvrđena hipoteza H2, da se djeca srednje-starijih odgojnih skupina služe internetskim aplikacijama.

Grafikon 9. Grafički prikaz odgovora na pitanje: „Koje znakiće koristiš?“ (N=20)



7. RASPRAVA

Provedeno istraživanje imalo je za cilj utvrditi koriste li se djeca predškolske dobi digitalnim mobilnim uređajima, na koji ih način koriste i koji sadržaji su najzastupljeniji. Također je cilj bio utvrditi jesu li roditelji prve osobe koje djecu uvode u korištenje digitalne tehnologije i to već u predškolskoj dobi.

Rezultati istraživanja potvrđuju prvu hipotezu da se većina djece srednje-starijih odgojnih skupina koristi mobilnim digitalnim uređajima. Naime, sva djeca raspoznaju i imenuju mobilne digitalne uređaje iz čega se da zaključiti da su se s istima već prije upoznali (*tablica br.1*). Također, najveći postotak ispitanе djece ukazuje da su najzastupljeniji i najkorišteniji uređaji tablet i mobitel (*tablica br.2*). Razlog raširenog korištenja digitalnih uređaja može se pripisati općoj digitalizaciji svijeta i lakoj dostupnosti digitalnih uređaja, kao i jednostavnosti korištenja istih. Rezultati ovog istraživanja sukladni su s ranijim istraživanjima FOSI (2014) te Kabali i sur. (2015), koji su također utvrdili da djeca već u vrlo ranoj dobi aktivno koriste mobilne digitalne uređaje (*tablica br.3*).

Djeca u vrlo ranoj dobi počinju koristiti internetske aplikacije. Prema utvrđenim rezultatima, može se tvrditi da je Youtube najzastupljenija aplikacija koju djeca koriste (*tablica br.9*). Prema njihovim odgovorima koriste je u najvećoj mjeri za gledanje animiranih filmova, snimaka video igrice, a rjeđe za pretraživanje muzičkih sadržaja. U ovoj dobi u maloj mjeri se koriste Google pretraživačem, a nijedno dijete ne koristi Facebook. Zastupljenost korištenja Youtube-a također je potvrđeno u istraživanju Kabali i sur. (2015)

Hipoteza da djeca digitalne uređaje najviše koriste za igranje igrice, pokazala se djelomično točna. Naime, ispitanа djeca su navela da u jednakoj mjeri uređaje koriste za gledanje crtanih filmova i igranje igrice (*tablica br.7*). Iz navedenih rezultata vidljivo je da djeca predškolske dobi digitalne uređaje koriste najviše u zabavne svrhe, a u dječjim izjavama je vidljivo da i edukativne igrice djeca doživljavaju na zabavan način. To je sukladno s Jandrić (2015) koji navodi da djeca internet koriste uglavnom za zabavu. Iz odgovora djece također je vidljivo da su svjesna da im je internet neophodna „stvar“ za praćene i korištenje izabраниh sadržaja (*tablica br.8*).

Dječjim odgovorima na postavljena pitanja potvrdila se hipoteza da su roditelji prve osobe koje djecu upoznaju s digitalnim uređajima. Od ispitanе djece, većina je svoj

prvi uređaj dobila u dobi od četiri godine, a nešto manji broj djece u dobi od pet godina (*tablica br.5*). Iz odgovora je vidljivo da su uređaj dobili od roditelja ili su ga „naslijedili“ od starijeg brata ili sestre (*tablica br.4*). Sindik (2012) navodi da roditelji imaju značajnu ulogu u medijskom opismenjavanju djece te da je bitan preduvjet medijske pismenosti djece, medijsko opismenjavanje samih roditelja. U svjetlu rezultata ovog istraživanja, može se reći da je to u potpunosti točno zbog činjenice da djeca prve kontakte s digitalnim svijetom ostvaruju u okviru svog doma, i to posredstvom roditelja. Rezultati u tablici 6 pokazuju da djeca predškolske dobi svoje digitalne uređaje koriste uglavnom u domu, a u manjoj mjeri i izvan njega. Odgovori također ukazuju na sveprisutnost digitalnih uređaja u obitelji (*tablica br.6*), s time što je tablet najzastupljeniji, a slijede ga mobitel i laptop (*tablica br.2*).

8. ZAKLJUČAK

Neosporna je činjenica da je svijet preplavljen digitalnom mobilnom tehnologijom koja je prisutna u svim aspektima ljudskih života. Obzirom da su mobilni digitalni uređaji postali sve dostupniji djeci i jednostavni za korištenje, a internetski je priključak postao neizostavan dio svakog kućanstva, djeci je postalo vrlo jednostavno od najranije dobi biti uključeni u mrežni svijet. Kako taj mrežni svijet sadrži neograničene mogućnosti za istraživanje i otkrivanje ponude raznovrsnih sadržaja, nameće se potreba kreiranja programa odgoja kojim će se pomoći djeci da se što uspješnije suoče i ovladaju izazovima koje donosi digitalna tehnologija.

U svrhu izrade diplomskog rada provedeno je istraživanje s dvadesetero djece, a cilj je bio utvrditi koriste li se ispitana djeca digitalnim mobilnim uređajima. Rezultati su pokazali da sva ispitana djeca koriste barem jedan mobilni digitalni uređaj. Prema izjavama djece, u posjed barem jednog od tih uređaja dolaze do pete godine života. Uređaje najviše koriste za gledanje crtanih filmova i igranje video igara, a najčešće posjećivani internetski servis je Youtube.

Rezultati istraživanja pokazuju da je nužno provođenje medijskog odgoja djece u predškolskim ustanovama, jer djeca već u ranoj dobi počinju koristiti digitalnu mobilnu tehnologiju bez stručnog vodstva, a utjecaj te tehnologije za sada je nedovoljno istražen. Kako bi provođenje medijskog odgoja djece bilo što uspješnije, prvenstveno je potrebno kontinuirano provođenje medijskog opismenjavanja odraslih osoba koje sudjeluju u odgoju djece.

LITERATURA

1. Blažević, N., (2012). Djeca i mediji – odgoj na televizijski način.
Nova prisutnost : časopis za intelektualna i duhovna pitanja, sv. 10 (3): 482
2. Carter, B., Rees, P., Hale, L., Bhattacharjee, D., Paradkar, M. (2016).
A meta-analysis of the effect of media devices on sleep outcomes. Dostupno na:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5380441/> (17.03.2020.)
3. Chmilar, L. (2017) Improving learning outcomes: the ipad and preschool children with disabilities. Dostupno na:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5418351/> (12.04.2020.)
4. Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (2014). Media Education from the Perspective of Parents of Preschool Children: Challenges and Trends in Free Time Media Use. *Medijska istraživanja*, 20 (2), 53-67.
5. Ciboci, L., Labaš, D. (2019). Digital media literacy, school and contemporary Parenting, *Medijske studije*, 10 (19): 89
6. Dasović-Rakljašić, D., Tomić V. (2018) Digitalne tehnologije u planiranju kurikuluma. Dostupno na: https://pilot.e-skole.hr/wp-content/uploads/2018/04/Prirucnik_Digitalne-tehnologije-u-planiranju-kurikuluma.pdf (18.06.2020.)
7. Divan, A., H., i sur. (2010). Cell phone use and behavioural problems in young children. Dostupno na: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21138897> (30.1.2020)

8. Erjavec, K., Zgrabljic, N. (2000) Odgoj za medije u školama u svijetu; Hrvatski model medijskog odgoja, *Medijska istraživanja : znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*, 6 (1)
9. Erjavec, K., (2006). Medijsko obrazovanje: Od koncepta do školske prakse. Dostupno na: <http://www.medijskapismenost.net/dokument/Medijsko-obrazovanje-Od-koncepta-do-skolske-prakse> (04.04.2020.)
10. FOSI, (2014), Parenting in digital age. Dostupno na: <https://www.fosi.org/policy-research/parenting-digital-age/> (20.4.2020.)
11. Graber, D. (2019). Parenting in digital age: What experts are saying. Dostupno na <https://www.psychologytoday.com/us/blog/raising-humans-in-digital-world/201904/parenting-in-digital-age-what-experts-are-saying> (02.02.2020)
12. Grgić, H., Gergorić, M., Radanović, I. i Brakus, A., (2016). Novo vrijeme, novi mediji: medijska pismenost mladih u 21. stoljeću. Zagreb: Mreža udruga Zagor, Dostupno na: <http://www.gimagn.hr/projekti/novo-vrijeme-novi-mediji-medijska-pismenost-mladih-u-21-stoljecu/> (05.02.2020.)
13. Hosokawa, R., Katsura, T. (2018). Association between mobile technology use and child adjustment in early elementary school age. *Dostupno na:* <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6059409/> (22.01.2020)
14. Jandrić, P. (2015). Digitalno učenje, Zagreb: Školske novine doo i Tehničko veleučilište u Zagrebu: 123
15. Kabali, H.K. i sur. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children, Dostupno na: <https://pediatrics.aappublications.org/content/136/6/1044> (20.04.2020.)

16. Kondo, Y., i sur. (2011) Association between feeling upon awakening and use of information technology devices in japanese children. Dostupno na:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3798575/> (01.04.2020)
17. Kutarevac Jagodić, G., Štulhofer A., Lebedina Manzoni, M. (2016). *Preporuke za zaštitu djece i sigurno korištenje elektroničkih medija*, Agencija za elektroničke medije, Zagreb: 6
18. Labaš, D. (2011). Djeca u svijetu interneta: zatočnici virtualnog svijeta. Pedagoški modeli i otvorena pitanja, 35-64. U: Ciboci, L., Kanižaj, I. i Labaš, D. (ur.), *Djeca medija. Od marginalizacije do senzacije*. Zagreb: Matica hrvatska, : 35-64.
19. Maleš, D., Kušević, B. (2011). Nove paradigme ranoga odgoja, *Nova Paradigm aobiteljskoga odgoja*, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zavod za pedagogiju, Zagreb: 41-66
20. Mataušić, J. M. (2002), „Utjecaj masmedija na obitelj“, Riječki teološki časopis :442-455.
21. Nikken, P., Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use oyoung children. Dostupno na:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4598347/> (02.04.2020.)
22. Paciga, K.A., Donhue, C. (2017). Technology and interactive media for young children: A whole child approach connecting the vision of Fred Rogers with research and practice. Dostupno na:
<https://teccenter.erikson.edu/publications/tecfrcreport/> (25.03.2020.)

23. Peran, S., Raguž, A. (2019). Odnos i značenje medijskog odgoja u dječjim vrtićima: pravila i medijski izazov. *Communication management review*, 4 (1): 18-233.
24. Radesky, J.S., Schumacher, J. i Zuckerman B. (2015) Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. Dostupno na: <https://pediatrics.aappublications.org/content/135/1/1> (27.02.2020.)
25. Radesky, J.S., Silverstein, M., Zuckerman, B., i Christakis D.A. (2014). Infant self-regulation and early childhood media exposure. Dostupno na: <https://pediatrics.aappublications.org/content/133/5/e1172> (02.02.2020.)
26. Rangan, K.(bez dat.). Why Limiting Your Child’s Cellphone Use is Good for Their Health. Dostupno na: <https://www.chla.org/blog/rn-remedies/why-limiting-your-child-s-cellphone-use-good-their-health> (02.03.2020.)
27. Sellcell, (2019). Kids cell phone use survey 2019 – truth about kids & phones. Dostupno na: <https://www.sellcell.com/blog/kids-cell-phone-use-survey-2019/> (12.04.2020.)
28. Sindik, J. (2012). Kako roditelji percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu?, *Medijska istraživanja*, 18 (1): 5-33.
29. Spitzer, M. *Digitalna demencija* (2012/2018). Zagreb, Ljevak: 173
30. Tolić, M. (2009). Temeljni pojmovi suvremene medijske pedagogije *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 55 (22): 97-103. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/47431> (12.04.2020.)

31. UNICEF, Odjel za komunikacije 3. (2017) *Stanje djece u svijetu 2017. Djeca u digitalnom svijetu*. New York: Fond Ujedinjenih naroda za djecu.

Dostupno na: https://www.unicef.hr/wp-content/uploads/2015/09/Izvjestaj-HR_12-17_web.pdf (07.02.2020.)

32. Williams, A. (2016) How do smartphones affect childhood psychology.

Dostupno na: <https://psychcentral.com/lib/how-do-smartphones-affect-childhood-psychology/> (15.04.2020.)

33. Zgrabljic Rotar, N., (2005) Mediji – Medijska pismenost, medijski sadržaj i medijski utjecaji. U: Nada Zgrabljic Rotar (ur.), *Medijska pismenost i civilno društvo*. Sarajevo: Mediacentar

PRILOZI

Prilog 1: Izjava o samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da pri izradi nisam koristila druge izvore osim onih koji su u njemu navedeni.

Marija Gubaš

Marija Gubaš