

# Sigurnost djece rane i predškolske dobi u digitalnom okruženju

---

**Pintar, Lea**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2022**

*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:147:538261>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-17**

*Repository / Repozitorij:*

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Lea Pintar

SIGURNOST DJECE RANE I PREDŠKOLSKE DOBI U  
DIGITALNOM OKRUŽENJU

Završni rad

Petrinja, srpanj, 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Lea Pintar

SIGURNOST DJECE RANE I PREDŠKOLSKE DOBI U  
DIGITALNOM OKRUŽENJU

Završni rad

Mentor: dr. sc. Edita Rogulj

Petrinja, srpanj, 2022.

# Sadržaj

<b>Sažetak</b> .....	4
<b>Summary</b> .....	5
<b>1. Uvod</b> .....	6
<b>2. Tehnologija u suvremenom životu</b> .....	7
<b>3. Objavljivanje fotografija djece online</b> .....	8
3.1. <i>Zaštita privatnosti</i> .....	9
<b>4. Istraživanje o internetskim navikama djece predškolske dobi</b> .....	11
<b>5. Sigurnost na internetu</b> .....	12
5.1. <i>Aplikacije za online zaštitu</i> .....	12
<b>6. Video igre</b> .....	15
6.1. <i>Roditelji i video igre</i> .....	16
6.2. <i>PEGI sustav</i> .....	17
6.3. <i>ESRB oznake</i> .....	19
<b>7. Vršnjačko nasilje putem interneta (engl. Cyberbullying)</b> .....	21
7.1. <i>Prekini lanac</i> .....	22
<b>8. Medijska pismenost</b> .....	23
<b>9. Zaključak</b> .....	25
<b>Literatura</b> .....	26

## Sažetak

Prema pričama naših roditeljima, djedovima i bakama, svako doba života ima svoje dobre i loše strane. Život nekada i sada jako se razlikuje, a 21. stoljeće je stoljeće modernog, digitalnog doba. Doba tehnologije, pametnih telefona, video igara i interneta. Svaki čovjek ima pravo na sigurnost i zaštitu te se samim time nameće i pitanje sigurnosti i zaštite na mreži, odnosno internetu. U ovom završnom radu napravljen je teorijski pregled sigurnosti djece rane i predškolske dobi u digitalnom okruženju. U prvom poglavlju govori se upravo o tehnologiji, medijskom napretku i njezinoj uključenosti u dječji život. Sljedeće poglavlje ima naglasak na sigurnosti i privatnosti. Objasnjeno je zašto je važno za roditelje biti svjestan interneta i njegovih mogućnosti i samim time opasnosti te su spomenuti zakoni o očuvanju sigurnosti. U trećem poglavlju prikazano je istraživanje „Mala djeca pred malim ekranima,“ u kojem rezultati pokazuju stvarnu zasićenost i dostupnost elektroničkih uređaja kod djece što je vrlo relevantno za ovaj rad. U četvrtom poglavlju izdvojeno je pet najboljih roditeljskih aplikacija za zaštitu djece pri uporabi elektroničkih uređaja. Aplikacije su detaljnije objašnjene te su istaknute njihove prednosti. Peto poglavlje stavlja fokus na video igre. Skreće se pažnja na odabir video igara za djecu te su prikazana dva sustava za klasifikaciju sadržaja PEGI i ESRB čije poznavanje može uvelike pomoći roditeljima u krajnjem odabiru. Šesto, ali ne i manje važno poglavlje govori o vrlo važnoj temi – elektroničkom nasilju tzv. Cyberbullyingu. Objasnjeno je sam pojam i značaj cyberbullyinga, predstavljeni su njegovi oblici te hrvatska kampanja "Prekini lanac" za sprječavanje zlostavljanja putem mobitela i interneta. Posljednje poglavlje govori o medijskoj pismenosti čije je stjecanje vrlo važno već od najranijeg djetinjstva jer omogućuje djetetu sigurnije i odgovornije korištenje medijima.

Ključne riječi: digitalno okruženje, privatnost, sigurnost, cyberbullying

## Summary

According to the stories of our parents and grandparents every age of life has its pros and cons. The 21st century is the century of the new digital age. The age of technology, smartphones, video games, and the Internet. Everyone has their right on safety and protection, which alone begs the question of safety and protection online, on the Internet. This final thesis presents a theoretical overview of the safety of early and preschool children in the digital environment. The first chapter discusses technology, media progress, and its involvement in children's lives. The next chapter focuses on security and privacy. It is explained why parents must be aware of the Internet and its possibilities. Thus the dangers and the laws on maintaining safety are mentioned. The research "Small children in front of screens: Croatia in relation to Europe and the world" is shown in the third chapter. Its results show the actual saturation and availability of electronic devices in children, which is very relevant for this paper. The fourth chapter highlights the five best parenting applications for child protection when using electronic devices. The applications are explained in more detail, and their advantages are highlighted. Chapter five puts its focus on video games. Attention is drawn to the selection of video games for children, and two systems for classifying the content of PEGI and ESRB are presented, the knowledge of which can significantly help parents in the final selection. The sixth but not less imperative chapter discusses a significant subject - cyberbullying. The concept and importance of cyberbullying and its forms were explained and presented the Croatian campaign "Break the Chain" to prevent abuse via mobile phones and the Internet was explained. The last chapter talks about media literacy, the acquisition of which is significant from the earliest childhood because it enables the child to use the media more safely and responsibly.

Keywords: digital environment, privacy, security, cyberbullying

## 1. Uvod

Djeca danas imaju otvoreni pristup svim oblicima tehnologije i interneta. Gotovo svako dijete se prije nauči služiti s pametnim telefonom nego hodati. Upravo zbog ove činjenice vrlo je važno skrenuti pozornost na sigurnost djece na internetu. Roditelji često u žurbi daju djetetu pametni telefon kako bi dijete bilo okupirano nekom igrom, crticom i slično ni ne razmišljajući o mogućim posljedicama. Važno je znati kako zaštititi dijete, biti upoznat i prisutan u trenutku jer su zapravo roditelji, odgajatelji i učitelji ti koji su uzor. Razgovorom i edukacijom o opasnim stvarima koje postoje na internetu uvelike se postiže sigurnost djece na internetu. Educirati se ne trebaju samo djeca, već i njihovi roditelji, učitelji, ali i šira javnost. Internet je izvor i mjesto edukacije, zabave, ali i prijetnji i opasnosti. Vršnjačko nasilje vrlo je učestala pojava u današnjem vremenu i važno ju je približiti i objasniti djeci već u ranoj dobi. Da bi na pravilan način i u pravo vrijeme omogućili djeci da budu sigurna u digitalnom okruženju važno je biti medijski pismena osoba. To je ona osoba koja je dobro informirana o temama koje se kreću u medijima, svjesna je svog svakodnevnog kontakta s njima i shvaća njihov utjecaj u obrazovnom ciklusu. Upravo takvoj osobi treba težiti svojom edukacijom za sigurno i kvalitetno odrastanje najmlađih u digitalnom dobu.

## 2. Tehnologija u suvremenom životu

Prvo desetljeće 21. stoljeća obilježio je nagli razvoj tehnologija koju koristimo svakodnevno u poslovnom i obiteljskom okruženju, što je uvelike promijenilo kulturu življenja. Godinama je tehnološki napredak donio nebrojene mogućnosti koje su promijenile svakodnevni život. Dobrobiti ili nedostaci biti će vidljivi u budućnosti, ali jedno je sigurno, svijet će u idućih 10 do 30 godina izgledati znatno drugačije nego danas. Tehnologija je u potpunosti izmijenila vrste i načine edukacija kao i metode učenja. U prošlosti su procesi pronalaska informacija kao i učenja i podučavanja bili mukotrpn i dugotrajni. Danas te informacije imamo na dlanu. Tehnologija omogućava svakome brz i lak pristup informacijama, što uvelike olakšava proces učenja i informiranja. Internet koji je glavni izvor informacija, multimedijalna globalna mreža kakvu danas poznajemo, nastao je u posljednjem desetljeću prošloga stoljeća. Vrlo spontano, bez ikakvih planova o razvitku „velike globalne mreže” svijetu je predstavljen ovaj projekt koji se svakim danom unaprjeđuje i razvijaju se nove mogućnosti.<sup>1</sup>

Mediji danas, s naglaskom na sve većoj važnosti i prisutnosti elektroničkih medija u životima djece i mladih, postaju odgojitelji novih generacija, s obzirom na to da djeca danas provode više vremena u direktnoj interakciji s raznim medija nego s vršnjacima. Ilišin (2001) govori kako djeca, odrastaju u okruženju u kojemu su neizbježni televizori i poneki aparat za reprodukciju zvuka. Navikavanje na medije zbiva se brzo i neprimjetno, pa djeca vrlo rano iskazuju želju da koriste neki medij i nauče rukovati njime. Autorica Robotić (2015) objašnjava kako su djeca i mladi u velikom riziku da ih prekomjerna upotreba ovog medija odvede u socijalnu izolaciju, što je dobra podloga za stvaranje ovisnosti. Po pitanju sigurnosti djece upravo na ovim globalnim mrežama potrebna je dobra suradnja i komunikacija na relaciji dijete, roditelj, škola, lokalna zajednica, društvo u cjelini, sustavno djelujući na svim razinama prevencije i zaštiti djece od mogućega štetnog djelovanja elektroničkih medija.

---

<sup>1</sup> Preuzeto s: <https://loomen.carnet.hr/mod/book/tool/print/index.php?id=116201>



### 3. Objavljivanje fotografija djece online

Razvojem modernih tehnologija i njihovom dostupnošću svim ljudima, način na koji pristupamo informacijama se mijenja iz temelja. Redovna tema rasprava danas je nečiji status na Facebooku ili članak na portalu. Komentari, rasprave, forumi i Facebook grupe postali su svakodnevno odredište kako bi se informirali, podijelili iskustva i vidjeli što drugi misle. Donijeti pravu odluku o dijeljenju privatnih fotografija, pogotovo fotografija djece nije lagan zadatak, no ono što je važno imati na umu je da se u ovom slučaju ne donosi odluka za sebe i svoj život, već za život djeteta. Svaki puta kada se objavi slika djeteta na internetu, stvara se njegov online profil. Psihologinja Ana Raguž je u uvodnom djelu intervjua<sup>2</sup> izjavila: „Jednom objavljene fotografije, podatak ili kontakt zauvijek postaju dijelom javnog prostora i nad njima roditelji više nemaju kontrolu, a roditeljska je odgovornost da zašтите privatnost djeteta.“ Iako možda stvarna i direktna opasnost kod objavljivanja nije vidljiva, nije isključivo da ona zaista postoji. Potpuno je nedvojbeno da roditelji u želji da pohvale svoje dijete, iskažu ponos, podijele s drugima lijepe i zabavne uspomene i trenutke i uglavnom u najboljoj namjeri objavljuju fotografije svoje djece, rekla je psihologinja Raguž iz Poliklinike za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba te istaknula razliku u dijeljenju fotografija nekad i danas. Prije smo slike iz foto albuma pokazivali tek susjedima, rodbini, kumovima, nismo ih pokazivali stotinama i tisućama slučajnih nepoznatih ljudi. Danas kada to nije tako, važno je imati na umu da razmišljamo o zaštiti i dobrobiti djeteta, tko će vidjeti fotografije, s kim ćemo te fotografije podijeliti.

Uvidom u ranije navedeni intervju zaključuje se da su neke potencijalnih od opasnosti za dijete (Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba, 2019):

- Fotografije otkrivaju mjesta na kojima se djeca kreću, njihove aktivnosti i navike koje možda želite zadržati za sebe.
- Određene fotografije mogu biti sramotne za dijete u budućnosti.
- Ponekad fotografije mogu dijete izložiti opasnosti od stranaca sa lošim namjerama, ili nasilju/izrugivanju od vršnjaka u školi.
- Dijete nema mogućnost izbora želi li da njegovu sliku vide drugi ljudi.

---

<sup>2</sup>Preuzeto s: <https://www.mamatataja.hr/obitelji/razmislite-pet-puta-prije-objave-fotografije-svog-djeteta-na-drustvenim-mrezama/>

- Algoritmi koje koriste društvene mreže uključujući i sustav za prepoznavanje lica postaju sve napredniji. Svaka objavljena fotografija postaje dio sustava o kojem ne znate ništa i može se, ali i ne mora koristiti na način na koji vi ne možete utjecati, bilo sada ili u budućnosti.

Samim činom registracije na društvenu mrežu poput Facebook-a ili na bilo koju drugu društvenu mrežu, sami svjesno pristajemo dijeliti dio privatnosti s drugima i na taj način činimo taj dio svoje privatnosti dostupnim svim drugim ljudima. No ono što je važno, djeca nisu svjesno odlučila da žele dijeliti detalje iz svog privatnog života s drugim ljudima.

### *3.1. Zaštita privatnosti*

Sukladno propisima iz područja zaštite osobnih podataka navedenih u Zakonu o zaštiti osobnih podataka (2012., NN 106/2012), sigurno je za reći da djeca u potpunosti zaslužuju posebnu zaštitu u pogledu obrade njihovih osobnih podataka budući da mogu biti i jesu manje svjesna rizika, posljedica i predmetnih zaštitnih mjera te svojih prava u vezi s obradom njihovih osobnih podataka. O najboljem interesu djeteta prvenstveno bi trebali brinuti njegovi roditelji, skrbnici ali i nadležne institucije i ostali subjekti, kao i društvo u cjelini. Tako je odredbama Obiteljskog zakona u članku 91 (NN 116/2003) propisana obveza roditelja skrbiti o djetetovim osobnim i imovinskim pravima te voditi računa o njegovoj dobrobiti u skladu s razvojnim potrebama i mogućnostima djeteta. S obzirom da djeca dio svoga dana provode u odgojno obrazovnim ustanovama u kojima je također bitno voditi brigu o pravima i dobrobiti donesen je i Zakon o predškolskom odgoju i obrazovanju (NN 10/1997). U zakonu je propisano kako se odgoj i obrazovanje djece rane i predškolske dobi ostvaruje na temelju nacionalnog kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje i kurikulum dječjeg vrtića. Nacionalni kurikulum utvrđuje vrijednosti, načela, općeobrazovne ciljeve i sadržaje svih aktivnosti i programa, pristupe i načine rada s djecom rane i predškolske dobi, odgojno-obrazovne ciljeve po područjima razvoja djece i njihovim kompetencijama te vrednovanje.

Često je praksa odgojno obrazovnih ustanova na svim razinama pa tako i u ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, konkretno fotografirati djecu i odgajatelje za vrijeme neposrednog rada s djecom tokom aktivnosti. Svakako na početku pedagoške godine, kao i za svako dodatno, izvanredno fotografiranje za neke druge potrebe, ustanova je dužna izdati suglasnost za roditelje i tražiti potpisivanje suglasnosti. Fotografije i

kraći videozapisi koriste se za situacijsku analizu rada odgajatelja s ciljem unapređenja odgojno-obrazovne prakse. Također, fotografije i kraći videozapisi prikazuju se na roditeljskim sastancima i završnim priredbama odgojnih skupina kako bi roditelje upoznali s rezultatima odgojno-obrazovnog rada. Ponekad fotografije služe i kao materijal za likovno stvaralaštvo djece. Fotografije djece koriste se u neposrednom odgojno-obrazovnom procesu kao oznake na garderobnim ormarima, didaktičkim sredstvima, plakatima, usmjerena prema razvoju pozitivne slike o sebi. Fotografije se koriste i kao oblik prezentacije odgojno-obrazovnog rada na kutićima za roditelje, panoima i digitalnim ekranima. No, fotografije i videozapisi se ne prosljeđuju trećim osobama nego služe isključivo kao sredstvo za prezentaciju rada. Bez obzira na upotrebu, fotografije i videozapisi čuvaju se najdulje do završetka pedagoške godine u kojoj je dijete ispisano iz vrtića. Ako postoji potreba za bilo kakvom javnom objavom pojedinih fotografija ili kraćih videozapisa ili potreba za prezentacijom pojedinih dječjih radova izvan prostora vrtića obvezno je tražiti dodatnu suglasnost roditelja. Međutim, uz sve to vrlo je važno upoznati roditelje s Zakonom o zaštiti privatnosti odnosno uredbom o zaštiti osobnih podataka.

Politika o zaštiti privatnosti (2016) temelji se na sljedećim načelima obrade osobnih podataka: načelu zakonitosti, transparentnosti i najbolje prakse, načelu ograničene obrade i smanjenju količine podataka, načelu točnosti i potpunosti osobnih podataka, načelu ograničene pohrane, načelu cjelovitosti i povjerljivosti podataka, načelu odgovornosti, načelu povjerenja i poštene obrade, načelu oportuniti (svrhe obrade), načelu obrade u neimenovanom (anonimnom) obliku.

#### **4. Istraživanje o internetskim navikama djece predškolske dobi**

Roje Đapić, Buljan Flander i Selak Bagarić (2020) proveli su istraživanje pod nazivom „Mala djeca pred malim ekranima: Hrvatska u odnosu na Europu i svijet“ u kojemu je cilj bilo prikazati navike korištenja malih ekrana kod djece predškolske dobi u Hrvatskoj. Istraživanjem je obuhvaćen prigodan uzorak od 655 djece u dobi od 18 mjeseci do 7 godina koja su polaznici vrtića u različitim ruralnim i urbanim sredinama u Republici Hrvatskoj. Upitnike su ispunjavali njihovi skrbnici.

Rezultati istraživanja upućuju na značajnu zasićenost malim ekranima u kućanstvima u kojima odrastaju djeca predškolske dobi. Svako dijete odrasta u kućanstvu u kojem su prisutni elektronički uređaji u obitelji; 80 % predškolske djece živi u kućanstvu s pet ili više malih ekrana. Na upit imaju li djeca svoje mobilne uređaje, 6 % roditelja odgovara potvrdno, pri čemu posjedovanje vlastitog mobitela postaje učestalije u dobi od 6 do 7 godina i doseže 9,3 %. Budući da pristup elektroničkim uređajima u ranoj i predškolskoj dobi još uvijek u najvećoj mjeri ovisi o roditeljima, odnosno skrbnicima, istraživanjem je također obuhvaćena motivacija roditelja za omogućavanje pristupa malim ekranima djeci. Rezultati su pokazali da svaki drugi roditelj često ili uvijek omogućuje pristup malim ekranima kako bi se dijete zabavilo dok gotovo polovina to ponekad čini kako bi djeca nešto naučila; što znači da više od 60 % roditelja ponekad ili češće djeci omogućuje korištenje malih ekrana kako bi im zaokupili pažnju.

Dobiveni podatci svakako iskazuju značajnu prisutnost elektroničkih uređaja u okruženju u kojem odrastaju djeca predškolske dobi, više od 80 % djece živi u kućanstvima u kojem ima više od pet elektroničkih uređaja, a isto toliki broj elektroničke uređaje počinje koristiti prije druge godine života. Uspostavljanje pravila, nadzor nad korištenjem kao i procjena štetnosti i korisnosti elektroničkih uređaja pokazali su se posebno izazovnim područjima za roditelje u ovom istraživanju. Velik broj djece male ekrane koristi bez nadzora, a za svako četvrto dijete pravila o korištenju u potpunosti izostaju što je zasigurno vrlo velik i zabrinjavajući problem. Ovi rezultati od posebne su važnosti za stručnjake koji rade s djecom i njihovim skrbnicima, ali i one uključene u razvoj tehnologije, kako bi preuzeli odgovornost za pružanje podrške roditeljima i zdrav razvoj djece.

## 5. Sigurnost na internetu

Apsolutna i potpuna sigurnost na internetu ne postoji. Ono što treba biti fokus kada je u pitanju sigurnost na internetu jest edukacija i komuniciranje s onima koji mogu biti ugroženi. Ilišin (2001) navodi kako je medijski odgoj nužan jednostavno zato jer su masovni mediji neizbježna sastavnica svakodnevice i jer se njihov broj progresivno uvećava. Posebno je potrebno obratiti pozornost na zaštitu djece. Roje Đapić, Buljan Flander i Selak Bagarić (2020) donose rezultate istraživanja pokazuju kako djeca u vrlo ranoj životnoj dobi od 6 do 7 godina imaju vlastite mobilne uređaje i vrlo vješto koriste različite aplikacije, igrice, pretražuju internet te komuniciraju s vršnjacima i članovima obitelji pozivima ili porukama putem servisa za komunikaciju (engl. Chata). Dob djece koja koriste internet i aplikacije se sve više pomiče prema ranijim godinama života pa su zbog nerazmjera između dobi i vlastite zrelosti izloženi i sve većim rizicima i opasnostima njihova korištenja. Istraživanja također pokazuju kako ni djeca ni roditelji nisu dovoljno svjesni mogućnosti zlouporabe ovih uređaja pa zbog toga ne koriste dovoljno ni njihove zaštitne mogućnosti. Djeca često u ranoj dobi imaju puno prijatelja na društvenim mrežama, među kojim su često i njima nepoznate osobe. Sve češće su izloženi i nekom obliku vršnjačkog ili drugog nasilja i/ili uznemiravanja što utječe na njihovo ponašanje, učenje i raspoloženje. Korištenje interneta im omogućuje i pristup nepoželjnim, neprikladnim, vulgarnim i često opasnim sadržajima.

### 5.1. Aplikacije za online zaštitu

U zaštiti djece od opasnosti interneta uvelike mogu pomoći i moderne aplikacije za online zaštitu koje imaju mogućnost postavljanja roditeljske zaštite i filtera sadržaja. Prema blogu vpnMentor<sup>3</sup> najsigurnije aplikacije za online zaštitu djece su Qustudio, NetNanny, Bark, DinerTimePlus i ScreanTime. Ovo su najsigurnije korištene aplikacije koje filtriraju štetan i neprikladan sadržaj na više web stranica i društvenih mreža. Spomenute aplikacije pružaju roditeljima jednostavne alate za praćenje aktivnosti djeteta, praćenje njegove lokacije i postavljanje vremenskih ograničenja u korištenju interneta.

---

<sup>3</sup>Preuzeto s: <https://hr.vpnmentor.com/blog/najbolje-aplikacije-za-roditeljsku-kontrolu/>

Na tržištu postoji veliki broj aplikacija i softvera obiteljske kontrole za zaštitu djece. U nastavku su izdvojeni i detaljnije objašnjeni pet najučinkovitijih aplikacija prema vpnMentor blogu.

## 1. Qustodio

Qustodio tehnologija filtriranja automatski je omogućena čim se aplikacija preuzme, štiteći djecu od opasnog sadržaja na internetu. Također možete odabrati blokiranje određenih web-mjesta, kao što su stranice za igre i društvene mreže. Qustodio također pomaže u postavljanju ograničenja vremena za korištenje organiziranjem rasporeda učenja ili dnevnih ograničenja korištenja interneta. Intuitivna nadzorna ploča olakšava praćenje aktivnosti vašeg djeteta i omogućuje vam korištenje uređaja na pozitivan način. Značajka Qustodia prati aktivnost na nekoliko platformi društvenih mreža, uključujući YouTube. Ono što Qustudio izdvaja od većine aplikacija za roditeljski nadzor je to što radi i u anonimnom načinu rada. Ako se prijavite za dulju pretplatu, Qustodio e-poštom šalje tjedna ili mjesečna izvješća koja prikazuju aktivnost vašeg djeteta u posljednjih 30 dana. Tu je i SOS tipka za paniku (samo za Android) koja vam omogućuje slanje lokacijskih upozorenja jednim dodiranjem ako je vaše dijete u nevolji. Za iOS i Android postoji i značajka praćenja lokacije koja vam omogućuje praćenje lokacije vašeg djeteta u stvarnom vremenu na GPS karti. Osnovni Qustodio paket omogućuje povezivanje do 5 uređaja istovremeno, s izborom planova za do 15 uređaja, što je izvrsno za velike obitelji. Također možete odabrati da isprobate sve premium značajke Qustodio besplatno 3 dana. Postoji i opcija za 30-dnevno jamstvo povrata novca, što pruža dodatni bonus za testiranje aplikacija bez rizika.

## 2. NetNanny

NetNanny je obiteljska aplikacija koja omogućuje jednostavno praćenje mrežnih aktivnosti cijele obitelji na jednom mjestu u obliku vremenskih okvira. Aplikacija je namijenjena djeci i omogućuje pretraživanje sadržaja, ali također pruža trenutna upozorenja kada aplikacija otkrije i blokira gledanje sadržaja povezanog s pornografijom, drogom, oružjem, samoubojstvom i drugim sadržajem za odrasle. Također omogućuje da se jednostavno prilagode web stranice, aplikacije i vrste sadržaja koje treba blokirati, što je prednost ako postoji sumnja da određene aplikacije ili web stranice nisu blokirane prema zadanim postavkama. Ova aplikacija za roditeljski nadzor nudi mogućnost postavljanja rasporeda za korištenje interneta, što pomaže u poticanju zdravih navika. Osim navedenog,

postoji i mogućnost GPS praćenja koji provjerava lokaciju djeteta i njegovu lokaciju u stvarnom vremenu izravno na online karti. NetNanny nudi odličnu vrijednost za uloženi novac i pokriva do 20 uređaja istovremeno. Nudi puni povrat novca u roku od 14 dana od kupnje, što daje dovoljno vremena za odluku o prikladnosti funkcija aplikacije za obitelj.

### 3. Bark

Aplikacija pod imenom Bark pruža zaštitu djeci od raznih online prijetnji. Ovo je aplikacija koja omogućuje definiranje prioriteta u praćenju tekstualnih poruka, e-maila i društvenih mreža. Za razliku od drugih aplikacija za roditeljski nadzor i kontrolu koje prate samo upotrebu aplikacija, Bark pomaže u praćenju razgovora djece na platformama društvenih mreža. Osim na društvenim mrežama, također vrši nadzor i kontrolu nad tekstualnim porukama i razgovorima e-poštom na svim kompatibilnim uređajima, uključujući sve fotografije ili videozapise koji su poslani ili primljeni. Koristeći praćenje 24 sata dnevno, Bark šalje automatsko upozorenje kad god algoritam roditeljskog nadzora identificira potencijalni rizik, kao što je primjerice zlostavljanje putem Interneta, sadržaj koji nije primjeren djetetu ili znakove samoubilačkih misli. Na primjer, ako dijete počne pretraživati internet u potrazi za sadržajem koji se odnosi na depresiju i samoubojstvo, Barkov algoritam šalje trenutnu obavijest kako bi se potencijalni problemi mogli riješiti na vrijeme. Bark također nudi lako čitljiva izvješća o aktivnostima na svojoj intuitivnoj nadzornoj ploči, što je definitivno prednost za zaposlene roditelje koji traže pravi način da provjere jesu li njihova djeca sigurna na internetu. Aplikacija Bark također nudi 7-dnevno besplatno probno razdoblje uz povoljniju cijenu za godišnju pretplatu. S obzirom da ima mogućnost spajanja neograničen broj uređaja na jedan račun odlična je opcija prilagođena budžetu velikih obitelji.

### 4. Dinner Time Plus

Dinner Time Plus je vrlo jednostavna aplikacija za roditelje koja omogućava korištenje pametnog telefona kao sredstva za podsjećanje djeteta da je vrijeme za odmor ili učenje, odlazak na spavanje ili zajednički ručak i večeru. U postavljeno vrijeme aplikacija na djetetovom telefonu blokira njegovu dotadašnju aktivnost te ga upozorava da je, primjerice, vrijeme za spavanje. Dinner Time Plus aplikacija nudi roditeljima i čitav niz drugih mogućnosti, od postavljanja rokova za korištenje pojedine aplikacije i cijelog pametnog telefona ili tableta, preko prikaza što trenutno vaše dijete radi na svojem uređaju do blokiranja pojedinih aplikacija u određeno vrijeme, na primjer, u vrijeme trajanja nastave.

## 5. Screen Time

Screen Time aplikacija omogućuje svakom roditelju da sa vlastitog pametnog telefona odredi vremensko ograničenje koje će njihova djeca moći provesti zaokupljena različitim aplikacijama. Preko Screen Timea se lako određuje lista onih aplikacija koje će djeci uvijek biti na raspolaganju, ali i lista onih čija će upotreba biti ograničena, posebno u vremenu dok su na nastavi ili se spremaju na spavanje. Koristeći Screen Time roditelji mogu privremeno zaustaviti određenu aplikaciju ili je u potpunosti blokirati, provjeriti koje aplikacije su djeca preuzela na svoje uređaje te ih odobriti prije nego što se pokrene njihova instalacija. Praktičnost aplikacije je u tome što se preko jednog računa može kontrolirati neograničeni broj uređaja.

## 6. Video igre

Većina djece igra barem neku vrstu videoigre stoga je vrlo važno za roditelje da nauče nešto više o samim igrama i njihovim ograničenjima kako bi se smanjili rizici koje videoigre mogu nositi, a djeci omogućilo primjereno i sigurno sudjelovanje u tim aktivnostima. Brčić (2020) ističe kako postoje i pozitivne i negativne strane igranja video igara. Kada se govori o mlađoj djeci, videoigre im nude raznolike i dinamične podražaje, puno boja i zvukova koji se brzo izmjenjuju i privlače njihovu pažnju. Uz to, videoigre nude ulaz u imaginarni svijet mašte u kojemu sve može biti moguće – letjeti, preskakivati prepreke i družiti se s čarobnim bićima. Što su djeca starija, igraju sve složenije videoigre koje im pružaju brojne nove mogućnosti. Nudeći grafičke, zvučne i ostale sadržaje koji su im privlačni, no pred njih stavljaju sve složenije zadatke i izazove koje treba ispunjavati. Videoigre zahtijevaju brzu reakciju i traženje rješenja, pa zahvaljujući njima djeca mogu razvijati svoje psihomotorne, mentalne i perceptivne sposobnosti, a igre mogu pozitivno utjecati i na razvoj strateškog razmišljanja, zaključivanja i kreativnosti. Ispunjavanjem izazova djeca dobivaju nagradu za uspješno izvršavanje, a time i želju za nastavkom igranja. Uz to, brojne videoigre se igraju tako da dijete surađuje s drugim igračima, u paru ili timu kako bi zajedno došli do cilja tzv. *multiplayer* način, što djeca vide kao zabavnu interakciju s vršnjacima. S druge strane, neka djeca igraju videoigre jer im one pomažu da ne misle o teškoćama i mogućim problemima s kojima se suočavaju u stvarnom svijetu.

Kao negativne posljedice najčešće se spominju teškoće s pažnjom, nedostatak samokontrole, pojava agresivnog ponašanja, teškoće u ispunjavanju školskih obaveza i komunikaciji s vršnjacima. Važno je istaknuti da većina videoigara uključuje određenu razinu



nasilnih sadržaja koji zapravo neprimjereni djeci. U videoigrama je često nasilje put do ostvarenja cilja, a time nasilno ponašanje biva nagrađivano. Ako dijete igra videoigre u kojima se lik mora ponašati nasilno da bi napredovao do cilja, onda je vjerojatnije da će i u stvarnom životu biti manje osjetljiv na nasilje, ali i skloniji opravdati ili činiti nasilna ponašanja.<sup>4</sup> Tema nasilja u videoigrama bitna je i zbog toga što djeca, igrajući videoigre, mogu postati i žrtve nasilja. Može se dogoditi da ih drugi igrač šalje neželjene poruke ili na neki drugi način uznemiruje. Također, može doći do toga da netko ukrade i zloupotrijebi osobne podatke koje dijete dijeli na platformi na kojoj igra videoigru. Stoga je važno znati da zabrana nije rješenje, već edukacija o primjerenim sadržajima.

### *6.1. Roditelji i video igre*

Kada se promišlja o video igrama i djeci rane i predškolske dobi važno je voditi računa o vremenskom okviru u kojem dijete provodi igrajući te igre. Prema smjernicama Svjetske zdravstvene organizacije (2019), djeca u dobi do dvije godine ne bi uopće trebala koristiti male ekrane, dok djeci u dobi od druge do šeste godine vrijeme pred ekranima treba ograničiti na maksimalno dva sata dnevno. Ako uzmemo u obzir da vrijeme pred ekranima uključuje televiziju, tablete, mobitele, to znači da djeca lako mogu prijeći predloženu granicu, o čemu treba voditi računa, a u skladu s time i uzeti u obzir vrijeme provedeno igrajući videoigre. Za školsku dob ne postoje konkretne smjernice pa zato roditelji trebaju razmisliti o tome primjećuju li da se dijete teško odvaja od videoigre, ima li teškoće u školi, kakvi su mu odnosi s vršnjacima, bavi li se i nekim oblikom tjelesne aktivnosti, a onda s obzirom na kontekst, dogovoriti koliko vremena smije igrati videoigre. Osim toga, važno je djeci objasniti razliku između virtualnog svijeta videoigara i stvarnosti te im ukazati na to kakve posljedice bi neka ponašanja koja su učestala u virtualnom svijetu mogla imati u stvarnosti. Uz to, dobro je podsjećati ih na to da na internetu vrijede ista pravila ponašanja kao i u stvarnosti i da ni u videoigrama nije u redu vrijeđati druge, dijeliti s drugima nečije povjerljive informacije i slično. Dobro je istražiti i koje videoigre su trenutno popularne pa predložiti djeci one koje se roditeljima čine kao bolji izbor. Za provjeru videoigara može se koristiti europski PEGI sustav. To je sustav koji kategorizira videoigre prema uzrastu djece i prema vrsti sadržaja koji igra sadrži. Tako, primjerice, neka igra može imati oznaku 12, što znači da ju ne smije igrati

---

<sup>4</sup> Preuzeto s: <https://www.poliklinika-djeca.hr/za-roditelje/vrijemezaobitelji/djeca-i-videoigre-prednosti-rizici-i-kako-djeci-postaviti-granice/>

dijete mlađe od 12 godina. Uz dobnu oznaku, videoigra može sadržavati i oznake koje ukazuju na to da sadrži neke neprimjerene sadržaje, poput vulgarnih izraza i nasilnih ponašanja. Osim PEGI sustava postoji i američki sustav kategorizacije ESRB sustav.

## 6.2. PEGI sustav

PEGI sustav je standardni sustav označavanja videoigara i djeluje u čak 39 europskih zemalja. PEGI je skraćenica od engleskog izraza Pan European Game Information. Organizacija je 2003. godine osnovana od strane tvrtke Interactive Software Federation of Europe, a danas se koristi u 39 država. Ono što je ključno za znati je da ove oznake predstavljaju klasifikaciju sadržaja tj. je li on primjeren za određenu dob ili ne te nemaju nikakve veze sa samom složenosti igre.



Oznaka PEGI 3 označava da je sadržaj prikladan za sve starosne grupe. Igra ne bi trebala sadržavati nikakve prizore koji bi mogli uplašiti mlađu djecu. Prihvatljiv je vrlo blag oblik nasilja u komičnom kontekstu ili dječjem okruženju. Neprikladne riječi poput psovki nisu prisutne.



Oznakom PEGI 7 označavaju se one video igre koje sadrže scene koje mogu izazvati strah kod mlađe djece trebalo bi spadati u ovu kategoriju. Dozvoljeni su vrlo blagi oblici nasilja, podrazumijevano, nerealistično ili neopširno nasilje kao i vulgarnost.



U kategoriju PEGI 12 ulaze video igre u kojima je nasilje zornije prikazano, a upućeno je prema izmišljenim likovima, onima koji imaju lik čovjeka ili onima koji prikazuju prepoznatljive životinje. Vulgarni jezik u ovoj kategoriji mora biti blag i umjeren te nikako ne smije uključivati riječi koje se tiču seksualnosti.



Oznaka PEGI 16 dodjeljuje se sadržaju u kojem prikazano nasilje slično onome u stvarnom životu. Također ova se oznaka dodjeljuje zbog jezika koji je izrazito vulgaran, ali i zbog prikazivanja pušenja i konzumiranja droga. Osim toga, ova oznaka govori da sadržaj video igre prikazuje kriminalne aktivnosti.



Oznaka PEGI 18 daje informaciju kako u ovim video igrama postoji grubo nasilje odnosno nasilje bez motiva i nasilje protiv bespomoćnih likova koje može kod nekoga izazvati osjećaj gađenja i ostale negativne osjećaje. Prisutno je konzumiranje droge, alkohola, seksualne aktivnosti i vulgarne riječi.



PEGI oznaka u crno bijeloj boji koja prikazuje tri lika označava PEGI diskriminaciju. Takva igra sadrži prikaze etičke, religijske, nacionalne ili druge stereotipe koji će vjerojatno potaknuti mržnju kod nekog lika ili likova u igri. Ovakav sadržaj uvijek je ograničen i PEGI 18 dobnom oznakom.



Video igre s crno bijelom oznakom kockica za igru označavaju PEGI kockanje. Igra koja je označena PEGI kockanjem sadrži elemente koji potiču ili podučavaju kockanju. Igre sa ovakvim sadržajem pripadaju grupama i dobnim ograničenjima PEGI 12, PEGI 16 ili PEGI 18.

Ovdje su navedene samo neke od PEGI oznaka i ograničenja. Korištenjem ovakvih oznaka pomaže se roditeljima u pravilnom odabiru videoigara za djecu. PEGI daje korisnicima informaciju o prikladnosti neke video igre, međutim svako je dijete različito. Stoga u PEGI-ju smatraju da su roditelji ti koji u konačnici odlučuju što će njihovo dijete vidjeti ili doživjeti igrajući neku video igru.

### 6.3. ESRB oznake

Osim europskog PEGI sustava postoji i Američki sustav oznaka ESRB. ESRB (Entertainment Software Rating Board) je američka neprofitna organizacija koja dodjeljuje oznake videoigrama ovisno o njihovom sadržaju i prikladnosti određenoj dobi. Organizacija je nastala 1994. godine kao odgovor na kritike kontroverznim igrama s izrazito nasilnim ili seksualnim sadržajem.

ESRB oznake imaju tri dijela, a to su:

- Kategorijske oznake – predlažu dobnu prikladnost
- Opisi sadržaja – označava sadržaj koji se možda dodiruje s nekom drugom oznakom ili može biti od interesa ili brige
- Interaktivni elementi – označava interaktivne i online značajke proizvoda, poput međusobne interakcije korisnika <sup>5</sup>



Slika 1: ESRB oznake

Sustav ESRB koristi slikovne prikaze, no kao i kod PEGI sustava ni ove oznake također nemaju veze s težinom same igre, već sa sadržajem koji je primjeren za određenu dob. U sustavu označavanja postoji sedam oznaka kao što je prikazano na Slici 1, a to su: EC, E, E10+, T, M, AO i RP.

Oznaka Early childhood (EC) koristi se u igrama koje su namijenjene djeci predškolske dobi. Video igre ne sadržavaju prikaze koje bi roditelji smatrali neprikladnim za tu dob. Igre s oznakom Everyone (E) prikladne su za sve uzraste. Ponekad znaju sadržavati

<sup>5</sup> Preuzeto s: <https://www.medijskapismenost.hr/sto-nas-upozoravaju-esrb-oznake-videoigrama/>

nasilje kao u crtićima, te blago neprimjereni jezik. Godine 1998. ova je oznaka zamijenila oznaku „Kids to Adults” (K-A). Igre koje imaju sadržaj koji se smatra prikladnim za sve uzraste od 10 godina naviše označavaju se oznakom Everyone 10+ odnosno akronimom E10+. Videoigre s ovom oznakom imaju veću dozu nasilja nego igre s oznakom „E“, blago neprimjeren jezik, vulgarni humor te sugestivniji sadržaj koji prelazi standarde oznake „E“, ali ne u mjeri kao oznaka „T“. Videoigre u kategoriji Teen (T) prikladne su za sve od 13 godina naviše. Video igre s ovom oznakom sadrže umjerenu do veliku dozu nasilja, a ponekad i male količine krvi. Imaju i blago do umjereno neprimjeren jezik ili sugestivne teme, seksualni sadržaj te vulgarni humor. Oznaka Mature (M) nalazi se na igrama za koje ESRB smatra da su prikladne za starije od 17 godina. Sadržaj ovih igara prelazi standarde oznake „T“, pa time može uključivati intenzivne i/ili realistične prikaze nasilja, s krvlju i sakaćenjem te prikaze smrti. Često imaju i naglašenije seksualne teme i sadržaje, polovičnu golotinju i u njima se češće koristi vulgarni jezik. Igre s oznakom Adults only (AO) prikladne su za osobe starije od 18 godina. Ovakve igre imaju intenzivniji sadržaj nego onaj koji se može pronaći pod oznakom „M“, poput eksplicitno seksualnih tema i sadržaja, golotinje, ekstremnih prikaza nasilja ili kockanja s pravim novcem. Većina igara s oznakom „AO” pornografskog je sadržaja. ESRB će vrlo rijetko davati ovu oznaku igri samo zbog nasilja. Oznaka Rating pending (RP) dodjeljuje se igrama koje još uvijek nisu dobile svoju krajnju ESRB oznaku.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Preuzeto s: <https://www.medijskapismenost.hr/sto-nas-upozoravaju-esrb-oznake-videoigrama/>

## 7. Vršnjačko nasilje putem interneta (engl. Cyberbullying)

Sigurnost djece u korištenju interneta jedna je od glavnih preokupacija roditelja, stručnjaka, javnih službenika te medija u posljednjem desetljeću. Širenjem socijalnih interakcija s osobnog kontakta na virtualni, pojavio se i novi oblik agresije koji se ostvaruje putem informacijske i komunikacijske tehnologije, kao što su mobiteli, videokamere, elektronička pošta i internetske stranice (Ybarra i Mitchell, 2004). Nasilje preko interneta (dalje u tekstu Cyberbullying), u svijetu poznato kao Cyberbullying, opći je pojam za svaku komunikacijsku aktivnost *cyber* tehnologijom koja se može smatrati štetnom kako za pojedinca, tako i za opće dobro. Tim oblikom nasilja među vršnjacima obuhvaćene su situacije kad je dijete izloženo napadu drugog djeteta ili grupe djece, putem interneta ili mobilnog telefona. Cyberbullying se događa na društvenim mrežama, platformama za dopisivanje i igranje video igara. Riječ je o ponašanju koje se ponavlja s namjerom zastrašivanja i/ili sramoćenja osobe, a služi se elektroničkom poštom, forumima, društvenim mrežama i SMS porukama, mobilnim uređajima i web-stranicama. Prema jednoj od najčešće korištenih definicija, elektroničkim se nasiljem smatra se svaka zlonamjerna i ponavljana uporaba informacijskih i komunikacijskih tehnologija s namjerom nanošenja štete osobi (Smith i sur., 2008; Tokunaga, 2010).

Ovaj oblik zlostavljanja fenomen je kojim su se stručnjaci intenzivnije počeli baviti tek početkom 21. stoljeća. Ciboci, Kanižaj, Labaš (2018). ističu da za razliku od stvarnog fizičkog nasilja, elektroničko nasilje može biti prisutno 24 sata dnevno, sedam dana u tjednu; nasilje može biti prisutno gdje god se osoba nalazila; kod takvog oblika nasilja puno je više publike i svjedoka; ostaje snaga pisane riječi koja može imati čak i veći utjecaj od izgovorene riječi, a počinitelji nasilja ponekad ne shvaćaju posljedice svojih djela jer često ne vide patnju i bol žrtava. Upravo ove značajke Cyberbullying čine jednim od najopasnijih oblika nasilja.

Prema Willardu (2005) elektroničko nasilje uključuje sedam različitih oblika ponašanja:

1. Iskazivanje ljutnje (engl. flaming) - slanje ljutih, neugodnih i vulgarnih poruka nekoj online grupi ili pojedincu;
2. Uznemiravanje putem interneta (engl. harassment) - ponavljajuće slanje uvredljivih poruka nekoj osobi;

3. Uhođenje putem interneta (engl. cyberstalking) - ponavljajuće prijetnje ili zastrašivanje pojedinca;
4. Klevetanje (engl. denigration) - slanje ili objavljivanje štetnih, neistinitih ili okrutnih izjava o nekoj osobi drugim ljudima;
5. Lažno prikazivanje (engl. masquerade) - pretvaranje osobe da je netko drugi te slanje ili objavljivanje materijala koji narušavaju ugled neke osobe;
6. Izdaja i prevara (engl. outing) - slanje ili objavljivanje materijala o osobi koji sadrže osjetljive, privatne ili neugodne informacije, uključujući i privatne poruke ili slike;
7. Izdvajanje (engl. exclusion) - aktivnosti kojima se namjerno isključuje osobu iz neke online grupe.

Problem nasilja nikada nije bio toliko prisutan kao u današnje vrijeme kada se susrećemo sa sve češćim prijetnjama u stvarnom i virtualnom svijetu. „Nasilje je postalo sastavni dio našega svakodnevnog života i činjenica je da se pojavljuje u sasvim neočekivanim okolnostima i oblicima.“ (Težak, 2010, st. 84). Nisu svi korisnici interneta dobronamjerni, a od nekih se mogu doživjeti i velike neugodnosti. Ovaj oblik nasilja uzrokuje vrlo različite i često dugotrajne posljedice poput onih mentalnih, fizičkih i emocionalnih. Žrtve cyberbullyinga mogu se osjećati bespomoćno i odustati od traženja rješenja za situaciju u kojoj se nalaze, ali važno je znati i educirati djecu da se teškoće mogu prevladati i da mogu ponovno izgraditi svoje samopouzdanje i zdravlje. Upravo je zato važno informirati i odgajati djecu kako bi bili svjesni šteta koje mogu nanijeti svojim vršnjacima već od predškolske dobi.

### *7.1. Prekini lanac*

U Hrvatskoj je UNICEF s Udrugom Hrabri telefon organizirao kampanju "Prekini lanac" za sprječavanje zlostavljanja putem mobitela i interneta. Na susretu pri osnivanju UNICEF-ove Mreže škola bez nasilja, 2007. godine, sudionici su, kao jednu od ključnih tema kojom se unutar Mreže vrijedi pozabaviti, istaknuli sve više zlostavljanja putem interneta i mobitela. Istaknuli su kako postojeće znanje unutar škola o prevenciji vršnjačkog zlostavljanja nije dostatno za sprječavanje ovog oblika zlostavljanja. Tako su nosioci UNICEF programa Za sigurno i poticajno okruženje u školama odlučili izraditi dodatak za prevenciju e-nasilja, što je od značaja i za škole koje su članice Mreže. Ovime se nakon godina stjecanja naziva Škola bez nasilja stvara dopunski standardizirani materijal za nastavak rada na prevenciji

zlostavljanja. U sklopu projekta osmišljena je i provedena kampanja Prekini lanac! te je izrađen program za provedbu u školama kao odgovor na sve prisutniju pojavu nasilja i zlostavljanja putem elektroničkih medija od mobitela, interneta i drugih suvremenih tehnologija. Javna kampanja Prekini lanac! pokrenuta je zajedno s Hrabrim telefonom u rujnu 2008. godine što je detaljnije prikazano u Priručnik Prekini lanac! – Zaustavimo elektroničko nasilje izdanom 2010.

## **8. Medijska pismenost**

Stjecanje medijske pismenosti važno je od najranijeg djetinjstva jer omogućuje djetetu sigurnije i odgovornije korištenje medijima. Miliša, Tolić i Vertovšek (2009) opisuju medijsku pedagogiju kao disciplinu koja sadrži sociopedagoške, sociopolitičke i sociokulturne analize u ponudama medija za djecu, mlade i ljudi treće dobi, te njihove kulturne interese u odrastanju, radu, slobodnom vremenu i obiteljskom životu. Medijski odgoj, kao poddisciplina medijske pedagogije, bavi se usvajanjem medijske pismenosti i ovladavanju medijskih kompetencija. Prema Miliši, Tolić i Vertovšku (2009), pojam medijske pismenosti odnosi se na sposobnost pristupa, analize, vrednovanja i odašiljanja poruka posredstvom medija. Medijski pismena osoba je ona osoba koja je dobro informirana o temama koje se kreću u medijima, svjesna je svog svakodnevnog kontakta s njima i shvaća njihov utjecaj u obrazovnom ciklusu (Miliša i sur., 2009). Kako bi se stekla medijska kompetencija i ostvario glavni cilj medijskog odgoja, važna je medijska pismenost koja predstavlja prvi korak u stjecanju medijske kompetencije. Medijska kompetencija obuhvaća sposobnosti koje pojedinac mora usvojiti, a koje se odnose na izgradnju i razvoj kritičke interpretacije. Prema Miliši i sur. (2009) medijska kompetencija sadrži sljedeće čimbenike:

1. individualna i demokratska orijentacija primatelja;
2. dekodiranje medijskih simbola;
3. aktivno korištenje medija: informacijska funkcija;
4. kritička refleksija;
5. razvitak kritičkog medijskog okruženja;
6. emancipiranost i motiviranost medijskog korisnika;
7. svjesnost pojedinca



Također, medijska pismenost pridonosi razvoju kritičkog mišljenja koje nam može pomoći da u mnoštvu informacija koje dobivamo putem elektroničkih medija i različitih oblika marketinške propagande, uspijemo odabrati upravo one podatke koji su nam potrebni i vrijedni. Kritičko mišljenje je kvalitetno, razborito i argumentirano promišljanje koje nam pomaže da se zaštitimo od obmana i samoobmana, pomaže nam u donošenju odluka i rješavanju problema. Stoga je iznimno vrijedno razvijati ga u vremenu u kojemu, na određeni način, mediji oblikuju stvarnost te uvelike utječu na percepciju te stvarnosti (Thoman, 2003).

Koliko je medijsko opismenjavanje važno govori i podatak da je UNESCO još 1964. godine potaknuo ideju o odgoju za medije koji bi povećao razumijevanje medija i razvio kritičku svijest o medijima kod mladih korisnika, tako ih pripremajući ih za odgovorno državljanstvo. Medijski odgoj je uključen u obrazovni sustav mnogih zemalja svijeta kao dio formalnog obrazovanja ili kao obrazovanje u lokalnoj zajednici, dok se u nekim zemljama primjećuje nedostatak jasne obrazovne politike (Erjavec, Zgrabljic, 2000).

## 9. Zaključak

Svi odrasli, a posebno roditelji trebaju biti svjesni da je internet dio svakodnevnog života njihove djece, ali i dio društvene kulture u kojoj žive. U svemu treba biti umjeren, pa tako i u korištenju interneta, ali važno je znati koristiti se njime, znati što on nudi i njegove mogućnosti, ali i opasnosti. Internet nudi neograničene mogućnosti. Putem računala, pametnih telefona, *gaming* konzola i televizora. Kada se koristi na ispravan način, internet ima potencijal širiti vidike i potaknuti razvoj kreativnosti. No s ovim prilikama, dolaze i ozbiljni rizici. Djeca ulaze u digitalno okruženje od najranijih nogu i upravu su odrasli ti koji trebaju biti educirani kako bi svoja znanja o digitalnom svijetu prenijeli na djecu. Sigurnost i zaštita trebaju biti na prvom mjestu prilikom djetetovog korištenja internetom, ali i u trenucima kada roditelji dijele informacije o djeci na društvenim mrežama i drugim web mjestima. Osim što utječu na vrijeme koje dijete provodi online, roditelji itekako mogu utjecati i na sadržaj koji dijete percipira. Raznim aplikacijama i filterima postiže se suptilna kontrola, a sustavi za kategorizaciju video igara pomažu roditeljima u igricama koje će ponuditi svojem djetetu. Apsolutna sigurnost ne postoji u digitalnom svijetu, no edukacijom se može povećati.

## Literatura

1. BI consult <https://www.biconsult.hr/gdprcroatia/477-gdpr-u-djecjim-vrticima-opsezne-upute-2> Pristupljeno: 20.6.2022.
2. Brčić I. (2020). Utjecaj video igara na djecu. In medias res : časopis filozofije medija, Vol. 9 No. 17 Pristupljeno 17.6.2022. <https://hrcak.srce.hr/244039>
3. Buljan Flander G., Dugić S. i Handabaka I. (2015). Odnos elektroničkog nasilja, samopoštovanja i roditeljskih čimbenika kod adolescenata. Klinička psihologija 8 (2015), 2, 167-180 stranica. Naklada Slap. Pristupljeno: 20.5.2022. <https://hrcak.srce.hr/169741>
4. Ciboci L., Kanižaj I. i Labaš D. (2018.) Sigurnost djece na internetu i elektroničko nasilje. Agencija za elektroničke medije i Unicef. Zagreb
5. Erjavec, K. i Zgrabljčić, N. (2000). Odgoj za medije u školama u svijetu - Hrvatski model medijskog odgoja. Medijska istraživanja.
6. Ilišin V., Marinović Bobinac A. i Radin F. (2001). Djeca i mediji. Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži. Zagreb
7. Medijskapismenost.hr <https://www.medijskapismenost.hr/sto-nas-upozoravaju-esrb-oznake-videoigrama/> Pristupljeno: 17.6.2022.
8. Miliša, Z., Tolić, M. i Vertovšek, N. (2009). Mediji i mladi: prevencija ovisnosti o medijskoj manipulaciji. Zagreb: Sveučilišna knjižara.
9. PEGI, Pan European Game Information <https://pegi.info/hr> Pristupljeno: 12.5.2022
10. Poliklinika za zaštitu djece i mladih grada Zagreba <https://www.poliklinika-djeca.hr/aktualno/novosti/mamatataja-razmislite-pet-puta-prije-objave-fotografije-svog-djeteta-na-drustvenim-mrezama/> Pristupljeno: 20.6.2022.
11. Priručnik – Prekini lanac! – Zaustavimo elektroničko nasilje, (2010). <https://www.unicef.org/croatia/reports/prekini-lanac-zaustavimo-elektronicko-nasilje-0>
12. Robotić P. (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. Časopis za primijenjene zdravstvene znanosti, Vol. 1 No. 2, 81-96 stranica Pristupljeno: 20.6.2022. <https://hrcak.srce.hr/162912>
13. Smith, P. i suradnici (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. The Journal of Child Psychiatry and Psychology, 49, 376-385. Pristupljeno: 10.4.2022. <https://acamh.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>
14. Smjernice Svjetske zdravstvene organizacije (2019). <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>

15. Težak, Đ. (2010). Internet – poslije oduševljenja. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
16. Thoman, E. i Jolls, T., (2003). Literacy for the 21st Century, Center for Media Literacy.
17. Willard, N. (2005). An educator's guide to cyberbullying and cyberthreats. Center for safe and responsible Internet use.
18. Ybarra, M. i Mitchel, K. (2004). Youth engaging in online harassment: association with caregiver-child relationship, Internet use and personal characteristics. *Journal of Adolescence*, 27, 319-336. Pristupljeno: 10.4.2022.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0140197104000399>

## IZJAVA

O izvornosti završnog rada

Izjavljujem da sam ja LEA PINTAR student PREDDIPLOMSKOG SVEUČILIŠNOG  
STUDIJA RANI I PREDŠKOLSKI ODGOJ I OBRAZOVANJE Učiteljskog fakulteta u  
Zagrebu samostalno napisala završni rad te da se u izradi istog nisam koristila drugim  
izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

U Zagrebu, 28.6.2022.



---

(vlastoručni potpis studenta)