



LEJLA BEBANIĆ

**STAVOVI RODITELJA O UPOTREBI SAVREMENIH
MEDIJA U DJEČIJOJ IGRI**

MAGISTARSKI RAD

SARAJEVO, 2017.



LEJLA BEBANIĆ

**STAVOVI RODITELJA O UPOTREBI SAVREMENIH
MEDIJA U DJEČIJOJ IGRI**

MAGISTARSKI RAD

Broj indeksa: 2048/2014

Smijer: Pedagogija- strukovni smjer

Mentor: prof. ddr Lidija Pehar

SARAJEVO, 2017.

Sadržaj

| | |
|--|----|
| 1. Uvod..... | 2 |
| 2. Problem istraživanja..... | 3 |
| 3. Šta je igra?..... | 3 |
| 4. Učenje kroz igru..... | 4 |
| 5. Uloga roditelja u učenju djece kroz igru..... | 6 |
| 6. Partnestvo odgajatelja i roditelja..... | 8 |
| 7. 7 tipova roditelja u vrtiću..... | 9 |
| 8. Empatija i mašta odgajatelja u igri predškolske djece..... | 10 |
| 9. Igre i predškolska pedagogija kao naučna disciplina..... | 11 |
| 10. Važnost igre u poticanju socioemocionalnog razvoja predškolskog djeteta..... | 14 |
| 11. Igre nekad i sad..... | 16 |
| 12. Predškolska djeca i računari..... | 18 |
| 13. Stavovi roditelja o upotrebi savremenih medija u dječijoj igri..... | 26 |
| 13.1. Metodologija pedagoškog istraživanja:..... | 26 |
| 13.1.1. Problem istraživanja..... | 26 |
| 13.1.2. Predmet istraživanja..... | 26 |
| 13.1.3. Cilj i zadaci istraživanja..... | 27 |
| 13.1.4. Varijable..... | 27 |
| 13.1.5. Istraživačke hipoteze..... | 28 |
| 13.1.6. Metode istraživanja..... | 28 |
| 13.1.7. Tehnike i instrumenti istraživanja..... | 30 |
| 13.1.8. Uzorak..... | 31 |
| 13.1.9. Vremenski i prostorni okvir istraživanja..... | 31 |
| 13.1.10. Obrada podataka..... | 32 |
| 13.1.11. Rezultati istraživanja, interpretacija i diskusija..... | 32 |
| 14. Zaključak..... | 51 |
| 15. Literatura..... | 53 |
| 16. Anketni listić..... | 55 |

1. Uvod

Posljednjih godina vidljiva je eksplozija u elektronskim medijima koji se prezentira izravno najmlađoj djeci u našem društvu: Procvat tržišta video igrica i DVD-a namijenjenih dojenčadi od jedan do 18 mjeseci, pokretanje prve TV emisije koja je posebno usmjerena djeci mlađoj od 12 mjeseci, i multi-milionska industrija prodaje kompjuterske igre, pa čak i posebne tipkovnice namijenjene za djecu mlađu od devet mjeseci.

Specifična pitanja koja se obrađuju u ovom radu uključuju: Koje medije koriste vrlo mala djeca i koliko vremena troše koristeći ih? Ako provode dosta vremena s jednom vrstom medija, troše li manje vremena u druge aktivnosti? Postoji li odnos medijskog okruženja kod kuće i kako djeca troše svoje vrijeme? Kako roditeljska pravila oblikuju korištenje dječijih medija?

Brze promjene u našem medijskom okruženju nisu pratile sličan rast našeg znanja o tome kako novi mediji mogu utjecati na kognitivni, društveni, emocionalni ili fizički razvoj djeteta. Mnogi su stručnjaci tvrdili da je posebno značajno razumjeti uporabu medija najmlađe djece, ističući kako su u tim ranijim godinama društveni i intelektualni razvoj važni, upotreba medija u ovoj dobi mogla bi imati posebno značajan utjecaj.

Dječji domovi prepuni su medijskih opcija, uključujući televizore, računare, tablete, telefone i konzole za video igre. Neki od medija koje koriste današnji mališani, kao što su računari, internet ili najnovije generacije visoko proizvedenih video igara, potpuno su novi i podložni su samo ograničenoj količini populacije. Drugi, poput televizije, egzistiraju već četvrtinu stoljeća, ali tradicionalno nisu bili usmjereni na tako mlade gledatelje. U svim slučajevima, vijest da takve medije tako široko konzumiraju tako mala djeca podstiče niz važnih pitanja.

2. Problem istraživanja

Savremeno društvo nezamislivo je bez medija masovnih komunikacija koji se od svoga nastanka šire sve brže i brže. Usporedno s tim procesom traju i javne rasprave o karakteristikama kao i funkcijama i utjecaju medija na sve brojniji auditorij. Razlog tome je veliki socijalizacijski potencijal medija, povezan s činjenicom da su djeca onaj segment populacije koji prolazi kroz intenzivno formativni period. Pritom je uočljivo da svaki novi naraštaj djece odrasta u okolini koja je bogatija medijima i pripadajućim sadržajima, zbog čega se mijenja i percepcija i potencijal medijskog utjecaja na djecu.

Djeca i mladi žive i odrastaju okruženi brojnim medijima putem kojih dolaze u dodir s raznovrsnim medijskim sadržajima, informiraju se i komuniciraju. Mediji snažno utječu na društvena ponašanja, formiranje i prenošenje vrijednosti, oblikovanje životnih stilova, stavova i identiteta. U današnjem konvergentnom globalnom medijskom svijetu, svijetu beskonačne ponude stalno dostupnih raznovrsnih audio i audiovizualnih sadržaja, zaštita djece od potencijalno štetnih sadržaja sve je teža zadaća.

Znanstvena istraživanja pokazuju da elektronski mediji utječu na mnoge aspekte dječijeg razvoja i funkcionisanja i da taj utjecaj može biti poticajan, ali i štetan. Utjecaj medija odvija se na dva načina: izravno - djelovanjem na djecu kao korisnike i primatelje medijskih sadržaja i neizravno – djelovanjem na osobe koje su značajne za djecu te na društveno i kulturno okruženje u kojem dijete živi.

3. Šta je igra?

Igra za djecu predstavlja način izražavanja (naročito ako još ne govore), kroz igru uče o sebi i drugima, to je osnovni način socijalizacije i stvaranja veza i prijateljstava. Igra je izuzetno važna za razvoj ličnosti, navika i socijalnih vještina djeteta.

"Paradoksalno je da mnogi nastavnici i roditelji su još uvijek prave razliku između vremena za učenje i vremena za igru, ne uviđajući vitalnu vezu između ta dva." Leo Buscaglia F.

Djeca kroz igru uče, i to nevjerovatno intenzivno, naročito u prvih šest godina života, ali i kasnije. Uključivanje roditelja u igru ima mnogobrojne prednosti, kako za dijete tako i za mamu i tatu. Istina, roditelje često nemaju vremena, pretrpani su obavezama, rasporedom, brigama. Postavlja se pitanje kako pronaći vremena za igru. Igra je najizrazitiji oblik dječje aktivnosti, spontana je i dobrovoljna, a njen značaj leži u fizičkom, spoznajnom i socijalno-emocionalnom razvoju djeteta. U igri se izražavaju radoznalost, osjetljivost, fizička aktivnost i potreba za suradnjom i zajedništvom među sudionicima.

Dijete se kroz igru afirmira, vlastitom aktivnošću stiče nove spoznaje o sebi i ljudima općenito, prerađujući, predstavljajući ili zamišljanjem svog iskustva. Doprinos igre leži i u tome što ona ispunjava privatne funkcije igrača, odnosno oslobađa od napetosti, olakšava frustracijske situacije, rješava konflikte i zadovoljava dječje želje i potrebu da se osjeća odraslim. Dijete igru doživljava kao nešto ozbiljno jer u njoj zapravo istražuje, kombinira, isprobava i koristi različite strategije, a odrasli može biti poželjan suigrač ako i sam tako doživljava igru te uvažava zamisli i ideje djeteta i nenametljivo mu nudi nove mogućnosti.

Igra omogućuje djetetu da rano razvija pamćenje, promatranje i produžavanje koncentracije te usmjeravanje pažnje. To se odnosi na različite igre, od slaganja kocaka do usvajanja pjesmice. Svaka igra zahtijeva od djeteta određeni intelektualni napor. Dijete uči kroz igru, ono od ranog djetinjstva uživa u otkrivanju i istraživanju onog što ga okružuje. Što je dijete veće, njegove radnje postaju osmišljenije, a igra složenija. Njegova znatiželja i interesi postaju sve širi što utječe i na složenost igre.

Poticanje razvoja samopouzdanja u ranoj dobi kroz igru je moguće na različite načine, npr. oblačenje lutke pomaže djetetu naučiti kako se ono samo može obući. Za razvoj slike o sebi najvažnije je roditeljsko povjerenje i izražavanje povjerenja u djetetove sposobnosti i zalaganja.

4. Učenje kroz igru

Što mala djeca uče pomoću digitalnih medija? Sve više, djeci od 3 do 6 godina, roditelji i učitelji dozvoljavaju interaktivne digitalne medije i igračke za učenje i zabavu, te igru (Anand & Krosnick, 2005). Mnogi od kvalitetnijih medija napravljenih posebno za djecu

u ovoj dobnoj skupini imaju jasne ciljeve učenja, koriste dobro uspostavljene i učinkovite strategije učenja, a razvijene su od strane stručnjaka koji razumiju razvojne potrebe i sposobnosti male djece, koja se dramatično mijenjaju iz godine u godinu. Međutim, nisu svi digitalni mediji za malu djecu napravljeni s toliko stručnosti i pažnje.

Poplava interaktivnih proizvoda sada je usmjerena na malu djecu. Ipak, još uvijek se mnogo mora naučiti o prednostima i nedostacima tih medija, njihovom sveobuhvatnom sadržaju i formatima te kako ih dobro dizajnirati. Ono što slijedi je uzorak nekih ishoda učenja koji su testirani u istraživanju i nekoliko misli o sljedećim koracima.

Neke studije (npr. Resnick, 1998, Resnick i sur., 1998) otkrile su da digitalni mediji mogu uvesti djecu na apstraktne koncepte koji su prethodno bili previše napredni za njihovu dobnu skupinu, poput koncepata o matematici, dinamičkim sistemima i komunikacijskoj kompetenciji. Druge studije (npr. Yelland, 2005) otkrile su da aktivnosti na digitalnim medijima u školskim okruženjima mogu angažirati djecu u zajedničkom učenju, razmišljanju i rješavanju problema, za koje se smatra da su previše komplikovani da bi ih razumjeli i izvršili u tako mladoj dobi.

Mnogi proizvodi digitalnih medija i interaktivne igračke za malu djecu koje se koriste kod kuće osmišljene su za učenje jezika i vještina čitanja, poput abecede, fonike, prepoznavanja riječi, izgradnje riječi i učenja drugog jezika. Istraživanja su pokazala da dobro oblikovani programi digitalnog učenja u tim područjima mogu biti učinkoviti. Digitalni mediji mogu pomoći u jačanju vokabularnih sposobnosti djece i njihova stjecanja pravopisa i čitanja, mogu poboljšati svoje rane vještine pisanja i poboljšati prepoznavanje riječi i stvaranje riječi u usporedbi s tradicionalnim metodama poučavanja.

Mala djeca su intrinzički motivisana za igru i istraživanje, a igra je jedan od glavnih načina za učenje. Imaju inherentnu potrebu - ili "unutarnji poticaj" - da bi ostvarili svoje nove sposobnosti i da daju smisao svom iskustvu. Igra pruža mogućnosti za istraživanje, eksperimentiranje i manipulaciju koja je neophodna za razumijevanje osnovnih pojmova i konstruiranje znanja. Igra također pomaže djeci razviti maštu i kreativnost, koji su ključni elementi za budući kognitivni i emocionalni razvoj i akademski uspjeh. Ako su materijali za igru i učenje - uključujući digitalne igre - osmišljeni kako bi služili interesima i sposobnostima djece, njihovoj želji za igranjem i istraživanjem te njihovoj unutrašnjoj potrebi

da znaju, mladi učenici će vjerovatno razviti i ojačati svoju inicijativu, znatiželju, pažnju, samodostatnost, marljivost, sposobnost i ljubav prema učenju.

Reklamni materijali za većinu igre često šalju poruku da oni poboljšavaju kognitivni razvoj mlade djece i akademske vještine; no vrlo je malo objavljenih istraživanja o učincima tih određenih igara ili sličnih igara na kognitivni razvoj djeteta, akademske vještine, učenje ili društveni razvoj. Djeca u ranom djetinjstvu postavili su stepenicu za svoj cjeloživotni razvoj, pa je neophodno znati kako dizajnirati igre koje će im dobro poslužiti i odabrati one igre koje su dizajnirane na temelju čvrstih dokaza i, kada je to moguće, testirane u studijama ishoda koje pokazuju njihovu učinkovitost.

Za djecu u dobi od 3 do 5 godina, obrazovne digitalne igre često se usredotočuju na vještine pripremljenosti u vrtiću, uključujući spremnosti čitanja (kao što su prepoznavanje slova, pismo, zvuk zvona, jednostavan pravopis), sposobnost matematike (kao što je prepoznavanje brojeva, formiranje brojeva), vještine razmišljanja i rezonovanja, perceptivne vještine, motoričke vještine, vještine svakodnevnog života (primjerice kućni poslovi, higijena), društvene vještine, kreativnost i samoizražavanje te razumijevanje pojmova (poput obiteljskih odnosa, emocija, zdrave hrane, sigurnosti, naučni koncepti, muzički i umjetnički koncepti, zanimanja i tako dalje) (Selimović i Karić, 2011).

Razne instrukcijske strategije mogu biti uključene u digitalne igre za malu djecu. Komercijalno popularne obrazovne igre često nedostaju u ovom području, prilično se oslanjaju na vježbu i praksu, što je lako programirati, ali ne iskoristi punu prednost obrazovnog potencijala interaktivnosti i iskustvenog učenja koje digitalne igre mogu pružiti.

5. Uloga roditelja u učenju djece kroz igru

Roditelji su važan element u učenju djece pomoću digitalnih igara. Oni mogu podijeliti iskustvo s djecom i poslužiti kao vodič, posebno za mlađu djecu od 3 i 4 godine. Iako postoji potreba za sustavnim programima istraživanja o dječjoj obradi digitalnih igara, polje već ima nekoliko novih područja. Evo nekih primjera nalaza u istraživanjima djece u dobi od 3 do 6 godina i nešto starijih.

- **Učenje.** Digitalne igre mogu biti odgojno učinkovite s malom djecom (Calvert & Wilson, 2008, Clements, 2002; Lieberman, 2006; Swing & Anderson, 2008), a usporedne studije pokazuju da dobro osmišljene obrazovne igre mogu biti više motivirajuće i dovode do više učenja od tradicionalnih metoda učenja (Sakamoto, 1994).
- **Kognitivne sposobnosti.** Djeca uče kognitivne vještine koje vježbaju u igrama, a studije su otkrile povećanje radne memorije (Thorell, Lindqvist, Nutley, Bohlin i Klingberg, 2009); mentalnu tačnost rotacije (DeLisi & Wolford, 2002).
- **Društvena interakcija s digitalnim igrama.** U predškolskim okruženjima, mala djeca često sudjeluju u kooperacijskoj društvenoj interakciji kada igraju digitalne igre (Muller & Perlmutter, 1985).
- **Učinci nasilja u igrama.** Nasilni sadržaj u digitalnim igrama povećava agresivno ponašanje malih dječaka, neprijateljstvo, strah i desenzibilizaciju nasilja (Anderson i sur., 2004, Anderson, Gentile & Buckley, 2007; Silvern & Williamson, 1987).

U predškolskoj dobi, primjena različitih igara osigurava široku lepezu dobrobiti i beneficija. Primjerenim sadržajima raznih igara, osiguravaju se uslovi za normalan zdravstveni status organizma i razvoj njegovih kondicijskih sposobnosti, sticanje različitih znanja, vještina i navika, utjecaja na psihološku dobrobit djeteta, poput samopouzdanja, veselja, osjećaja zadovoljstva, pri čemu se nikako ne može izostaviti odgojni momenat igre.

Svako dijete raste s igrama, a igre rastu s njim. One su jedinstven i djelotvoran način prirodnog učenja. Nove igre pojavljuju se svakim danom, a u sebi nose utjecaje suvremenog društva, tehnologije i kulture u kojoj nastaju.

Kao specifičnost vremena u kojem živimo, ističu se mediji (računala, igraće konzole) i njihovo svakodnevno korištenje, čak i u predškolskoj dobi, kao jedan od elemenata suvremenog djetinjstva i igre pa se kultura odraslih i dječja kultura prepliću, prožimaju, kombiniraju i djeluju jedna na drugu.

Da bi razvojni tok igre mogao teći bez smetnji, posebno je važno osigurati kvalitetne uslove cjelokupnog ozračja (dovoljno vremena, materijala i prostora u fizičkom okruženju i kvalitetne interpersonalne odnose odraslih i djece kao i djece međusobno) pri čemu je ulogu odraslih u dječjoj igri moguće odrediti s više stajališta. Istraživanja interakcije odrasli – dijete u kontekstu igre i učenja u vrtićima upozoravaju na važnost razumijevanja događaja u stvarnim kontekstima djetetova života, na razumijevanje igre s pozicije djeteta i s pozicije odraslih

(roditelja, odgojitelja). Spoznaja o tendenciji odraslih k socijalnom konformizmu u interakciji s djecom u navedenim kontekstima poslužila je preispitivanju „teorija“ o djetinjstvu – viđenju njihovih značenja za edukacijsku rekonstrukciju. Druga važna spoznaja tiče se djetetova viđenja odraslih u zajedničkim aktivnostima (igrovnim i neigrovnim): odrasli kao stvarni suigrači/partneri ili odrasli kao posjednici moći koji zloupotrebljavaju i ometaju igru pod izlikom ostvarivanja odgojno-obrazovnih ciljeva.

6. Partnestvo odgajatelja i roditelja

Odgojitelj može imati poteškoća u radu s roditeljem zbog različitih razloga. Raditi s djecom i sarađivati s roditeljima su međusobno dva različita aspekta odgojiteljske profesionalne uloge, to podrazumijeva i dvije različite vještine. Treba se zapitati „*Šta je meni, kao odgajatelju, 'roditelj jednog djeteta'?*“ Roditelj djeteta s kojim radim je moj saradnik, moja profesionalna uloga i njegova životna uloga se razlikuju. Premda smo i jedno i drugo, djetetu potrebni i premda se ne isključujemo, jako smo rijetko svo troje zajedno. Ja nisam izravan svjedok njegovu roditeljstvu, niti je on svjedok mom radu s djetetom. Dijete je jedini svjedok naših uloga. Ono što odgajatelji vide od roditeljstva se svodi na prizore jutarnjeg rastanka i popodnevnih susreta u vrtiću. Zbog toga partnerstvo podrazumijeva veliko povjerenje, otvorenost i toleranciju. Svaki puta kada odgajatelj/ica razgovara s roditeljem treba izaći iz svoje odgajateljske uloge i predočivati ona zbivanja i podatke koji su roditeljima dragocjeni.

7. 7 tipova roditelja u vrtiću

1. Poslovni roditelj

Ovo je tip roditelja koji djeluje distancirano. Jedva pozdravlja druge roditelje, mehanički stavlja djetetove stvari u ormarić, dopraća dijete do sobe, na brzinu se saginje kako bi mu dao kratak zagrljaj i odlazi bez osvrtnja.

2. Neorganizirani roditelj

Roditelj koji očigledno kasni, djeluje smušeno s poluosmijehom na licu, često zaboravlja djetetove stvari pa se naknadno vraća.

3. Roditelj koji oklijeva

Ovaj roditelj nikako da se odvoji od djeteta, grli ga, ljubi i oteže, željelo to dijete ili ne. Obično još nešto mora pitati tetu i nekoliko se puta naviriti preko stakla u sobu. Zadržati će se još malo i kako bi proučio nije li šta propustio s oglasne ploče.

4. Bučan roditelj

Pojavljuje se i postaje centar pozornosti. Glasno pozdravlja sve, uključujući osoblje, djecu i druge roditelje. Šali se sa svima i jednostavno je prepun energije.

5. Roditelj pod stresom

Ulazi čvrsta koraka i vuče dijete za sobom. Ovaj roditelj očigledno ima koješta na pameti i ostavlja dijete bez puno interakcije. Dijete, ili sretno utrčava u sobu, željno pozitivne energije, ili mu je roditelj već prenio svoj stres pa je uplakano.

6. Roditelj koji se žali

Čim stigne, hvata se ukoštac sa stvarima koje tu treba riješiti. Zašto u ormariću mog djeteta

nema vješalice? Zašto je krevetić mog djeteta u ćošku? Obraćaju li tete uopšte pažnju na tu djecu?

7. Roditelj s manirima

Pristojno ulazi s djetetom, razgovarajući s njime o nekoj temi. Po potrebi pomaže djetetu pri presvlačenju. Potom slijedi zagrljaj, poljubac i "Vidimo se kasnije!", a zatim odlazi.

8. Empatija i mašta odgajatelja u igri predškolske djece

Empatijske sposobnosti i mašta odgojitelja bitne su pretpostavke za uspostavljanje uspješne, kreativne komunikacije s djecom u dječjem vrtiću, te istodobno, kao ponašanja odgojitelja, predstavljaju model učenja djece.

Empatičan odgojitelj prihvaćat će dijete (i roditelja) u totalitetu njegove ličnosti odnosno takvog kakav ono zaista jest te će se potruditi da adekvatnim odgojnim pristupom i djelovanjem pomogne djetetu da se razvija prema vlastitom tempu.

Carkhuff empatiju slikovito opisuje kao sposobnost zavlačenja pod kožu druge osobe, što nam omogućuje spoznavanje svijeta njezinim očima. Drugim riječima, empatija se temelji na svijesti o vlastitoj ličnosti: što smo otvoreniji prema vlastitim emocijama, to ćemo biti vještiji u prepoznavanju osjećaja drugih. Empatijsko slušanje i gledanje drugog, uživljanje u njegovu osobnost, stavljanje u njegov položaj, uzimanje u obzir njegove tačke gledišta, polazište je za empatijsko komuniciranje i dijalog. "Tek se u dijalogu kao osobnom događaju, odvija istinski susret osoba koje međusobno razgovaraju. Dijalog se rađa iz želje da jedan drugoga slušamo, da se međusobno bolje upoznamo i duhovno obogatimo".

Odgajateljeva empatija može se shvatiti kao njegova otvorenost prema novim obavijestima glede odgoja i obrazovanja predškolske djece, odnosno njegova spremnost za prihvaćanje osjećaja, mišljenja i shvaćanja djece i odraslih. U tom smislu, empatičniji će odgojitelj primjerenije pristupiti i bolje razumjeti razloge neprimjerenog – agresivnog ponašanja djeteta, te uspješnije ga preusmjeriti, bolje se uživjeti u dječju igru, razumjeti šta dijete predstavlja u igri i slično.

Interakcija odgajatelja s djecom model je socijalne kompetencije. Budući da je promatranje modela jedan od osnovnih načina učenja, važno je da odgajatelj posebice pripazi na svoje interakcije s djecom. Empatični će odgojitelj u interakciji s djecom iskazivati uvažavanje i poštovanje dječijih osjećaja, pomoći u izražavanju emocija i poriva, ovladavanju mnogim socijalnim vještinama, koje su osnova dobrih odnosa među djecom, te djece i odraslih. Također, uočiti će i situacije koje pružaju priliku za poticanje i jačanje dječijih empatijskih i altruističkih dispozicija, te u skladu s time, u slučaju agresivne djece, pomoći im produbiti razumijevanje posljedica svojih postupaka u odnosu na drugu djecu i njihove osjećaje.

Iz svega navedenog, vjerovatno je da je za kvalitetnu odgojnu interakciju (odgajatelj-dijete) presudna odgojiteljeva empatija i mašta. Stoga izgleda opravdano pretpostaviti da postoji pozitivna povezanost između tih odgojiteljičinih osobina s prosocijalnim, odnosno agresivnim ponašanjem djece, te s dječijom spontanom igrom glede njenog sadržaja (vrste) i socijalnog oblika (broj uključene djece u igru). Naime, vjerojatno je da će empatičniji odgojitelj stimulirati više prosocijalno, a u manjoj mjeri dječje agresivno ponašanje. S druge strane, maštovitiji odgojitelj mogao bi stimulirati djecu na kompleksnije i kreativnije aktivnosti, koje bi posljedično mogle i uključivati manji broj djece.

9. Igre i predškolska pedagogija kao naučna disciplina

Svatom djetetu je urođena znatiželja i potreba za igrom. Djeca se igraju u bilo koje doba dana, na bilo kojem mjestu. Većina djetinjstva prođe u igri koja nije ograničena na određeno razvojno doba. Osim što djeca uživaju u igri, ta aktivnost ima važnu ulogu u procesu učenja i socijalizacije. Uz pomoć igre djeca upoznaju svijet, skupljaju životna iskustva, usvajaju norme ponašanja, stiču komunikacijske vještine, sposobnost kooperacije. Igra pomaže i u razvoju motoričkih i mentalnih sposobnosti.

Predškolska pedagogija, grana pedagogije koja proučava predškolski odgoj radi spoznavanja zakonitosti i unapređivanja procesa odgajanja i razvoja djece od rođenja do polaska u školu, u obiteljima i odgojnim ustanovama za predškolsku djecu. Začetnicima predškolske pedagogije smatraju se J. Á. Komenský, F. Fröbel, M. Montessori i dr.

Komenský je u djelu „Informatorium za materinsku školu“ (Informatorium školy mateřské) prvi sustavno izložio bitna pitanja obiteljskog odgoja predškolske djece. U „Odgoju čovjeka“ Fröbel je teorijski razradio sistem predškolskog odgoja u odgojnim ustanovama, osnivao je dječje vrtiće i organizirao odgajanje predškolske djece.

Zadaci predškolske pedagogije:

1. **da ima futurološki aspekt** – da na osnovu utvrđenih zakonitosti u svom domenu i uvida u opštija kretanja i stremljenja predviđa budućnost vaspitanja djece ranog uzrasta;
2. **da razrađuje sopstvenu istraživačku metodologiju** – ovo znači da treba da utvrđuje probleme, formuliše hipoteze i razrađuje načine njihovog objektivnog provjeravanja radi dolaženja do naučnih istina;
3. da se bavi vaspitanjem kao **namernom i svrsishodnom djelatnošću** određenom normama kojima se utječe na dječiji razvoj (razvojno-normativna);
4. **da bude operativna** – na ponašanje ljudi i djece utječu njihovi motivi koje treba objašnjavati. Zbog toga se predškolska pedagogija ne zaustavlja na deskripciji, već uzima u obzir težnje, smisao i svrhu pojava koje proučava, kao i načine na koje se na njih može utjecati kako bi se odvijale u željenom pravcu. To podrazumeva planski i sistematski utjecaj na vaspitne pojave, uzimajući u obzir utvrđene istine, kao i predviđanje posljedica ovog djelovanja, uz preuzimanje dijela odgovornosti kada su one u pitanju. Zahtevi se postavljaju u obliku principa i pravila koje treba uvažavati tokom vaspitnog rada, uz razradu i konkretizaciju specifičnih ciljeva vaspitanja djece ranog uzrasta, a u skladu sa opštim ciljevima postavljenim u pedagogiji i filozofiji;
5. **da provjerava teoriju u praksi** vodeći računa o društveno-kulturnim kontekstima – ovo obezbjeđuje povratnu informaciju za unošenje korekcija i dalje unapređivanje teorije i prakse predškolskog vaspitanja;
6. da bude **kritična** prema svom predmetu proučavanja i prema svojim polaznim osnovama, odnosno filozofskim, teorijskim i društveno-historijskim osnovama od kojih polazi – ona treba kritički da preispituje pomenute osnove i proučava pedagošku praksu, ukazujući na zablude i stramputice koje postoje u ovoj oblasti. Prilikom traganja za rješenjima nikada ne treba da izgubi iz vida interese djece i utvrđene opšte-ljudske vrijednosti.
7. da dolazi u **interdisciplinarne odnose** sa drugim pedagoškim disciplinama i disciplinama drugih nauka radi preuzimanja, kritičkog ispitivanja, ocjenjivanja i

usvajanja teorijskih postavki, naučnih činjenica, hipoteza i problema, pružajući na taj način i sopstveni doprinos.

Igra je najizrazitiji oblik dječije aktivnosti, spontana je i dobrovoljna, a njen značaj leži u fizičkom, spoznajnom i socijalno-emocionalnom razvoju djeteta. U igri se izražavaju radoznalost, osjetljivost, fizička aktivnost i potreba za saradnjom i zajedništvom među sudionicima.

Dijete se kroz igru afirmira, vlastitom aktivnošću stječe nove spoznaje o sebi i ljudima općenito, prerađujući, predstavljajući ili zamišljanjem svog iskustva.

Doprinos igre leži i u tome što ona ispunjava privatne funkcije igrača, odnosno oslobađa od napetosti, olakšava frustracijske situacije, rješava konflikte i zadovoljava dječje želje i potrebu da se osjeća odraslim.

Dječija igra je najznačajnija dječija aktivnost kroz koju ono uči o svijetu koji ga okružuje.

Osnovne karakteristike dječije igre su:

Dobrovoljnost (igrač u nju stupa svojom voljom i pridržava se pravila prema sopstvenoj odluci).

Sloboda (prije svega od čvrsto određenog cilja i rizika od neuspjeha).

Izdvojenost (ograničena prostorno i vremenski).

Neizvjesnost (po toku i ishodu jer kroz nju može da se istražuje, zamjenjuje, obrađuje i pronalaze brojne mogućnosti).

Neproduktivnost (s obzirom da je proces važniji od produkta a igra oslobođena od težnje da stvara dobra i bogatstva kao rad i umjetnost).

Propisanost (podvrgnuta odredbama koje ukidaju obične zakone i postojeću rutinu u postupanju sa objektima i situacijama, uvodeći za trenutak novu, jedino važeću zakonitost).

Fiktivnost (u odnosu na tekući život).

Dječije igre se mogu podijeliti u četiri kategorije:

- Funkcionalne igre (senzomotorne aktivnosti, igre posvećene rukovanju materijalom, pokretne igre uz korištenje rekvizita i igre, glasovima, slogovima i riječima).

-Igre mašte ili igre uloga (igre imitacije i podražavanja, igre iluzije, dramske igre, igre fikcije... koje se javljaju u obliku oponašanja postupaka, simboličke imitacije, simboličke igre, igre uloga sa sižeom i dramske igre uloga).

-Igre sa gotovim pravilima i

-Konstruktorske igre.

Djeci savremenog doba potrebne su i savremene igračke koje idu u korak sa vremenom. Iz mog ugla savremeno vaspitanje djece ne bi trebalo da se veže samo za, sada već neizbježna, sredstva komunikacije. Pojam „u korak sa vremenom“ može da se posmatra kroz brzinu usvajanja iskustava i znanja neophodnih za funkcionisanje u savremenom društvu. Brze promjene zahtijevaju usvajanje osnovnih principa po kojima funkcionišu događaji oko nas, kao i razvoj intelektualnih funkcija.

U skladu sa ovim smjernicama smatram da savremena djeca treba da se igraju sa pametnim igračkama koje unapređuju njihov razvoj.

Podsticajne igračke mogu biti usmjerene na razvoj krupne i fine motorike, preciznosti, strpljenja, povezivanja pojmova, usvajanja veza između pojava, pronalaženja i iznalaženja novih rješenja.

10. Važnost igre u poticanju socioemocionalnog razvoja predškolskog djeteta

Iz perspektive pedagogije i psihologije, nezamislivo je zanemariti aktivnost igre kod djeteta zbog njene iznimno važne uloge u pravilnom rastu i razvoju. „Igra je primarna metoda dječije komunikacije i područje direktnog izražavanja njihove osobnosti“. Može se definisati kao aktivnost koja je pretežno vezana uz djetinjstvo, ali nije mogućnost samo djeteta, već i čovjeka (Duran, 2003). Izraz je dječjih želja i interesa i popraćena je osjećajem zadovoljstva, oduševljenja i radosti. Potiče spoznajni, tjelesni i socioemocionalni razvoj i korisna je za

cjelokupno psihofizičko zdravlje djeteta. Operacionalizira se kao: intrinzično motivirana, aktivno sudjelujuća, maštovita i kreativna, fluidna i aktivna, usmjerena na trenutak i značenja umjesto na cilj. „Igra nema ciljeve kojima služi, ona svoje ciljeve i svoj smisao ima u samoj sebi. Igra nije radi nekog budućeg blaženstva, ona je u sebi već sreća“ (Duran, 2003: 16). Iako igra nije povezana s nekim ciljem, nikada nije besmislena (Bašić, 2009). Upravo zbog izostajanja cilja predstavlja plodno područje za divergentno ponašanje, eksperimentiranje i istraživanje i dijete se kroz nju može okušati u aktivnostima i procesima koje u stvarnosti ne može izvesti (Duran, 2003).

Ashiabi navodi da je igra djelotvorna za socioemocionalni razvoj djeteta. Djeca kroz igru ostvaruju svoje prve kontakte i postupno ulaze u svijet odraslih oponašajući odrasle i njihove postupke. Kroz igru simuliraju stvarnost, dok zapravo u tim simulacijama ostvaruju veći dio svog stvarnog života. Igra je dječija realnost (Mahmutović, 2013). Prema Mlinarević (2000) velik dio socijalne interakcije između predškolske djece predstavlja pokušaje pristupanja grupi djece koja se igraju i otpora djece iskazanima prema onoj djeci koja se žele uključiti u igru s njima (Mlinarević, Tomas, 2010). Sudjelovanjem u igri djeca razvijaju i jačaju emocionalne i socijalne kompetencije koje će im koristiti ponajprije u školi, a kasnije i u drugim područjima života. Igra im omogućava da iskuse i nauče upravljati širokim rasponom različitih emocija kao što su: ljubomora, dosada, bijes, sreća, zadovoljstvo i uživanje. Kroz igru djeca stvaraju prijateljstva jer ih potiče na komunikaciju, jačaju pozitivnu sliku o samima sebi, uspostavljaju emocionalne veze s okolinom, što pridonosi njihovoj integraciji i socijalizaciji. Katz i McClellan naglašavaju da socijalna iskustva u prvih pet, šest godina predstavljaju temelje svim budućim odnosima. Ova aktivnost omogućava predškolskoj djeci učenje toleranciji, vrednovanju različitosti i poštivanju drugih. Tako igra socijalne dramatike razvija dječju sposobnost refleksije prijašnjih aktivnosti, preuzimanje uloga i perspektiva, empatiju, altruizam i emocionalnu regulaciju i razumijevanje. U igri djeca razvijaju sposobnost pregovaranja i rješavanja problema, surađuju i dijele s drugima, kontroliraju svoje ponašanje.

Suton Smith igru promatra kao primitivni komunikacijski sistem kroz koji djeca mogu izraziti skrivene želje, snove, strahove i tjeskobe. Promatrajući je kao dio dječje subkulture, prenosi poruku o načinu odrastanja kao području socijalizacije i učenja od strane odraslih. „Igra je u biti komunikacija, socijalna interakcija“ (Duran, 2003: 114). Jedna od komponenti važnosti igre za socioemocionalni razvoj djeteta je i pružanje mogućnosti za organiziranje

konkretnih životnih iskustava u unutarnje priče, maštu i slike, koji predstavljaju osnovne obrasce za apstraktne misaone forme. Usporedbom i provjerom unutarnjih slika i priča djeteta oblikuje pitanja i postavlja ih svijetu oko sebe (Duran, 2003, prema Bašić, 2015/2016). Kroz igru djeteta konstruira znanje o samom sebi, svojim vršnjacima i svijetu. Istovremeno je i autonomna sociokulturna realnost koja ima vlastitu tradiciju, strukturu i funkcije i u kojoj se djeca javljaju kao aktivni, samosvjesni subjekti. Djeteta je subjekt vlastite igre postavljajući vlastito iskustvo u odnos s vanjskim svijetom, a njegova se iskustva opet zrcale u njegovom unutrašnjem doživljavanju (Duran, 2003). Iako djeteta u igri preuzima ulogu drugog prema sebi i obrnuto i na taj način postupno stječe kontrolu nad onim što je jedino uz pomoć odraslih moglo izvesti, ona mu pruža i veliki stupanj slobode. U toj aktivnosti djeteta spontano priziva neke od elemenata interakcije s odraslima i slobodno rekonstruira interakciju u skladu sa svojim aktualnim htijenjima (Duran, 2003). „Djeteta u igri stiče brojne dojmove i kompleksna iskustva; ono se nalazi u stvaralačkom procesu u kome stalno iznova isprobava svoja iskustva“ (Duran, 2003, prema Bašić, 2015/16: 1). Igrajući se djeca uče i razvijaju se kao pojedinci i članovi zajednice. Kroz igru oblikuju svoje svjetove ne bi li ga učinili manje zastrašujućima i dosadnima. „Kroz igru djeca uče kako sudjelovati u zajednici, usvajaju pravila i sustav vrijednosti društva u kojem žive i uče“. Ako se nama odraslima svijet čini kompleksnim, pokušajmo samo zamisliti koliko je tek onda kompleksan djeci koja toliko toga novoga svakodnevno otkrivaju svojim osjetilima. Igra im predstavlja najsigurniji način usporenog suočavanja s gomilom novosti s kojima se suočavaju u ovom svijetu, istovremeno otkrivajući i učeći kako se snalaziti u njemu.

11. Igre nekad i sad

Iako su se tradicionalne dječje igre prije svega razvile iz obredne prakse zajednice u kojima su nastajale, već u prošlom vijeku one su se izdvojile u zabavu za odrasle i za decu. Posmatrano iz današnjeg ugla, značaj igara je teško sagledati, uzimajući u obzir opštu transformaciju društva koja je nastupila sa modernim dobom. Dječje igre bile su i ostale jako važne kako za fizički, tako i za intelektualni razvoj djeteta. Kroz igru su se djeca upoznavala, zbližavala i razvijala. Mahom su dječje igre danas povezane sa virtuelim svijetom, računarima i mobilnim telefonima.

Sjećam se kako mi je stara majka kao djevojčici pričala kakvo je bilo njeno djetinjstvo kada se dugo pješalo u školu pa su se pjevale pjesme, izmišljali stihovi i priče, pamtile brojalice. Pričala mi je kako nije bilo mnogo igračaka, pa su se igre stvarale i od kamenčića, starih krpa i raznih predmeta koje su dječje ruke pretvarale u lutke, zmajevе, mačeve... Kako je bolje od bilo koje igračke bilo igrati se s prijateljima na mekoj seoskoj prašini. Već je djetinjstvo naše generacije druga priča. Imali smo mnogo više igračaka, ali nam je i dalje ostajalo vremena za druženje i kreativnost.

Mnogi pamte vrijeme provedeno s "ključićem oko vrata" kada smo se slobodno igrali ispred zgrade ili u parku dok se roditelji nisu vratili s posla. Morali smo biti strpljivi, čekati na crtić par minuta prije večernjeg dnevnika ili na zabavni dječiji program koji se prikazivao nedjeljom i zvao se "Muzički tobogan".

Danas djeca otvore oko i već je tu za njih baby program, gomila crtića i filmova. Za svaku igru postoji igračka, uputstvo i pravila. Današnja djeca navikla su dobiti zabavu kad žele, brzo, uz kompletne upute koje ne ostavljaju ništa nedorečeno. Stoga im je i teško zamisliti da kutija može biti najbolja kuća za lutke, da je mnogo više zabave u mašti i kreiranju. Kada današnjim generacijama ostavimo na izbor da sami kreiraju igru i budu maštoviti ili da posegnu za kompjuterskim svijetom velika je vjerojatnost da će miš i tipkovnica odnijeti pobjedu. Ko kaže da i ranije generacije ne bi bile takve da su imale tu mogućnost? Mora li i dječja igra ići u korak s vremenom?

Važnost igre kao spontane i dobrovoljne dječije aktivnosti i njen utjecaj na dječiji razvoj je neosporna. Igra je najvažniji posao svakog djeteta. Kroz igru djeca uče o svijetu oko sebe, istražuju okolinu i svoje tijelo, uče o emocijama, prevladavaju svoje strahove, postaju kompetentnima za društvene odnose.

Kod malog djeteta ona je primarna i dominantna potreba. Nakon treće godine života igra je i socijalna vještina neophodna za razvoj društvenog bića. Ona potiče uspostavljanje emocionalnih odnosa, razvoj govora, tjelesnu aktivnost, razvoj intelektualnih vještina, razvoj kreativnosti, socijalizaciju i razvoj samopouzdanja.

Novi način života u kojem je sve mnogo dostupnije, brže, globalnije promijenio je i naše mališane koliko god se mi opirali i čudili. U svemu tome potrebno je naći pravu mjeru, baš kao i za sve u životu.

Vremena se mijenjaju, a s njima i djeca. Mijenjaju se igračke, načini igre, dužina vremena koje dijete provodi u igri. Prije su se djeca igrala rata koristeći grane umjesto puške.

Danas sjednu za računalo i igraju tu istu igru na "sophisticiraniji" način. Prije su imitirali život odraslih na dekici pod nekim stablom, koristeći kutijice umjesto posuđa. Danas igraju igricu koja simulira život. Sve to ima svoje prednosti i mane. Računalo je nužnost, svakodnevica, sredstvo koje pomaže učenju i širenju horizonata. Međutim, takvu igru treba strogo nadzirati, kontrolirati i dozirati. Vrijeme provedeno u prirodi, na svježem zraku, u igri "lovice", "skrivača" ili s loptom u ruci mora biti sastavni dio života svakog malog "zaigranog" čovjeka.

U današnjem svijetu izobilja jedino je dosada nedopustiva. Roditelji su ti koji su vjerovatno kreirali djetetov život u kojem inače nema vremena za dosadu pa kada nema francuskog, muzičke škole, baleta ili TV-a, ne zna što bi sa sobom. Ako je dijete naučeno da roditelji donose odluke i pronalaze rješenja umjesto njega, kad se žali na dosadu moguće je potaknuti ga na istraživanje, zabaviti ga dajući mu izazovne zadatke koje će samostalno rješavati i vježbati svoju kreativnost, ... ili ga pustiti da se "kopra" u svojoj dosadi dok ne uvidi da je "daljinski" za promjenu trenutnog stanja u njegovoj ruci. U svakom slučaju, roditelji trebaju biti primjer, jer djeca uče iz svakog roditeljevog pokreta i svake njihove riječi.

12. Predškolska djeca i računari

Pedagoški način

Učenje podrazumijeva poticaj svih čula, za razliku od poticaja jednog čula, kojim se odlikuju stare metode učenja. Primjer upotrebe novih informacionih tehnologija i njihovog uključivanja u predškolsko obrazovanje jest elektronska knjiga, poznata kao „e-knjiga“. Takve se knjige mogu vrlo jednostavno proizvesti, a jedan od načina na koji ih se može prilagoditi djeci jest uz pomoću programa Power Point. Upotreba e-knjiga korisna je zbog nekoliko razloga: djeca mogu učestvovati u njihovom stvaranju, što kod djece razvija

kreativnost. Nadalje, e-knjiga potiče različite aktivnosti, kao i pojedinačno učenje i učenje u grupi. E-knjige mogu djeca sama koristiti, prilagođavati i mijenjati bez pomoći. Te se knjige mogu jednostavno ponovo proizvesti i podijeliti djeci i roditeljima, a jednostavno ih je čuvati za buduće generacije. To sve dovodi do zaključka da e-knjige uveliko pomažu u postizanju željenih ciljeva u vrtiću.

Neprekidna dostupnost interneta danas omogućava i olakšava upotrebu mnogih novih načina obrazovanja djeteta. Internet omogućava djeci da komuniciraju u stvarnom vremenu s drugom djecom, roditeljima, ljudima iz svog društvenog okruženja, ali i s onima po cijelom svijetu. Internet također omogućava brzu i jednostavnu potragu za informacijama koje bi djecu mogle zanimati, kao i upotrebu odgovarajućeg softvera za poučavanje. Ako dijete želi doznati više o Ateni, može se poslužiti internetom da pronade fotografije, podatke o historiji, spomenicima, muzejima, događajima itd. Kada dobije informaciju, tada može na različite načine podijeliti i razmijeniti znanje s drugom djecom, služeći se različitim programima, interaktivnom multimedijom itd. Odgojitelji poznaju aktivnost „To sam ja – to smo mi“, koja služi da bi se kod djece razvio osjećaj pripadnosti i samopoštovanja. Cilj te aktivnosti je razviti kod djece osjećaj da pojedinačne osobe imaju posebna obilježja, ali da istovremeno pripadaju nekoj grupi u kojoj se dobro osjećaju i da moraju znati, razumjeti i poštivati pravila društveno prihvatljivog ponašanja, a istovremeno ih se potiče da budu neovisni i da imaju inicijativu.

Osim toga, preko te aktivnosti u djeci se razvija razumijevanje za druge ljude, za njihove postupke i osjećaje, te poštovanje njihovih stavova. Ta aktivnost doprinosi tome da djeca jedni za druge razviju pozitivne osjećaje, lijepe, kolegijalne, partnerske i saradničke odnose, međusobno poštovanje i povjerenje. Djeca također postižu sposobnost da prilagode svoje želje, potrebe i ciljeve onima koje imaju drugi članovi grupe. Ta se aktivnost može lako provesti upotrebom informacionih tehnologija. Na primjer, možemo snimati djecu, ono što govore o sebi i onome što vole, pa onda taj materijal pretvoriti u pravi računarski program. Na taj će način djeca moći gledati, analizirati i uživati u snimljenom materijalu sama ili u grupi. Ili, kada se uče geometrijski likovi (valjak, kugla ...), od djece se može tražiti da donesu različite predmete tih oblika. Potom možemo snimiti te predmete, razvrstati ih i snimiti imena tih geometrijskih oblika. Rezultat će biti mala prezentacija onoga što su naučili.

Međutim, djecu treba nadgledati dok se služe računarom, posebno predškolsku djecu. Na tom nivou roditeljska pozornost mora biti neprestana. Dok se služi računarom, dijete je u kući, fizički nije aktivno (statično je), tijelo mu je neprestano u istom položaju, i nema nikakvih pokreta. Roditelji se moraju aktivno uključiti u izbor odgovarajućih videoigara, čiji sadržaj treba biti pozitivan (bez nasilja, ubistava, ucjene, pornografije itd.), po mogućnosti takve igre iz kojih dijete može naučiti nešto pozitivno. Upotrebom poučnih igara dijete može učiti bez sile i pritiska, uz igru i sa smiješkom. Na taj će način dijete uživati u učenju, sticanju znanja o jeziku, matematici, geografiji ili nekim drugim idejama i principima.

Dijete će se, osim toga, računarski opismeniti, što postaje, a možda je već i postalo, dio obveznog obrazovanja. Međutim, računari ne razvijaju dječiju maštu. Upotreba računara najčešće ne podrazumijeva ništa drugo do biranja između već pripremljenih rješenja. To je aktivnost koja od djeteta ne zahtijeva ništa na duhovnom ili emocionalnom planu. Ta upotreba također dokida potrebu da se dijete služi inteligencijom kako bi došlo do nekog rješenja koje bi poslije trebalo objasniti.

Psihološki i društveni načini

Cilj virtualnih tehnologija je stvoriti umjetne svjetove, no kada umjetni svjetovi postanu stvarnost u ljudskom umu, tada čovjek neće moći razlikovati ta dva svijeta, što bi moglo dovesti do psihičkih poremećaja i otuđenja (Allington i sur., 2010). Predškolska su djeca posebno osjetljiva budući da u toj dobi ne razlikuju stvarnost od izmišljenog. Kreativnost, samopouzdanje, neovisnost, koncentracija i ljubavnost među ciljevima su predškolskog obrazovanja i vrlo su važni za razvoj osobnosti, kao i za moral i umješnost druženja (Anđelković, 2008).

Kreativnost

Rješavanje problema na kreativan način putem računara ukazuje na to koliko je ključna uloga pristupa problemu kojim se bavimo. Razvoj kreativnosti kod djece može se poduprijeti heurističkim ili sistematičnim metodama. Sistematična metoda uključuje sva moguća rješenja, a heuristička podrazumijeva upotrebu već definisanog pravila koje se koristi u analizi prošlih i budućih koraka prema rješenju problema. Pitanje koje se postavlja jest kako izabrati pravu metodu. Različite kombinacije metoda mogu se primijeniti, ovisno o problemu. Na primjer,

kada se igraju igre s bojankama, obično postoje dvije vrste izbora između boja. Jedna je vrsta izbora ona gdje se bira između ponuđenih boja, dok u drugoj djeca stvaraju svoju vlastitu boju služeći se osnovnim bojama. Na taj način djeca jednostavno i bez poteškoća uče o osnovnim elementima spektra boja, kao i o kombiniranju boja.

Osim toga, šah, Lego-kocke i slagalice neke su od postojećih kreativnih igara (Rutherford, Bittman, i Biron, 2010). Međutim, u svim navedenim aktivnostima kreativnost je relativno ograničena. To znači da se djeca mogu poslužiti već postojećim shemama, ali nemaju mogućnost stvoriti nešto novo što proizlazi iz postojeće sheme.

Samopoštovanje

Samopoštovanje je osobina koju djeci može pružiti upotreba računara. Rješavanjem problema koji nastaju dok se služe računarom, djeca dobivaju osjećaj neovisnosti u rješavanju problema, koji se može primijeniti na bilo koju životnu situaciju. U stvarnom životu djeca često odustaju čim se pojave prve „ozbiljne“ prepreke, dok u računarskim igrama nastavljaju korak po korak kako bi dostigla sljedeću razinu, čak i ako „izgube život“ itd. Djeca često imaju tu vrstu samosvijesti samo kad su u virtualnom svijetu, a ona djelimično ili potpuno nestaje u kontaktu s drugima, naročito s vršnjacima. Jedan od razloga za to je nesigurnost u komunikaciji oči u oči zbog toga što ta vrsta komunikacije uglavnom ne postoji na računaru, osim kod Skypea (i sl.), što djeca rijetko koriste.

Neovisnost

Dječija neovisnost očituje se u mnogim oblicima:

- Lična neovisnost u praktičnim situacijama (djetetova sposobnost da se samo hrani, oblači i kupa).
- Neovisnost potrebe da se kreće (djetetova sposobnost da se slobodno kreće, komunicira s nepoznatima, kupuje u trgovini).
- Neovisnost u odnosu na vršnjake (dijete se opire onima koji ga žele tiranizirati).
- Emocionalna neovisnost (dijete se na određeno vrijeme može samo zabaviti, bez traženja prisutnosti i pozornosti odraslih).
- Intelektualna neovisnost (dijete može tražiti i naći rješenja za probleme, još uvijek ne vjeruje riječima i razmišlja za sebe).

- Neovisnost kreativnog izraza (očituje se u originalnosti, fleksibilnosti, kreativnom stvaranju).

Osjećaj neovisnosti javlja se kod djece kada shvate da imaju na raspolaganju različite informacije. Taj odnos prema informacijama neminovan je u informacionom društvu. Informacije koje pruža internet mogu biti važne za život pojedinca koji je na mreži (Plowman, Mc Pake, i Stephen, 2008). Osjećaj neovisnosti koju djeca dobivaju upotrebom računara i interneta je mač s dvije oštrice. Djeca lako usvajaju veliku količinu informacija koje Internet pruža, a koje su često neprovjerene ili potpuno netačne, pa tako o sebi stvaraju lažnu sliku o tome da sve znaju. Kada uzmemo u obzir psihološki razvoj u toj dobi, možemo shvatiti koliko je to loše za budući razvoj.

Koncentracija

S gledišta nauke, koncentracija je nužna da bi djeca mogla pratiti i razumjeti događaje oko sebe. Trajanje pažnje predškolske djece postupno se povećava, pa tako do šeste godine dijete može biti uključeno u neku aktivnost otprilike 63 minute (Fajgelj, Tubić, i Bala, 2007). Međutim, to je vještina koja se mora vježbati i unapređivati cijeli život. Ako se usredotočimo na informacije oko nas, to nam može uveliko pomoći kada se bavimo dječjim problemima. Svaki roditelj može lako uočiti intenzitet i dužinu koncentracije njegovog djeteta znatno rastu dok se igra na računaru. Trebali bismo se zapitati je li to pojačana koncentracija ili zadivljenost šarenim virtualnim svijetom. Lažni dojam pojačane koncentracije nestaje kada se dijete digno od računara i suočava s pravim zadatkom koji odgovara njegovoj dobi.

Druželjubivost

Druželjubivost je osobina koja je posebno razvijena kod djece koja komuniciraju putem interneta. Mreža daje mogućnost djeci s različitih kontinenata i iz različitih kultura da međusobno komuniciraju. Služeći se Skypeom, GoogleTalkom, Facebookom, e-mailom, chatom ili raznim mrežnim stranicama, nalaze podatke o svojim prijateljima iz cijeloga svijeta a da ne izlaze iz sobe. Takav način komunikacije potiče društvenost. No, internet je preplavljen fotografijama otete djece i očajnih roditelja koji preklinju da im se pomogne, a mnogi ljudi zlih namjera pregledavaju internet u namjeri da privuku djecu. Druženje preko interneta najčešće stvara hladne osobe u svakodnevnom životu. Zapravo, djeca često misle da

su njihovi internetski prijatelji, s kojima komuniciraju samo putem računara, bolji i da im mogu više vjerovati nego onima koje viđaju svaki dan i s kojima se mogu igrati u školi ili u parku.

Zdravlje

Pozitivna upotreba računara u djetetovom bi razvoju bila svakako brzina reakcija (brzi refleksi). Međutim, popis negativnosti mnogo je duži. Postoje brojne negativne posljedice upotrebe računara, kao što su glavobolje, gubitak sna, umor, zamagljen vid, pretilost, agresivnost, disfunkcija mišića i kostiju.

Japanski neurolog dr. Joshi Sumo tvrdi da je pronašao neoboriv dokaz da ljudi koji igraju videoigre redovno postaju kolerični. Kako tvrdi, mozak osobe koja provede dva do sedam sati dnevno igrajući računarske igre prestaje odašiljati beta valove, koji su osnovni za kontrolu osjećaja. Većina ljudi ne uviđa kako se zbog stalne upotrebe računara njihovi pokreti neprestano ponavljaju, osobito pokreti pri upotrebi tipkovnice i miša. Ti pokreti oštećuju zglobove (posebno zglob šake) i mišiće. Umor je jak, a ako se s vremenom nagomila, postoji razlog za zabrinutost. Stručnjaci su otkrili da prekomjerno ponavljanje malih kratkih pokreta može dovesti do ozljeda koje uzrokuje i loš položaj tijela i ruku.

Po učestalosti drugi je problem psihološki stres, koji je povezan s prekomjernom upotrebom računara. Prekomjerna upotreba računara u kućanstvima stvorila je novu vrstu kompulzivnog poremećaja koji se na engleskom zove computerphilia (zaljubljenost u računare). Liječenju ovisnosti o računarima pristupa se samo u teškim slučajevima, kada je potrebno psihijatrijsko liječenje slično liječenju ovisnosti o drogama. Glavni simptomi depresije začuđujuće su rašireni među korisnicima računara, a oni su različiti. To su npr. loše raspoloženje, letargija, poremećaj sna (obično pretjerano spavanje), poremećaj apetita (pretjerano uzimanje hrane), nedostatak tjelesne aktivnosti, napetost koja se pojavljuje kada se osoba udalji od računara. Jedan od uobičajenih simptoma neuropsihološke disfunkcije jest glavobolja koju uzrokuje očni umor. Ona se povlači nakon odmora. Tu disfunkciju karakterizira peckanje u očima, umor, migrena, bol kao od uboda nožem, a ponekad mučnina i povraćanje. Rijetko se pojavljuje i vizualna „aura“ u obliku jake svjetlosti, oštre svjetlosti, nepotpunog vidnog polja. Rijetki su teški psihološki poremećaji uzrokovani dugotrajnom upotrebom računara. Nekoliko istraživanja provedenih u SAD-u i Kini pokazalo je da ljudi

koji provedu više od trideset sati sedmično uz računarom pokazuju veću tendenciju depresivnoj neurozi. Međutim, postoji mnogo ozbiljniji zdravstveni problem povezan s računarima, a to je epilepsija. Radi se o relativno čestoj bolesti (1 na 200), koja se očituje u nekontrolisanom oslobađanju neurona u obje polutke mozga i koja, u najgorim slučajevima, dovodi do „toničko-kloničkih napadaja koštanih mišića“. Taj poremećaj često se dovodi u vezu s računarima, naročito računarskim igrama, koje mogu biti „okidač“ za epileptični napad. Osjetljivost na vizualne podražaje karakterizira jedan drugi oblik poremećaja, koji se zove fotosenzibilna epilepsija, kada svjetlo koje trepti pri određenoj frekvenciji (televizija, monitor, svjetlo u diskoklubovima) može uzrokovati napade. Fotosenzitivna epilepsija nije česta – samo 3% do 5% svjetskog stanovništva ima tu dijagnozu (Fox Cities, 2006). Međunarodna pravila i propisi nalažu da svi proizvođači softvera moraju na omotu proizvoda istaknuti upozorenje u vezi s mogućom opasnošću da određeni softver uzrokuje epileptični napad.

Zračenje

Jedna od opasnosti povezana s upotrebom računara jest zračenje elektromagnetskih polja u radnom prostoru. Teško je izmjeriti negativno djelovanje na zdravlje neionizirajućih zračenja, s obzirom na to da ih ljudska bića ne mogu osjetiti. Korisnici računara izloženi mikrovalovima koje stvaraju računari i bežična pomagala obično nisu izloženi negativnim utjecajima. Međutim, to se razlikuje od osobe do osobe. Premda istraživanja provedena posljednjih godina ne daju nepobitne dokaze, opće je mišljenje da slaba elektromagnetska polja oko računara ne predstavljaju opasnost za ljudsko zdravlje. Posljedice zračenja osjećaju se nakon mnogo vremena provedenog pred ekranom ličnog računara. Savršena udaljenost od ekrana je 50cm, no to je još uvijek unutar zone zračenja kod CRT (Cathode Ray Tube) monitora, tako da se preporučuje desetominutna stanika svakih sat vremena. To nije slučaj s TFT (Thin-Film Transistor) monitorima, kod kojih elektroni zračenje tek nekoliko centimetara od monitora, što te monitore čini znatno boljima. Strah od ionizirajućeg zračenja (x i gama) potpuno je neutemeljen zbog toga što CRT monitori ne zrače tako visokofrekventne valove, a TFT monitori uopće nemaju tu vrstu zračenja.

Ergonomija

Ergonomija tipkovnice možda je jedan od najčešćih problema pri upotrebi računara, s obzirom na to da je tipkovnica dio računara koji se najviše koristi. Za većinu poremećaja vezanih uz upotrebu računara kriva je tipkovnica. Kada radimo na standardnim tipkovnicama, šake moraju biti lagano iskrivljene u položaju koji nije prirodan (ergonomičan), što uzrokuje napetost šake i zapešća. Postoje tipkovnice koje su ergonomski oblikovane, koje se sastoje od dva dijela tako da se mogu prilagoditi, pa su onda zglobovi u neutralnom položaju.

Drugi problem koji može dovesti do poremećaja jest upotreba naslona za ruke, naslona za laktove ili zapešće dok radimo. Upotrebom naslona odmaramo se, no ako ga često upotrebljavamo, rizik se povećava. Dok tipkamo, neovisno o tome služimo li se naslonom ili ne, zapešća služe kao oslonac rukama, što dodatno pojačava napetost. Stručnjaci savjetuju da se izbjegava naslon, a da se ruke drže slobodno i opuštено iznad tipkovnice. Osim tipkovnice u obzir treba uzeti: nepriličan stolac ili naslonjač, loše svjetlo, loš položaj monitora itd.

Što se tiče svjetla, ono ne bi smjelo padati izravno na monitor jer se tako pojačava kontrast i svjetlo monitora, što uzrokuje dodatno opterećenje za oči. Sjedalo treba biti prilagodljivo i omogućiti korisniku da odredi visinu i položaj. Djeca su najosjetljiviji korisnici računara. Upotreba ergonomskih pomagala zamršenija je zbog toga što su djeca obično prisiljena služiti se uređajima i namještajem koji su namijenjeni odraslima. Loš i neprimjeren položaj sjedenja može dovesti do ozbiljnih oštećenja dječjeg lokomotornog sustava, pa je stoga uputno slijediti poznate principe: stolac bi trebao biti takav da djetetovo čelo bude u ravnini gornjeg ruba monitora, ruke bi trebale biti zavinute u laktovima tako da čine pravi ugao, leđa treba poduprijeti (čak i savijeni peškir može poslužiti svrsi), pod noge treba djeci staviti kutiju radi oslonca, a koljena moraju biti podvijena pod pravim uglom. Treba praviti stanke svakih petnaest do dvadeset minuta pod kontrolom odraslih.

Kad se sve uzme u obzir, ako se računari upotrebljavaju tek povremeno, nema mjesta brizi, no intenzivna dnevna upotreba računara svakako može dovesti do oštećenja. Mora se uvijek paziti na položaj pri sjedenju i položaj ruku, a moraju se poduzeti i sve mjere opreza

13. Stavovi roditelja o upotrebi savremenih medija u dječijoj igri

13.1. Metodologija pedagoškog istraživanja:

13.1.1. Problem istraživanja

Iako su se tradicionalne dječje igre prije svega razvile iz obredne prakse zajednice u kojima su nastajale, već u prošlom vijeku one su se izdvojile u zabavu za odrasle i za decu. Posmatrano iz današnjeg ugla, značaj igara je teško sagledati, uzimajući u obzir opštu transformaciju društva koja je nastupila sa modernim dobom. Dječije igre bile su i ostale jako važne kako za fizički, tako i za intelektualni razvoj djeteta. Kroz igru su se djeca upoznavala, zbližavala i razvijala. Mahom su dječije igre danas povezane sa virtuelim svijetom, računarima i mobilnim telefonima.

Savremeni način života sa sobom je donio brojne promjene, posebno u području ljudskog načina komuniciranja, obrazovanja te provođenja slobodnog vremena. Ono što je ovim trima područjima zajedničko je to što su sva tri nezamisliva bez interneta. „Internet je u relativno kratkom periodu postao najpopularniji medij među djecom i mladima. Savremena „digitalna generacija“ od malih nogu posjeduje odličnu informatičku pismenost i stoga je podložna utjecaju novog medija, što je više nego očito.“ (Ružić, 2011).

Problem istraživanja: Da li roditelji podržavaju savremene medije u igrama predškolske djece?

13.1.2. Predmet istraživanja

Predmeti naučnog istraživanja mogu biti: stvari, pojave, odnosi, ponašanje, društvo, priroda, stavovi, mišljenja, interesi (...). Za prethodno navedeni problem istraživanja moguće je definisati predmet istraživanja.

Danas djeca otvore oko i već je tu za njih baby program, gomila crtića i filmova. Za svaku igru postoji igračka, uputstvo i pravila. Današnja djeca navikla su dobiti zabavu kad žele, brzo, uz kompletne upute koje ne ostavljaju ništa nedorečeno. Stoga im je i teško

zamisliti da kutija može biti najbolja kuća za lutke, da je mnogo više zabave u mašti i kreiranju. Kada današnjim generacijama ostavimo na izbor da sami kreiraju igru i budu maštoviti ili da posegnu za kompjuterskim svijetom velika je vjerojatnoća da će miš i tipkovnica odnijeti pobjedu. Ko kaže da i ranije generacije ne bi bile takve da su imale tu mogućnost? Mora li i dječija igra ići u korak s vremenom?

Predmet istraživanja: Zastupljenost savremenih medija u igrama predškolske djece i stavovi roditelja o istim.

13.1.3. Cilj i zadaci istraživanja

Cilj istraživanja: Ispitati stavove roditelja djece predškolske dobi vrtića „Trešnjica“ u Vogošći, o igrama kojima se njihova djeca igraju svakodnevno, te istražiti u kojoj mjeri su savremeni mediji zastupljeni u njihovoj igri.

Na osnovu problema i ciljeva istraživanja, zadaci istraživanja su sljedeći:

Zadatak 1. Istražiti postoji li razlika u stavovima roditelja o savremenim medijima u dječijoj igri, s obzirom na spol, dob, stepen obrazovanja i zaposlenost roditelja.

Zadatak 2. Istražiti stavove roditelja o utjecaju medija na predškolsku djecu.

Zadatak 3. Istražiti u kolikoj mjeri djeca koriste internet u svojoj igri putem laptopa, tableta, iPad-a, telefona, notebook-a.

Zadatak 4. Ispitati zastupljenost medija (koje medije i koliko često ih djeca koriste svakodnevno).

13.1.4. Varijable

Nakon određivanja problema, predmeta i cilja istraživanja definišu se osnovne promjenjive koje postoje u problemu istraživanja, te se vrši klasifikacija promjenjivih. Prema funkciji u procesu istraživanja, promenljivim se dodeljuje status nezavisnih i zavisnih varijabli.

Nezavisna varijabla: savremeni mediji u dječijoj igri.

Zavisna varijabla: stavovi roditelja.

13.1.5. Istraživačke hipoteze

Hipoteza je tvrdnja o hipotetičkom odnosu između dvije ili više varijabli. Drugim riječima, to je mogući odgovor na neko pitanje koji se mora provjeriti. Hipoteze predstavljaju „upućeno nagađanje“; pretpostavke o tome šta bi moglo biti tačno. Takvo nagađanje se potom izlaže kritici, odnosno provjeri. Cijelo istraživanje je usmjereno ka potvrđivanju odnosno odbacavanju postavljenih hipoteza.

Glavna hipoteza: Upotreba savremenih medija u svrhu dječije igre, u današnje vrijeme je neizbježna.

Pomoćne hipoteze:

1. Stavovi roditelja o savremenim medijima kao dječijoj igri su različiti u odnosu na sociodemografska obilježja.
2. Roditelji ne kontrolišu sadržaj i vrijeme koje dijete provodi u savremenoj igri.
3. Internet, kao savremeni medij, je sve prisutniji u dječijoj igri.
4. Predškolska djeca koriste digitalne medije duže od 3 sata dnevno.

13.1.6. Metode istraživanja

Prilikom planiranja metodologije istraživanja, tri su značajne dimenzije koje treba uzeti u obzir, i to:

- *istraživačka filozofija*
 - dvije istraživačke filozofije preovladavaju u savremenim društvenim istraživanjima, i to: pozitivizam i fenomenologija.
 - Pozitivizam je najčešće vezan za deduktivni pristup istraživanju, dok je fenomenologija povezana sa induktivnim pristupom istraživanju.

- *obrazloženje istraživanja*
 - odnosi se na logiku istraživanja, ulogu postojećeg znanja i nalaza ranijih istraživanja, te način na koji će se prikupljati podaci i metode koje će biti korištene za analizu podataka
- *podaci* (Sustrina, 2009)
 - vrsta (kvalitativni i kvantitativni) i način prikupljanja podataka.
 - na bazi vrste podataka se identificiraju metode koje će biti korištene za analizu podataka.

Istraživačka filozofija koju sam koristila prilikom pisanja rada je pozitivizam, što me dovelo do deduktivnog pristupa u istraživanju. Podaci dobiveni putem anketnog listića u ovom istraživanju ukazuju na kvantitativni način prikupljanja podataka.

Kvantitativne metode istraživanja su istraživačke metode koje se bave brojevima i bilo čim što je merljivo na sistematičan način istraživanja fenomena i njihovih odnosa.

Istraživanja bazirana na upitniku podrazumijeva istraživanje odabirom uzoraka od željene populacije i otkrivanja relativne incidencije, distribucije i međusobnih odnosa. Krajnji cilj istraživanja je dobivanje saznanja o velikoj populaciji istraživanjem uzorka populacije; tako da ga možemo nazvati deskriptivno istraživanje ili normativno istraživanje.

U radu je korištena *metoda anketiranja* koju Milas (2005) definiše kao oblik neeksperimentalnog istraživanja koja koristi lični iskaz o mišljenjima, uvjerenjima, stavovima i ponašanju ispitanika kao osnovni izvor podataka.

Putem anketnog upitnika sa unaprijed osmišljenim pitanjima, koja su bila zatvorenog tipa, istražila sam stavove roditelja djece o upotrebi savremenih medija u njihovoj igri. Uzorkom su bili obuhvaćeni roditelji osam grupa predškolske djece, od čega šest grupa djece obaveznog programa i dvije odgojne grupe primarnog programa djece u 4. i 5. godini života. Svaka grupa broji od 30 do 32 djece.

Anketa je korištena kao instrument za ispitivanje roditelja. Roditelji su bili uključeni u istraživanje u cilju saznanja, kako se i na koji način njihova djeca služe savremenim medijima u svojoj igri. Anketiranje se sprovodi kao postupak na osnovu kojeg ćemo dobiti

odgovore o nekoj pojavi koju istražujemo. Anketa se sprovodi u pisanoj formi i dobijaju se pismeni odgovori od učesnika ankete. Na osnovu postavljenih pitanja dobijamo odgovore, odnosno, mišljenje i zapažanja o nekoj pojavi.

Metoda koju sam također koristila za istraživanje stavova roditelja djece predškolske dobi o upotrebi savremenih medija u dječijoj igri je deskriptivna metoda. *Deskriptivna metoda* se zasniva na istraživanju obrazovanja i vaspitanja opisivanjem pojava. Podrazumijeva opisivanje, onog o čemu se govori uz mnoštvo detalja.

Sljedeće metode koje sadrži rad su *metoda dokazivanja* i *metoda osporavanja*, koja sam koristila prilikom potvrđivanja, odnosno osporavanja hipoteza. Svrha metode dokazivanja je utvrditi tačnost određenih spoznaja. Suprotno ovoj metodi je metoda osporavanja koja služi za odbacivanje, odnosno pobijanje određenih tvrdnji.

Pored ovih metoda tu su i *statističke metode*, koje su mi poslužile za obradu rezultata, kao i za tabelarno, odnosno grafičko prikazivanje podataka.

13.1.7. Tehnike i instrumenti istraživanja

U pedagoškim istraživanjima prikupljanje podataka se često odvija putem verbalne komunikacije istraživača i ispitanika (učesnika) u istraživanju. Uobičajeno je da se anketiranje određuje kao postupak prikupljanja podataka putem pismenog odgovaranja ispitanika (učenika, nastavnika, roditelja i drugih) na pitanja koja su im prezentovana u pisanoj formi (Havelka i sur., 2008).

Podaci dobijeni anketiranjem mogu da budu objektivne i subjektivne prirode. Podaci su objektivne prirode, ako se odnose na postojeće činjenice, kao što su podaci o uzrastu ili polu učenika, dužini radnog staža nastavnika, materijalnim prilikama ili zanimanjima roditelja, broju i vrsti nastavnih sredstava i školskih objekata. Podaci subjektivne prirode se odnose na ispitanikove stavove, mišljenja, uvjerenja, osjećanja, preferencije. To su, na primer, podaci o nastavničkim procjenama socijalnog ponašanja učenika ili lični iskazi učenika o odnosima sa razrednim starješinom.

Anketiranje se obavlja pomoću posebnih istraživačkih instrumenata. U praksi se najčešće primenjuju različiti tipovi *upitnika* (Knežević-Florić i Ninković, 2012).

| Istraživačka tehnika | Instrumenti | Područja primjene |
|-----------------------------------|--|--------------------------|
| Anketiranje skaliranje | Anketni upitnik i skale Likertovog tipa | Stavovi |

Instrument koji sam koristila u ovom istraživanju je anketni listić. (U prilogu se nalazi primjer anketnog listića sa pitanjima koja sam koristila u istraživanju.) Anketni upitnik može biti otvorenog, zatvorenog i kombiniranog tipa, a ja sam u ovom anketnom upitniku koristila pitanja zatvorenog tipa. Zatvorena pitanja fiksiranog izbora nude izvjestan broj odgovora između kojih se trebaju opredijeliti ispitanici, u ovom slučaju roditelji. Prednost zatvorenih pitanja je u tome što ne traže veću pismenost ispitanika, veći broj ispitanika daje odgovor, može se postaviti veći broj pitanja, lakše je srediti dobivene odgovore, izvršiti njihovu sistematizaciju i klasifikaciju, a veća je verifikacijska vrijednost takvih pitanja. Što se tiče vrste pitanja prema načinu postavljanja ona su bila izravna ili direktna. U formulisanju pitanja koristila sam riječi koje mogu razumjeti svi ispitanici.

13.1.8. Uzorak

Putem anketnog upitnika sa unaprijed osmišljenim pitanjima, koja su bila zatvorenog tipa, istražila sam stavove roditelja djece o upotrebi savremenih medija u njihovoj igri. Uzorkom su obuhvaćeni roditelji osam grupa predškolske djece, od čega šest grupa djece obaveznog programa i dvije odgojne grupe primarnog programa djece u 4. i 5. godini života. Svaka grupa broji od 30 do 32 djece. Uzorak u ovom istraživanju će biti namjeran i sprovodit će se u svrhu istraživanja stavova roditelja o istoimenoj temi.

13.1.9. Vremenski i prostorni okvir istraživanja

Istraživanje je bilo obavljeno u periodu od marta do maja 2017. godine u JU „Djeca Sarajeva“, vrtića „Trešnjica“ Vogošća.

13.1.10. Obrada podataka

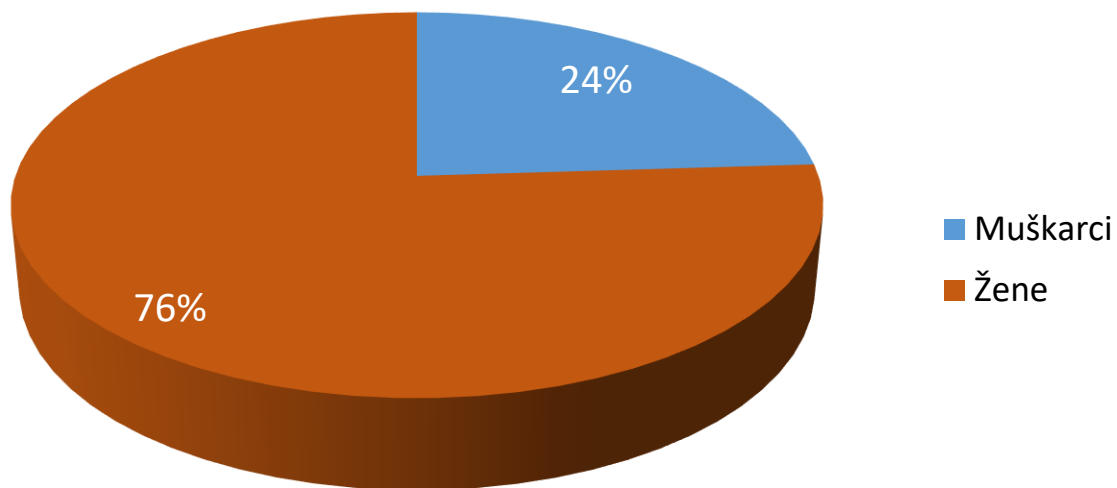
Podaci su obrađeni pojedinačno, a za izradu tabličnih i grafičkih prikaza koristila sam računarski program *Microsoft Office Excel 2013*. Analiza kvantitativnih podataka uključuje deskriptivnu analizu kojom su prikazom frekvencija, postotaka, aritmetičke sredine, standardne devijacije i moda opisane osnovne karakteristike uzorka i istražiti razlike s obzirom na sociodemografske varijable.

13.1.11. Rezultati istraživanja, interpretacija i diskusija

Djeca u vrtiću se igraju tradicionalnim igrama i na odgajateljima je velika odgovornost i veliki zadatak da djecu nauče određenim pokretima i igrama. Roditelji kući imaju druge metode odgoja, te su savremene igre na savremenim medijima postale svakodnevice. Svoje istraživanje iskazala sam putem grafičkih prikaza, prema pitanjima iz anketnog listića. Ispitivanje je bilo anonimno i sastojalo se od 15 pitanja, koja su bila zatvorenog tipa. Prva tri pitanja ticala su se dobi i obrazovanja ispitanika.

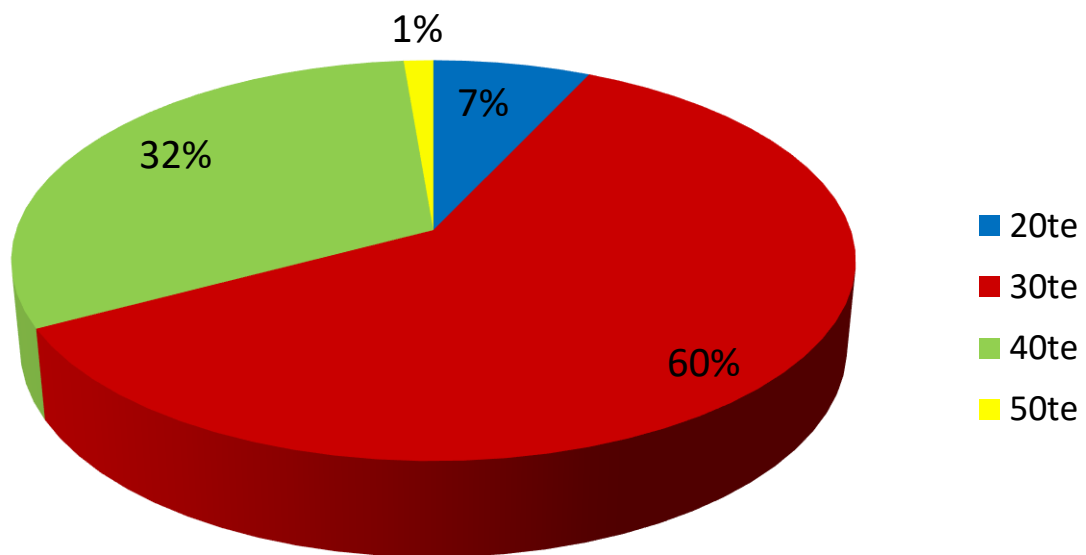
Osim toga, od ispitanika se tražilo da odgovore služe li se pri obavljanju svog posla računarom. Sljedeća pitanja ispitivala su stavove roditelja o tome treba li se predškolskoj djeci dopustiti upotreba savremenih medija i koliko vremena dnevno. Ostatak pitanja vezan je uz upotrebu interneta – znaju li ispitanici što je internet, služe li se njime, daju li se djeca njime služe i jesu li upoznati sa sigurnim i odgovornim korištenjem interneta, te jesu li razgovarali sa djecom o tome.

1. Spol roditelja



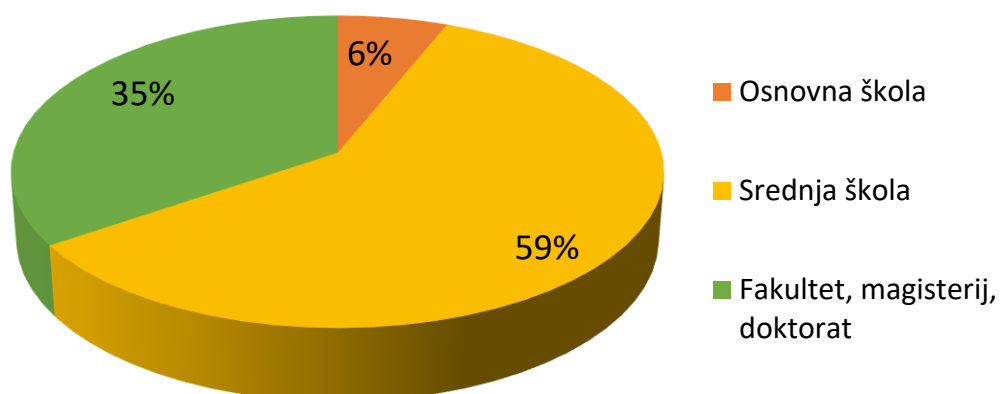
Iz prvog grafika se može zaključiti da je u navedenom istraživanju učestvovalo 174 žene, što čini 76% ispitanika, i 55 muškaraca što je 24%. Ispitanici su bili roditelji djece u JU „Djeca Sarajeva“ vrtić „Trešnjica“ i roditelji djece iz obaveznog programa pred polazak u školu, sa područja opštine Vogošća. Ankete su podijeljene na roditeljskim sastancima i roditelji su se rado odazvali istraživanju. Istraživanje je obavljeno u periodu april-maj tekuće godine.

2. Godine rođenja



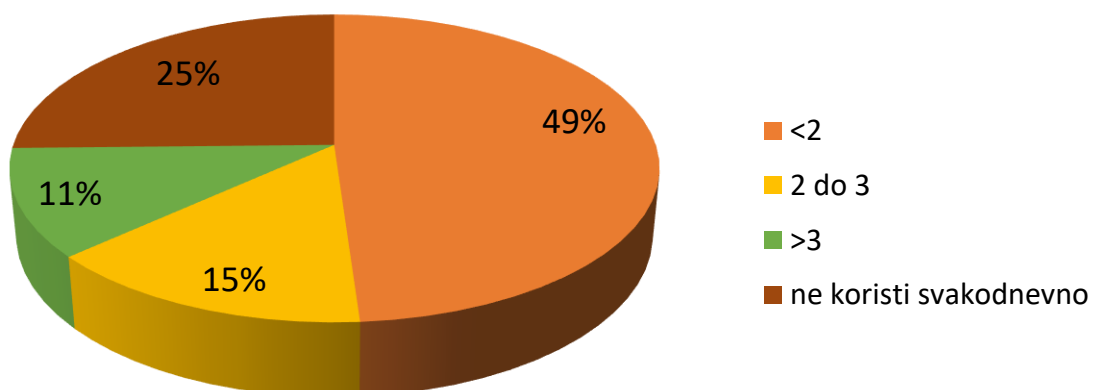
Drugi grafik pokazuje dobnu strukturu ispitanika koji su učestvovali u istraživanju. Ovdje se vidi da je najveći broj ispitanika u dobi od 30godinja, njih 60%, zatim ispitanici od 40 godina, što čini 32%, dok najmanji broj čine ispitanici od 20 godina, odnosno 7%, te ispitanici preko 50 godina života, svega 1%.

3. Dosegnuti stepen obrazovanja



Iz trećeg grafika možemo vidjeti broj ispitanika s obzirom na stepen obrazovanja. 59% ispitanika ima završenu srednju školu, 35% ispitanika ima završen fakultet, dok je njih 6% sa završenom osnovnom školom.

4. Koliko dnevno provodite vremena koristeći digitalne medije? (u satima)



Četvrti grafik pokazuje odgovor na pitanje koliko vremena dnevno ispitanici provedu koristeći digitalne medije. Najveći postotak čine oni ispitanici koji koriste digitalne medije manje od 2 sata dnevno, njih 49%. Broj ispitanika koji ne koriste digitalne medije svakodnevno čini 25%, dok broj ispitanika koji koriste digitalne medije više od 3 sata dnevno čini 11% od ukupnog broja ispitanika.

Digitalni mediji i nove medijske platforme danas su integrisane u sve aspekte svakodnevnog života. Stoga je važno razmotriti cjelokupan kontekst korištenja medija i raznovrsnih platformi, njihov sadržaj i utjecaj, a ne samo obraćati pažnju na vrijeme provedeno pred raznim ekranima. Regulacija količine, vremena i uvjeta korištenja medijskih sadržaja, kao i same vrste sadržaja koje djeca mogu gledati može imati značajan utjecaj na to kakve će učinke mediji imati na djecu.

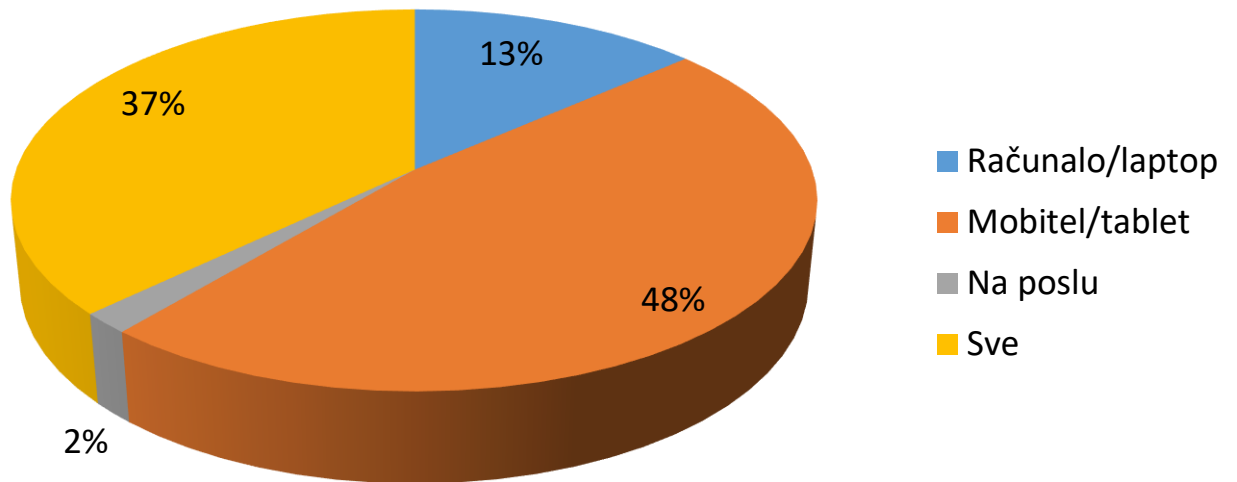
Koliko vremena provedeno na internetu označava ovisnost? Za odrasle je uobičajeno navođena granica od pet do šest sati, dok se za adolescente najčešće navodi granica od dva do tri sata, ovisno o uzrastu. No vrijeme nije jedini čimbenik, najveću ulogu u razvoju ovisnosti ima osobnost djeteta - ovisnost će se lakše razviti kod onih povučениh, sramežljivih, usamljenih, nesigurnih, depresivnih, tjeskobnih i hiperaktivnih. Najčešće se radi o djeci i mladima koji se ne mogu dokazati i steći željeni status među vršnjacima i drugim osobama u stvarnom svijetu.

Gubljenjem kontakta sa stvarnošću tokom igranja kompjuterskih igara u svojim glavama lako i brzo od gubitnika postaju veliki heroji i pobjednici - gotovo sve im polazi za rukom, imaju natprirodne moći i sposobnosti, uspješno pobjeđuju virtualne suparnike i neprijatelje, prelaze jednu razinu za drugom, skupljaju bodove... i tako satima, danima, mjesecima, nerijetko i godinama. Ovisnosti o internetskoj komunikaciji i društvenim mrežama također su podložni djeca i mladi nesigurni u sebe, smanjenog samopouzdanja te slabije razvijenih socijalnih i emocionalnih vještina, koji zbog anksioznosti i stresa koje im stvaraju neposredne interakcije kontakte i stvarno upoznavanje novih ljudi zamjenjuju internetskim interakcijama koje im pružaju lažan osjećaj sigurnosti i socijalne uspješnosti.

U oba se opisana slučaja gube vrijeme, prilike i mogućnosti za postizanje stvarnog uspjeha i cjelovitog psihosocijalnog razvoja, što su ujedno temelji i uvjeti za nadržavanje

nesigurnosti i socijalne anksioznosti te izgradnju stabilnog osobnog samopouzdanja i zrelog identiteta na temelju stvarnih postignuća i ostvarenih socijalnih interakcija u realitetu.

5. Odakle pristupate internetu?



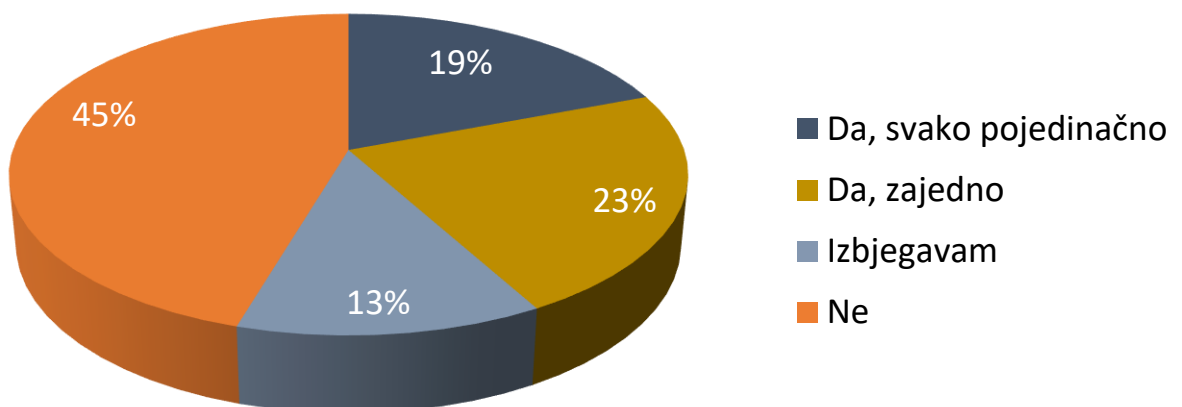
Peti grafik predstavlja rezultate o uređajima putem kojih ispitanici u istraživanju pristupaju internetu. Vidimo da najveći broj ispitanika, njih 48% pristupa internetu sa svog mobitela/tableta, veliki broj ispitanika pristupa internetu sa svih navedenih uređaja, njih 37%. Sa računara/laptopa internetu pristupa 13% ispitanika, dok samo s posla pristup internetu ima 2% ispitanika.

Danas je nezamislivo imati mobilni telefon bez pristupa internetu, s obzirom na to da sve društvene mreže i omiljene aplikacije zahtevaju priključak na mrežu svih mreža. Internet ima mnogobrojne dobre i korisne strane i primjene, ali i neke potencijalne opasnosti. Učestala dnevna upotreba interneta kroz neko vrijeme može rezultirati i stvaranjem ovisnosti. Ovisnost o internetu znači njegovo prekomjerno korištenje u obliku koji može uzrokovati teškoće u svakodnevnom životu, te narušiti fizičko ili psihičko zdravlje. Pri tome ona ima mnogo sličnosti s klasičnim ovisnostima, ali je razlika u tome što se ne konzumiraju fiziološke tvari, nego se ovisnost očituje u potrebi za konzumiranjem sadržaja koji se nude na internetu u cilju

postizanja zadovoljstva i smanjenja nemira i napetosti. U najvećem broju slučajeva, ovisnost o internetu razvija se vezano uz alate i stranice za online komunikaciju, te online igre.

Dječaci pokazuju posebnu sklonost online igrama u kojima se uživljavaju u virtualne likove, a kod određenog broja igrača to može dovesti do neželjene posljedice razvoja izolacije i otuđenja od druženja i sudjelovanja u aktivnostima u stvarnom svijetu. Kod djevojčica se češće razvija ovisnost o društvenim mrežama, virtualnim interakcijama i komunikaciji.

6. Neovisno o tome koliko često ili rijetko, provodite li vrijeme na digitalnim medijima zajedno sa djecom?



Šesti grafik pokazuje da li roditelji provode vrijeme za digitalnim medijima zajedno sa svojom djecom. Na grafiku možemo vidjeti da postoji značajan broj roditelja koji ne koriste digitalne medije zajedno sa svojom djecom, njih čak 45%. 23% ispitanika provode vrijeme na digitalnim medijima zajedno sa svojom djecom, a 19% njih pojedinačno na različitim uređajima, dok 13% ispitanika izbjegava korištenje digitalnih medija zajedno sa svojom djecom.

Tehnološki napredak i razvoj medija doveo je do toga da smo svakodnevno okruženi s nekoliko ekrana, odnosno medijskih platformi, preko kojih koristimo medijske sadržaje,

informiramo se i komuniciramo. Televizija više nije jedini ili prevladavajući elektronički medij, već se masovno koriste i druge medijske platforme poput računara, tableta, pametnih telefona, usluga sličnih televiziji (npr. sadržaji na zahtjev) i igraćih konzola. Stoga roditelji i svi drugi koji brinu o djeci moraju paziti ne samo na količinu i vrstu sadržaja koju djeca gledaju na televiziji, već i na to koliko i kakve sadržaje koriste preko drugih medijskih platformi.

Roditelji imaju veliki utjecaj na djetetov pristup medijima u vremenskom i sadržajnom smislu jer prate, nadziru i regulišu koliko se i kada djeca koriste brojnim medijskim platformama (igraće konzole, pametni telefoni, računari, tableti, televizori...), koliko će se i što gledati kao i kada će se gledati i u kojem kontekstu. Na taj način, ali i samim svojim primjerom i navikama i načinima korištenja medija, roditelji oblikuju dječije navike korištenja medijskih platformi i raznovrsnih audiovizualnih sadržaja, ali mogu biti i važni posrednici koji će potencirati pozitivne i ublažiti negativne učinke korištenja medijskih sadržaja.

7. Procijenite koliko se slažete s ovim izjavama o savremenim medijima.

(1-u potpunosti se ne slažem, 2-djelimično se ne slažem, 3-niti se slažem, niti se ne slažem, 4-djelimično se slažem, 5-u potpunosti se slažem)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| Moje dijete ne može bez savremenih medija. | 63 | 33 | 44 | 36 | 53 |
| Moje dijete koristi savremene medije za igru. | 31 | 51 | 62 | 49 | 36 |
| Koristi internet za zabavu. | 31 | 32 | 67 | 56 | 43 |
| Uz pomoć interneta prati nove trendove savremenih igara. | 25 | 39 | 56 | 62 | 47 |
| Uz pomoć interneta u kontaktu je sa rodbinom. | 32 | 50 | 22 | 59 | 66 |
| Ponekad internet na moje dijete utječe loše. | 45 | 57 | 46 | 38 | 43 |
| Moje dijete koristi više savremene medije od mene. | 42 | 56 | 32 | 37 | 62 |
| Moje dijete može bez interneta. | 41 | 74 | 46 | 43 | 25 |

Putem sedmog pitanja roditelji su procjenjivali svoje stavove o navedenim izjavama o savremenim medijima putem tvrdnji: 1-u potpunosti se ne slažem, 2-djelimično se ne slažem, 3-niti se slažem, niti se ne slažem, 4-djelimično se slažem, 5-u potpunosti se slažem.

Izjavu „Moje dijete ne može bez savremenih medija.“ 63 roditelja su označila da se u potpunosti ne slažu sa tim, 33 njih se djelimično ne slaže sa ovom izjavom, 44 roditelja se niti slaže niti ne slaže, 36 njih se djelimično slaže, dok se njih 53 u potpunosti slaže s ovom izjavom.

„Moje dijete koristi savremene medije za igru.“ S ovom izjavom se 31 roditelj ne slaže u potpunosti, 51 roditelj se djelimično ne slaže s njom, 62 roditelja se niti slaže niti ne slaže, 49 njih se djelimično slaže s ovom izjavom, dok se 36 roditelja u potpunosti slaže.

Izjavu „Koristi internet za zabavu.“ 31 roditelj smatra da se u potpunosti ne slaže s njom, 32 roditelja smatra da se djelimično ne slaže s njom, 67 njih se niti slaže niti ne slaže, 56 roditelja se djelimično slaže, dok se njih 43 slaže u potpunosti.

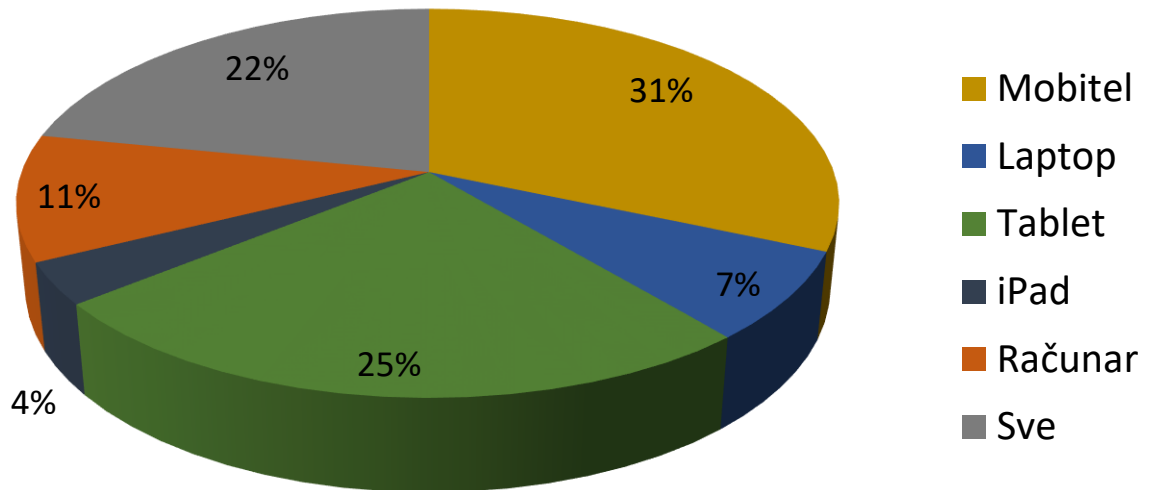
S izjavom „Uz pomoć interneta prati nove trendovesavremenih igara.“ 25 roditelja je označilo da se u potpunosti ne slaže, njih 39 smatra da se djelimično ne slaže, njih 59 se niti slaže niti ne slaže, 62 roditelja se djelimično slaže s ovom izjavom, dok se 47 njih u potpunosti slaže.

S izjavom „Ponekad internet na moje dijete utječe loše.“ 45 roditelja se u potpunosti ne slaže, 57 roditelja se djelimično ne slaže, njih 46 se niti slaže niti ne slaže, 38 roditelja se djelimično slaže, dok se 43 roditelja u potpunosti slažu s ovom izjavom.

„Moje dijete koristi više savremene medije od mene.“ S ovom izjavom se u potpunosti ne slažu 42 roditelja, 56 njih se djelimično ne slaže, njih 32 se niti slaže niti ne slaže, 37 roditelja se djelimično slaže s ovom izjavom, dok se njih 62 slažu u potpunosti.

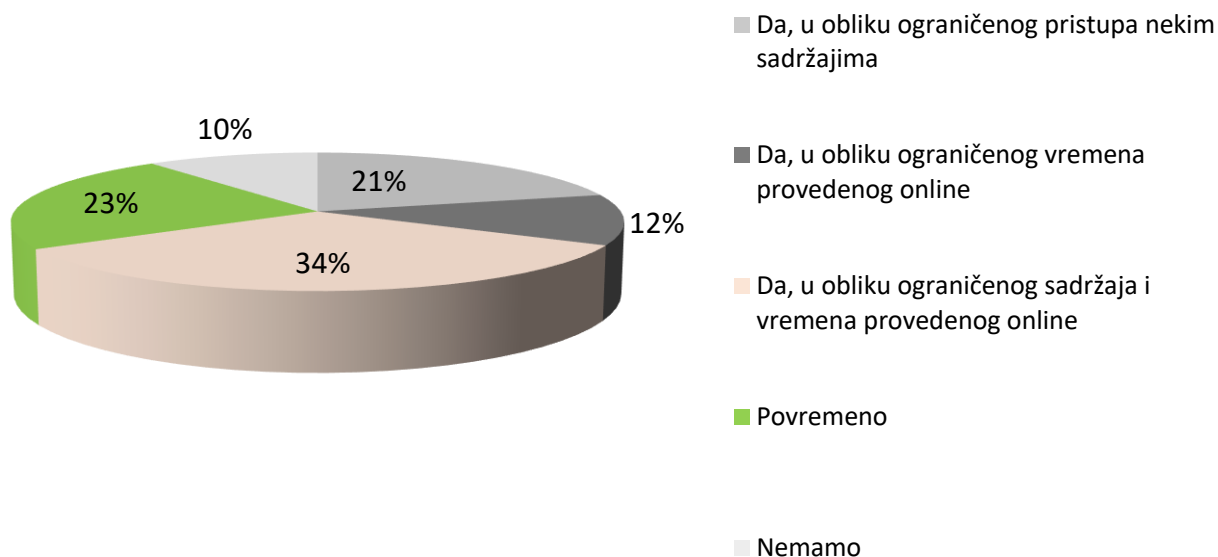
S izjavom „Moje dijete može bez interneta.“ se u potpunosti ne slaže 41 roditelj, 74 roditelja se djelimično ne slaže, 46 njih se niti slaže niti ne slaže, 43 roditelja se djelimično slaže, dok se 25 njih slaže u potpunosti s ovom izjavom.

8. Koje od ovih savremenih medija koristi vaše dijete redovno?



Na osmom grafiku vidimo koje savremene medije djeca koriste redovno u svojoj igri. 31% ispitanika je potvrdilo da njihova djeca koriste mobitele, 25% je potvrdilo da njihova djeca koriste tablete, a njih 22% je potvrdilo da njihova djeca koriste sve navedene uređaje u svojoj igri. 7% ispitanika je izjavilo da njihova djeca redovno koriste laptope, 11% je potvrdilo upotrebu računara i 4% ispitanika je navelo iPad-e, kao uređaje koje djeca koriste redovno u svojoj igri.

9. Imate li u obitelji postavljena pravila korištenja savremenih medija za vaše dijete?

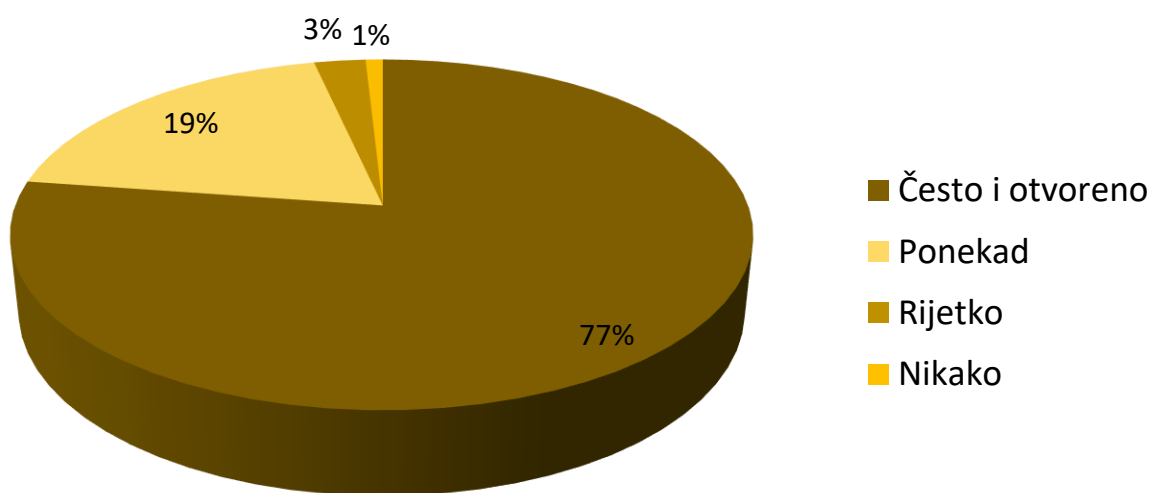


Na devetom grafiku može se vidjeti da li roditelji imaju postavljena pravila korištenja savremenih medija u svojoj obitelji. 34% ima postavljena pravila u obliku ograničenog sadržaja i vremena koje djeca provode na internetu. 21% ispitanika je potvrdilo da ima postavljena pravila u pogledu ograničenog pristupa nekim sadržajima na internetu, dok je njih 12% imaju ograničena pravila u pogledu vremena koje djeca provode za savremenim medijima. 23% roditelja je odgovorilo da imaju povremena pravila vezana za korištenje savremenih medija, dok 10% nema nikakva pravila o korištenju savremenih medija.

Restriktivni roditelji djecu ne potiču na korištenje i gledanje medija i strogo ograničavaju sadržaje koje dijete gleda. Njihova djeca gledaju manje sadržaja neprimjerenih za djecu, no gledaju i manje obrazovnog programa te su sklonija gledanju televizije kada roditelji nisu prisutni. Nerestriktivni roditelji slabo potiču djecu na gledanje, ali ne ograničavaju sadržaje koje dijete gleda. Njihova djeca mnogo rjeđe gledaju edukativne programe, dok najviše gledaju zabavne programe i to bez prisutnosti roditelja, pa mogu biti izložena neprimjerenim sadržajima. Roditelji koji potiču djecu na gledanje i slabo reguliraju djetetovo gledanje nazivaju se promotivnima i njihova djeca najčešće gledaju audiovizualne

sadržaje zajedno s njima, što omogućuje posredovanje roditelja o sadržajima koji se gledaju, a također i gledanje obrazovnog i dječjeg informativnog programa. Naposljetku, selektivni roditelji ohrabruju gledanje, no nešto više biraju i ograničavaju sadržaje tako da djeca gledanju manje zabavnih, a više obrazovnih i informirajućih programa.

10. Razgovarate li sa svojom djecom o tome kako provode vrijeme koristeći digitalne medije, kao igru?



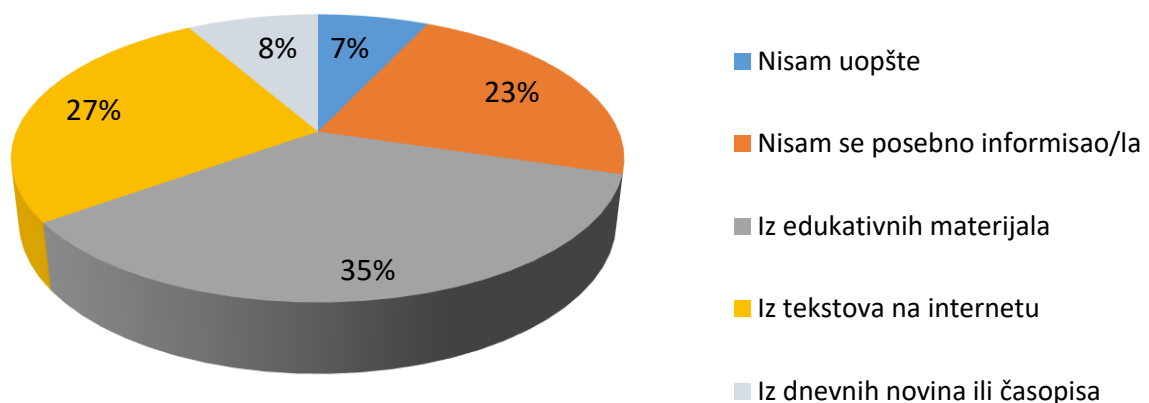
Deseti grafik odnosi se na pitanje uolikoj mjeri roditelji razgovaraju sa svojom djecom o tome kako provode vrijeme koristeći digitalne medije kao jedan od načina svoje igre. Najveći broj ispitanika, odnosno njih 77%, često i otvoreno razgovara sa svojom djecom o tome, 19% njih ponekad razgovara sa svojom djecom, dok njih 3% rijetko, te 1% uopšte ne razgovara sa svojom djecom o tome kako i koliko provode vremena koristeći digitalne medije u svojoj igri.

Aktivno posredovanje gledanja audiovizualnih sadržaja podrazumijeva različite aktivnosti u kojima roditelji s djecom razgovaraju o sadržajima koje će gledati i zašto, odnosno o sadržajima koji nisu primjereni za gledanje i zašto, te o sadržajima koje su gledali i kako su ih razumjeli. Pritom je važno da roditelji budu vodiči djeci kroz programske sadržaje,

tumače ih i interpretiraju, pojašnjavaju i o njima raspravljaju i daju mišljenja. U ove tehnike ubraja se upoznavanje djece s načinima na koje se proizvodi program, kako se koriste različiti trikovi, montažni, računalni ili filmski efekti, koja je svrha i motivacija pojedine vrste programa i sl. Istraživanja pokazuju kako je aktivno posredovanje roditelja povezano s mnogim povoljnim ishodima korištenja medijskih sadržaja kao što su bolje razumijevanje sadržaja, učinkovitije učenje uz pomoć televizije, veća kritičnost prema pojedinim sadržajima te slabiji negativni učinci potencijalno štetnih ili neprimjerenih sadržaja i reklama.

Treba upozoriti djecu, naročito predškolsku, kada su prikazani događaji stvarni, a kada su izmišljeni i fiksijski. Ta razlika osobito nije jasna kod nekih žanrova kod kojih je djeci teško shvatiti razliku između stvarnosti i fikcije. Riječ je o programima koji izgledaju kao dokumentarni, ali su u suštini fiksijski glumljeni sadržaji sa scenarijem ili intervencijama produkcije. Važno je ukazati im na to koje stvari iz animiranih ili fantastičnih filmova i serija ljudi mogu zaista učiniti, a koje ne mogu.

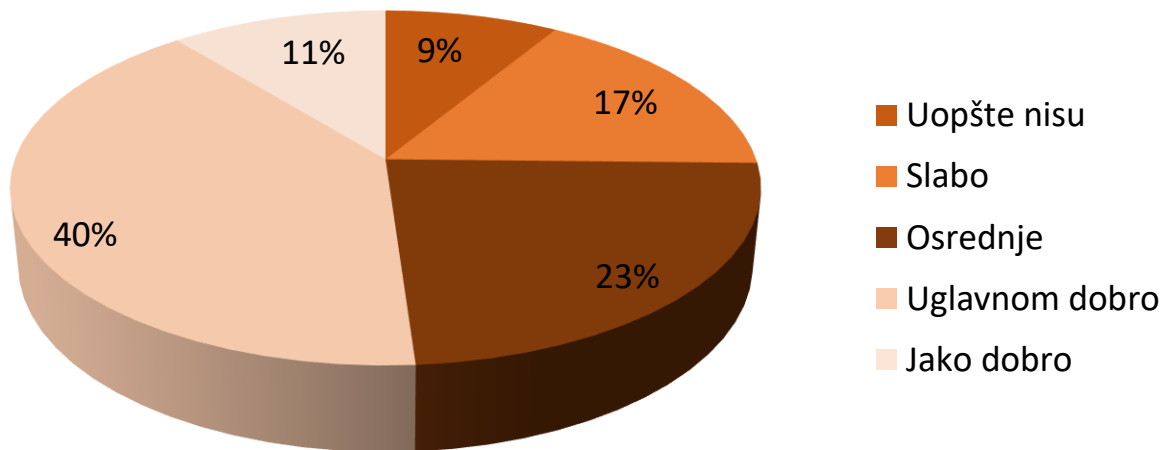
11. Na koji ste se način informisali o sigurnom i odgovornom korištenju interneta?



Jedanaesti grafik pokazuje na koji način su roditelji informisani o sigurnom i odgovornom korištenju interneta. 35% ispitanika se informisalo putem edukativnih materijala kojima su imali pristup, 27% njih se informisalo putem tekstova na internetu, 23% njih nije se dovoljno informisalo o sigurnom i odgovornom korištenju interneta. 8% ispitanika se informisalo putem dnevnih novina i časopisa, dok njih 7% nije uopšte informisano.

Roditeljima je danas sve veći izazov u dnevnoj rutini njihove djece uspostaviti zdravu ravnotežu između vremena provedenog za igru i zabavu te vremena iskorištenog za ostale aspekte njihovog života. Pojava interneta taj je zadatak dodatno otežala, kao i činjenica da djeca boraveći na internetu često u potpunosti gube pojam o vremenu. Problem razvoja ovisničkog ponašanja najčešće se ne primjećuje sve dok ne poprimi veće razmjere i vidljive opisane posljedice. Zato je važno da se roditelji informišuu i steknu znanja o tome kako će njihova djeca ispravno koristiti internet, te ih u tome podučiti i usmjeriti.

12. U kojoj su mjeri vaša djeca informisana o sigurnom i odgovornom korištenju interneta?



Ovaj grafik pokazuje u kojoj mjeri su djeca ispitanika informisana o sigurnom i odgovornom korištenju interneta. 40% ispitanika je reklo da su njihova djeca uglavnom dobro

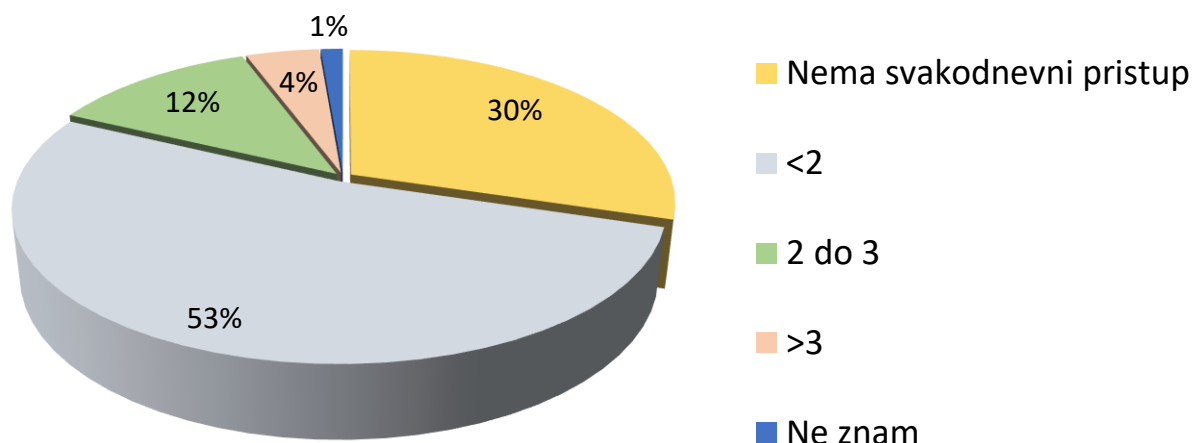
informisana o sigurnom i odgovornom korištenju interneta, njih 11% je jako dobro informisano o tome, dok je njih 23% osrednje informisano. 17% njih je reklo da su im djeca slabo informisana, a njih 9% se izjasnilo da njihova djeca uopšte nisu informisana o ovoj temi.

Internet otvara nove mogućnosti za uznemiravanje. Na Internetu je moguće objaviti glasine, fotografije ili druge lične podatke te poslati zlonamjerne poruke – anonimno ili pod tuđim imenom. SMS poruke i mobilni telefoni s fotoaparatom otvaraju nove mogućnosti za zabavu, ali i za zloupotrebu. Ako dijete vrijeme provodi razgovarajući na mreži, o tim opasnostima treba porazgovarati na samom početku. Dobro je navesti i postupke u slučaju da dijete bude izloženo uznemiravanju.

To je važno zbog sljedećih razloga:

- Nasilje na mreži često se događa kada odrasli nisu prisutni.
- Djeca obično smatraju da će se stvari pogoršati ako kažu roditeljima.
- Anonimnost i smanjeni rizik od identificiranja ljude obično potiču da učine nešto što inače ne bi (da kažu, na primjer, nešto što inače drugoj osobi ne bi rekli u lice).
- Nasilje na mreži tehnički je lako izvesti. Slanje zlonamjerne poruke ili prikazivanje zlonamjernog teksta velikom broju korisnika zahtijeva samo nekoliko klikova mišem.

13. Koliko dnevno vaše dijete provede vremena koristeći digitalne medije? (u satima)



Trinaesti grafik daje odgovor na pitanje o tome koliko vremena dnevno djeca ispitanika provedu koristeći digitalne medije. Najveći broj ispitanika, tačnije 53% se izjasnilo da njihova djeca provedu manje od 2 sata dnevno koristeći digitalne medije za igru, njih 12% svelo je to na 2 do 3 sata dnevno, a 4% njih izjasnilo se da njihova djeca provedu više od 3 sata dnevno u korištenju digitalnih medija. 30% ispitanika je potvrdilo da njihova djeca nemaju svakodnevni pristup digitalnim medijima, dok 1% njih ne zna odrediti koliko vremena dnevno njihova djeca provedu koristeći digitalne medije u svrhu igre.

Upotreba računara u predškolskoj dobi najčešće se svodi na korištenje računara za igru i razonodu. Upravo su to načini kroz koje djeca predškolske dobi najviše uče. Djeca vrlo lako usvajaju pravila rada na računaru, bilo da je riječ o igranju računarskih igara, crtanju, pregledavanju slika ili prvim pokušajima pisanja, odnosno korištenja Interneta.

14. Procijenite stavove, vještine i navike korištenja savremenih medija u igri vašeg djeteta.

(ocijenite svaku izjavu brojem od 1 do 5; 1-uopće se ne odnosi na moje dijete, 2-uglavnom se ne odnosi, 3-niti se odnosi, niti se ne odnosi, 4-uglavnom se odnosi, 5-u potpunosti se odnosi na moje dijete)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| Vodim brigu o djetetovoj sigurnosti dok koristi savremene medije u svrhu igre. | 123 | 62 | 21 | 3 | 20 |
| Koristi savremene medije samo za igru. | 35 | 63 | 41 | 35 | 55 |
| Snalazi se u korištenju savremenih medija bolje od mene. | 69 | 53 | 42 | 29 | 36 |
| Misli da pretjerano brinem o njegovoj sigurnosti na internetu. | 53 | 77 | 30 | 34 | 35 |
| Misli da ja previše koristim mobitel i laptop. | 30 | 34 | 77 | 53 | 35 |

Ovdje su prikazane tvrdnje koje su roditelji ocijenili s obzirom na to koliko se odnose ili ne odnose na njih. Možemo vidjeti da je najveći broj roditelja tvrdnju „Vodim brigu o djetetovoj sigurnosti dok koristi savremene medije u svrhu igre.“ označilo da se uopšte ne odnosi na njih, čak njih 123. 62 roditelja je izjavilo da se ova tvrdnja uglavnom ne odnosi na njih, njih 23 je izjavilo da se niti odnosi niti ne odnosi na njih, 3 roditelja je potvrdilo da se uglavnom odnosi na njih, dok je njih 20 potvrdilo da se u potpunosti ova tvrdnja odnosi na njih. Ovaj podatak pokazuje da roditelji uglavnom ne prate na koji način djeca upotrebljavaju savremene medije i da li ih stvarno koriste u svrhu igre.

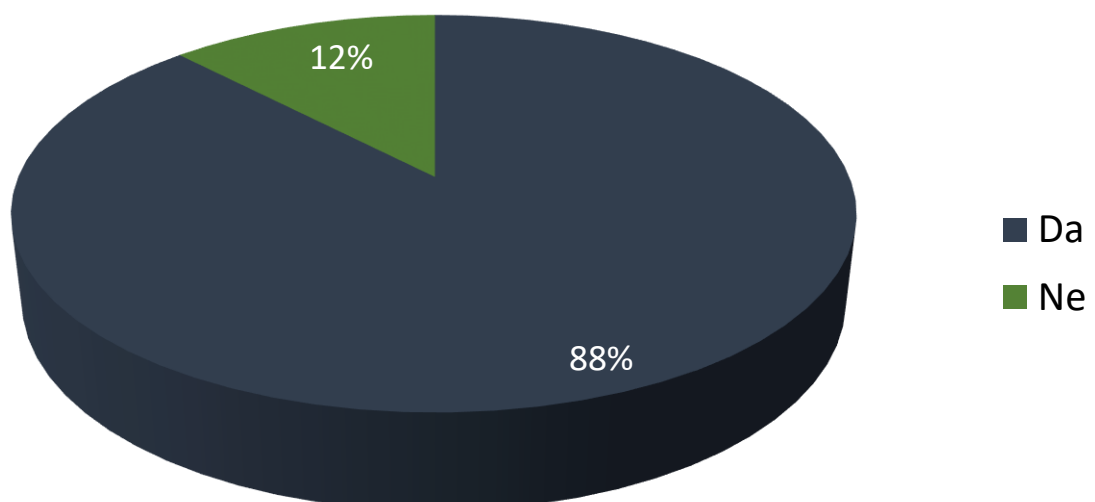
Tvrdnju „Koristi savremene medije samo za igru.“ 35 roditelja je odgovorilo da se ne odnosi na njihovo dijete, 63 roditelja su izjavila da se ova tvrdnja ne odnosi na njihovo dijete, njih 41 je izjavilo da se niti odnosi niti ne odnosi, 35 njih je potvrdilo da se uglavnom odnosi na njihovo dijete, dok su 55 njih potvrdili da se u potpunosti odnosi na njihovu djecu.

Tvrđnju „Snalazi se u korištenju savremenih medija bolje od mene.“ 69 roditelja je označilo da se uopšte ne odnosi na njihovo dijete, 53 roditelja su izjavila da se ova tvrdnja ne odnosi na njihovu djecu, njih 42 misli da se ova tvrdnja niti odnosi niti ne odnosi na njihovu djecu, 29 njih smatra da se ova tvrdnja uglavnom odnosi na njihovu djecu, te 36 njih smatra da se u potpunosti odnosi na njihovu djecu.

„Misli da pretjerano brinem o njegovoj sigurnosti na internetu.“ Ovu tvrdnju su 53 roditelja označila da se uopšte ne odnosi na njihovu djecu, njih 77 smatra da se uglavnom ne odnosi, 30 roditelja je označilo da se ova tvrdnja niti odnosi niti ne odnosi na njihovu djecu, 34 roditelja smatra da se ova tvrdnja uglavnom odnosi, te 35 njih koji smatraju da se u potpunosti odnosi na njihovu djecu.

Tvrđnju „Misli da ja previše koristim mobitel i laptop.“ 30 roditelja je označilo da se uopšte ne odnosi na njih, 34 roditelja smatra da se uglavnom ne odnosi na njih, njih 77 smatra da se ova tvrdnja niti odnosi niti ne odnosi na njih, 53 roditelja su potvrdila da se ova tvrdnja uglavnom odnosi na njih, te 35 njih smatraju da se u potpunosti odnosi na njih.

15. Jeste li već razgovarali sa djecom kako da postupe u slučaju izloženosti neželjenom sadržaju odabrane igre?



Petnaesti grafik daje nam odgovor na pitanje da li roditelji razgovaraju sa djecom o tome kako da postupe u slučaju njihove izloženosti enetualnom neželjenom sadržaju njihove odabrane igre. 88% ispitanika je potvrdilo da su o tome razgovarali sa djecom, dok njih 12% uošte nije razgovaralo sa djecom na tu temu.

U oblikovanju pravila, osim navika sigurnog korištenja interneta, važno je naglasiti i ponašanje djeteta prema drugima, odnosno osvijestiti djetetu ponašanja koja nisu prihvatljiva jer mogu povrijediti druge osobe (npr. slanje neugodnih slika ili poruka, nagovaranje nekoga da se ne druži s tom osobom, otvaranje grupe u kojima ružno govore o toj osobi).

Kako bi se osposobilo za savremeni život, djetetu je neizostavno poznavanje rada na računaru. Cilj cjelokupnog odgoja i obrazovanja je omogućiti razvoj djeteta u skladu s njegovim sposobnostima i potrebama. Vrlo je važno ponovno naglasiti najvažniju ulogu roditelja tokom djetetova razvoja i odrastanja uz računare.

14. Zaključak

Roditelji su primarni i najvažniji odgajatelji svoje djece. Usprkos najboljim željama, složenost života u suvremenim društvima i svakodnevna opterećenost drugim ulogama i odgovornostima otežava odgojnu ulogu roditelja.

Ovo istraživanje je potvrdilo glavnu hipotezu ovog rada „Upotreba savremenih medija u svrhu dječije igre, u današnje vrijeme je neizbježna.“ Život u 21. vijeku podrazumijeva poznavanje raznih vrsta tehnologije, kao i korištenje savremenih medija u različitim aspektima života, stoga je neizbježno da savremeni mediji postaju i dio života djece.

Pomoćna hipoteza „Stavovi roditelja o savremenim medijima kao dječijoj igri su različiti u odnosu na sociodemografska obilježja.“ je potvrđena u toku anketiranja. U anketi su učestvovali roditelji različite dobne i obrazovne strukture, te svaki od stavova upućuje na raznolikost odgovora.

Također hipoteza „Roditelji ne kontrolišu sadržaj i vrijeme koje dijete provodi u savremenoj igri.“ je donekle potvrđena. Mišljenja roditelja su različita. S obzirom na dob djece čiji su roditelji učestvovali u anketiranju očekivano je da roditelji vode računa o tome kakav sadržaj i u kojoj mjeri gledaju njihova djeca. Kako se dob djece povećava, tako je roditeljska kontrola nad vremenom i sadržajem sve manja.

Hipoteza „Internet, kao savremeni medij, je sve prisutniji u dječijoj igri.“ je definitivno potvrđena. Svjedoci smo sveprisutnosti informatizacije i globalizacije koja je prisutna u svim aspektima ljudskog života, pa tako i u dječijoj igri. Informatička pismenost je postala imperativ u današnjem vremenu. Informatički predmeti su uključeni u sve niže razrede osnovne škole, što potvrđuje činjenicu da djeca koja upisuju osnovnu školu već imaju dobru podlogu i imaju praksu korištenja savremenih medija.

„Predškolska djeca koriste digitalne medije duže od 3 sata dnevno.“ Ova hipoteza je opovrgnuta ovim istraživanjem. Svega 4% roditelja je potvrdilo ovu tvrdnju, što pokazuje da roditelji još uvijek vode računa o vremenu koje njihova djeca provode u korištenju digitalnih medija. Djeca predškolske dobi još uvijek nisu potpuno svjesna mogućnosti koje sa sobom

nose savremeni mediji, prema tome je zaštita djece izuzetno važna. Pozitivna stvar je u tome da velika većina roditelja još uvijek ograničava svojoj predškolskoj djeci korištenje novih tehnologija, pa čak i u svrhu igre.

Učestalost razgovora o medijskim sadržajima tek je jedan od indikatora komunikacije djece i roditelja, no on upućuje na to da je postojeća komunikacija manjkava. Sudeći prema rezultatima, djeca imaju veću potrebu za komunikacijom, nego što je uspijevaju realizirati u svakodnevnom kontaktu s roditeljima, a posebice u onim aspektima koji nisu neposredno povezani s njihovim obvezama i očekivanim postignućima. Kada se nedostatnoj komunikaciji djece i roditelja o medijskim sadržajima pribroje podaci o tome da roditelji ne utječu na to koliko će se njihova djeca koristiti pojedinim medijima, ni koje će sadržaje odabrati (Ilišin, Bobinac Marinović, Radin, 2001), moglo bi se reći da roditelji predškolaca u BiH nemaju ni selektivan, niti restriktivan pristup kada je u pitanju odnos njihove djece spram medija.

Edukacija i podizanje razine medijske pismenosti i djece i roditelja najbolji su način za zaštitu maloljetnika od potencijalno štetnih medijskih sadržaja.

Uzevši u obzir sve oblike (pedagoški, psihološki, društveni i zdravstveni) utjecaja novih informacionih tehnologija na razvoj predškolskog djeteta, može se zaključiti da upotreba novih tehnologija nudi značajne prednosti ako je primjerena, ciljana i ako je tek dodatak drugim sadržajima. Nove tehnologije ne bi nikako smjele zamijeniti tradicionalne igračke, komunikaciju licem u lice i aktivnosti na svježem zraku.

Djeca bi trebala ostati djeca, no ne bi ih trebalo ostavljati izvan tokova razvoja. Televizor je nekoć bio čudo tehnike, ali sada je dio namještaja u gotovo svakom domu. I premda je izvor zračenja i sili djecu da sjede pred njim bez micanja itd., ipak niko ni ne pomišlja na mogućnost da se djeci zabrani gledanje televizije. Kao i drugi proizvodi koje je donio tehnološki napredak, tako i savremeni mediji moralno neutralno. To znači da oni sami po sebi nisu ni loši ni dobri. Oni mogu postati dobro ili loše preko ljudske namjere – ovisno o tome kako se te „pametne“ tehnologije koriste.

15. Literatura

1. Allington, R.L., McGill-Franzen, A.M., Camilli, G., Williams, L., Graff, J., Zeig, J., et al. (2010). *Addressing summer reading setback among economically disadvantaged elementary students*. *Reading Psychology*, 31(5), 411–427.
2. Anand, S., & Krosnick, J. (2005). *Demographic predictors of media use among infants, toddlers, and preschoolers*. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 539–561.
3. Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). *Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior*. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199–249.
4. Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. New York: Oxford University Press.
5. Anđelović, N. (2008). *Dete i računar u porodici i dečijem vrtiću*, Beograd: Beoknjiga.
6. Bratanić, M. (2002), *Paradoks odgoja*. Studije i eseji, Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
7. Calvert, S. L., & Wilson, B. J. (2008). *The handbook of children, media and development*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
8. Carkhuff, R.R. (1978), *The Art of Helping*, Amherst: Human Resource Development Press.
9. Clements, D. (2002). *Computers in early childhood mathematics*. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2), 160–181.
10. De Lisi, R., & Wolford, J. L. (2002). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *Journal of Genetic Psychology*, 163, 272–282.
11. Fajgelj, S., Tubić, T. i Bala, G. (2007). *Intelektualno funkcionisanje predškolske dece*. U: G. Bala (ur.), *Antropološke karakteristike i sposobnosti predškolske dece* (str. 203-226). Novi Sad, Fakultet sporta i fizičkog vaspitanja.
12. Fox Cities Stadium (2006). *Marathon Information by MarathonGuide.com*
13. Havelka, N., Kuzmanović, B., Popadić, D. (2008). *Metode i tehnike socijalnopsiholoških istraživanja*. Beograd: CPP.
14. Ilišin, V.; Bobinac Marinović, A; Radin, F. (2001): *Djeca i mediji. Uloga medija u svakodnevnom životu djece*. Zagreb: DZOMM/IDIZ.

15. Knežević-Florić, O. i Ninković, S. (2012) *Horizonti i istraživanja u obrazovanju*. Filozofski fakultet, Novi Sad.
16. Lieberman, D. A. (2006). What can we learn from playing interactive games? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 379–397). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
17. Milas, G. (2005). *Istraživačke metode u psihologiji i drugim društvenim znanostima*. Zagreb: Naklada Slap.
18. Muller, A. A., & Perlmutter, M. (1985). Preschool children's problem-solving interactions at computers and jigsaw puzzles. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 6, 173–186.
19. Rutherford, L., Bittman, M., i Biron, D. (2010). Young children and the media: A discussion paper. West Perth, WA: Australian Research Alliance for Children and Youth.
20. Plowman, L., McPake, J., Stephen, C. (2008). The Technologisation of Childhood? Young Children and Technology in the Home. The Stirling Institute of Education, University of Stirling.
21. Ružić, N. (2011). Zaštita djece na Internetu. *Nova prisutnost*, 9(1), 155-170.
22. Sakamoto, A. (1994). Video game use and the development of sociocognitive abilities in children: Three surveys of elementary school students. *Journal of Applied Social Psychology*, 24(1), 21–42.
23. Selimović, H. i Karić, E. (2011) *Učenje djece predškolske dobi*. Metodčki obzori 11, vol. 6(2011)1
24. Slivern, S., & Williamson, P. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8, 453–462.
25. Swing, E. L., & Anderson, C. A. (2008). How and what do videogames teach? In T. Willoughby & E. Wood (Eds.), *Children's learning in a digital world* (pp. 64–84). Oxford, UK: Blackwell.
26. Thorell, L., Lindqvist, S., Nutley, S., Bohlin, G., & Klingberg, T. (2009). Training and transfer effects of executive functions in preschool children. *Developmental Science*, 12(1), 106–113.

16. Anketni listić

Ova anketa je potpuno anonimna, pa Vas molim da iskreno odgovorite na sva pitanja. Tu nema tačnih i pogrešnih odgovora, jer se radi o Vašoj procjeni i stavovima. Rezultati ankete koristit će se u istraživačke svrhe. Zahvaljujem na Vašem vremenu i saradnji!

1. **Spol roditelja:** M Ž
2. **Godina rođenja:** _____
3. **Dosegnuti stepen obrazovanja:**
 - Bez škole
 - Nezavršena osnovna škola
 - Osnovna škola
 - Srednja škola
 - Viša/visoka škola, prvi stepen fakulteta
 - Fakultet, magisterij, doktorat
4. **Koliko dnevno provedete vremena koristeći digitalne medije?**
 - Nemam svakodnevni pristup internetu
 - Ne koristim internet svakodnevno, iako imam pristup
 - <1 sat
 - 1-2 sata
 - 2-3 sata
 - 3-5 sati
 - >5 sati
5. **Odakle pristupate internetu?** (označite sve što koristite)
 - Desktop računalo kod kuće
 - Notebook/laptop kod kuće
 - Mobilni (pametni) telefon
 - Tablet
 - Na poslu
 - Ostalo _____

6. Neovisno o tome koliko često ili rijetko, provodite li vrijeme na digitalnim medijima zajedno sa djecom?(označite sve što se odnosi na Vas)

- Da, svako provodi vrijeme za svojim uređajem
- Da, zajedno provodimo vrijeme na istom uređaju
- Izbjegavam provoditi vrijeme na internetu pred djecom
- Ne, uopšte ne koristim internet pred djecom

7. Procijenite koliko se slažete s ovim izjavama o savremenim medijima.

(1- u potpunosti se ne slažem, 2- djelomično se ne slažem, 3- niti se ne slažem, niti se slažem, 4- djelomično se slažem i 5-u potpunosti se slažem)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| Moje dijete ne može bez savremenih medija. | | | | | |
| Moje dijete koristi savremene medije za igru. | | | | | |
| Koristi internet za zabavu. | | | | | |
| Uz pomoć interneta prati nove trendove savremenih igara. | | | | | |
| Uz pomoć interneta u kontaktu je sa rodbinom. | | | | | |
| Ponekad internet na moje dijete utječe loše. | | | | | |
| Moje dijete koristi više savremene medije od mene. | | | | | |
| Moje dijete može bez interneta. | | | | | |

8. Koje od ovih savremenih medija koristi vaše dijete redovno?(na dnevnoj ili sedmičnoj bazi)

- Mobitel
- Laptop
- Tablet
- iPad
- Računar
- Notebook

9. Imate li u obitelji postavljena pravila korištenja savremenih medija za vaše dijete?

- Da, u obliku ograničenog pristupa nekim sadržajima
- Da, u obliku ograničenog vremena provedenog online
- Da, u obliku ograničenih sadržaja i vremena provedenog online
- Povremeno, prema potrebi
- Nemamo
- Ostalo: _____

10. Razgovarate li sa svojom djecom o tome kako provode vrijeme koristeći digitalne medije, kao igru?

- Često i otvoreno
- Ponekad
- Rijetko
- Nikako

11. Na koji ste se način informisali o sigurnom i odgovornom korištenju interneta?

- Nisam uopšte
- Nisam se posebno informirao/la, ali znam nešto jer se o tome općenito priča oko mene
- Iz edukativnih materijala
- Iz tekstova na internetu
- Iz dnevnih novina ili časopisa
- Ostalo: _____

12. U kojoj su mjeri Vaša djeca informisana o sigurnom i odgovornom korištenju interneta?

- Uopšte nisu informisana o tome
- Slabo su informisana o tome
- Osrednje su informisana o tome
- Uglavnom su dobro informisana o tome
- Jako dobro su informisana o tome

13. Koliko dnevno vaše dijete provede vremena koristeći digitalne medije?

- Nema svakodnevni pristup internetu
- <1 sat

- 1-2 sata
- 2-3 sata
- 3-5 sati
- >5 sati
- Ne znam

14. Procijenite stavove, vještine i navike korištenja savremenih medija u igri Vašeg djeteta.

(ocijenite svaku izjavu brojem od 1 do 5; 1 - uopće se ne odnosi na moje dijete 2 - uglavnom se ne odnosi, 3 - niti se odnosi, niti se ne odnosi, 4 - uglavnom se odnosi 5 - u potpunosti se odnosi na moje dijete)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Vodim brigu o djetetovoj sigurnosti dok koristi savremene medije u svrhu igre | | | | | |
| Koristi savremene medije samo za igru. | | | | | |
| Snalazi se u korištenju savremenih medija bolje od mene. | | | | | |
| Misli da pretjerano brinem o njegovoj sigurnosti na internetu. | | | | | |
| Misli da ja previše koristim mobitel i laptop. | | | | | |

15. Jeste li već razgovarali s djecom kako da postupe u slučaju izloženosti neželjenom sadržaju odabrane igre?

- DA
- NE

Zahvaljujemo na sudjelovanju u anketi!