

Digitalna revolucija u školama: izvannastavne aktivnosti medijske pismenosti kao alternativa sadržajima TikToka

Šporčić, Nika

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:982927>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-11**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Nika Šporčić

DIGITALNA REVOLUCIJA U ŠKOLAMA:
IZVANNASTAVNE AKTIVNOSTI MEDIJSKE
PISMENOSTI KAO ALTERNATIVA
SADRŽAJIMA TIKTOKA

Diplomski rad

Zagreb, rujan, 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Nika Šporčić

DIGITALNA REVOLUCIJA U ŠKOLAMA:
IZVANNASTAVNE AKTIVNOSTI MEDIJSKE
PISMENOSTI KAO ALTERNATIVA
SADRŽAJIMA TIKTOKA

Diplomski rad

Mentor rada: pred. Astrid Nox

Zagreb, rujan, 2024.

SADRŽAJ

SAŽETAK	II
ABSTRACT	III
1. UVOD.....	1
2. DIGITALNA REVOLUCIJA	2
2.1. Povijest digitalnih medija	2
2.2. Tehnološki napredak.....	6
3. IZVANNASTAVNE AKTIVNOSTI.....	10
3.1. Slobodne aktivnosti u školi	10
3.2. Medijska pismenost	13
3.3. Uloge učitelja u izvannastavnim aktivnostima	15
4. TIK TOK.....	18
4.1. Kontrola sadržaja na TikToku i utjecaj na djecu.....	20
4.2. Medijska pismenost kao protuteža TikToku	23
5. ALTERNATIVNA RJEŠENJA	26
6. ZAKLJUČAK	30
7. GRAĐA.....	31

SAŽETAK

U radu je analiziran utjecaj digitalne revolucije na obrazovanje, s posebnim naglaskom na izvannastavne aktivnosti medijske pismenosti kao alternativu sadržajima na *TikToku*. Cilj je bio ispitati kako medijska pismenost može unaprijediti kritičko mišljenje i kreativnost učenika, te predložiti smjernice za integraciju ovih aktivnosti u školske kurikule. Korištene su teorijska analiza postojeće literature i studije slučaja iz inozemstva za identifikaciju najboljih praksi. Rezultati su pokazali da strukturirane izvannastavne aktivnosti drastično poboljšavaju medijsku pismenost, potičući pritom učenike na kritičko promišljanje i kreativnu uporabu digitalnih alata. Zaključeno je da je neophodno kontinuirano ulaganje u obrazovanje i prilagodba kurikuluma tehnološkim inovacijama. Svrha ovog rada bila je evaluirati potencijale izvannastavnih aktivnosti u medijskoj pismenosti kao sredstvo za usmjeravanje učenika prema korisnijem i obrazovno vrjednijem korištenju digitalnih medija i korištenju svog slobodnog vremena.

Ključne riječi

medijska pismenost, digitalna revolucija, izvannastavne aktivnosti, TikTok, obrazovni kurikulum

ABSTRACT

The paper analyzed the impact of the digital revolution on education, with a particular focus on extracurricular activities in media literacy as an alternative to TikTok content. The goal was to examine how media literacy can enhance student's critical thinking and creativity and to propose guidelines for integrating these activities into school curricula. A theoretical analysis of existing literature and case studies from abroad were used to identify best practices. The results showed that structured extracurricular activities significantly improve media literacy, encouraging students to think critically and use digital tools creatively. It was concluded that continuous investment in education and curriculum adaptation to technological innovations are essential. The purpose of this paper was to evaluate the potential of extracurricular activities in media literacy as a means to guide students towards more productive and educational use of digital media and their free time.

Key words

media literacy, digital revolution, extracurricular activities, TikTok, educational curriculum

1. UVOD

Digitalna revolucija, obilježena brzim napretkom tehnologije i kontinuiranim inovacijama, duboko je transformirala svakodnevni život. Od pojave osobnih računala i interneta, do suvremenih informacijsko-komunikacijskih tehnologija, te promjene su utjecale na sve aspekte društva, uključujući obrazovanje. Motivacija za odabir ove teme proizašla je iz potrebe za istraživanjem kako suvremene tehnologije, posebice društvene mreže poput *TikToka*, utječu na mlade generacije te kako škole mogu odgovoriti na te izazove kroz obogaćivanje obrazovnih sadržaja. Temeljni cilj ovog rada je istražiti mogućnosti integracije izvannastavnih aktivnosti medijske pismenosti kao kvalitetne alternative sadržajima na platformama poput *TikToka*. Cilj je analizirati trenutnu situaciju u školama, identificirati postojeće izazove te ponuditi konkretne prijedloge za unaprjeđenje medijske pismenosti među učenicima. Teorijski okvir ovog rada temelji se na istraživanjima medijske pismenosti, obrazovnih tehnologija i njihovih utjecaja na kognitivni i socio-emocionalni razvoj učenika. Posebna pažnja posvećena je konceptima kritičkog mišljenja, kreativnosti i odgovornog korištenja tehnologije. Problem koji se analizira odnosi se na nedovoljnu medijsku pismenost među učenicima i prekomjernu upotrebu društvenih mreža bez adekvatnog razumijevanja njihovih učinaka. Glavni cilj ovog rada je utvrditi na koji način ove aktivnosti mogu poboljšati kritičko mišljenje i kreativnost učenika, te kako ih škole mogu implementirati u svoje kurikule. Uz to, obradit će se teorijski okvir i pregled literature o medijskoj pismenosti i obrazovnim tehnologijama. Analizirat će se trenutna situacija i izazovi u školama. Također će se prikazati studije slučaja i primjeri dobre prakse iz drugih zemalja. Na kraju, donijet će se zaključci i preporuke za unaprjeđenje medijske pismenosti kroz izvannastavne aktivnosti. Ovim se radom nastoji pružiti sveobuhvatan pregled trenutnog stanja i mogućnosti za unaprjeđenje medijske pismenosti u obrazovnom sustavu, uzimajući u obzir utjecaj suvremenih tehnologija i društvenih mreža na mlade generacije.

2. DIGITALNA REVOLUCIJA

U proteklom i sadašnjem stoljeću, dinamični napredak tehnologije i neprekidni niz inovacija duboko su utjecali na svakodnevne ljudske živote. Ovaj period obilježen je promjenama koje su obuhvatile treću i četvrtu industrijsku revoluciju, često poznate kao digitalne revolucije. Prva industrijska revolucija počela je krajem 18. i početkom 19. stoljeća u Europi i Sjevernoj Americi, označavajući prijelaz društva iz većinom ruralnog u urbanizirano i industrijsko. James Watt i njegov parni stroj ključni su akteri ovog razdoblja. Druga industrijska revolucija započela je oko 1870. i protezala se do otprilike 1914., karakterizirana brzim napretkom u industriji, posebno u proizvodnji čelika i upotrebi nafte. Nikola Tesla igrao je važnu ulogu u ovom razdoblju sa svojim inovacijama, a istaknuta su bila i otkrića kao što su telefon, električna rasvjeta, gramofon i automobili s unutarnjim izgaranjem. Treća industrijska revolucija, poznata kao i digitalna, započela je u 1980-ima s pojavom osobnih računala, interneta i brzog razvoja informacijsko-komunikacijske tehnologije (ICT). (Prister, 2019). Te su revolucije zauvijek izmijenile način na koji ljudi žive, rade, komuniciraju i percipiraju svijet oko sebe. Također, sami značaj tehnološkog napretka i njegov doprinos socijalnom i ekonomskom razvoju čovječanstva na globalnoj razini nije samo pozitivan. Paralelno s tim dolaze i negativne posljedice tehnoloških inovacija posebno u smislu utjecaja na zdravlje ljudi i okoliš. No, integracija digitalne pismenosti u obrazovni sustav postaje neizbježna potreba kako bi se osiguralo da svi učenici steknu potrebna znanja i vještine za uspješno funkcioniranje u suvremenom društvu. Ovdje dolazi do kolizije jer, iako je integracija tehnologije u obrazovni sustav bitna, postoji rizik od digitalne demencije koja može nastati kao posljedica prekomjerne uporabe medija i tehnologije u školama.

2.1. Povijest digitalnih medija

Digitalizacija je u najširem smislu, prevođenje analognoga signala u digitalni oblik. Naime, digitalizacija je proces koji uključuje pretvaranje teksta, slika, zvuka ili videozapisa u digitalni oblik, koji se sastoji od binarnog koda. Ovi se digitalni podaci obično pohranjuju kao računalne datoteke i mogu se obrađivati, pohranjivati i prenositi putem računala i računalnih sustava.¹ Briggs i Burke (2011, prema Hasnaš, 2013) tvrde da moderno medijsko doba počinje Gutenbergovim tiskom, koji je označio prijelaz s usmene i rukopisne kulture starog i srednjeg vijeka. Tisak je imao političke prednosti, kao što je pomaganje reformaciji, te se smatra sustavom koji je promijenio društvenu komunikaciju na više od tehnološke razine,

¹ Digitalizacija. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/digitalizacija> (29.4.2024.)

utječući na cijela društva. Tisak je postao ključan za medijski razvoj, povezujući tehnološke i medijske prakse te potičući društvenu mobilizaciju i kapitalistički razvoj u ranom novom vijeku. ENIAC (skraćena za Electronic Numerical Integrator and Computer) bilo je prvo veliko elektroničko računalo, razvijeno u Philadelphiji na Sveučilištu Pennsylvania (SAD). Izgradila ga je istraživačka ekipa pod vodstvom J. P. Eckerta i Johna Williama Mauchlyja 1945. godine, dok je matematičke koncepte osigurao J. von Neumann. Njegova prva svrha bila je izračunavanje balističkih tablica za američku vojsku, a koristio se za znanstvene proračune sve do ranih 1950-ih. ENIAC je zauzimaao oko 140m² i težio je približno 30 tona. Unatoč brojnim nedostacima, predstavljao je prijelaz od eksperimentalnih prema praktičnim elektroničkim računalima i označio je početak ere digitalnih računala.² Tijekom 1960-ih, vojska SAD-a povezala je svoje velike kompjutere u mrežu nazvanu ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) koja se smatra pretečom interneta. Godine 1981. na tržištu su se pojavili prvi IBM-ovi osobni kompjuteri s MS-DOS operativnim sustavom. Tijekom 1980-ih, ARPANET je evoluirao u Internet jer se vojska povukla iz mreže, a sve više su ga počela koristiti sveučilišta i škole. Godine 1984. Apple Macintosh kompjuteri koristili su softver koji je razvila američka tvrtka Microsoft, u vlasništvu Billa Gatesa. Prvi CD-ROM -ovi pojavili su se 1985. godine. Tijekom 1990-ih Internet i e-mail počeli su se koristiti širom svijeta, a do 2001. godine proizveden je web-server veličine glavice šibice (Adams i sur., 2004: 295). „Internet (engl., od inter- + net[work]: mrežni sustav), svjetski sustav međusobno povezanih računalnih mreža.“³ Loh i Kanai (2016, prema Bilić, 2020) ističu kako je velike promjene izazvao Internet, koji je 30. travnja 1993. godine postao dostupan javnosti, a od tada je postao ključni dio svakodnevnog života i počeo oblikovati novu kulturu. Zahvaljujući informatičkoj tehnologiji, ljudi mogu uživati u svijetu igara virtualne stvarnosti i komunicirati s osobama na drugom kraju svijeta putem Interneta. Informatička tehnologija (IT) obuhvaća primjenu kompjutera za procesuiranje, pohranjivanje, obradu i prijenos informacija. Ključni element informatičke tehnologije je softver, koji se sastoji od niza uputa ili programa, koje kompjuteru daju smjernice za rad (Adams i sur., 2004: 294). Dana 17. studenoga 1992. godine u auli Rektorata Sveučilišta u Zagrebu službeno je pokrenuta hrvatska akademska i istraživačka računalno komunikacijska mreža, temeljena na IP protokolu, koja je omogućila povezivanje s globalnom mrežom „Internet“. Taj datum se smatra službenim početkom

² ENIAC. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/eniac> (25.5.2024.)

³ Internet – Hrvatska enciklopedija. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/internet> (25.5.2024.)

interneta u Hrvatskoj.⁴ Najnoviji tehnološki trendovi i napredak u razvoju pametnih tehnologija donose značajne promjene u turizmu generalno. Uvođenje inovativnih rješenja poput umjetne inteligencije omogućuje poboljšanje korisničkog iskustva i učinkovitije upravljanje resursima. U turizmu, primjerice, pametne tehnologije olakšavaju personalizaciju usluga, automatizaciju rezervacija i pružanje interaktivnih vodiča putem mobilnih aplikacija. Na ovaj se način postavljaju novi standardi za budući razvoj, usmjereni prema većoj integraciji tehnologije (Hsu i Tsaih, 2018: 124). Copeland (2014, prema Kovač 2015) izjavljuje da umjetna inteligencija (UI) predstavlja kapacitet digitalnog računala ili računalno upravljano robotu da izvršava zadatke koji su obično povezani s inteligentnim bićima. Umjetna inteligencija, prema engleskom akronimu AI, od Artificial Intelligence, je grana računalne znanosti koja se bavi razvojem sposobnosti računala da izvršavaju zadatke koji zahtijevaju neki oblik inteligencije. To uključuje sposobnost prilagodbe novim situacijama, učenje novih koncepata, donošenje zaključaka, razumijevanje prirodnog jezika, prepoznavanje prizora i slično. Pojam se također koristi za opisivanje svojstva bilo kojeg neživog sustava koji pokazuje inteligenciju (inteligentni sustav); najčešće se odnosi na računalne sustave, iako se izraz ponekad neopravdano primjenjuje na robote, koji nisu nužno inteligentni. Inteligentnim sustavom smatra se svaki sustav koji pokazuje prilagodljivo ponašanje, uči na temelju iskustva, koristi velike količine znanja, pokazuje svjesnost, komunicira s ljudima prirodnim jezikom i govorom, te dopušta pogreške i nejasnoće u komunikaciji (Prister, 2019). Nakon svega toga Prister (2019) postavlja pitanje: „Mogu li strojevi misliti?“ (str. 69) Prema razini inteligencije, umjetna inteligencija dijeli se na tzv. jaku i slabu. Jaka umjetna inteligencija toliko je napredna da može razmišljati na istoj razini kao i ljudi; za prepoznavanje takvog oblika inteligencije, A. M. Turing razvio je test prema kojem je računalo inteligentno ako više od 30% ljudi koji komuniciraju s njim neizravno ne može odrediti je li riječ o čovjeku ili stroju. „Do danas niti jedan stroj nije uspio proći Turingov test“ (Crnčić, 2020: 22). Slaba umjetna inteligencija, s druge strane, ima samo neka inteligentna svojstva, poput sposobnosti prepoznavanja govora (Prister, 2019). Prelog (2011, prema Müller, 2022) tvrdi da novi mediji obuhvaćaju raznolike oblike sadržaja te načine njegove organizacije, prijenosa i prikaza. Njihove ključne karakteristike uključuju interaktivnost, koja omogućuje korisnicima aktivno sudjelovanje, digitaliziranost, koja osigurava jednostavnu obradu i distribuciju, multimedijску prezentaciju koja kombinira tekst, animaciju, zvuk i video za bogatije korisničko iskustvo i

⁴ Uvođenje interneta u Republici Hrvatskoj. Sveučilišni računski centar (Srce). Preuzeto s: <https://www.srce.unizg.hr/povijest/internet-u-hrvatskoj> (28.5.2024.)

nelinearni pristup koji dozvoljava fleksibilno kretanje kroz sadržaj. Što se tiče kronološkog razvoja medija, prikazan u tablici 2.1., može se sažeto podijeliti od početaka čovječanstva do današnjeg vremena.

Tablica 2.1. Kronološki prikaz povijesti medija

DO 1800.	1445. – tiskarstvo (Gutenberg) 1610. – tjedne novine 1660. – dnevne novine 1794. – optički telegraf (Francuska)
DO 1900.	1837. – električni telegraf (Samuel Morse) 1839. – fotografija 1876. – telefon (Bell) 1888. – fotoaparati (Eastman – Kodak) 1886. – strojevi 1895. – nijemi filmovi 1897. – pomična telegrafija (Marconi)
1900. – 1950.	1906. – radio 1923. – prva radijska emisija (Lausanne, Bern, Berlin) 1924. – tonski film 1925. – televizijska tehnika (od 1935. u Berlinu) 1945. – kompjutor (ENIAC) 1947. – tranzistorski radio
OD 1950.	1952. – javna televizija u Njemačkoj (BRD, DDR, 1955) 1969. – videorekorder 1969. – ARPANET (prethodnik kompjutora) 1972. – videoigrice 1979. – <i>walkman</i> 1982. – kompaktni diskovi 1983. – TCP/IP Internet 1985. – mobitel (C-mreža) 1989. – World Wide Web 1996. – digitalni videodisk (DVD) 2001. – IPAD (mp3-player)

(Müller, M. (2022). Digitalni mediji i nastava. Zagreb: DURIEUX.

2.2. Tehnološki napredak

Tehnološki napredak je jedan od glavnih pokretača suvremenoga društva i gospodarstva. On donosi ubrzane promjene u svakodnevni život, transformirajući načine na koji ljudi rade, komuniciraju i ,naprosto, žive. Od razvoja interneta i pametnih telefona do napredaka u medicinskoj tehnologiji i obnovljivim izvorima energije, tehnologija ima dubok utjecaj na sve aspekte društva. Tijekom 20. stoljeća, uzastopni izumi poput telegrafa, telefona, radija, televizije i računala značajno su ubrzali rast količine podataka širom svijeta. Do 1996. godine količina prikupljenih podataka postala je toliko velika, a računalna tehnologija toliko pristupačna, da je po prvi put digitalna pohrana podataka postala isplativija od tradicionalne pohrane na papiru. Unatoč tome, još je 2000. godine samo 25 posto ukupnih podataka bilo pohranjeno u digitalnom obliku. Digitalizacija je revolucionirala mogućnosti prikupljanja i pohrane podataka. Fascinantno je da je čak 90 posto svjetskih digitalnih podataka raste za 50 posto, što naglašava nevjerojatan tempo rasta i širenja digitalne informacije (Ross, 2016). „Svake minute u danu pošalje se 204 milijuna e-pošte, 2,4 milijuna različitih sadržaja objavi se na Facebooku, 72 sata videa objave se na YouTubeu i 216.000 novih fotografija objavi se na Instagramu“ (Ross, 2016: 152). Dakako, ovo jasno ilustrira zapanjujuću brzinu kojom se digitalni svijet širi i koliko je informacija u stalnom protoku. Ross (2016) ističe da je analiza velike količine podataka sveobuhvatan pojam koji označava proces korištenja golemih količina prikupljenih podataka kako bi se steklo dublje razumijevanje, izvršila detaljna analiza i prognozirali trendovi u stvarnom vremenu, te da taj pristup omogućava stručnjacima da prate trenutne događaje, otkrivaju obrasce i donose predikcije na temelju podataka koji se neprestano ažuriraju i obrađuju. Korištenjem naprednih algoritama i tehnologija za obradu podataka, moguće je donijeti informirane odluke koje mogu značajno unaprijediti poslovanje, poboljšati usluge i povećati efikasnost u raznim industrijama. Tehnološke inovacije poboljšavaju obrazovanje, zdravstvo i ekonomiju, stvarajući nove prilike za inovacije i održivi razvoj. Razumijevanje ovih procesa ključno je za budućnost jer otvara vrata mnogim mogućnostima za profesionalni i osobni napredak. No, koliko god je to dobro, toliko ima i negativnih posljedica. Digitalni mediji su sveprisutni dio suvremenog života, oblikujući ljudsku svakodnevicu. Kroz njihovu raznoliku ponudu tekstova, slika, audio i video sadržaja, digitalni mediji omogućuju trenutačan pristup informacijama i interakciju sa širokom publikom putem različitih platformi. Međutim, uz prednosti koje donosi brza dostupnost i interaktivnost, digitalni mediji također postavljaju izazove poput širenja dezinformacija i gubitka privatnosti, ističući potrebu za kritičkim razmišljanjem i medijskom pismenošću. Tehnološki napredak

omogućuje izvanredan pristup informacijama putem medija, ali također otvara vrata manipulacijama. Poseban izazov predstavlja razlikovanje funkcionalnih, odnosno odgojnih, informativnih i obrazovnih aspekata novih medija od njihovih disfunkcionalnih; manipulativnih uloga (Müller, 2022). S razvojem interneta i sve većom dostupnošću informacija, došlo je do prave revolucije u načinu na koji ljudi komuniciraju i dijele znanje. Iako je ova globalna mreža omogućila razne mogućnosti za obrazovanje, poslovanje i društvene veze, s vremenom se suočila s nekim izazovima. Zbog velike količine podataka iz različitih izvora i brzog širenja korisničkog sadržaja, sve je teže kontrolirati kvalitetu i točnost informacija. Ross (2016) tvrdi da je „Internet postao ocean zbrkanih, kaotičnih informacija“ (str. 13). U takvom okruženju, korisnici se često suočavaju s problemima pretraživanja relevantnih i pouzdanih podataka, što može dovesti do širenja dezinformacija i lažnih vijesti. Osim toga, digitalni mediji su se počeli uvoditi u škole i vrtiće. Spitzer (2018) ističe da „uvođenje digitalnih medija u dječje vrtiće i osnovne škole stoga zapravo nije ništa drugo nego neka vrsta navlačenja na drogu“ (str. 72). Digitalni uređaji i tehnologije postaju sve učestaliji u djetinjstvu, nudeći trenutačnu zabavu i stimulaciju koja može biti ovisnička. Djeca su izložena neprekidnom protoku informacija i vizualnim podražajima koji često nisu prilagođeni njihovom razvojnom stupnju. Umjesto poticanja mašte, kreativnosti i socijalnih vještina, digitalni mediji često potiču pasivnost i povlačenje u virtualni svijet, što može imati dugoročne negativne posljedice na njihovu mentalnu i emocionalnu dobrobit. S druge strane, Robinson u intervjuu s Guernsey iz 2006. godine tvrdi da mediji, tehnologija i kreativnost mogu biti međusobno povezani za djecu. Govori da je kreativnost proces iz kojeg može proizaći mnogo toga, a alati koji se koriste; poput digitalnih alata za glazbu ili slično, sami su po sebi neutralni. No, u rukama ljudi, oni mogu stvoriti nevjerovatne stvari i pružiti pristup kreativnim sredstvima.⁵ Müller (2022) tvrdi da se djeca sve teže nose s izazovima koje donose masovne komunikacije, što dovodi do sve češće socijalne potištenosti i izoliranosti pojedinca. Uz to je primjetan nedostatak empatije i komunikacije unutar obitelji o medijskim sadržajima, što dodatno otežava situaciju. Također, rano izlaganje digitalnim medijima može dovesti do ovisnosti o tehnologiji u kasnijem životu. Djeca koja su previše vezana uz ekrane mogu imati poteškoća u razvoju koncentracije, samokontrole i socijalnih vještina, što može utjecati na njihov akademski uspjeh i cjelokupni razvoj. „...analiza podataka PISA-e iz više od 50 zemalja

⁵ Creative Tools Need Creative Minds | A Conversation with Sir Ken Robinson. Adobe For Education.

Preuzeto s:

<https://www.youtube.com/watch?v=m0k1yrefmVo&list=PLB7pbNktGmfQeoCAhDSRhJfdEQ1rph3jS&index=6>
(28.7.2024.)

tijekom deset godina pokazala je da što je više novca neka zemlja uložila u digitalnu infrastrukturu (računala, bežični Internet u učionici), to je veća vjerojatnost da će se postignuća učenika u toj zemlji srozati“ (Spitzer, 2021: 16). Stoga je važno pružiti djeci uravnotežen pristup digitalnim medijima, koji uključuje i druge oblike igre, učenja i socijalizacije izvan ekrana. Iako digitalni mediji mogu biti korisni alati u obrazovanju i zabavi, treba ih koristiti s oprezom i uz jasne smjernice kako bi se osiguralo da doprinose djetetovom razvoju na pozitivan način, umjesto da postanu izvor ovisnosti i problema. Spitzer (2018) tvrdi da „društvene mreže ugrožavaju socijalne vještine i potiču strahove i depresije“ (str. 260). Prekomjerno korištenje društvenih mreža može dovesti do nesanicne što vodi do tjelesnih posljedica. Ponekad je to i kronično uskraćivanje sna što izaziva kronični umor, pretilost, pa čak i dijabetes. Osim fizičkih posljedica, nedostatak sna može izazvati i povlačenje iz društva, te česte strahove, što može dovesti do razvoja depresije, društvene izolacije te povećanog rizika od raznih tjelesnih oboljenja poput problema s metabolizmom ili motoričkim funkcijama, pa čak i demencije (Spitzer, 2018). Djeca su također izložena riziku od virtualnog zlostavljanja, odnosno elektroničkog nasilja (eng. cyberbullying), što može dodatno narušiti njihovo mentalno zdravlje. Osim toga, konstantno uspoređivanje s idealiziranim prikazima života drugih korisnika može izazvati osjećaj manje vrijednosti i nezadovoljstva vlastitim životom. Prema Spitzeru (2018) dokazano je da su žene sklonije uspoređivanju s drugima, te da su na taj način općenito podložnije negativnim učincima medija. Tako i djevojčice budu više pogođene od dječaka što se tiče medija, a to je posljedica činjenice da su žene društvenija bića od muškaraca, stoga ih više pogađaju negativne emocije krenuvši od mlade dobi. Mladi ljudi općenito trebaju kontakt s vršnjacima, socijalizaciju, kontakt s prirodom, kao i ljubav od odraslih, dok im je digitalna tehnologija najmanje potrebna. Već je istaknuto da digitalna tehnologija može štetiti fizičkom, emocionalnom, mentalnom i društvenom razvoju mladih, te njihovom zdravlju, ako se ne koristi s kritičkim pristupom (Spitzer, 2021). Pametni telefoni, iako korisni u mnogim aspektima života, imaju negativan utjecaj na obrazovanje učenika. Njihova prisutnost u učionicama često odvlači pažnju od nastavnog gradiva, smanjujući koncentraciju i produktivnost učenika. Osim toga, prekomjerna upotreba pametnih telefona može dovesti do smanjenja sposobnosti kritičkog razmišljanja i analitičkog rješavanja problema. Umjesto da koriste tehnologiju za obrazovne svrhe, učenici često provode vrijeme na društvenim mrežama i igrama, što dodatno narušava njihov akademski uspjeh. „Uz učinke na fizičko i psihičko zdravlje mladih, tu su i negativni učinci pametnih telefona na obrazovanje: pametni telefoni, samom svojom prisutnošću, izravno narušavaju sposobnost razmišljanja i snižavaju kvocijent inteligencije“ (Spitzer, 2021: 28, 29). Ako se

učenicima dopusti korištenje pametnih telefona u školama, pa i u nastavi, stopa učenja se smanjuje, ali ako su pametni telefoni zabranjeni, stopa učenja se povećava. Spitzer navodi kako je to „pokazala velika studija na više od 130 000 učenika u 90 škola na širem londonskom području“ (str. 29). Osim negativnog utjecaja na koncentraciju i obrazovanje učenika, uvođenje informatičke tehnologije predstavlja značajan financijski teret za škole. Nabavka modernih uređaja kao što su laptopi, tableti i računala zahtijeva velika ulaganja. Također, tu su dodatni troškovi za instalaciju i održavanje odgovarajuće komunikacijske mreže i nadogradnje. Osim toga, škole moraju ulagati u obuku nastavnika i učitelja kako bi učinkovito koristili ove tehnologije u nastavi. Sve to može značajno opteretiti školski budžet, posebno u sredinama s ograničenim financijskim resursima. „U Engleskoj su primjerice...nabavili *smartboarde*, zbog čega se sada godišnje 13 000 pokvarenih aparata mora nadomještati novima, po cijeni od 3000 do 8000 eura po uređaju“ (Spitzer, 2018: 89). Kada se to sve zbroji, godišnji izdatak za informatičku tehnologiju iznosi oko 65 milijuna eura. Radi se o značajnim troškovima koji se nameću obrazovnom sustavu, a da pritom nisu dokazani nikakvi pozitivni efekti niti opovrgnuti negativni utjecaji (Spitzer, 2018). Ono što roditelji možda ne razumiju jest da djeca imitiraju njihove postupke, posebno kada je riječ o korištenju medija. Već je poznato da se medijske navike roditelja prenose na djecu: ako roditelji gledaju puno televizije, djeca će to također raditi. Isto se sada odnosi i na digitalne medije, poput računala, tableta, igračih konzola i pametnih telefona (Spitzer, 2021).

3. IZVANNASTAVNE AKTIVNOSTI

Izvannastavne aktivnosti predstavljaju različite djelatnosti učenika i učitelja unutar škole koje su sastavni dio odgojno-obrazovnog procesa. One se organiziraju na temelju slobodnog izbora, osobnih interesa i sklonosti, te potiču kreativno izražavanje individualnosti učenika, izvan okvira redovne, izborne ili fakultativne nastave.⁶ Izvannastavne aktivnosti su veoma bitne u cjelokupnom obrazovnom iskustvu učenika. One omogućavaju učenicima da istraže i razviju svoje interese i talente izvan okvira standardnog nastavnog plana i programa. Osim što potiču kreativnost i samopouzdanje, unaprjeđuju socijalne vještine te promiču timski rad i suradnju. Kroz slobodan izbor i osobne sklonosti, učenici se mogu uključiti u raznolike aktivnosti koje obogaćuju njihovo odgojno-obrazovno iskustvo i doprinose njihovom sveobuhvatnom razvoju. Izvannastavne aktivnosti se organiziraju prema kurikulumskim područjima kako bi proširile znanja i vještine koje učenici stječu u redovnoj nastavi. Tako se gledaju jezično-komunikacijsko i umjetničko područje, matematičko, prirodoslovno, društveno-humanističko, tjelesno i zdravstveno područje te tehničko i informatičko područje (Perla, 2020). Odgovornost za smišljanje i organiziranje izvannastavnih aktivnosti prvenstveno je na učiteljima. Oni koriste svoje pedagoško iskustvo i razumijevanje potreba učenika kako bi osmislili aktivnosti koje su obrazovne, zabavne i poticajne za razvoj učenika. Također, učitelji mogu surađivati s učenicima i roditeljima kako bi identificirali interese i potrebe učenika te prilagodili aktivnost prema njima. Zrilić i Košta (2009) govore kako učitelj mora prilagoditi nastavu individualnim potrebama učenika kako bi se potaknulo njihovo kreativno izražavanje, razvijajući pritom i vlastite kreativne sposobnosti uz unutarnju motivaciju. Takav pristup osigurava ne samo školski uspjeh, već i emocionalni i socijalni razvoj učenika, stvarajući okruženje koje potiče kompletan razvoj učenika. Važno je razumjeti da svaka aktivnost unutar škole ima potencijal za jedinstven doprinos razvoju svakog učenika, te može pozitivno utjecati na djecu. „Jer, svaka je školska aktivnost, bilo da je nastavna ili izvannastavna, unikatna i neponovljiva kreacija, te stoga mora izići iz okvira stereotipa i jednoličnosti“ (Zrilić i Košta, 2009: 163).

3.1. Slobodne aktivnosti u školi

Izvannastavne i izvanškolske aktivnosti postaju popularne sredinom prošlog stoljeća, premda su se različiti oblici takvih aktivnosti javljali i ranije. Intenzivan razvoj izvannastavnog i izvanškolskog odgoja započinje poslijeratnom reformom osnovnog obrazovanja (Šiljković,

⁶ Izvannastavne aktivnosti. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/izvannastavne-aktivnosti> (8.6.2024.)

Rajić, Bertić, 2007). Te aktivnosti prerastaju u značajan strukturni dio školskog rada nakon što su 1953. godine službeno uvedene u škole pod nazivom slobodne aktivnosti (Previšić, 1985, prema Šiljković i sur., 2007). Za početak, treba razlikovati pojam slobodne aktivnosti od pojmova izvannastavne i izvanškolske aktivnosti. Slobodne aktivnosti obuhvaćaju raznolike aktivnosti učenika izvan redovne nastave, što se djelomično poklapa s pojmovima izvanškolske aktivnosti, odnosno izvanškolskog rada. Slobodne aktivnosti se smatraju skupom obrazovnih oblika kroz koje se u osnovnu školu i njen sustav odgoja uvode elementi društveno korisnog i proizvodnog rada djece. One razvijaju postojeće interese, stvaraju nove, te proširuju i produbljuju znanje učenika (Pejić Papak i Vidulin, 2016). Kroz slobodne aktivnosti, učenici imaju mogućnost istraživanja svojih interesa i talenata u manje formalnom okruženju, što može potaknuti kreativnost i inovativnost. Vrcelj (2000, prema Pejić Papak i Vidulin, 2016) naglašava da su slobodne aktivnosti specifičan oblik odgojno-obrazovnog rada koje škola organizira samostalno ili u suradnji s drugim ustanovama i organizacijama, izvan vremena predviđenog za redovnu nastavu, odnosno u slobodno vrijeme učenika. Dok, Rosić (2005, prema Pejić Papak i Vidulin, 2016) ističe da su slobodne aktivnosti izuzetno važne za odgoj učenika u njihovo slobodno vrijeme jer uključuju različite oblike i načine organiziranja učenika prema njihovim mogućnostima i interesima. Stoga se u slobodne aktivnosti ubrajaju i izvannastavne i izvanškolske aktivnosti. Zaključno, može se reći da izvannastavne aktivnosti predstavljaju različite načine organiziranja učenika u slobodno vrijeme u školi, s naglaskom na kulturno-umjetničke, rekreacijske, sportske, tehničke i obrazovne sadržaje. S druge strane, izvanškolske aktivnosti uključuju raznovrsne organizacijske i programske oblike okupljanja učenika u društvima, klubovima i drugim institucijama izvan školskog okružja (Pejić Papak i Vidulin, 2016). Od pedesetih do osamdesetih godina prošlog stoljeća, sve izvannastavne aktivnosti u hrvatskim školama nosile su naziv „slobodne aktivnosti“ jer su učenici imali slobodu birati koje će aktivnosti pohađati (Jurčić, 2008, prema Špoljar, 2023). „Pojmovi izvannastavni rad i izvannastavne aktivnosti te izvanškolske aktivnosti u prosvjetnoj i pedagoškoj javnosti u službenu su uporabu uvedeni 1980. donošenjem Zakona o odgoju i osnovnom obrazovanju u SR Hrvatskoj“ (Pejić Papak i Vidulin, 2016: 73). Naime, izvannastavne i izvanškolske aktivnosti postale su neizostavni dio obrazovnog procesa jer osim što pružaju dodatne prilike za razvoj širokog spektra vještina i kompetencija koje nisu obuhvaćene redovnim nastavnim programom, one također omogućuju personalizirani pristup obrazovanju, prilagođavajući se individualnim interesima i potrebama učenika. Kada se obrazovanje i izvannastavne aktivnosti promatraju kao međusobno dopunjujuće i kada se prepoznaju njihovi specifični odnosi, oni zajedno stvaraju različite mogućnosti. Oba područja,

svojim djelovanjem obuhvaćaju cjelokupan osobni razvoj pojedinca tijekom života, uključujući proces učenja i životnog iskustva u ostvarivanju ljudskih potencijala. Škola stoga ima ključnu ulogu i nadu u razvoj vještina učenika za široko područje izvannastavnih aktivnosti. Pedagoška znanost prepoznaje slobodno vrijeme kao važan čimbenik u ostvarivanju obrazovnih ciljeva, ali istovremeno kao faktor koji oblikuje osobu za kulturno i vrijedno provođenje slobodnog vremena. Aktivno sudjelovanje učenika u izvannastavnim aktivnostima omogućuje zadovoljstvo njihovih interesa, što pozitivno utječe na sveukupni razvoj njihove osobnosti (Antovska, Kostov, 2016). Razvoj organizacije slobodnog vremena učenika u školama usko je povezan s razvojem same škole, s ciljem da se slobodno vrijeme učenika kvalitetno organizira na način koji je sličan izvanškolskim aktivnostima. Početkom devedesetih godina, izvannastavne aktivnosti nisu bile obavezne za sve učenike, već su oni mogli slobodno birati hoće li sudjelovati ili ne. Prekretnica se dogodila 1999. godine kada su izvannastavne aktivnosti počele biti integrirane s nastavnim predmetima prema novom Nastavnom planu i programu. Te su aktivnosti bile osmišljene tako da proširuju znanje učenika iz određenih predmeta, kao i da ih pripremaju za natjecanja u različitim područjima, uključujući jezično-umjetničko područje, sportsko-zdravstveno-rekreacijsko područje, društveno područje i slično (Pejić Papak i Vidulin, 2016). Christison (2013) tvrdi da svijest o prednostima izvannastavnih aktivnosti može učenicima pomoći u odabiru aktivnosti koje će najbolje podržati njihov akademski i osobni razvoj. Blomfield i Barber (2009, prema Christison, 2013) objašnjavaju da učenici koji sudjeluju u izvannastavnim aktivnostima postižu višu razinu samopoštovanja i prihvaćanja samoga sebe. Fredricks i Eccles (2008, prema Christison, 2013) napominju da učenici koji sudjeluju u akademskim klubovima razvijaju vještine vođenja, dok učenici koji sudjeluju u sportskim klubovima razvijaju vještine rješavanja problema. Metsapelo i Pulkkinen (2012, prema Christison, 2013) govore da učenici koji provode vrijeme u umjetničkim aktivnostima bilježe višu razinu pozitivnog osobnog razvoja. Ukratko, istraživanja pokazuju da izvannastavne aktivnosti pružaju raznolike prilike za osobni i akademski razvoj učenika, te da je svako područje izvannastavnih aktivnosti bitno za neki dio osobnog napredovanja učenika. Cindrić (1992, prema Mlinarević i Brust Nemet, 2012) ističe neke značajke izvannastavnih aktivnosti: one se odvijaju tijekom slobodnog vremena učenika, koje dolazi nakon ispunjavanja svih drugih školskih i osobnih obveza. To slobodno vrijeme služi kao alat i cilj odgojnog procesa jer omogućuje razonodu, odmor i cjelovit razvoj osobnosti. Kroz ove aktivnosti, učenici se uče doživljavati, otkrivati, vrednovati i stvarati kulturne vrednote. U okviru izvannastavnih aktivnosti, učenici su u potpunosti zaštićeni i mogu koristiti sva svoja osnovna ljudska prava i slobode, što se uvelike

očituje kroz njihov angažman i entuzijazam. Kada se učenici odluče za određenu aktivnosti, time otkrivaju mnogo o svojim talentima, ambicijama i sklonostima koje žele dodatno razvijati i osnaživati. Mogućnost da biraju između različitih izvannastavnih aktivnosti predstavlja važan korak prema većoj slobodi i izražavanju osobnosti, omogućujući im da se izraze na način koji im najviše odgovara. Kroz te aktivnosti, učenici imaju priliku pokazati svoju kreativnosti i svoje sposobnosti u raznim područjima, bilo da je riječ o glumi, sportu, plesu, ekološkim aktivnostima ili drugim interesima (Mlinarević i Brust Nemet, 2012). Svaka od ovih aktivnosti pruža platformu za osobni razvoj, stvaranje i izražavanje, potičući učenike da istražuju svoje interese i razvijaju vještine koje ih zanimaju. Na taj način, izvannastavne aktivnosti ne samo da doprinose razvoju specifičnih talenata, već i promiču cjelovit razvoj učenika, potičući ih da postanu samosvjesne i ispunjene osobe.

3.2. Medijska pismenost

Mediji sve više utječu na djecu i odrasle, oblikujući njihovo razumijevanje i percepciju svijeta oko njih, zbog čega je medijska pismenost postala izuzetno važna. U današnjem svijetu, gdje su medijski sadržaji beskonačni i lako dostupni, a granice između različitih vrsta medija praktično ne postoje, edukacija o tome što mediji jesu i kako djeluju postaje ključna. Pružanje ovih informacija pomaže ljudima da kritički sagledaju medijske poruke i razviju svijest o njihovom utjecaju. Zbog toga, medijska pismenost se smatra jednom od najvažnijih vještina 21. stoljeća, neophodnom za uspješno snalaženje u modernom društvu.⁷ Medijska pismenost predstavlja sposobnost kritičkog analiziranja, razumijevanja i stvaranja medijskih sadržaja. Medijska pismenost također omogućava prepoznavanje vjerodostojnih izvora informacija, razlikovanje činjenica od mišljenja i propagande te učinkovito komuniciranje koristeći različite medijske platforme. Razvijanje ovih kompetencija pomaže zaštititi od dezinformacija i manipulacija, osnažujući sposobnost donošenja informiranih odluka u svakodnevnom životu. Keen (2010, prema Bilić, 2020) izjavljuje da djeca često uče iz nepouzdatih i neprovjerenih izvora koji nemaju čvrste stavove i argumente, kao što je primjerice Wikipedija. Uvođenje medijske pismenosti u izvannastavne aktivnosti u školama omogućilo bi učenicima da razviju kritičko mišljenje i prepoznaju dezinformacije u ranoj dobi. Na taj bi način učenici stekli važne vještine koje će im pomoći u snalaženju u suvremenom medijskom okruženju. Labaš (2015) izjavljuje da informacijska i medijska pismenost, koja se razvija kroz medijski odgoj, mora uzeti u obzir nove okolnosti i prilagoditi se kako pedagoškim tako i medijskim promjenama.

⁷ Medijska pismenost. Ministarstvo kulture i medija Republike Hrvatske. Preuzeto s: <https://min-kulture.gov.hr/medijska-pismenost/16796> (9.7.2024.)

U eri novih medija, obilježenih digitalnošću, multimedijalnošću i interaktivnošću, medijski prostor se značajno razlikuje od tradicionalnog, u kojem su nakon novina i radija, film i televizija stekli veliku važnost. Međutim, svaki novi medij su koristile različite društvene skupine, kako dobronamjerne tako i one s manje dobrim namjerama, za prenošenje svojih interpretacija društvenih ponašanja i kulturnih značenja. Sve se to događa i u odgojno-obrazovnom smislu. „I o tome su dužni voditi računa svi oni koji sudjeluju u odgojnom i obrazovnome procesu djece i mladih, a na prvome su mjestu roditelji, učitelji i odgojitelji“ (Labaš, 2015: 107). Pod utjecajem globalizacije, naročito uz porast novih medija, dolazi do značajnih promjena u ponašanju i preferencijama djece i mladih. Velike korporacije, koristeći se moćima medija, sve više pretvaraju djecu u pasivne konzumente, stvarajući ovisnost o materijalnim stvarima i smanjujući njihovu sposobnost da razlikuju autentičnu stvarnost od one lažne. Dobro je poznato da mediji igraju sve važniju ulogu u socijalizaciji mlađih generacija, ali i u manipulaciji njihovim mislima i ponašanjem. Ključno pitanje postaje otkrivanje kontradikcija unutar komunikacije i istraživanje pedagoških implikacija koje proizlaze iz utjecaja medija na kulturu, vrijednosti i ponašanja mladih (Müller, 2022). Prema Mülleru (2022) važno je razlikovati različite vrste medija. Primarni mediji uključuju knjige, tisak i časopise, dok sekundarni mediji obuhvaćaju film i televiziju, koji ne zahtijevaju elektronička pomagala. Tercijarni mediji, poput multimedije i interneta, predstavljaju treću kategoriju. Zbog svoje komunikacijske prirode, Internet se ne može smatrati isključivo masovnim medijem jer omogućuje dvosmjernu i interaktivnu komunikaciju. Suvremeni masovni mediji se razlikuju po vrsti ili sektoru. Po vrsti medija, uključuju knjige, tisak, novine, časopise, film, radio, televiziju te nosače zvuka i slike kao što su CD-i i DVD-i. Prema geografskom doseg, mediji mogu biti lokalni, nacionalni ili međunarodni. Kad je riječ o obliku vlasništva ili upravljačkoj kontroli, mediji se dijele na privatne, javne, državne, asocijativne i medije trećeg sektora koji su namijenjeni zadovoljenju potreba različitih zajednica – bilo teritorijalnih, političkih, kulturnih, etničkih ili nacionalnih. Greenfield (2018) ističe da je McLuhan napravio razliku između „toplih“ i „hladnih“ medija. „Topli“ mediji, poput televizije, fotografije i radija, obavljaju većinu posla za korisnika, čineći ga pasivnim primateljem informacija. Nasuprot tome, „hladni“ mediji, kao što su karikature ili telefon, zahtijevaju aktivno sudjelovanje korisnika, jer nude manje informacija i traže veću angažiranost i reakciju. Moser (2019, prema Ruttner, 2022) ističe da su medijska kompetencija i medijsko obrazovanje ključni aspekti medijske pedagogije. Baacke je razvio koncept medijske kompetencije 1970-ih, temeljen na Habermasovoj komunikativnoj kompetenciji, koja se oslanja na jezičnu kompetenciju kao urođenu sposobnost, a digitalna je tehnologija kasnije dovela do pojave medijskog

obrazovanja. Baackeov koncept, iz doba analognih medija, ostaje relevantan i danas. Današnji svijet prožet je digitalnim medijima, što zahtijeva proširenje medijske kompetencije na funkcionalnost medija. Košir, Zgrabljic i Ranfl (1999, prema Müller, 2022) ističu kako ulogu medija treba shvatiti kao sastavni dio suvremene kulture. Međutim, većina obrazovnih sustava, formalnih i neformalnih, ne ulaže dovoljno napora u promicanje medijskog odgoja i komunikacijskog obrazovanja. Odgajatelji i stručnjaci trebali bi zajedno sa svojim učenicima istražiti i razumjeti posljedice brzog razvoja dvosmjerne komunikacije, kao i povezane aspekte individualizacije i pristupa informacijama. Škola i obitelj imaju ključnu odgovornost u pripremi mladih za život u svijetu u kojem su izloženi snažnim utjecajima slike, riječi i zvuka. Potrebno je osigurati pismenost djece i odraslih u ovim simboličnim sustavima kako bi se mogli učinkovito nositi s izazovima modernog društva. „Medijski će odgoj biti najučinkovitiji ako roditelji, učitelji, medijske osobe i donositelji odluka zajedno spoznaju da svojim udjelom moraju pridonositi razvijanju veće kritičke svijesti slušatelja, gledatelja i čitatelja“ (Müller, 2022: 95). U Republici Hrvatskoj, teme vezane uz medije i medijsko opismenjavanje uglavnom se bave područjem filma, kazališta, interneta i računala. Kada se govori o medijskoj pismenosti, pojam medija najčešće se odnosi na suvremene digitalne ili elektroničke medije. Na taj način, medijska kultura unutar Hrvatskog jezika obuhvaća ključne aspekte medijske pismenosti, pružajući učenicima uvid u različite oblike medija i njihove utjecaje na društvo i kulturu (Alerić, Kolar Billege i Budinski, 2019). Predmetno područje *Kultura i mediji* obuhvaća „kritički odnos prema medijskim porukama, razumijevanje utjecaja medija i njihovih poruka na društvo i pojedinca; stvaranje medijskih poruka i njihovo odgovorno odašiljanje“⁸. Müller (2022) izjavljuje da današnja mladež živi u *medijskom dobu*. Najveći pedagoški izazov je kako osigurati funkcioniranje interpersonalne interakcije unutar multimedijски organizirane nastave, kako bi učenici i učitelji održavali odgovarajuće međuljudske odnose koji omogućuju proces socijalizacije učenika.

3.3. Uloge učitelja u izvannastavnim aktivnostima

„Učitelj je stručno kompetentna osoba osposobljena za odgoj i obrazovanje učenika“ (Mlinarević i Brust Nemet, 2012). Termin *učinkovit učitelj* odnosi se na učitelja koji se, koristeći svoje pedagoške vještine, fokusira na unapređenje učeničkih postignuća. U današnjem kontekstu, veći naglasak stavlja se na odgojno-obrazovne ishode nego na same kvalifikacije (Vanek, Maras i Karabin, 2021). Učitelji igraju ključnu ulogu u izvannastavnim

⁸ NN 10/2019. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. Preuzeto s: https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html (15.7.2024.)

aktivnostima jer pružaju podršku učenicima u razvijanju njihovih interesa i talenata izvan standardnog kurikulumu. Oni djeluju kao mentori, motivirajući učenike da istražuju nove hobije i vještine koje mogu doprinijeti njihovom cjelokupnom razvoju. Mlinarević i Brust Nemet (2012) napominju da je odgojno-obrazovni proces izrazito složen, dinamičan i podložan stalnim promjenama, te da učitelj sukladno tome mora svaki put iznova osmisliti, pripremiti i pažljivo pratiti njegov tijek, prilagođavajući se trenutnim okolnostima. Kako bi nastava bila kvalitetna i učinkovita, neophodno je da bude znanstveno i stručno utemeljena. Nastava treba biti problemski usmjerena, sadržajno i procesno dosljedna, te predstavljati dogovorenu cjelinu koja se sustavno, kontinuirano i učinkovito provodi s ciljem postizanja postavljenih obrazovnih ciljeva. Pejić Papak i Vidulin (2016) govore da učitelj mora najprije biti sklon određenoj aktivnosti, motiviran i strastven u onome što radi. Entuzijastičan učitelj posjeduje osjećaj vlastite kompetencije, vrijednosti i samopouzdanja – upravo one osobine koje treba razvijati kod učenika. Ipak, za uspješno odgojno djelovanje i vođenje izvannastavnih aktivnosti nije dovoljan samo entuzijazam; neophodno je i stručno didaktičko i metodičko znanje voditelja. Sudjelovanje učitelja u izvannastavnim aktivnostima, kao i njegov doprinos kulturnom i društvenom životu lokalne zajednice, predstavljaju zakonski, profesionalni i osobni aspekt njegovog poziva. U učionici učitelj djeluje kao poučavatelj, rukovoditelj, organizator i evaluator, dok u okviru izvannastavnih aktivnosti započinje kao inicijator. Nakon početne faze, učitelj preuzima ulogu savjetodavnog voditelja, partnera i pedagoškog mentora, čiji je primarni cilj stvaranje poticajnog okruženja, pružanje podrške, savjeta i usmjeravanje učenika prema njihovom razvoju (Mlinarević i Brust Nemet, 2012). Voditelj izvannastavnih aktivnosti igra ključnu ulogu u formiranju atmosfere odgojno-obrazovne grupe, što značajno pridonosi cjelokupnoj kulturi škole. „Emocionalna klima predstavlja osnovicu za radnu klimu. Ako ne postoji ugođaj, ugodno raspoloženje, opuštenost, radost, smijeh, oduševljenje, sloboda izražavanja, tolerancija, nekonformizam, demokratičnost, pluralizam ideja, alternativna mišljenja, ne može se govoriti o potrebitoj emocionalnoj klimi, a ni o mogućem postizanju povoljnih rezultata“ (Mlinarević i Brust Nemet, 2012). Treba dinamično upravljati odgojno-obrazovnim procesom, prilagođavajući se stilovima učenja svakog učenika. Ponekad je tijekom procesa potrebno mijenjati nastavne strategije i oslušivati potrebe učenika, kako bi ih motivirali za aktivno sudjelovanje u aktivnostima (Mlinarević i Brust Nemet, 2012). Pejić Papak i Vidulin (2016) tvrde da za profesionalni napredak i razvoj u organizaciji i vođenju izvannastavnih aktivnosti, učiteljima treba neprekidno pružati prilike za stručno usavršavanje putem radionica, seminara, predavanja i proučavanja nove literature. Učitelji bi trebali biti motivirani da ulože vrijeme, energiju i trud u

vlastiti profesionalni rast, dok bi škola trebala biti poticajno okruženje koje podržava taj razvoj. Potrebno je stvarati atmosferu u kojoj su ljudi spremni na promjene, otvoreni za nove ideje, voljni razvijati nove kompetencije i sposobnosti. Ali, učenici zajedno s učiteljem kroz istraživanje i otkrivanje usvajaju vještine timskog rada, dijele zadatke i obveze, te razvijaju osjećaj odgovornosti i samopotvrđivanja (Mlinarević i Brust Nemet, 2012). Osim toga, postoje i Dani medijske pismenosti koje učitelji isto tako mogu predstaviti učenicima. To je projekt kojeg organiziraju Agencija za elektroničke medije i Ured UNICEF-a za Hrvatsku, uz podršku Ministarstva kulture i medija te Ministarstva znanosti i obrazovanja. Ovaj se projekt održava svake godine u proljeće, počevši od 2018. godine, u suradnji s mnogim partnerima. 7. Dani medijske pismenosti održani su od 22. do 28. travnja 2024., s brojnim dodatnim aktivnostima prije i nakon tih datuma.⁹ Ove godine fokus je bio na razvoju kritičkog razmišljanja, obrazovanju o umjetnoj inteligenciji i medijskoj pismenosti mladih u kontekstu superizborne godine, što je prikazano na slici 3.3.

Slika 3.3. Prikaz Dana medijske pismenosti 2024.



(Preuzeto s: <https://udruga-delta.hr/Projekti/RI-Connect/Obilježavamo-Dane-medijske-pismenosti> 28.7.2024.)

⁹ DANI MEDIJSKE PISMENOSTI 2024. – Medijska pismenost. Medijska pismenost. Preuzeto s: <https://www.medijskapismenost.hr/dani-medijske-pismenosti-2024/> (28.7.2024.)

4. TIK TOK

„*TikTok* je vodeće odredište za kratke videozapise na mobilnim uređajima. *TikTokovo* globalno sjedište nalazi se u Los Angelesu i Singapuru, a uredi uključuju New York, London, Dublin, Pariz, Berlin, Dubai, Jakartu, Seul i Tokio.“¹⁰ *TikTok* je društvena mreža koja omogućuje korisnicima kreiranje, uređivanje i dijeljenja kratkih videa u trajanju od 15 sekundi do deset minuta. Aplikacija nudi širok raspon pjesama i zvukova koje korisnici mogu dodavati svojim videima, kao i različite filtere i specijalne efekte za dodatno unapređenje sadržaja. Osim toga, korisnici mogu učitati videa sa svojih uređaja direktno na *TikTok*. Platforma je dostupna korisnicima u većini zemalja širom svijeta, omogućujući globalnu razmjenu kreativnog sadržaja. Međutim, u Kini postoji odvojena verzija aplikacije pod nazivom *Douyin*, koja ima iste osnovne funkcionalnosti kao *TikTok*, ali je prilagođena interesima kineske publike te sadrži lokalno relevantan sadržaj.¹¹ *TikTok* je stvoren u Kini od strane informatičkog genija Zhang Yimminga. Preteča *TikToka* bila je aplikacija *Musical.ly*, koju su prijatelji Alex Zhu i Luyu Yang pokrenuli u Šangaju 2014. godine. Koncept snimanja *playback* videa na glazbene komade u trajanju od 15 do 60 sekundi bio je inovativan i brzo je privukao korisnike. U samo dvije godine, *TikTok* je prestigao YouTube, Facebook i Instagram na *iPhoneima*, dosegnuvši oko dvije milijarde preuzimanja i 800 milijuna aktivnih korisnika. Najviše korisnika ima u Kini i SAD-u; između 200 i 250 milijuna, dok je u Indiji postigao nevjerojatnu popularnost s oko 700 milijuna preuzimanja. Zbog toga je Indija 2019. godine postala prva zemlja koja je zabranila *TikTok*, optužujući ga za širenje pornografije. U lipnju 2020. godine aplikacija je konačno zabranjena zbog političkih razloga i sukoba Indije i Kine oko granice, s optužbama za špijunažu. Kao odgovor na *TikTokovu* popularnost, Instagram je pokrenuo *Reels* – imitaciju *TikToka* ugrađen u njihovu platformu, a YouTube je u Indiji, nedugo nakon zabrane, uveo *Shorts*; svoje verzije kratkih videa nalik na *TikTok*. Ipak *TikTok* je unatoč svemu i dalje vodeća aplikacija (Grgić i Kučiš, 2021).

¹⁰ TikTok. About TikTok. Preuzeto s: <https://www.tiktok.com/about> (18.7.2024.)

¹¹ ByteDance | Apps, Controversies, & Facts. Britannica. Preuzeto s: <https://www.britannica.com/topic/ByteDance> (18.7.2024.)

Slika 4. Prikaz Reelsa, Shorts-a i TikToka



(Preuzeto s: <https://www.socialpilot.co/tiktok-marketing/reels-vs-tiktok-vs-shorts> 22.7.2024.)

Slika 4 prikazuje redosljedom s lijeva na desno *Reels* video, *TikTok* video i *Shorts* video. *Reels* su vrsta videozapisa na *Instagramu* koji traju do 60 sekundi. Mogu se snimati u vertikalnom ili horizontalnom formatu, a omogućuju dodavanje glazbe, filtera i teksta. *Shorts* su kratki videozapisi na *YouTubeu* koji traju između jedne i tri minute. Također se snimaju u vertikalnom ili horizontalnom načinu, uz dodavanje glazbe, filtera i teksta. Videozapisi na *TikToku* mogu trajati do deset minuta, uz mogućnost dodavanja glazbe, filtera i teksta.¹² Sve tri vrste videozapisa su kratkog formata, namijenjene brzom dijeljenju sadržaja, ali se razlikuju u trajanju, platformi i specifičnostima koje nude. Međutim, svaka od njih jednako negativno utječe na korisnike mlađe dobi. Većinski vlasnik *TikToka* je *ByteDance*, kineska tehnološka kompanija. Krajem 2020. godine, *ByteDance* je bio pod pritiskom Trumpove administracije da pronađe način kako bi *TikTok* mogao nastaviti poslovati u Sjedinjenim Američkim Državama. Kao rezultat toga, *ByteDance* je pristao formirati novu tvrtku – *TikTok Global*, u suradnji s *Oracleom* i *Walmartom*, koji su trebali postati manjinski vlasnici i američki partneri u ovom projektu. Međutim, taj plan nikada nije proveden. U 2024. godini, donesen je novi savezni zakon koji je *TikToku* naložio da promijeni vlasničku strukturu ili se suoči s potpunom zabranom rada u SAD-u.¹³

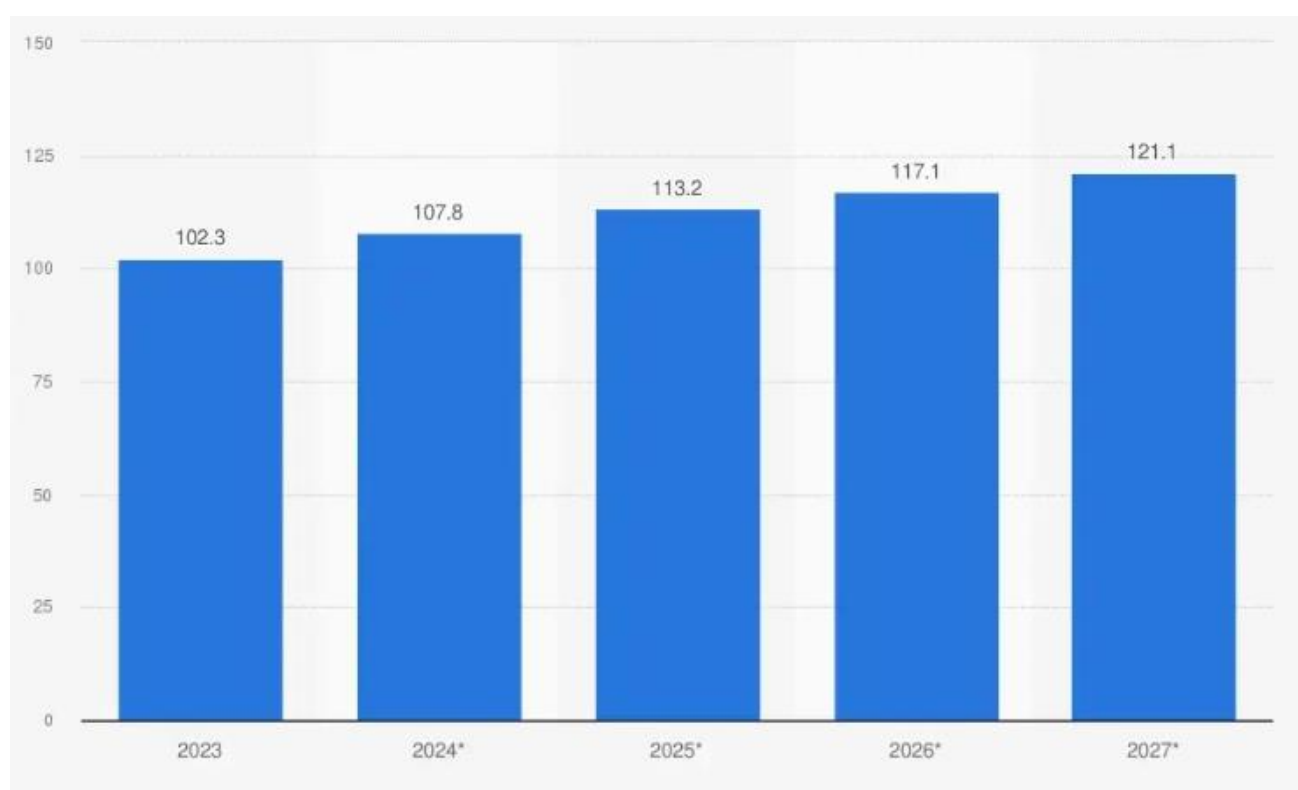
¹² Reels vs TikTok vs Shorts – Which Platform Is The Best?. SocialPilot. Preuzeto s: <https://www.socialpilot.co/tiktok-marketing/reels-vs-tiktok-vs-shorts> (22.7.2024.)

¹³ Investopedia. TikTok: What It Is, How It Works, and Why It's Popular. Preuzeto s: <https://www.investopedia.com/what-is-tiktok-4588933> (18.7.2024.)

4.1. Kontrola sadržaja na TikToku i utjecaj na djecu

TikTok je dostupan na više od 150 tržišta i na više od 50 jezika. Prema zadnjim podacima iz travnja 2024. navodi se sažetak ključnih statističkih podataka aplikacije. U 2023. godini, aplikacija u SAD-u imala je 102,3 milijuna korisnika, od kojih 36,7% pripada dobi od 18 do 24 godine. Korisnička baza se sastoji od 52% žena i 48% muškaraca. Na iOS uređajima dnevno je aktivno 30,8 milijuna korisnika, dok djeca prosječno provode 75 minuta dnevno koristeći aplikaciju.¹⁴ Tijekom proteklih nekoliko godina, popularnost *TikToka* naglo je porasla. Predviđa se da će do 2027. godine broj korisnika narasti na 121,1 milijun.¹⁵

Slika 4.1. TikTok korisnici u SAD-u 2023.-2027. (milijuni)



(Preuzeto s: <https://thesocialshepherd.com/blog/tiktok-statistics> 20.7.2024.)

Slika 4.1. prikazuje statistiku zabrinjavajućeg rasta popularnosti aplikacije *TikTok*. Na lijevoj uzdužnoj osi nalaze se brojevi aktivnih korisnika u milijunima, a na horizontalnoj osi nalaze se godine. Prema do sada vođenim istraživanjima, predviđeno je da će iz godine u godinu broj korisnika *TikToka* rasti, stoga će u budućnosti biti ključno pratiti kako će se ova dinamika

¹⁴ TikTok: What It Is, How It Works, and Why It's Popular. Investopedia. Preuzeto s: <https://www.investopedia.com/what-is-tiktok-4588933> (18.7.2024.)

¹⁵ The Social Shepherd. 25 Essential TikTok Statistics You Need To Know in 2024. Preuzeto s: <https://thesocialshepherd.com/blog/tiktok-statistics> (19.7.2024.)

razvijati u usporedbi s već svjetski poznatim platformama poput *Facebooka* i *Instagrama*.¹⁶ Državni odvjetnici u SAD-u su 2022. godine pokrenuli opsežnu nacionalnu istragu usmjerenu na *TikTok*, istražujući moguće štetne posljedice koje ova platforma može imati na mentalno zdravlje mladih korisnika. Američki zakonodavci i savezni regulatori iznijeli su ozbiljne kritike na račun *TikToka*, usmjeravajući pažnju na određene prakse i način na koji platforma koristi računalno vođenu promociju sadržaja. Prema njihovim tvrdnjama, ove prakse mogu predstavljati prijetnju fizičkom i mentalnom zdravlju mladih koji koriste *TikTok*, što je potaknulo potrebu za dubljim ispitivanjem i potencijalnim reguliranjem ove popularne aplikacije. Bonta (2021, prema Associated Press, 2022) izjavljuje da djeca današnjice odrastaju u eri društvenih mreža, gdje se često uspoređuju s idealiziranim prikazima stvarnosti koje vide na svojim ekranima. Vladini dužnosnici i stručnjaci za sigurnost djece upozoravaju da *TikTokovi* algoritmi mogu poticati poremećaje prehrane, samoozljeđivanje i samoubojstvo među mladima. *TikTok* odgovara da se usredotočuje na sadržaj prikladan za dob i nudi alate za upravljanje vremenom provedenim na aplikaciji. Nakon zahtjeva saveznih regulatora da otkrije utjecaj svojih praksi na djecu i adolescente, *TikTok* je pooštrio mjere za korisnike mlađe od 18 godina.¹⁷ Jedan od problema popularne aplikacije i manjka kontrole nad sadržajima je taj što *TikTok* djeci preporučuje videozapise koji mogu biti izrazito ekstremni, provokativni i štetni. Takav sadržaj može pogoršati mentalne zdravstvene probleme kod djece i adolescenata. Primjerice ako dijete ima suicidalne misli, štetno je da mu se pokazuju video isječci koji prikazuju samoubojstvo ili glorificiraju suicidalno ponašanje. Također su i zabrinjavajući razgovori koje djeca vode na *TikToku* o svojim mentalnim problemima. Djeca s depresijom mogu naići na omalovažavajuće ili sarkastične komentare drugih korisnika, što može dovesti do maltretiranja ili poticanja na suicidalno ponašanje.¹⁸ Osim toga, istraživači vjeruju da *TikTok* ima poseban ometajući učinak jer potiče proizvodnju adrenalina i dopamina u mozgu. Ovi hormoni stvaraju osjećaj pojačane energije i trenutne sreće, što korisnike motivira da nastave „skrolati“, odnosno pomicati prstom po ekranu kroz videozapise. Također, plavo svjetlo koje emitiraju zasloni mobilnih telefona dodatno doprinosi problemu jer blokira proizvodnju melatonina, hormona koji je ključan za regulaciju sna. Time

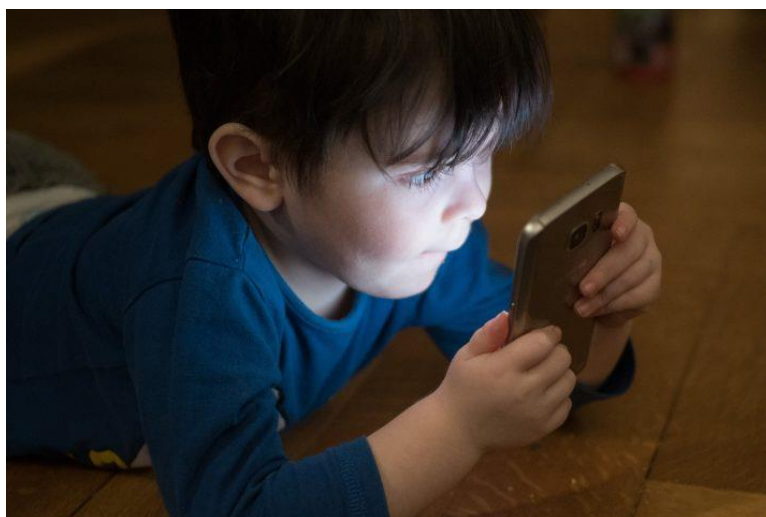
¹⁶ The Social Shepherd. 25 Essential TikTok Statistics You Need To Know in 2024. Preuzeto s: <https://thesocialshepherd.com/blog/tiktok-statistics> (20.7.2024.)

¹⁷ Associated Press. California among states launching probe into TikTok's effect on kid's health. Preuzeto s: <https://ktla.com/news/california/california-among-states-launching-probe-into-tiktoks-effect-on-kids-health/> (20.7.2024.)

¹⁸ TikTok: Biggest Concerns for Children and Adolescents. Psychiatric Times. Preuzeto s: <https://www.psychiatrytimes.com/view/tiktok-biggest-concerns-for-children-and-adolescents> (21.7.2024.)

se remeti prirodni ljudski cirkadijalni ritam, što može negativno utjecati na kvalitetu sna.¹⁹ Dugotrajna izloženost plavom svjetlu može imati potencijalno štetne posljedice za vid, posebno ako djeca provode previše vremena pred ekranima. Produžena izloženost plavom svjetlu može smanjiti količinu dubokog sna koju dijete dobiva, a nedostatak kvalitetnog sna može dovesti do problema u ponašanju i povećanja tjelesne težine zbog prejedanja.

Slika 4.1.2. Dijete gleda u plavo svjetlo ekrana



(Preuzeto s: https://www.novolist.hr/zdravlje-ljepota/dijete-vam-provodi-previse-vremena-na-mobitelu-pripazite-na-to-je-moze-imati-stvarno-gadne-posljedice/?meta_refresh=true 26.7.2024.)

Slika 4.1.2. prikazuje kako si djeca kvare vid provodeći vrijeme ispred malih plavih ekrana. Jedan od najučinkovitijih načina za zaštitu djetetova vida od negativnih učinaka plavog svjetla je ograničavanje vremena koje provode na elektroničkim uređajima. „Digitalni mediji čine nas ovisnicima i otimaju nam san“ (Spitzer, 2018: 260). Liječnici preporučuju isključivanje uređaja najmanje jedan sat prije odlaska na spavanje kako bi se osigurao bolji san i smanjio rizik od negativnih zdravstvenih posljedica.²⁰ Stručnjaci za bihevioralno zdravlje zabrinuti su zbog porasta samodijagnosticiranja mentalnih stanja poput ADHD-a, OKP-a, autizma i Touretteovog sindroma među adolescentima. Povećano vrijeme provedeno kod kuće i na društvenim mrežama poput *TikToka*, dovelo je do neobičnog porasta mentalnozdravstvenih problema u bolnicama. Adolescenti su posebno osjetljivi na društveni utjecaj, a *TikTok* kanali mogu potaknuti osjećaj zajedništva i svijesti o poremećajima, ali također mogu širiti netočne informacije. Djeca, koja su često naivna, još će lakše povjerovati u informacije s interneta bez

¹⁹ TikTok: The Worst App for Disrupting Your Sleep, Study Finds. Men's Health. Preuzeto s: <https://www.menshealth.com/uk/health/a38672471/tiktok-worst-app-for-sleep-study/> (21.7.2024.)

²⁰ Kako plavo svjetlo utječe na dječje oči. Dioptrija.hr. Preuzeto s: <https://www.dioptrija.hr/zdravlje/opasnosti-digitalnih-uredaja-kako-plavo-svjetlo-utjece-na-djecje-oci> (22.7.2024.)

dubljeg promišljanja ili provjere.²¹ Pretjerano korištenje interneta može smanjiti sposobnost za učinkovitu komunikaciju zbog povezanosti s manjkom emocionalne inteligencije, što uključuje lošiju interpretaciju izraza lica. Jedna studija pokazuje da neumjereni korisnici interneta imaju manjkavosti u ranoj fazi percepcije lica, što se povezuje sa psihopatijom i autizmom. U Velikoj Britaniji više od pola milijuna ljudi ima neki oblik autizma, koji se obilježava poteškoćama u socijalnoj komunikaciji, socijalnoj imaginaciji te prepoznavanju i razumijevanju emocija (Greenfield, 2018). Moguće je da videozapisi na platformama poput *TikToka* sadrže neprikladan jezik, uvredljive izraze ili seksualne aluzije. Iako *TikTok* ima pravila koja zabranjuju pretraživanje pojmova kao što su „sex“ ili „porn“, korisnici ipak mogu naići na videozapise koji prikazuju golišave osobe ili sugestivne plesne koreografije. Iako platforma nastoji filtrirati i regulirati takav sadržaj, postoji rizik da se takvi materijali još uvijek mogu lako pronaći, što može biti vrlo problematično, osobito za djecu. Roditelji imaju mogućnost blokirati određene pojmove u pretraživanju na *TikToku*, a platforma također nudi opciju „Digital Wellbeing“ koja omogućuje ograničavanje vremena provedenog na aplikaciji na dva sata dnevno te filtriranje pristupa sadržajima koji mogu biti neprimjereni. Ove postavke su zaštićene četveroznamenkastom šifrom kako bi se spriječilo da djeca sama izmijene te opcije. Ipak, važno je napomenuti da, unatoč aktivnim filtrima za neprimjerene sadržaje, djeca koja sama koriste aplikaciju još uvijek mogu naići na videozapise koji nisu prikladni za njihov uzrast.²²

4.2. Medijska pismenost kao protuteža TikToku

U digitalnom dobu, gdje platforme poput *TikToka* dominiraju medijskim prostorom, medijska pismenost postaje ključni alat za navigaciju kroz more informacija i dezinformacija. Kao protuteža *TikToku*, medijska pismenost omogućuje korisnicima da kritički vrednuju sadržaj, prepoznaju manipulacije i donose informirane odluke o informacijama koje konzumiraju. Potter (2021) tvrdi da su tri osnovna sastavna dijela medijske pismenosti vještine, strukture znanja i osobna kontrola. Njihova kombinacija je ključna za oblikovanje korisne perspektive o medijima. Vještine služe kao alati za kreiranje strukture znanja, koje predstavljaju organizaciju onog naučenog. Osobna kontrola osigurava mentalnu energiju i usmjerenje. Dezinformacije same po sebi nisu uvijek štetne. Na primjer, satira i parodija mogu igrati važnu

²¹ TikTok Self-Diagnoses on the Rise, Why It's Harmful. Banner Health. Preuzeto s: <https://www.bannerhealth.com/healthcareblog/advise-me/tiktok-self-diagnoses-on-the-rise-why-its-harmful> (22.7.2024.)

²² Aplikacija TikTok: Zna li kakve videoe vaše dijete gleda i objavljuje?. Medijska pismenost. Preuzeto s: <https://www.medijskapismenost.hr/aplikacija-tiktok-zna-li-kakve-videoe-vase-dijete-gleda-objavljuje/> (22.7.2024.)

ulogu u obrazovanju učenika, pomažući im da razviju kritičko razmišljanje i da se angažiraju s aktualnim društvenim i političkim temama. Ključno je, međutim, da učenici budu svjesni da su te informacije namjerno obmanjujuće ili neistinite. Nažalost, učenici svih uzrasta često ne razumiju dovoljno dobro kako nastaju suvremeni medijski sadržaji i nedostaju im kritičke vještine potrebne za procjenu pouzdanosti tih izvora (De Abreu, 2019). Studija provedena na Sveučilištu Stanford otkrila je da među učenicima osnovnih i srednjih škola, kao i studentima, vlada velika zbunjenost u vezi s procjenom istinitosti informacija pronađenih na internetu. Autori studije, Wineburg i sur. (2016, prema De Abreu, 2019), zaključili su da se općenito, sposobnost mladih da procjenjuju informacije na internetu može sažeti jednom riječju – obeshrabrujuće. U studiji, učenici su imali teškoće s razlikovanjem novinskog sadržaja od reklamnog, a većina nije razumjela kako pristranost može utjecati na vijesti i druge informacijske poruke. Potter (2021) napominje da za učinkovitu medijsku pismenost, potrebne su čvrste strukture znanja u pet ključnih područja: učinci medija, medijske industrije, sadržaj medija, vlastiti identitet i stvarni svijet. Proučavanje i razumijevanje ovih područja omogućuje ljudima da donose informirane odluke prilikom traženja informacija, rada s tim informacijama te stvaranja značenja koje im pomažu u ostvarivanju vlastitih ciljeva. Osobe koje su imale raznolika iskustva u stvarnom svijetu imaju bogatiju osnovu za razumijevanje i analizu medijskih poruka. Primjerice, oni koji su se bavili sportom mogu dublje razumjeti i cijeniti sportska postignuća prikazana u medijima, jer su se sami suočili s fizičkim izazovima, za razliku od onih koji nemaju takvo iskustvo. Ova raznolikost iskustava doprinosi sposobnosti kritičkog vrednovanja i interpretacije medijskih sadržaja. Algoritamska personalizacija temelji se na prikupljanju i analiziranju podataka o ponašanju, interesima, uvjerenjima i emocijama ciljne publike kako bi se pružio digitalni sadržaj koji je prilagođen specifičnim preferencijama korisnika. Ova tehnika omogućava filtriranje sadržaja, usmjeravanje oglasa na određene skupine korisnika, pa tako i djeca što više gledaju određeni sadržaj, to će im se više toga pokazivati (Hobbs, 2020). Ebert i sur. (2023) govore kako je *TikTok* bio podvrgnut kritikama zbog niskih standarda privatnosti, ali postoji malo informacija o tome kako adolescentni korisnici ove aplikacije štite svoju privatnost. Ova studija, koja se temelji na intervjuiima s 54 adolescenta u Švicarskoj, pruža detaljan uvid u načine na koje mladi korisnici *TikToka* upravljaju svojom privatnošću prilikom kreiranja videozapisa. U istraživanju s polustrukturiranim intervjuiima, 29 sudionika je upitano koju dob su naveli prilikom registracije, a dvije trećine ih je priznalo da su dali lažne podatke, često koristeći dob svojih roditelja. Glavni razlog za ovakvo ponašanje bio je omogućavanje korištenja *TikToka* općenito, posebno za one mlađe od 13 godina, ili pristup svim njegovim značajkama. Neki

sudionici poput četrnaestogodišnjeg Martina imali su pogrešne predodžbe o dobnim ograničenjima, vjerujući da im *TikTok* neće dopustiti gledanje videozapisa ako ne navedu stariju dob. Osim toga, sudionici su opisali kako koriste razne *TikTokove* značajke za zaštitu privatnosti, što uključuje korištenje nadimaka umjesto pravih imena, ograničavajući osobne informacije na profilu. Neki ispitanici uopće ne koriste svoje ime, zamjenjujući ga slovima X, dok drugi uključuju roditelje kako bi koristili roditeljske kontrole unutar aplikacije za ograničavanje pristupa. Chakrabarti (2023) izjavljuje da kad je riječ o medijskoj pismenosti, radi se o obrazovanju koje se fokusira na proces. To uključuje razvijanje misaonih navika kod djece od najranije dobi, kako bi postali kritičniji prema svemu što konzumiraju. U intervjuu s Meghnom Chakrabarti govorilo se kako učenici dobivaju skoro sve informacije s aplikacija društvenih medija, a ne iz vijesti ili tradicionalnih formata novina. Tijekom godina često se primjećivalo da učenici povremeno dijele snimke zaslona putem platformi kao što su *Snapchat* i *TikTok*. Te su snimke obično sadržavale nejasne prijetnje, poput najave pucnjave ili nečeg lošeg što će se dogoditi u srednjoj školi. Iako su učenici svjesni da prijetnje možda nisu istinite, strahuju da bi mogle biti i radije ih dijele za svaki slučaj. Ovo izaziva paniku i dovodi do toga da mnogi učenici određenih dana ne dolaze u školu zbog straha uzrokovanog očito nelegitimnim prijetnjama. No, je li to uistinu nelegitima prijetnja? To je ključ razumijevanja zašto je medijska pismenost toliko važna. Zbog ovakvih stvari je potrebno više medijskog obrazovanja za učenike. Djeca moraju znati kako znati čemu vjerovati, kako se zaštititi od prijevara i stvarnih prijetnji. Ovo je posebno važno za djecu koja su sklona vjerovati i žele učiti o svijetu. Trebali bi znati kako razlikovati što je istina, a što nije – nešto što je već dovoljno teško i za odrasle (Chakrabarti, 2023).

5. ALTERNATIVNA RJEŠENJA

U eri dominacije *TikToka* i sličnih platformi, potrebno je razmotriti alternativna rješenja kako bi se učenici opremili vještinama medijskog opismenjavanja. Uvođenje medijskog obrazovanja u školski kurikulum ili organiziranje izvannastavnih aktivnosti posvećenih medijima može pružiti mladima kritičke alate potrebne za razumijevanje i procjenu sadržaja koji svakodnevno konzumiraju. Ova rješenja ne samo da nude protutežu utjecaju društvenih mreža, već i osnažuju učenike da postanu informirani i odgovorni korisnici medija. Mediji igraju višestruku ulogu u obrazovanju, pojavljujući se u različitim oblicima unutar nastave. Oni se koriste kao radna i pomoćna sredstva koja pomažu u realizaciji nastave, kao alati za poučavanje te kao samostalne nastavne teme. U tom kontekstu, mediji se mogu koristiti za aktivno učenje, gdje učenici koriste medijske materijale kako bi stekli nova znanja, kao i za pripremu nastavnog materijala od strane učitelja. Također, uključuju i stvaralaštvo učitelja i učenika u stvaranju medijskih edukativnih proizvoda, što može obuhvatiti razne oblike medijskog sadržaja kao što su videozapisi, blogovi, podcasti i drugi. U obrazovnom procesu, mediji trebaju obuhvatiti različite kompetencije koje su ključne za učinkovito medijsko obrazovanje. To uključuje opću kompetenciju koja pokriva osnovno razumijevanje medija, medijsku kompetenciju koja se odnosi na specifične vještine u analizi i interpretaciji medijskih sadržaja, te medijsko-didaktičku kompetenciju koja se odnosi na sposobnost integracije medija u nastavni plan i program. Također, bitna je kompetencija u području medijskog odgoja koja omogućava razumijevanje kako mediji utječu na društvo i pojedinca. Glavni cilj uključivanja medija u obrazovanje je pružiti mladima temeljita teorijska znanja o medijima masovne komunikacije. To podrazumijeva objašnjavanje kako mediji mogu biti korišteni ili zloupotrebjavani, razvijanje sposobnosti čitanja i analiziranja medijskih poruka, te osposobljavanje učenika da sami kreiraju medijske sadržaje. Na taj način, učenici ne samo da postaju kritički obrazovani konzumenti medijskog sadržaja, već i aktivni producenti, sposobni za samostalno stvaranje kvalitetnih i informiranih medijskih proizvoda (Müller, 2022). Širenje digitalnih medija u profesionalnom i privatnom životu povećalo je potrebu za njihovom integracijom u obrazovanje. Ovo se temelji na njihovoj društvenoj važnosti, profesionalnoj relevantnosti i pedagoškim koristima za poboljšanje učenja. Digitalni mediji stvaraju nove uvjete za razumijevanje svijeta, posebno mladih kroz neformalno učenje. Integracija digitalnih medija u obrazovanje smanjuje zatvorenost tradicionalnih školskih procesa, posebno kroz korištenje interneta (Nadrljanski, Nadrljanski i Bilić, 2007). „Mediji nas potpuno obuzimaju jer nam prije svega nude iluziju blizine i odnosa, tj. privlačnoga

međudodosa“ (Müller, 2022: 106). Bauer (2007, prema Müller, 2022) izjavljuje da u procesu učenja uz pomoć računala učenik komunicira s tehničkim uređajem, a ne s ljudima. Iz tog proizlazi pedagoško pitanje o socijalizaciji učenika u procesu učenja uz pomoć računala. Müller (2022) ističe kako su profesori i profesorice bili zabrinuti da bi izvanškolski medijski rad mogao narušiti načelo slobodne volje, posebno u pogledu izbora tema i oblika izražavanja. Također su se bojali da bi ti izvanškolski prijedlozi mogli biti podvrgnuti pretjeranoj didaktičkoj kontroli i uputama, što bi smanjilo njihovu spontanost i kreativnost. Rezultati istraživanja u Zadru od 2003. do 2008. godine otkrivaju zabrinjavajuću činjenicu da vrijeme koje mladi provode pred ekranima (televizora, mobitela i računala) već doseže, a ponekad i premašuje, vrijeme koje provode u školi. Najčešća aktivnost mladih u slobodnom vremenu je dokoličarenje, koje uključuje gledanje televizije, surfanje internetom, izležavanje i sl. S obzirom na sve veći udio zabavnog, ali i manipulativnog sadržaja u medijima, posljedice su sve štetnije za njihov kreativni izražaj (Miliša i Milačić, 2010). Rezultati istraživanja u Zadru u razdoblju od 2003. do 2008. godine pokazuju da mladi gotovo jednoglasno podržavaju ideju o pokretanju centra i/ili klubova za mlade kao oblik izvanškolskih aktivnosti. Analizom ključnih potreba, problema i interesa mladih, zaključuje se da bi takav centar značajno poboljšao i olakšao usmjeravanje mladih prema „pozitivnim“ načinima provođenja slobodnog vremena. Također, ova izvanškolska organizacija bi doprinijela boljoj i većoj uključenosti mladih u društvenu zajednicu te pružila podršku u rješavanju svakodnevnih problema. Osnovni razlog za osnivanje takvih centara je činjenica da kućni i školski odgoj, s jedne strane i, mediji s druge strane, nisu bili dovoljno učinkoviti u organiziranju slobodnog vremena mladih i pružanju otpornosti na negativne utjecaje ulice (Miliša i Milačić, 2010). Müller (2022) dodaje da u Hrvatskoj postoji primjer Hrvatskog filmskog saveza, koji je razvio program izborne nastave medijske kulture te program rada kino i videoklubova kao oblik izvannastavnih aktivnosti u osnovnim i srednjim školama. Cilj ovih programa je bio potaknuti realizaciju medijske kulture u školama te doprinositi ostvarivanju ciljeva medijskog odgoja i obrazovanja. Također, ovi su programi osmišljeni kako bi učiteljima olakšali provođenje izborne nastave i izvannastavnih aktivnosti u području medijskog odgoja. Ovim programom trebalo bi proširiti znanje koje su učenici stekli u okviru nastavnog plana medijske kulture. Glibo (1998, prema Müller, 2022) tvrdi da je svrha izbornog programa proširiti učeničku interakciju s medijima, omogućujući im da se upoznaju s izražajnim sredstvima i mogućnostima različitih medija, poput filma i videa, kako bi razvili kulturu gledanja. Müller (2022) govori kako roditelji često umanjuju opasnosti s kojima se dijete može susresti na internetu. Iznimno je važno da roditelji budu informirani i svjesni tih opasnosti. Preporučuje se postavljanje računala s pristupom

internetu u dnevni boravak, gdje su roditelji češće prisutni. Roditelji bi trebali upoznati osnovnu terminologiju vezanu uz korištenje interneta i provjeravati stranice koje djeca posjećuju. Postoje i opcije za blokiranje neprimjerenih sadržaja u pretraživačima i korištenje funkcija roditeljskog nadzora, poput MSN 8 Parental Controls. Osim toga, važno je postaviti pravila o korištenju interneta, uključujući ograničenje vremena provedenog online i dogovorene posljedice za neprimjereni ponašanje. Bilić i Buljan Ajelić (2018, prema Bilić, 2020) tvrde da mnogi roditelji koriste pozitivnu disciplinu, odnosno metode poticanja poželjnog ponašanja i smanjenja nepoželjnog ponašanja. Suvremeni digitalni uređaji privlače djecu, pa ih roditelji koriste kao alat za poticanje željenog ponašanja, usmjeravanje i nagrađivanje. Kada djeca pokazuju nepoželjno ponašanje, roditelji često primjenjuju različite preventivne mjere, uglavnom kazne. Na primjer, ako dijete dobije lošu ocjenu u školi, može mu biti zabranjeno korištenje mobitela na tjedan dana (Bilić, 2020). Robinson je u intervjuu s Guernsey iz 2006. godine dokazao da nagrade nisu uvijek nužne za motivaciju djece. Njegov je sin imao ispite u školi i pitao je roditelje može li dobiti Sony PlayStation ako dobro prođe. Roditelji su rekli ne, želeći da uživa u knjigama i na otvorenom, a ne samo za računalom. Iako nije bio oduševljen tim odgovorom, kasnije su mu ipak rekli da će kupiti PlayStation. No, kada je otkrio ljuljačku koju je njegov otac napravio za njegovu sestru, proveo je veći dio ljeta igrajući se vani s njom. Sony PlayStation je bio zaboravljen, što pokazuje snagu dječje mašte i važnost fizičke igre. Roditelji trebaju paziti na to što njihova djeca gledaju na internetu i kontrolirati sadržaje kojim pristupaju, no umjesto da djeca svoje slobodno vrijeme provode na internetu ili na aplikacijama poput *TikToka*, bilo bi poželjno da se uvedu izvannastavne aktivnosti medijske kulture i tematike, što bi moglo značajno doprinijeti njihovoj medijskoj pismenosti. Potrebno je imati temeljna znanja o medijima, komunikologiji i informacijsko-tehničkom području, te dobro poznavanje klasičnih i modernih medija. Takav stručnjak, u ovom slučaju učitelj, treba kritički i konstruktivno promatrati razvoj medija i njihovu primjenu u nastavi, s ciljem razvijanja nove kulture odgoja i obrazovanja. Učenike treba zainteresirati za obrazovanje putem medija, omogućiti im kritičko promatranje medijskog svijeta i samostalno sudjelovanje u proizvodnji medijskih sadržaja (Müller, 2022). Tomlison i Tolić i sur. (1992 i 2009, prema Mlinarević i Brust Nemet, 2012) dodaju da mnoga istraživanja otkrivaju da su mediji među najčešćim aktivnostima djece u slobodnom vremenu i da značajno utječu na formiranje njihovih stavova i vrijednosti. Mlinarević i Brust Nemet (2012) tvrde da vrijeme koje djeca i mladi provode ispred ekrana, kao što su televizija, računala ili mobiteli, sada je jednako vremenu koje provode u školi. Walsh (2000, prema Mlinarević i Brust Nemet, 2012) naglašava ključne čimbenike za razvoj medijskog obrazovanja:

cjeloživotno učenje, suradnju s medijskim profesionalcima i industrijama, te razvoj virtualne pedagogije. Također, važna je međunarodna i lokalna povezanost, suradnja učitelja i roditelja, te kritički pristup medijima. Ove aktivnosti mogu se provoditi kroz izvannastavne aktivnosti, bilo u različitim područjima ili integrirano. „...u Nacionalnome okvirnom kurikulumu (2010) medijski odgoj je tek naznačen kao međupredmetna tema, fakultativni predmet ili kao izvannastavna aktivnost“ (Mlinarević i Brust Nemet, 2012: 50). Ilišin (2002, prema Pejić Papak i Vidulin, 2016) napominje da bi interesi trebali biti ključni motivacijski faktor za sudjelovanje u izvannastavnim aktivnostima, jer su usko povezani s načinom korištenja slobodnog vremena. Rosić (2005, prema Pejić Papak i Vidulin, 2016) kaže da je učiteljeva zadaća voditi učenike pri izboru aktivnosti, pružajući im raznovrsne, zanimljive i privlačne opcije, dok nenametljivo prati i usmjerava njihovo korištenje slobodnog vremena kako bi ih motivirao i zadržao njihovu pažnju. Umjesto da djeca nakon škole provode vrijeme na platformama poput *TikToka*, mogle bi se uvesti izvannastavne aktivnosti usmjerene na medijsku pismenost kao obrazovnu alternativu. Na primjer, učenici bi mogli sudjelovati u aktivnostima poput analiziranja i rasprave o poukama iz Disneyjevih animiranih filmova, glume i snimanja filmova, odnosno učenje o procesu snimanja i montaže video sadržaja. Također bi bilo poželjno educirati ih o posljedicama korištenja interneta i društvenih mreža, uključujući sposobnost razlikovanja provjerenih izvora i informacija od lažnih i nepouzdanih sadržaja. Već postoje određeni klubovi ili udruge poput „kino-klubova“ i slično, ali učenike bi se trebalo više poticati u takve smjerove zbog potrebe za aktivnijim i obrazovnijim načinima korištenja slobodnog vremena, koji ne samo da razvijaju njihove kreativne i tehničke vještine, već ih i pripremaju za odgovorno i kritičko korištenje medija i informacijskih tehnologija. Na taj bi se način djeca potaknula da razvijaju medijsku pismenost, čime bi se smanjio utjecaj pasivnog konzumiranja sadržaja na društvenim mrežama.

6. ZAKLJUČAK

Digitalna revolucija donijela je brojne izazove i prilike za obrazovni sustav. Uvođenjem izvannastavnih aktivnosti medijske pismenosti kao alternative popularnim digitalnim sadržajima, škole mogu značajno doprinijeti razvoju kritičkog mišljenja, kreativnosti i odgovornog korištenja tehnologije među učenicima. Ovaj rad pruža sveobuhvatan pregled medijske pismenosti i obrazovnih tehnologija, analizirajući njihovu primjenu i utjecaj na obrazovni sustav. Kroz teorijski okvir i pregled literature, identificirani su ključni pojmovi i koncepti koji definiraju medijsku pismenost. Analiza trenutne situacije u školama otkrila je brojne izazove s kojima se učitelji i učenici suočavaju u integraciji tehnologije u obrazovni proces. Studije slučaja i primjeri dobre prakse iz drugih zemalja pokazali su uspješne strategije koje se mogu prilagoditi i primijeniti u našem kontekstu. Osnovni cilj rada bio je istražiti mogućnosti unaprjeđenja medijske pismenosti kroz izvannastavne aktivnosti kako bi se smanjilo loše utrošeno slobodno vrijeme kod učenika. Rezultati pokazuju da dobro osmišljene i provedene izvannastavne aktivnosti mogu znatno doprinijeti razvoju medijske pismenosti kod učenika, potičući kritičko razmišljanje, kreativnost i digitalne vještine. Praktična vrijednost ovog rada ogleda se u konkretnim preporukama za učitelje i obrazovne institucije kako bi učinkovito integrirali medijsku pismenost u svoje kurikule. Preporučuje se daljnje istraživanje na ovu temu, s posebnim naglaskom na longitudinalne studije koje bi pratile dugoročne učinke izvannastavnih aktivnosti na razvoj medijske pismenosti kod učenika. Ovaj rad ističe važnost prilagodbe obrazovnih programa suvremenim tehnološkim trendovima i potrebama učenika, te naglašava nužnost kontinuiranog ulaganja u obrazovanje i razvoj kompetencija za 21. stoljeće. Samo kroz takav pristup može se osigurati da buduće generacije budu spremne suočiti se s izazovima i iskoristiti prednosti koje donosi digitalno doba.

7. GRAĐA

1. Bilić, V. (2020). *Odgajanje i odrastanje u digitalnom vremenu*. Zagreb: Obrazovni izazovi.
2. De Abreu, B. (2019). *Teaching Media Literacy: Second edition*. Chicago: ALA Neal-Schuman.
3. Greenfield, S. (2018). *Promjene uma: Kako digitalne tehnologije utječu na naš mozak*. Zagreb: Školska knjiga.
4. Grgić, V. i Kučiš, A. (2021). *TikTok Book*. Zagreb: MEDIA BAR.
5. Ilustrirana obiteljska enciklopedija. (2004). *LEO-COMMERCE*. Rijeka. Svezak 1 A-L.
6. Mlinarević, V. i Brust Nemet, M. (2012). *Izvannastavne aktivnosti u školskom kurikulumu*. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
7. Müller, M. (2022). *Digitalni mediji i nastava*. Zagreb: DURIEUX.
8. Pejić Papak, P. i Vidulin, S. (2016). *Izvannastavne aktivnosti u suvremenoj školi*. Zagreb: Školska knjiga.
9. Potter, W.J. (2021). *Media Literacy: Tenth Edition*. University of California: SAGE Publications.
10. Ross, A. (2016). *Industrije budućnosti*. Zagreb: MATE.
11. Spitzer, M. (2018). *Digitalna demencija: Kako mi i naša djeca silazimo s uma*. Zagreb: Naklada Ljevak.
12. Spitzer, M. (2021). *Epidemija pametnih telefona: Prijetnja zdravlju, obrazovanju i društvu*. Zagreb: Naklada Ljevak.
1. Alerić, M., Kolar Billege, M. i Budinski, V. (2019). Medijsko opismenjavanje u osnovnoj školi. *Communication Management Review*, 4(1), 50-59. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/326231> (15.7.2024.)
2. Antovska, A. i Kostov, B. (2016). Teachers, students and extracurricular activities in primary education. *International Journal of Cognitive Research in Science Engineering and Education*, 4(1), 49-53. Preuzeto s: [https://www.researchgate.net/publication/304452966 Teachers students and extra curricular activities in primary education](https://www.researchgate.net/publication/304452966_Teachers_students_and_extra_curricular_activities_in_primary_education) (27.6.2024.)

3. Briggs, A. i Burke, P. (2011). Socijalna povijest medija: Od Gutenberga do interneta. U: Hasnaš, S. (ur.), *Etnološka Tribina*: Vol. 43, Iss. 36, *Hrvatsko Etnološko Društvo* 2013 (169-170). Zagreb. Preuzeto s: <https://www.proquest.com/openview/a23256e5c037ed8b74d043020cdd28cd/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1776335> (29.4.2024.)
4. Christison, C. (2013). The Benefits of Participating in Extracurricular Activities. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 5(2), 17-19. Preuzeto s: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230758.pdf> (28.6.2024.)
5. Ebert, N., Geppert, T. (...) Brucker-Kley, E. (2023). Creative beyond TikToks: Investigating Adolescent's Social Privacy Management on TikTok. *Social and Information Networks*, 1-15. Preuzeto s: <https://arxiv.org/pdf/2301.11600> (24.7.2024.)
6. Hobbs, R. (2020). Propaganda in an Age of Algorithmic Personalization: Expanding Literacy Research and Practice. *Reading research quarterly*, 55(3), 521-533. Preuzeto s: <https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/rrq.301> (23.7.2024.)
7. Labaš, D. (2015). "Djeca medija" - mladi obrazuju mlade. U: Car, V., Turčilo, L. i Matović, M. (ur.), *Medijska pismenost - preduvjet za odgovorne medije* (105-117). Sarajevo: Fakultet političkih nauka Univerziteta u Sarajevu.
8. Miliša, Z. i Milačić, V. (2010). Uloga medija u kreiranju slobodnog vremena mladih. *Riječki teološki časopis*, 36(2), 571-590. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/180233> (26.7.2024.)
9. Nadrljanski, M., Nadrljanski, Đ. i Bilić, M. (2007). Digitalni mediji u obrazovanju. U: Seljan, S. i Stančić, H. (ur.), *The Future of Information Sciences: Digital Information and Heritage* (527-537). Zagreb: Odsjek za informacijske znanosti, Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu.
10. Prister, V. (2019). Umjetna inteligencija. *Mediji, kultura i odnosi s javnostima*, 10(1), 67-72. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/322184> (26.4.2024.)
11. Šiljković, Ž., Rajić, V. i Bertić, D. (2007). Izvannastavne i izvanškolske aktivnosti. *Odgovorne znanosti*, 9(2), 133-145. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/37104> (8.6.2024.)

12. Tsaih, R. i Hsu, C. (2018). Artificial Intelligence in Smart Tourism: *A Conceptual Framework*. *AIS Electronic Library*. 124-133. Preuzeto s: <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1013&context=iceb2018> (28.5.2024.)
13. Vanek, K., Maras, A. i Karabin, P. (2021). Tko su dobri učitelji? *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 70(2), 349-370. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/385612> (15.7.2024.)
14. Zrilić, S. i Košta, T. (2009). Učitelj - kreator izvannastavnih aktivnosti. *Magistra ladertina*, 4(1), 159-170. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/50945> (8.6.2024.)
1. 25 Essential TikTok Statistics You Need To Know in 2024. The Social Shepherd. Preuzeto s: <https://thesocialshepherd.com/blog/tiktok-statistics> (19.7.2024.)
2. Associated Press. California among states launching probe into TikTok's effect on kid's health. Preuzeto s: <https://ktla.com/news/california/california-among-states-launching-probe-into-tiktoks-effect-on-kids-health/> (20.7.2024.)
3. Creative Tools Need Creative Minds | A Conversation with Sir Ken Robinson. Adobe For Education. Preuzeto s: <https://www.youtube.com/watch?v=m0k1yrefmVo&list=PLB7pbNktGmfQeoCAhDSR hJfdEQ1rph3jS&index=6> (28.7.2024.)
4. DANI MEDIJSKE PISMENOSTI 2024. – Medijska pismenost. Medijska pismenost. Preuzeto s: <https://www.medijskapismenost.hr/dani-medijske-pismenosti-2024/> (28.7.2024.)
5. Digitalizacija. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/digitalizacija> (29.4.2024.)
6. ENIAC. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/eniac> (25.5.2024.)
7. Internet – Hrvatska enciklopedija. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/internet> (25.5.2024.)
8. Izvannastavne aktivnosti. Hrvatska enciklopedija. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/izvannastavne-aktivnosti> (8.6.2024.)

9. Kako plavo svjetlo utječe na dječje oči. Dioptrija.hr. Preuzeto s: <https://www.dioptrija.hr/zdravlje/opasnosti-digitalnih-uredaja-kako-plavo-svjetlo-utjece-na-djecje-oci> (22.7.2024.)
10. Medijska pismenost. Ministarstvo kulture i medija Republike Hrvatske. Preuzeto s: <https://min-kulture.gov.hr/medijska-pismenost/16796> (9.7.2024.)
11. TikTok. About TikTok. Preuzeto s: <https://www.tiktok.com/about> (18.7.2024.)
12. Uvođenje interneta u Republici Hrvatskoj. Sveučilišni računski centar (Srce).
Preuzeto s: <https://www.srce.unizg.hr/povijest/internet-u-hrvatskoj> (28.5.2024.)
1. D'Souza, D. (23.5.2024). TikTok: What It Is, How It Works, and Why It's Popular. *Investopedia*. Preuzeto s: <https://www.investopedia.com/what-is-tiktok-4588933> (18.7.2024.)
2. Gissona, N. (2024). ByteDance: Chinese company. *Britannica*. Preuzeto s: <https://www.britannica.com/topic/ByteDance> (18.7.2024.)
3. Guernsey, L. (2006). *A Conversation with Sir Ken Robinson*. Skripta.
4. Hayes, A. (5.1.2022). TikTok Is the Worst App for Disrupting Your Sleep, Study Finds. *Men's Health*. Preuzeto s: <https://www.menshealth.com/uk/health/a38672471/tiktok-worst-app-for-sleep-study/> (21.7.2024.)
5. Hržić Bijelić, M. (15.5.2019). Aplikacija TikTok: Znete li kakve videe vaše dijete gleda i objavljuje?. *Medijska pismenost*. Preuzeto s: <https://www.medijskapismenost.hr/aplikacija-tiktok-znete-li-kakve-videe-vase-dijete-gleda-objavljuje/> (22.7.2024.)
6. Kotsonis, S. i Chakrabarti, M. (21.11.2023). How to teach media literacy to children. *wbur ON POINT*, intervju. Preuzeto s: <https://www.wbur.org/onpoint/2023/11/21/how-to-teach-media-literacy-to-children> (24.7.2024.)
7. Kovač, L. (2015). *Umjetna inteligencija danas* (diplomski rad). Preuzeto s: <https://repository.ffri.uniri.hr/islandora/object/ffri%3A824> (28.5.2024.)
8. Kuntz, L. (22.3.2022). TikTok: Biggest Concerns for Children and Adolescents. *Psychiatric Times*. Preuzeto s: <https://www.psychiatrictimes.com/view/tiktok-biggest-concerns-for-children-and-adolescents> (21.7.2024.)

9. Narodne novine (2019). *Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj*. Preuzeto s: https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html (15.7.2024.)
10. Olsson, R. (2.11.2021). TikTok and the Dangers of Self-Diagnosing Mental Health Disorders. *Banner Health*. Preuzeto s: <https://www.bannerhealth.com/healthcareblog/advise-me/tiktok-self-diagnoses-on-the-rise-why-its-harmful> (22.7.2024.)
11. Perla, V. (2020). *Izvannastavne aktivnosti u školskom kurikulumu* (diplomski rad). Preuzeto s: <https://repository.ufri.uniri.hr/islandora/object/ufri:692> (8.6.2024.)
12. Ruttner, N. (2022). *Medienbildung & Medienkompetenz. Einführung in die schulische Medienbildung*. Preuzeto s: <https://mahara.phwien.ac.at/artefact/file/download.php?file=252318&view=37514&title=Medienbildung+-+Medienkompetenz.pdf> (10.7.2024.)
13. Singh, C. (3.1.2024). Reels vs TikTok vs Shorts - Which Platform Is The Best?. *SocialPilot*. Preuzeto s: <https://www.socialpilot.co/tiktok-marketing/reels-vs-tiktok-vs-shorts> (22.7.2024.)
14. Špoljar, P. (2023). *Izvannastavne aktivnosti u osnovnoj školi: obilježja, povijest i recentni trendovi* (diplomski rad). Preuzeto s: <https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg%3A4122/datastream/PDF/view> (9.6.2024.)
1. Prilog 1 - Slika 3.3: <https://udruga-delta.hr/Projekti/RI-Connect/Obiljezavamo-Dane-medijske-pismenosti> (28.7.2024.)
2. Prilog 2 - Slika 4: <https://www.socialpilot.co/tiktok-marketing/reels-vs-tiktok-vs-shorts> (22.7.2024.)
3. Prilog 3 - Slika 4.1: <https://thesocialshepherd.com/blog/tiktok-statistics> (20.7.2024.)
4. Prilog 4 - Slika 4.1.2: https://www.novilist.hr/zdravlje-ljepota/dijete-vam-provodi-previše-vremena-na-mobitelu-pripazite-na-to-jer-može-imati-stvarno-gadne-posljedice/?meta_refresh=true (26.7.2024.)

Izjava o izvornosti diplomskog rada:

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istog nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

(vlastoručni potpis studenta)