

Utjecaj računala na odgoj predškolskog djeteta u vrtiću i obitelji

Šnajder, Snježana

Undergraduate thesis / Završni rad

2015

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:472136>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-23**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Odjel za odgojne i obrazovne znanosti

SNJEŽANA ŠNAJDER

**UTJECAJ RAČUNALA NA ODGOJ PREDŠKOLSKOG DJETETA U VRTIĆU I
OBITELJI**

Završni rad

Pula, travanj 2015.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Odjel za odgojne i obrazovne znanosti

SNJEŽANA ŠNAJDER

**UTJECAJ RAČUNALA NA ODGOJ PREDŠKOLSKOG DJETETA U VRTIĆU I
OBITELJI**

Završni rad

JMBAG: 0303019044, izvanredni student

Studijski smjer: Predškolski odgoj

Predmet: Obiteljska pedagogija

Mentor: prof. dr.sc. Nevenka Tatković

Sumentor: prof. dr.sc. Linda Juraković

Pula, travanj 2015.

1. UVOD

Tema ovoga završnog rada je "Utjecaj medija na odgoj predškolskog djeteta u vrtiću i obitelji".

Problem istraživanja je vezan uz utjecaj računala i koliko je on pozitivan ili štetan na razvoj predškolskog djeteta, te koje su njegove prednosti i mane.

Istražilo se koliko računala utječu na dijete predškolskog uzrasta i koje su posljedice tog utjecaja na razvoj djeteta.

Cilj ovog rada je skrenuti pažnju na problematiku korištenja osobnih računala u radu s djecom te približiti njegove prednosti i potencijalne opasnosti roditeljima i odgajateljima. Koristeći metodu analize i sinteze, te deskripcije i komparacije, pokušalo se što jasnije osvijetliti utjecaj računala na odgoj predškolskog djeteta.

Računalo je glavni masovni medij današnjice. Njegova uloga u životu pojedinca je značajna. Kako smo „osuđeni“ na život s računalom, treba nastojati iskoristiti njegove pozitivne učinke, a kloniti se negativnih. Djeca su od rođenja u dodiru sa elektronskim medijima. Upravo zbog toga, računalo direktno i indirektno utječe na dječja uvjerenja i stavove, pruža modele ponašanja u društvu i usvajanja kulturalnih vrijednosti. Danas je nemoguće razmatrati bilo kakve aspekte života djece i mladih izvan konteksta utjecaja mas – medija.

Mediji sve više postiskuju druge agense socijalizacije (školu, obitelj, udruge, neformalne grupe) te neposredno utječu na formiranje ljestvice životnih vrijednosti i način ponašanja djece.

Ambivalentna je uloga medija u suvremenoj odgojnoj paradigmi: s jedne strane su obrazovno – informativni sadržaji, a s druge oblici manipuliranja i / ili indoktrinacije mlade generacije. Istraživanja su pokazala da mališani koji se bave računalom u vlastitom domu, ili domu nekog svog bližnjeg, imaju bolje rezultate na testovima inteligencije i testovima za upis u osnovnu školu od vršnjaka koji nemaju pristup računalu. Stvaraju li roditelji koji djeci ne postavljaju granice u proučavanju računala male otuđenike iz društva ili male genijalce visoke inteligencije?

2. DJECA I MEDIJI

2.1 Nastanak i širenje medija

Današnji je svijet nezamisliv bez medija masovne komunikacije. Od nastanka tiska do pojave interneta masovni se mediji šire nezaustavljivim tempom. Rapidan porast broja različitih, ponajprije elektroničkih medija, te njihovo rasprostiranje do svakog kutka zemlje, obilježilo je netom prohujalo dvadeseto stoljeće. Realno je pretpostaviti da će se ubrzani razvoj medija nastaviti i dalje u suglasju s razvojem tehnologije na kojoj se temelji. Usporedno s pojavom i širenjem masovnih medija traju i javne diskusije o njihovim funkcijama i potencijalnom utjecaju na sve brojniji auditorij. Posebnu pozornost široke javnosti i stručnjaka trajno izaziva propitivanje odnosa masovnih medija i djece, kao najosjetljivijeg segmenta populacije. Uloga masovnih medija nije isključivo negativna. Oni su sredstvo obrazovanja bez kojeg život u današnje vrijeme ne bi bio zamisliv.

2.2 Utjecaj medija na djecu

Potencijalni utjecaj medija na većinu djece započinje od prvog dana njihova života. Navikavanje na medije zbiva se brzo i neprimjetno pa djeca vrlo rano iskazuju želju da koriste neki medij i nauče služiti se njime. Takva sveprisutnost medija od najranije životne dobi potencirala je javne stručne debate o prirodi i intenzitetu utjecaja medija na djecu kao najranjivijeg segmenta populacije.

Ranjivost djece proizlazi iz činjenice da ona prolaze kroz intenzivan proces socijalizacije i da su vrlo podložna različitim utjecajima. Što su djeca mlađa, to su i manje sposobna zaštititi se od utjecaja. Potencijalni utjecaj medija znatno je više prijeporan od utjecaja roditelja, škole, crkve ili vršnjaka, stoga što ga je znatno teže dozirati i kontrolirati. Ono što se stavlja u prvi plan pri raspravi o potencijalnom utjecaju masovnih medija na djecu svakako je medijska pismenost i / ili medijski

odgoj¹. Uloga medija može biti informacijska, zabavna, estetska, edukacijska... Ako se stavi naglasak na edukacijsku ulogu medija, neupitan je njihov doprinos u širenju znanja i olakšavanju učenja. Mediji zaista jesu sedma sila i njena se snaga očituje u svim segmentima društvenog djelovanja. Mediji igraju veliku ulogu i samim time formiraju društvo.

2.3 Istraživanja o utjecaju medija na djecu

Potter (2001.) dijeli utjecaje medija na kratkoročne i dugoročne, s obzirom na to kad se utjecaj pojavi: odmah ili dugo vremena nakon konzumiranja medija. Po njegovu mišljenju mediji imaju posljedice na znanje, oblikuju stavove o nekom pitanju, djeluju na emocije, izazivaju fiziološke reakcije, te konačno utječu i na ponašanje gledatelja. Najčešće su bili istraživani mediji uz koje djeca provode najviše vremena: televizija, internet i videoigre², a istraživački interes je bio dominantno usmjeren na problem primanja i elaboracije medijskih sadržaja. Najzastupljenija tema je problem širenja nasilja i agresivnosti, jer se mediji najviše optužuju za nasilno ponašanje djece, prvenstveno jer prosječno dijete gleda više televiziju nego što se bavi svim ostalim aktivnostima zajedno, izuzev spavanja. Počevši s Bandurom 60-ih godina, istraživači su mnogo puta potvrdili da gledajući nasilne filmske junake, djeca mogu naučiti nove oblike agresije i da ih takvi filmovi potiču na agresivna ponašanja³.

Brojne studije sugeriraju da prosječno dijete zaista postaje agresivnije zbog gledanja uobičajenog televizijskog programa. Promatranje nasilja, naime, djeluje na više načina, jer djeca oponašaju nasilne sadržaje koje vide, najčešće agresivne postupke «dobrih» likova, kojom on postiže „pozitivni“ cilj. Međutim, nasilje na televiziji povećava vjerojatnost pojave i svih drugih agresivnih postupaka, različitih od ponašanja televizijskih junaka, a zbog televizijskog nasilja djeca postaju tolerantnija prema agresiji i ona im manje smeta⁴.

Uočena je i različitost praćenja takvih sadržaja s obzirom na spol djeteta: dječaci gledaju više nasilnih crtanih filmova i emisija s puno akcije nego djevojčice⁵. Istraživanja

¹ <http://www.istrazime.com/djecja-psihologija/djeca-i-racunalo-uloga-racunala-u-predskolskoj-dobi/>, 13.03.2013.

² Ilišin, 2000; Erjavec, 1999; Feilitzen i Bucht, 2001, sve iz Zgrabljic Rotar, 2005

³ Bandura, 1984, 1986., prema Vasta, Haith i Miller, 1997

⁴ Parke i Slaby, 1983

⁵ Huston i sur., 1992

nadalje pokazuju da redovito gledanje «prosocijalnog televizijskog programa» može povećati altruistično i poželjno ponašanje na svim dobnim razinama⁶. U istraživanju socijalizacijskog potencijala medija pošlo se od teze da utjecaj medija na djecu ovisi o većem broju čimbenika, npr. izboru medija, vremenu korištenja, selekciji sadržaja, uvjetima korištenja i subgrupnim obilježjima.

Ispitujući povezanost raznih demografskih i socijalnih obilježja s korištenjem medija (kod djece od druge do osamnaeste godine) ustanovilo se da televiziju gledaju više djeca iz siromašnijih, niže obrazovanih i nepotpunih obitelji. Tiskanim medijima i računalima se više koriste djeca bogatijih i obrazovanijih roditelja, a korištenje radija raste s dobi djece i sklonije su mu djevojčice. Djeca s lošijim školskim uspjehom više se koriste svim masovnim medijima, osim računalima i knjigama. Od svih medija, američka djeca najčešće gledaju televiziju, zatim koriste računala i video-igre, potom čitaju knjige, a najmanje slušaju radio i glazbu. Djeca televiziju češće gledaju sama ili s vršnjacima nego s roditeljima, a uglavnom odabiru dječji i obrazovni program te humoristične serije. Od filmova najradije gledaju komedije i akcijske filmove. Djeca koja se više koriste medijima češće izjavljuju da iz njih uče, ali i djeca manje zadovoljna životom i slabije socijalno prilagođena više koriste medije. Gunter i McAleer (1997.) utvrdili su da djeca počinju redovito gledati televiziju između druge i treće godine života. Djeca pred televizorom provode prosječno 2,5 – 3,5 sata na dan, a vrijeme gledanja televizijskog programa raste gotovo linearno s uzrastom djeteta.

Rezultati opsežnih europskih studija ukazuju na podatak da do kraja srednje škole djeca 20% više vremena provedu pred televizorom, nego u školi. Procjenjuje se da djeca više od tri četvrtine ukupnog životnog vremena provode u «svijetu medija»: televizije, računala, Play-stationa, knjiga, stripova, telekomunikacija itd. Pokušamo li, na temelju europskih istraživanja i nekih skromnijih u nas, utvrditi koliko predškolska djeca gledaju televiziju, to će u prosjeku iznositi oko 75 minuta dnevno (Mikić, 2002., str.75). Njemačka istraživanja pokazuju da oko 43% predškolske djece uopće ne gleda televiziju, da oko 12% dnevno gleda oko 60 minuta televizijski program, a samo oko 6% te populacije provodi uz televizor više od tri sata dnevno. Medijski pedagozi tvrde da duljina gledanja televizijskog programa nema nikakvog značenja glede učinkovitog djelovanja televizije, jer je bitan način korištenja tog medija. Čak 43% djece nikada se ne koristi računalom za učenje, a 50% nikada se ne koristi

⁶ Friedrich i Szein, 1973, iz Vasta, Haith, Miller, 1997

računalom za pristup i surfanje Internetom. Računalo koriste uglavnom za igrice, i to najčešće akcijske⁷. Na temelju svih dobivenih rezultata autori zaključuju da djeca primjenom masovnih medija u slobodnom vremenu uglavnom zadovoljavaju potrebu za zabavom i razonodom.

2.4 Medijska pismenost

Medijska se pismenost definira kao "mogućnost pristupa, analize, ocjene i proizvodnje novinarskih priloga u najrazličitijim oblicima" a kada su djeca u pitanju, osobito je značajna refleksivna razina koja omogućava razmišljanje o medijskim sadržajima i oblicima.⁸ Djeca uče razlikovati fikciju i stvarnost, selektivno odabirati sadržaje, propitivati i dokučivati značenja prezentiranog, prepoznavati pozitivne i negativne značajke medija. Medijski odgoj nužan je jer su masovni mediji neizbježna sastavnica svakodnevice i jer se njihov broj progresivno uvećava, a takva situacija zahtijeva osposobljenost za adekvatno korištenje. Pritom se nužno postavlja pitanje tko treba i može biti nositelj potrebnoga medijskog odgoja.

U intenzivnom procesu socijalizacije kroz koji djeca prolaze tijekom svog odrastanja, osim obitelji i grupa vršnjaka (prijatelja), značajnu ulogu imaju i mediji. Stoga roditelji snose veliku odgovornost, a njihov bi trud na medijskom odgoju djece trebao biti olakšan ako su i sami od malih nogu suvremenici masovnih medija te da ih i sada svakodnevno koriste.⁹

Manipulator čini sve kako bi se djeci približio, dodvorio, ugodio im, ali ne i poticao njihovu intelektualnu znatiželju. On do savršenstva zna njihove potrebe vješto iskoristiti, preoblikujući stvarne potrebe u nestvarne i lažne. Osim roditelja i odgojitelji neposredno ili posredno utječu na odgoj i razvoj djeteta, i time su odgovorni za ono što djeci nude za konzumaciju ili, bolje reći, za ono što im serviraju. Svatko sam bira hoće li svoj život, a ujedno i život svoje djece, provoditi sretno. "Lošiji postajemo spontano, a bolji samo uz napor". Mnogi su primjeri manipulacije djecom, kao

⁷ Mikić i Rukavina, *Mediji i društvo*, 2006

⁸ Ilišin, V./Bobinec, A./Radin, F.; *Djeca i mediji*, Državni zavod za zaštitu obitelji, Zagreb 2001.

⁹ <http://www.djecamedija.org/?p=903>, preuzeto 12.03.2013.

primjeri društvene regresije, trivijaliziranja i zamjena teza što je odgojno i moralno. Kritike koje su doduše i rijetke i mlake, proglašavaju se u najmanju ruku nedobronamjernima i nazadnima. Manipulator želi ubiti temeljne ljudske vrijednosti pri čemu se služi svim suvremenim sredstvima – reklamama, časopisima, reality zabavama kao i drugim "novim progresivnim odgojnim sredstvima".

2.5 Autentičnost medija i njihov odraz na socijalizaciju djece

Mediji sve manje (p)ostaju mjesta kvalitete i analitičnosti, međusobnog komuniciranja, suočavanja različitih pogleda i brojnih drugih pozitivnih funkcija, koje se žrtvuje u korist profita, senzacionalizma i trivijalnosti (medijskih) sadržaja.¹⁰ Roditelji ne nalaze dovoljno podrške u društvu i institucijama sustava, a djeca nemaju dovoljno podrške od roditelja, odgajatelja, nastavnika i drugih stručnjaka. Zato je uloga medija time još značajnija i veća, posebno u odgoju djece. Činjenica je da su mediji primarni agens u socijalizaciji djece i da na različite načine sve više preuzimaju (roditeljsku) odgojnu ulogu. Poštujući ljudska prava koja podrazumijevaju pravo pojedinca na slobodan izbor, kako će i s kime provoditi svoje vrijeme, kako će se zabavljati, što čitati ili gledati, zamjene teza o odgojnom, poželjnom i moralnom, u kojima manipulator želi sve trivijalizirati i relativizirati pa čak i život, smatramo neprihvatljivim i štetnim, kako na individualnom tako i širem socijalnom planu.

Djecu je potrebno naučiti kako upotrijebiti medije kao sredstvo osobne ekspresije i socijalnog aktivizma, gdje će se promovirati pozitivne ljudske vrijednosti i postignuća. Zadaća je manipulatora sve osporiti, ponajprije obitelj i sve druge autoritete znanja i kritičkog promišljanja. Manipulator ironizira pravednost, marljivost, rad, želju za znanjem, vjeru. Umjesto poštivanja intimnosti prodaje se privatnost, voajerstvo smatra progresivnim sadržajem života, a i sve mlađima se nude provjerene formule kako se do bogatstva i uspjeha dolazi neradom. Manipulator je izvrstan kreator lažnih potreba i dizajner "mentalnih mapa". Umjesto kozmičkih širina i visina, djeci nudi nepregledne dubine kaosa iz kojeg ne mogu tek tako, nakon prolaska radoznalosti, izaći.

¹⁰ Buchanan 2003., Childrens behavior in the technic world, str. 24, preuzeto 13.03.2013.

Kako se čini, odavno je već zastarjela interpretacija da su mediji "prozor u svijet". Oni sve više nalikuju na dramu života gdje su kulise odavno postavljene po standardima manipulatora. Manipulaciju čovjekom, a posebice djecom, često nije lako i brzo uočiti. Pritiskom na tipku enter "The World", otvara se digitalni kontinent na kojem žive virtualni ljudi, odnosno virtualni „mi“. Poznata je činjenica da mediji, kako tiskani tako i oni elektronski, imaju brojne pozitivne uloge na mnogim područjima čovjekova života pa tako i u odgojno-obrazovnom procesu.

Kada se s pedagoškog aspekta analiziraju funkcije medija, neupitan je njihov doprinos u dostupnosti i širenju novih znanja u stimuliranju i olakšavanju učenja, u promicanju ljudskih prava, informiranju javnosti o problemima različitih skupina ugrožene populacije. Približavanje događaja i brza dostupnost informacija više nije privilegija malog broja ljudi.¹¹

Mediji, posebice elektronički, dali su neosporan doprinos i u promicanju odgoja i obrazovanja. Danas je nemoguće razmatrati bilo kakve aspekte života djece izvan konteksta utjecaja medija. Oni sve više istiskuju mjesto drugim agensima socijalizacije djece (vrtić, škola, obitelj, crkva...) i utječu na formiranje životnih stilova. Manipulator nastoji uvjeriti djecu da su dobra i odgojena djeca – dosadna. Manipulatori u svim područjima djelovanja, koristeći se snagom i utjecajem medija, polaze od nekih određenih postulata koji su djeci, s obzirom na briljantno planirane načine i metodologiju prezentiranja, prihvatljivi i zavodljivi.¹²

Zahvaljujući digitaliziranoj tehnologiji s računala koji je spojen na internet, čovjek se svjesno odriče svoje privatnosti. Ulaskom na internet stranice, roditelji i bilo tko drugi može saznati koje sadržaje korisnik preferira. Može se gotovo i generalizirati o moći medija konstatacijom da poruke koje mediji šalju djeci često određuju kriterije ponašanja, stavova i estetskog doživljaja. Kod jednog dijela predstavnika religijskih i subkulturnih skupina na Zapadu uočena je pojava izravnog suprotstavljanja utjecaja mas – medija na život djece i adolescenata, smatrajući pri tome da su negativni učinci

¹¹ <http://families.naeyc.org/accredited-article/good-preschool-your-child>, 22.01.2013.

¹² <http://www.communicationencyclopedia.com/public/to/node>, 12.02.2013.

medija gotovo minorni u odnosu na ove pozitivne. Internet se već prepoznao u formuli kako promovirati voajerstvo kao stil života. Bježeći od stvarnih problema, putem medija odašilju se najrazličitije poruke zajedničkog nazivnika "kruha i igara", dok siromašni i materijalno iskorišteni kopaju po kontejnerima.

Poznato je da elektronički mediji imaju snažan utjecaj na djecu, međutim ona sama teško da mogu procijeniti što je zaista rizik po život, a što tek samo igra. Poznata je i porazna činjenica da, manipulirajući djecom u medijski eksponiranim videoigricama namijenjenim najmlađima, prevladavaju igre u kojima se promovira nasilje. Dijete koje sudjeluje u videoigrici, i samo se stavlja u ulogu nasilnika. Gotovo da nema autora koji se bavio utjecajem masovnih medija na djecu, a da pritom nije apostrofirao krucijalnu ulogu roditelja. Iako se sve češće prozivaju škole i nastavnici kao mogući moderatori dječje medijske osposobljenosti, roditelji i nadalje ostaju glavnim medijskim socijalizatorima.

Što se tiče potencijalnog utjecaja medija na djecu, valja još jednom naglasiti da ti utjecaji mogu biti i dobri i loši, ovisno o tome kako je medij korišten. Osposobe li se da kritički koriste medije, djeca će moći i sama prepoznati pozitivne kvalitete i odbaciti negativne. Pritom treba držati na umu da je utjecaj medija, pozitivan ili negativan, uvijek posredovan nizom socijalnih činitelja smještenih izvan užeg medijskog prostora i utoliko nužno ograničen. No i kao takav zaslužuje pozornost istraživača, pogotovo kada je riječ o segmentu populacije koji je potencijalno najizloženiji i najneotporniji na utjecaje različitih predznaka. Računalna tehnologija rapidno se razvija i sve bi se više poslova danas teško obavljalo bez informatičke podloge. Stvara se paralelni virtualni svijet, a mogućnosti komuniciranja gotovo su neograničene. U tom sklopu, osim proširenih mogućnosti za obavljanje utilitarnih djelatnosti (rad, edukacija), računalna tehnologija omogućuje i široku ponudu zabave, pa se u nekim svojim aspektima javlja kao masovni medij usporediv s prethodnicima – tiskom, radijem i televizijom. Ponuda zabave obuhvaća računalne igre, slanje i primanje poruka, snimanje i slušanje zvuka /glazbe, gledanje filmova...¹³

¹³ <http://www.psych.westminster.edu/preschool/computer.htm>, 12.05.2013.

Slika 1: Djeca i roditelji u zajedničkoj igri na računalu



Izvor:<http://www.aboutkidshealth.ca/Features/Computers-and-child-development.aspx>, 12.05.2013.

3. UTJECAJ MEDIJA NA RAZVOJ DJETETA PREDŠKOLSKE DOBI

Računalo osiromašuje osjećaj zajedništva. Što više djeca koriste računalo, manje vjeruju jedni drugima i manje je vjerojatno da će sudjelovati u organiziranim aktivnostima izvan kuće. Posljedice do kojih dolazi uslijed prekomjernoga korištenja računala su: da se stvara izmišljeni svijet, izazivaju lažna sjećanja, uzrokuju problemi s pažnjom i koncentracijom, izaziva ravnodušnost, uči nasilju i slično. Takve slike u djetetovoj psihi zamjenjuju stvarna sjećanja. Nakon što je pratilo emisije s naglašenim emocionalnim sadržajima, dijete ima poteškoća razlučiti vlastita stvarna sjećanja od prizora kojima je bilo tek obični gledatelj. Emocionalni odgovori na nasilje oslabljuju pa se djeca ponašaju i govore kao da su znatno starija i zrelija.

Djetinjstvo sadašnjih generacija, sve se više miješa sa zrelim godinama i tako nastaju mali muškarci i malene žene. To su djeca trećeg tisućljeća, koja već od dječjeg vrtića svijet gledaju svjesnim i ispitivačkim očima, uskraćeni za spontanost i nevinost. Djeca koja dnevno koriste računalo sat – dva imaju 10 do 20 % više problema s pažnjom od djece koja ga ne koriste.

Djetetov se mozak ubrzano razvija tijekom prve tri godine života, kada se formira većina neuronskih veza. Korištenje računala može trajno promijeniti mozgovnu neuronsku mrežu.¹⁴

Djeca mlađa od dvije godine ne smiju koristiti računalo, jer ono utječe na njihov mozgovni, socijalni, emotivni i kognitivni razvoj. Računalo stvara nemir, naglost, probleme s koncentracijom i pažnjom, djeca ne spavaju dovoljno, teško zaspe, a postoji i opasnost da zarade poteškoće s disanjem. Jedan od ozbiljnijih zdravstvenih problema, koji je posljedica neaktivnosti uzrokovane prekomjernim sjedenjem ispred računala, jest pretilost i pogađa sve veći broj djece predškolske dobi. Postoji određena bojazan da, kao posljedica ovisnosti o računalu, stajališta djece neće više biti plod odrastanja u obitelji i s vršnjacima, nego će biti rezultat pripremljenih i prostudiranih medijskih poruka s određenim ciljem koji u najviše slučajeva korespondira s težnjom da se zaradi.¹⁵

Postoji velika povezanost između gledanja nasilnih prizora i agresivnog ponašanja među djecom. Može se reći da su djeca koja mnogo vremena provedu pred računalom agresivnija od onih koja ga manje koriste. Svi mediji, pa tako i računalo, imaju u društvu ulogu u odgoju ali i manipuliranju, poglavito u formiranju mlade generacije.¹⁶

S medijskim opismenjivanjem treba početi od ranih godina. Ključna je uloga roditelja, osobito kod mlađe djece, koja se tek upoznaju s medijskom ponudom. Dok se restriktivan pristup i zabrane ne smatraju učinkovitim načinom računalnog opismenjivanja djece, preporuča se takozvani evaluativni pristup, koji uključuje diskutiranje s djecom o onom što je viđeno. Time se želi pomoći djeci u vrednovanju

¹⁴ http://familyinternet.about.com/od/introtofamilycomputing/a/computer_preschool.htm, 08.09.2013.

¹⁵ <http://www.mcri.edu.au/news/early-computer-use-improves-letter-knowledge-in-preschool>, 03.03.2013.

¹⁶ Baacke, Behavior in the world of technics, 2007., str.40, 23.11.2007.

značenja, uočavanju moralne poruke i shvaćanju prirode medijskog prezentiranja sadržaja. Preporuka je ne početi koristiti računalo prije treće godine života. Do tada slike s ekrana ne izazivaju ništa osim zbrke, kontradiktornih osjećaja i dojmova (utisaka). Sposobnost razlikovanja stvarnosti od mašte nastupa između šeste i osme godine života. Isto tako preporuka je ne koristiti računalo rano ujutro, tijekom obroka, sat prije odlaska na spavanje, ne koristiti ga u dječjoj sobi, ne kaznjavati dijete zabranom korištenja računala jer zabrana uzrokuje suprotni učinak.

Ako je djetetova komunikacija s obitelji kvalitetna i ako mu se nudi alternativa sjedenju ispred računala, mala je vjerojatnost da će biti izloženo nasilnim slikama. No ako mu se to i dogodi, lakše se primjećuje njegov problem i dijete lakše iskazuje strahove. Ukoliko računalo do sada nije bilo u kući, moguće je da će ga na zahtjev djeteta roditelji uzeti. Ukoliko je to slučaj, treba podsjetiti da računalo treba staviti na vidljivo mjesto, gdje će se imati bolji uvid o količini vremena koje dijete provodi za njim i naučiti dijete da računalo ne služi samo za igranje igrica. Ovo je dob kada se djetetu mogu približiti brojni edukativni multimedijalni sadržaji, koji u velikoj mjeri mogu proširiti znanja školarca.

Predškolska djeca će možda poželjeti i svoj profil na Facebooku, ili odvojen mail račun. Odluka o tome hoće li se djetetu to dozvoliti, ovisi samo o roditeljima. Ukoliko se dozvoli, treba imati u vidu mjere zaštite te upoznati dijete s pravilnim ponašanjem na internetu. Mnoga djeca će već bolje koristiti računalo od svojih roditelja, a internet će svakako biti standardni način komunikacije djeteta s vršnjacima. U ovom periodu treba posvetiti posebnu pozornost uspostavljanju navika za sigurno ponašanje na internetu. Kada dijete uđe u pubertet, to već postaje teže. Širom svijeta se danas rade brojna istraživanja na temu utjecaja računala na intelektualni, fizički i socijalni razvoj, ali su rezultati još uvijek nedostadni. Utvrđeno je postojanje pozitivne veze između korištenja računala i kognitivnog razvoja predškolske djece, od pete godine naviše, ali su dodatna istraživanja potrebna da bi se utvrdio utjecaj na sasvim malu djecu, koja su u periodu intenzivnog razvoja stjecanja prvih saznanja o svijetu i okruženju.¹⁷

¹⁷ <http://www.parenting.org/article/kids-and-computers>, 20.08.2013.

Tek će poslije višegodišnjih studija biti moguće dati definitivne preporuke o korištenju računala u najranijim godinama i pozitivnim i negativnim aspektima istog – do tada se treba voditi svojim procjenama interesa djeteta i truditi se prezentirati provjerene sadržaje primjerene njegovoj dobi.

U prilog svemu ovome govori i najnovije istraživanje američke *think tank* agencije *Common sense media*, objavljeno u listopadu 2013. godine u *Washington Postu*, koje između ostalog napominje da je, primjerice u SAD-u, do prije samo dvije godine postotak djece koja su se do svoje druge godine koristila medijskim sadržajima iznosio 14%, dok danas, dvije godine kasnije, taj postotak iznosi 48%! Potvrda je to da dječje slikovnice i igračke u obliku u kojem ih poznajemo rapidno istiskuju one elektronskog tipa, kakve su na računalima i tabletima.¹⁸

4. DJECA I UPORABA RAČUNALA U OBRAZOVNOM SUSTAVU REPUBLIKE HRVATSKE

Djeci računala prije svega služe za zabavu, no poznato je da ovladavanje vještinom uporabe računala izravno koristi budućoj profesionalnoj uporabi. Prema sudu stručnjaka, hrvatsko društvo informatički primjetno zaostaje, a to se posebice odnosi na siromašnu prosvjetu. Većina osnovnih i srednjih škola nema informatičku opremu pa mogućnosti djece da se upoznaju s novom tehnologijom ovisi ponajviše o obiteljskom standardu. Kao indikator stanja na tom planu, mogu nam poslužiti podaci iz već navedenog istraživanja o mladima Hrvatske.

Naime, početkom 1999. godine 34% mladih je izjavilo da posjeduju računalo pa stalno ili povremeno ga koristi njih 57% (ova diskrepancija, proizlazi kako iz činjenice da dobar dio mladeži koja je već zaposlena računalo koristi pri obavljanju posla, tako i iz činjenice da djeca imaju prigode koristiti računalo i kada ga ne posjeduju). Djeca računalo najčešće koriste za igranje i pisanje (približno 50% onih koji koriste

¹⁸ <http://pediatrics.aappublications.org/content/early/>, preuzeto 24.10.2013.

računalo), zatim za učenje, crtanje i slično, dok internet često ili ponekad koristi njih 27%.

Neka istraživanja stavova o ICT kompetencijama studenata u Hrvatskoj pokazuju nedostatak jasne vizije o tome što visokoškolske institucije žele postići na planu razvoja digitalnih kompetencija djece i mladih, kao i nedostatak jasne koncepcije koja bi pokazala kako to žele učiniti.¹⁹

S obzirom na postojeću informatičku situaciju u Hrvatskoj, zasad se može pretpostaviti da je utjecaj tog interaktivnog medija razmjerno slab, ali s tendencijom značajnog rasta u bližoj ili malo daljoj budućnosti. Posebno je značajna razlika u posjedovanju računala s obzirom na stupanj obrazovanja oca, a još značajnija majke. Dvostruko je više obitelji u kojima očevi imaju više i visoko obrazovanje, a posjeduju računalo. Obitelj u kojima očevi imaju osnovnu školu, gotovo da i nemaju računalo. Obitelj gdje majke imaju više i visoko, ali i srednje obrazovanje u velikom postotku, posjeduju računalo.²⁰ Djeca iz obitelji gdje su oba roditelja zaposlena, najčešće imaju računalo, dok se s nezaposlenošću roditelja drastično smanjuje i broj računala.²¹ Tako u obiteljima gdje je samo jedan roditelj, dvije trećine djece nema računalo, a u obiteljima gdje su oba roditelja nezaposlena, tek svaki dvadeseti učenik posjeduje računalo. Posjedovanje računala značajno je povezano i s uspjehom u školi. Što je bolji uspjeh, ispitanici češće imaju računalo. To upućuje na veću motiviranost djece i roditelja za nabavu računala.²²

Najveća izloženost potencijalnom utjecaju medija, događa se u slobodnom vremenu kao poligonu za posvećivanje aktivnostima po vlastitom izboru. Može se pretpostaviti da je slobodno vrijeme današnjih generacija djece i mladih pretežno ispunjeno sadržajima masovne kulture i masovnih medija. Masovni mediji bitno ne reduciraju socijalne kontakte, tj. utvrđeno je da su djeci socijalni kontakti s vršnjacima važniji od masovnih medija. Iz toga slijedi zaključak da, barem zasad, masovni mediji uglavnom ne ugrožavaju socijabilnost djece.

¹⁹ Tatković, 2010., Učitelj za društvo znanja, str.127, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

²⁰ http://www.academia.edu/1434890/2012._Preschool_childrens_learning_with_technology_at_home, 22.03.2013.

²¹ www.pfst.hr/racunalna_pismenost_u_obrazovnom_sustavu_RH, 04.04.2013.

²² <http://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/11>

Potencijalni utjecaj elektroničkih medija na djecu javlja se već od najranijeg djetinjstva. Na to ukazuju i rezultati jer većina kućanstava i ispitanika ima televizor, glazbenu liniju i video, a oko polovine i računalo. Svako drugo dijete koristi računalo: jedna četvrtina (26%) do sat vremena dnevno, 13% do tri i 6% čak više od tri sata.²³ Masovni mediji važan su agens socijalizacije u suvremenom društvu. Takva pretpostavka ujedno implicira da mediji ostvaruju značajan utjecaj na auditorij, pri čemu su djeca onaj segment populacije koji pobuđuje najveći interes javnosti.

Slika 2; Najveća izloženost potencijalnom utjecaju medija događa se u slobodnom vremenu, odnosno kada dijete samo bira aktivnosti



Izvor: <http://joyerickson.wordpress.com/2008/06/09/kids-and-tv-and-computers/>, 15.11.2013.

²³ <http://familyinternet.about.com/od/introtofamilycomputing/a/growthchart.htm>, 10.01.2013.

Medijska istraživanja afirmirala su stajalište da masovni mediji nisu sami po sebi ni dobri ni loši. Kakvi će oni biti, točnije kakve će učinke mediji ostvarivati, ovisi ponajprije o tome kako će biti korišteni.

Važan preduvjet adekvatnog odnosa prema mediju je medijska pismenost, odnosno medijski odgoj korisnika. U svim istraživanjima su, kao glavni nositelji medijskog odgoja, apostrofirani roditelji. Šanse da današnja generacija djece postane medijski pismenija još su manje ako bi se takva zadaća delegirala školama jer nema naznaka da se obrazovni proces namjerava nadopuniti osposobljavanjem za bolje razumijevanje medijskih sadržaja i oblika.²⁴

Samo uspješna informatizacija obrazovnih ustanova može rezultirati značajnim povećanjem kvalitete obrazovanja i ostvarenjem obrazovnih aspiracija svih subjekata obrazovanja (učenika, učitelja, nastavnika, studenata).²⁵

5. UPOZNAVANJE DJETETA S RAČUNALOM

Dobro je i edukativno imati kućno računalo jer se dijete na taj način privikava na uređaj koji će najvjerojatnije koristiti kada odraste. Je li ispravno poticati dijete od treće godine života da se koristi kućnim računalom? Prema nekim mišljenjima jest, jer je to zpravo odgovarajuća dob za učenje.²⁶ Međutim, pokretanje „miša“ i praćenje kretanja strelice na monitoru mogu biti presložene radnje za dijete koje još nije navršilo četiri godine. Njegovo opažanje predmeta je još uvijek vrlo konkretno. Bolje je dakle, ne prisiljavati dijete na igre s računalom, jer poticanje na aktivnosti koje su iznad njegovih mogućnosti mogu ga učiniti nesigurnim ili pokvariti njegov budući odnos prema računalu.

5.1 Pravilna uporaba računala u odgojno-obrazovnim procesima

Računalo je prisutno gotovo u svakoj instituciji i obitelji. Ono što je nekada bila televizija, danas su to svakako računalo i igraće konzole.²⁷ Jedan je od velikih izazova

²⁴ <http://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/11>

²⁵ Šehanović, Tatković, 2001, Tatković 2003, Šehanović, Tatković, Žugaj 2002, Tatković 2000., Tatković 2011a, str. 141

²⁶ <http://joyerickson.wordpress.com/2008/06/09/kids-and-tv-and-computers/>, 05.04.2013.

²⁷ Nevenka Tatković, Maja Ružić Bač: Računalo – komunikacijski izazov djeci predškolske dobi, Informatol. 44, 2011., 1, 27

današnjeg društva razvoj sposobnosti za generiranje znanja i obradu informacija, posebno u djece. Informacijska pismenost smatra se općom i pretpostavljenom, a težište stavlja na stjecanje sposobnosti, pretraživanje podataka, njihovo kombiniranje i korištenje znanja u one svrhe koje će pojedincu trebati tijekom cjeloživotnog obrazovanja. Osnovne navike uporabe računala u igri i razonodi mogu se stjecati već u institucijama koje se bave ranim odgojem i obrazovanjem. Pravilna uporaba računala u ranoj dobi odgojno – obrazovni proces čini zanimljivijim, kvalitetnijim, kreativnijim i djeci pristupačnijim, a doprinosi i kvalitetnoj integraciji raznovrsnih sadržaja. Igra uz računalo postaje zabavnija, a metode rada s djecom dobivaju novu tehnologijsku dimenziju. Hipermedijska obrazovna tehnologija, za razliku od dosadašnje, usmjerena je na dijete i pomaže mu u igri i učenju. Mala djeca računalo koriste za crtanje, pisanje, pretraživanje interneta, igru...

5.2 Usmjeravanje djeteta predškolske dobi u radu s računalima

Kada dijete upoznati s računalom, jedno je od čestih pitanja na koje se nude i različiti odgovori. Neki autori smatraju da tehnološki napredne igračke uvode dijete u svijet računala već od rane predškolske dobi, zato je pravo vrijeme za uporabu računala ono kada dijete pokaže za to interes. Uporaba računala kod kuće i u odgojno-obrazovnim institucijama trebala bi biti dobro metodički osmišljena i kontrolirana.²⁸ Računalo pruža djeci podražaje koje mogu sami kontrolirati: auditivne, vizualne i osjetilne. Djeca u najranijoj dobi (do 3 g.) mogu računalo upoznati kao interaktivnu slikovnicu, 3 – 4 g. djetetove motoričke vještine su takve da koordinira rad mišem, 5 – 7 g. koriste računalne igre, programe za crtanje, edukativne programe. Mogu se usredotočiti na čitanje, matematičke igre i rješavanje problemskih situacija.

Trogodišnja i četverogodišnja djeca koja koriste računalo u svakodnevnom životu kao dodatnu aktivnost imaju značajno veći razvojni potencijal u usporedbi s djecom koja ne koriste računalo u toj dobi. Razvojni potencijal djece rane i predškolske dobi uključuje poboljšanje u motoričkim sposobnostima, razvojnom matematičkom razmišljanju, povećava maštovitost te pospješuje kritički način razmišljanja kao i

²⁸ Nevenka Tatković, Maja Ružić Baf: Računalo – komunikacijski izazov djeci predškolske dobi, Informatol. 44, 2011., 28. str.

rješavanje problema.²⁹ Uporaba računala kod kuće i u odgojno – obrazovnim institucijama trebala bi biti dobro metodički osmišljena i kontrolirana. Često se događa da djeca previše vremena provode za računalom. Računalo danas nudi brojne mogućnosti, od igranja do učenja, s time da se one isprepliću i da je računalo zahvaljujući multimedijalnosti za djecu vrlo privlačna igračka. Ako tomu dodamo internet kao novi prozor u svijet, posebice kad se posjećuju dječje www stranice, uživanje koje se treba pažljivo usmjeravati rezultirat će neočekivanim rezultatima. Protivnici računala smatraju da virtualni svijet potire zbilju, da će djeca biti još izoliranija u svom svijetu. Oni misle da je vrtić poglavito mjesto socijalnog učenja, da se uporabom računala počinju ranije učiti neki sadržaji, što je ipak zadaća osnovne škole. Za takve različite stavove postoji niz dodatnih argumenata, no sve se svodi na poznata polazišta. Mišljenja smo da je svakako mjesto računala u vrtiću, ali da ta primjena mora biti razumno strukturirana. Nije pedagoški, nego izrazito štetno, djecu u vrtiću suočavati sa zastarjelim tehničkim pomagalicama.³⁰ Glede organizacije rada u vrtiću, važno je da uz jedno računalo sjedi najviše dvoje djece i da su im na raspolaganju računalne igre, materijal za učenje, CD – ROM – ovi i jednostavniji programi za pisanje. Važno je s djecom razgovarati o računalu, njegovoj primjeni i korisnosti.

Kad računalo postane dio svakodnevnog pedagoškog djelovanja, može s vremenom izgubiti na značenju, a tako bi nestali sada još postojeće čuđenje i prisutni otpori odraslih. Lijepo iskustvo koje se lako može primijeniti u vrtiću, izrada je malog dječjeg albuma. Na računalu svako dijete može jednostavnim sredstvima izraditi osobni album. Za takvu aktivnost potreban je jednostavan program za pisanje i obradu teksta, jednostavan program za obradu slika, digitalni fotografski aparat i skener. Djeca skupljaju fotografije, slike koje su sami nacrtali, članke i fotografije koje su izrezali iz novina i časopisa, a koje govore o sadržajima koji ih najviše zanimaju. Skeniraju taj materijal i stvaraju svoju osobnu stranicu. Mogu napisati što žele, možda i osobne podatke, a u čemu će im naravno pomoći odgojitelj, koji mora biti informatički pismen. Kada sve to bude završeno, stranica se može otisnuti pisačem i pridodati albumu. Tako će nastati spomenar stvoren računalom, koji će djeci biti lijepo sjećanje na vrijeme provedeno u vrtiću. Zaključujemo da su mediji sveprisutni te da ih nije moguće zaobići ni u vrtiću.

²⁹ <http://familyinternet.about.com/od/introtofamilycomputing/a/growthchart.htm>, preuzeto 23.04.2013.

³⁰ <http://www.healthsystem.virginia.edu/pub/newsletters/parenting-in-computer-age-updated.pdf>, 13.09.2013.

5.3 Suvremene bajke i likovi iz digitalnog svijeta

Računalne igre sve više prodiru u domove, zaokupljajući pozornost djece između treće i šeste godine.³¹ U našim vrtićima one su znatno manje dostupne. Gledajući opći razvoj to će potrajati još samo određeno vrijeme. Industrijski trend maksimalno se trudi učiniti popularnim brojne likove u više medija istodobno, od tiska preko igrački, televizijskih serija, filmova, do računalnih igara. Roditelji i u ovoj situaciji reagiraju slično kao kad su u pitanju televizija i video, smatrajući da računalne igre oduzimaju slobodno vrijeme djece, da ona zapuštaju neke druge, mnogo korisnije sadržaje.

Zaljubljenost djece u pojedine likove može se objasniti na osnovi Pokemona. Oni moraju biti paženi i maženi kako bi preživjeli. Zbog toga, svatko na njih reagira instiktivno, kao što se u životu ponaša u susretu s malim, slatkim bićima, bilo ljudskim ili životinjskim. Tomu valja pridodati programiranu dramaturgiju „dobro – loše“, što je djeci pristupačno jer oni tu shemu razumiju bez većih problema, čime je osigurana maksimalna identifikacija. Brižnost oko malog monstruma, od djece traži stanovitu aktivnost koja je slična brizi oko maloga kućnog ljubimca. Ti su likovi u najmlađih odraz njihovih želja i strahova, mogućnost da se ovlada problemima. Sličnu funkciju ranije su imale bajke. Danas su mediji ti koji pričaju priče i nude građu za snove. Posebice za onu djecu kojoj nedostaje komunikacije s roditeljima i braćom, mediji su vrlo atraktivan bijeg u drugi, njima draži svijet.

5.4 Važnost edukacije odgajatelja

Kad govorimo o računalnim igrama, velik problem predstavlja vrijeme koje se provodi uz računalo, i to je ono što najviše ljuti roditelje. Stoga je potrebno uspostaviti vremenska ograničenja, po mogućnosti u dogovoru s djecom.³² To može biti dogovor da će se dijete igrati kad obavi neku zadaću, postigne neki cilj i slično. U vrtiću se odgajateljima preporuča da na temelju računalne igre pokušaju stvoriti male igrokaze, čime će znatno proširiti mogućnosti kako pravila igre tako i njezina tijeka, a

³¹

http://www.earlychildhoodaustralia.org.au/australian_journal_of_early_childhood/ajec_index_abstracts/computer_use_by_preschool_children.html, 14.05.2013.

³² <http://www.healthsystem.virginia.edu/pub/feap/work-life/newsletters/parenting-in-computer-age-updated.pdf>, 12.06.2013.

moгу se zamisliti i nove priče. Je li u vrtiću potreban još jedan ekran, sada računalni, postoje odvojena razmišljanja. Oni koji su za, smatraju da je računalo sastavni dio života i žele da se računalo nalazi i u vrtiću. U slučajevima kad djeca dolaze iz obitelji bez računala itekako je važno da se s njime sretnu u vrtiću.

Otpori koji se pritom javljaju rezultat su neobrazovanosti odgajatelja, njihove pasivnosti, nepraćenja novih trendova i osuđivanja novoga, onoga što se dovoljno ne poznaje. Ne bi se smjelo dogoditi da je mnogo toga djeci dostupnije u kući negoli u vrtiću. Primjena medija u vrtiću kao i u domu, treba biti pod stanovitom kontrolom, po mogućnosti u dogovoru s djecom. Nazovimo to medijskom disciplinom, ili još bolje samodisciplinom. Zaostajanje u medijskoj kulturi djece, zaostajanje je u kulturi općenito. Novčani problemi oko nabavke pojedinih tehničkih uređaja danas se mogu riješiti sponzorstvom, jer sponzori rado pomažu svaku obrazovnu ustanovu, a posebice vrtić. Izlika da je to nemoguće samo govori o neodgovornosti odgajatelja, o nebrizi za medijsku pismenost djeteta. Svaki odgajatelj nužno se mora medijski educirati jer samo će tako biti medijski kompetentna osoba. Odgovornost za medijsku kompetentnost djeteta sigurno započinje u vrtiću.

Mnoga istraživanja i dokumenti Europske Unije potvrđuju spoznaju da razvoj i unaprjeđivanje učiteljske profesije i personaliziranoga načina učenja primjenom novih kurikuluma nije moguć bez implementacije suvremene ICT u obrazovanje učitelja, odnosno bez usvajanja pedagoških i digitalnih kompetencija učitelja.³³

Brojna istraživanja u nas i u svijetu ukazuju na činjenicu da pitanje kompetencija i kurikuluma obrazovanja učitelja treba percipirati u uzročno-posljedičnom odnosu s informacijskim i informatičkim obrazovanjem studenata, budućih učitelja (kao i onih koji su već uključeni u nastavni proces, odnosno rade u obrazovanju).³⁴

Računalo je obrazovno – tehnološka inovacija čiji potencijali prelaze mogućnosti drugih medija.³⁵ Uvodeći ga u domove, predškolske institucije i škole, ono postaje intelektualni alat koji nosi obilježje vremena u kojem živimo. Uporaba računala u svakodnevnom radu, životu i igri iz dana u dan je sve veća. Učestalijom uporabom

³³ Carteli 2010; Tatković, 2009., Tatković Čatić 2009, Tatković 2011, Bushati, Ruseti 2011, Perić 2011, Ploj Vrtić, Pšunder 2009, Špernjak, Šorgo 2009, Gvastavigna 2002., str. 126

³⁴ Tatković 2009, Tatković Čatić 2010., Tatković 2011.

³⁵ https://raisingchildren.net.au/articles/computers_schoolage.html/context/481, 30.06.2013.

računala u obitelji ono postaje dostupnije djeci svih dobi, pa tako i predškolskoj. Okružena telefonima, mobitelima, televizijom, video igrama i elektroničkom poštom, djeca se prilagođavaju novom digitalnom okruženju te razvijaju za to potrebna znanja i kompetencije. Ona velikom brzinom usvajaju pravila računalne igre, rješavaju problemske situacije na računalu, koriste ga za komunikaciju, kreiranje, pretraživanje, analiziranje, učenje i druge aktivnosti. Već u ranom djetinjstvu djeca tečno govore "digitalnim jezikom", jezikom video igara i interneta te razvijaju "hipertekstualne umove". Računalom im je sve moguće i dostupno. Ono im predstavlja prozor u svijet kojim odmjeravaju svoju inteligenciju s umjetnom inteligencijom.

Digitalna kompetencija / pismenost jedna je od osam ključnih kompetencija koje je Europski parlament uvrstio među kompetencije važne za cijeloživotno obrazovanje. Ona predstavlja kombinaciju znanja, vještina, sposobnosti i stavova potrebnih za obavljanje nekoga posla. Ulaganje u opremu, obrazovanje učitelja i servisi podrške trebali bi biti visoko na listi prioriteta.³⁶

³⁶ Šehanović, Tatković, Žugaj, 2003, 2001., str.161

6. DJECA U SVIJETU RAČUNALA

Kakav je utjecaj računala na današnju djecu? Koje su prednosti i mane računalnih igrica i interneta? Uporaba računala u dječjoj dobi, ma što pojedini roditelji mislili o tome, ne može se u potpunosti izbjeći. Ne samo da su računala ušla u svaku poru života, već i svako treće kućanstvo u Hrvatskoj posjeduje računalo.

6.1 Uporaba računala prema dobi djeteta

Od 0 – 3 godine

U ovom razdoblju intenzivnog rasta i razvoja mnoga djeca neće biti zainteresirana za računalo. Pokažu li interes, imajući u vidu lošu koordinaciju pokreta kod male djece, mala je vjerojatnost da će u ranoj dobi takvo dijete biti sposobno samostalno koristiti računalo. Djetetu se mogu pokazati neki softveri i igrice prilagođene njegovoj dobi, kao dopunu onim osnovnim znanjima koje u tom periodu stječu – boje, oblike, životinje, predmete i slično.

Od 3 – 6 godina

Prema postojećim podacima ovo je dob u kojoj najveći broj današnje djece pokazuje interes za rad na računalu. Igrice se uvode postepeno, primjerene godinama djeteta i povezane s onim što u tom periodu uče ili ih interesira.³⁷

Treba imati u vidu da postoje individualne razlike u interesu djece za računalo. Neko dijete će se zainteresirati za računalo već sa dvije godine, a drugo neće biti zainteresirano mnogo kasnije. Ukoliko dijete spada u grupu nezainteresiranih, ne bi mu se trebalo nametati računalo. Bit će dovoljno vremena da sva znanja usvoji i kasnije. Nedavno istraživanje kazuje da uporaba računala u predškolskoj dobi može poboljšati djetetovu spremnost za školu i napredak u školskoj dobi. Djeca u dobi od tri ili četiri godine već su spremna za istraživanje svijeta računala. Važno je sustavno podizati medijsku pismenost roditelja, kao prvih i najvažnijih odgojitelja zbog sve veće uloge

³⁷ https://raisingchildren.net.au/articles/computers_schoolage.html/context/481, 23.09.2013.

koju mediji imaju u našim životima, a oni, kao što smo ustvrdili, informiraju, poučavaju, uče, zabavljaju, opuštaju, ali i manipuliraju. Umjesto činjenica, nudi se svijet fikcija pun blještavila i lažnog glamura. Želja za važnošću i potreba za biti viđenim, ili za što bržom zaradom, kao da nadilazi sve kriterije ljudskog dostojanstva.

Dakle, nameće se zaključak da je za pružanje otpora manipulaciji potrebno imati i hrabrosti suočiti se ne samo s manipulatorom, nego i samim sobom – svojim potrebama i željama, odlukama što su naši ciljevi, tko su naši idoli, što nam se govori, što se od nas očekuje, i želimo li odista da nam se nameću "mentalne mape" svakodnevnog ponašanja. Djeca za koju roditelji ne iskazuju interes i brigu kakvi bi se od njih mogli očekivati, često se smatraju osobama koje nisu zavrjedile tuđu ljubav i poštovanje, što ostavlja trajne posljedice i na njihove buduće odnose s vlastitom djecom. Djeca koja na računalu ne vide ono što drugi vide ili koja ne surfaju po stranicama po kojima surfaju drugi, osjećaju se uskraćenima i osjećaju da će biti manje vrijedni.³⁸

Kako se postaviti kada je dijete pred računalom:

1. Nadzirati malo dijete za računalom. Što je starije, to mu manje govoriti što da radi, ali uvijek biti negdje u blizini, kako bi mu se moglo uskočiti i pomoći.
2. Dopustiti djetetu isključivo igre koje su provjerene. Informirati se za koju je dob igra namijenjena. Većina igara ima oznaku ESRB – a (Entertainment Software Rating Bord, američko tijelo koje klasificira igre), na kojoj jasno piše kojoj je dobi namijenjena i kakav se sadržaj u njoj može očekivati.
3. Ako je djetetu dopušteno da igra online igru s drugim igračima, treba posebno pripaziti na faktor ovisnosti i koliko je dijete dnevno igra. Postaviti vremensko ograničenje za igranje igrica i općenito upotrebu računala. Prioritet je igranje i odalazak u park, a ako se radi o starijem djetetu onda zadaća, učenje i igranje.

³⁸ Bauer, Mediamaniacs, 2007., str. 104, 22.09.2013.

4. Igre nasilja potpuno su neprimjerene za djecu. Postupno dolazi do identifikacije s likovima iz igara te se kod djeteta povećava tolerancija na nasilje. Mnogo zanimljivih i primjerenih igara za predškolce može se naći na web stranicama.
5. Razgovarati s drugim roditeljima o videoigricama i o tome što njihova djeca prate od medija te kako se postaviti.
6. Ozbiljno upozoriti dijete na moguće opasnosti na koje može naići ako razgovara na internetu s drugom djecom i poučiti ga kako će se ponašati i komunicirati s neznancima.
7. Kod starije djece povremeno provjeriti koje stranice dijete posjećuje, upoznati njegove on – line "prijatelje" i pogledati o čemu raspravljaju³⁹.

Slika 3: Prema postojećim podacima djeca se najčešće zainteresiraju za rad na računalu u dobi od 3-6 godina



Izvor: <http://www.skole.hr/upload/images/110/InternetParentalGuidance2.jpg>, 13.11.2013.

³⁹ Ružić-Baf, M. i Radetić-Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola*, 24, 44. Str, 20.09.2013.

Zanimljiv je podatak da 49% djece izjavljuje da je bez nadzora i prisutnosti odraslih dok koristi internet, a 46% njih navodi da su roditelji ponekad prisutni. Tek 2,5% djece navodi da je jedan od roditelja prisutan uvijek dok je na internetu; 40% djece i mladih navodi da njihovi roditelji razgovaraju s njima i pitaju ih o stvarima koje rade na internetu; više od polovine sudionika (60%) izjavljuje da ih roditelji poučavaju o opasnostima vezanim uz internet i načinima zaštite. Istovremeno je zabrinjavajući podatak da trećina djece (36%) smatra da njihove roditelje ne zanima što oni rade na internetu.⁴⁰

Slični rezultati dobiveni su istraživanjem agencije *Gemius* iz Češke (Štetka, 2006) koji su pokazali sljedeće:

- 74% djece smatra da je opasno slati osobne informacije nepoznatoj osobi putem interneta dok svega 49% djece smatra da je opasno otići na sastanak sa nepoznatom osobom koju su upoznali na internetu;
- roditelji nisu uključeni – 1 od 4 roditelja zna za sastajanje djeteta s "prijateljem" s interneta;
- djeca na upoznavanja najčešće idu sami (78%), eventualno s prijateljem (21%);
- 65% roditelja smatra da se njihova djeca nisu nikada sastali s osobom koju su upoznali na Internetu (65% djece je upoznalo nekoga s kime su prvi kontakt ostvarili putem interneta!);
- 63% roditelja smatra da internet može biti opasan za djecu...

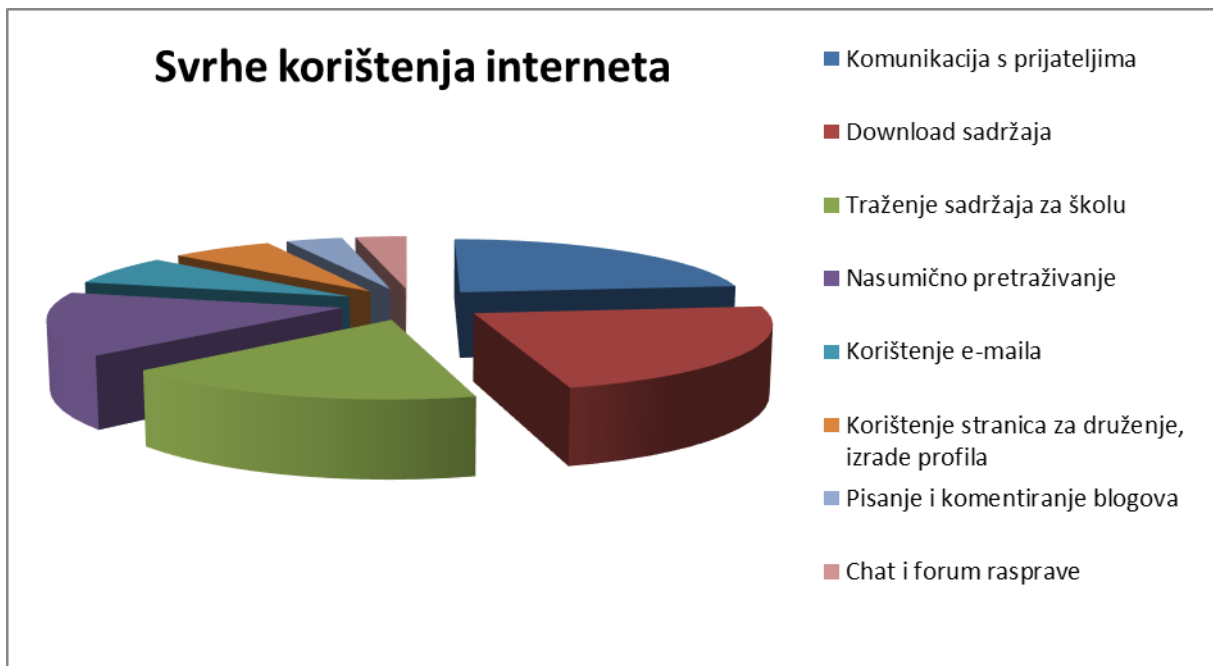
Tablica 2: Svrha korištenja interneta; (Ispitivanje proveo: Gemius, CZ, Štetka, 2006.)⁴¹

Aktivnost	Postotak korištenja
Komunikacija s odabranim prijateljima	63%
Download različitih sadržaja	61%
Traženje sadržaja za školu i učenje	47%
Pretraživanje bez određenog cilja	42%
Korištenje elektroničke pošte	20%
Korištenje stranica specijaliziranih za druženje, izrade profila	18%
Pisanje blogova i komentiranje tuđih	10%
Sudjelovanje u chat ili forumskim raspravama	9%

⁴⁰ Unicef; Iskustva i stavovi djece, roditelja i odgajatelja prema elektroničkim medijima (u sklopu programa prevencije elektroničkog nasilja „Prekini lanac“), Zagreb, 2014.

⁴¹ Preuzeto sa:

http://web.ffos.hr/psihologija/damtoteke/Nasilje_nad_djecom_i_medu_djecom_zbornik_radova_s_2_skupa_posvecenog_pitanjima_nasilja.pdf, 14.04.2013.



Izvor: Filozofski fakultet u Osijeku, Zbornik radova, 14.4.2013.

6.2 U kojoj dobi dopustiti djetetu korištenje računalom

Djeca su okružena tehnologijom i računalima. Stručnjaci tvrde kako djeca mlađa od treće godine nemaju koristi od računala i kako im je sasvim dovoljna interakcija s roditeljima, drugom djecom i igračkama.⁴²

Naime, manja djeca stječu vještine i znanja koristeći svoje tijelo i osjetila. Radi se o osnovnim znanjima i vještinama poput hodanja, razvijanja ravnoteže i spretnosti tijela, pričanja i sklapanja pravih i živih prijateljstava... svega onoga što računalo ne može omogućiti. Ne stekne li ih sada, kasnije će njihovo svladavanje biti puno teže. Jedan od razloga je bogatstvo podražaja koje računalo nudi. Postoje mnoge pozitivne strane koje donosi rana uporaba računala, primjerice dijete razvija osjećaj kompetentnosti i kontrole što mu povećava samopouzdanje.

Računalne igrice imaju pozitivan utjecaj na koordinaciju oka, ruku, finu motoriku i razumijevanje prostornih odnosa. Internet potiče učenje i izvor je mnoštva

⁴² https://raisingchildren.net.au/articles/computers_schoolage.html/context/481, preuzeto 24.08.2013.

informacija. Mogući su i negativni utjecaji računala zbog čega je važno u kojem omjeru dijete koristi računalo za igrice i učenje, dobivanje informacija ili komunikaciju. Postavlja se pitanje: Što učiniti ako se mali "genij" igra samo s računalom? Bolje je ne prisiljavati ga da se odvoji od ekrana, nego ga postepeno poticati na druge vrste zabave, npr. šetnju u parku ili razgovoru o provedenom danu te ga nagraditi na način da mu kažete kako vam je bilo drago što ste zajedno proveli vrijeme. U tzv. suvremenoj obitelji, roditelji su u računalu dobili jednog velikog suparnika u odgajanju svoje djece. U računalu su djeca pronašla lukavog saveznika u bijegu od svojih roditelja.⁴³

Računala sve više postaju obavezni dio domova, pa su i djeca izložena njima od najranijih dana. Kao i u slučaju TV programa, roditelji se suočavaju s pitanjem koja je dob prava za uvođenje računala, koje su mane, a koje prednosti i mogu li postojati eventualne posljedice po zdravlje ili razvoj? Gledajući roditelje koji provode vrijeme za računalom, i mališani će već u ranoj dobi poželjeti isto. Kada i na koji način, te u kojoj mjeri to dozvoliti?

Tehnologija se sve više uključuje u naše živote i nemoguće ju je ignorirati, ali i očekivati kako ćemo uspjeti držati dijete podalje od modernih stvari, koje druga djeca koriste. Korištenje tehnologije ima puno pozitivnih i negativnih karakteristika, ali trenutno ne postoji definirano mišljenje stručnjaka o utjecajima korištenja tehnologija, a time i računala, na razvoj i psihi djeteta.

Ono što većina istraživanja ističe kao ključno, bez obzira na dob djeteta u kojem počinje koristiti računalo, jest prilagođenost sadržaja dobi djeteta i uključivanje odraslih u proces. Drugim riječima, kada god se odlučili za upoznavanje s računalom, treba povesti računa da dijete koristi samo programe i igre prilagođene njegovoj dobi. Agresivne i natjecateljske igre se u ranoj dobi (do šeste godine) nikako ne preporučuju. Ako je ikako moguće, poželjno ih je izbjeći i kasnije, najmanje do desete godine. Pored toga, dijete ne treba pustiti samo za računalom, već treba sjediti s njim, igrati se zajedno, te koristiti računalo kao edukativno sredstvo i sredstvo za razvijanje kreativnosti djeteta na isti način na koji bi se igrali igračkama.

⁴³ Buchanan, Children and media, 2003., str.38, 23.09.2013.

Ukoliko ima više djece, kod starijeg djeteta će se lakše odrediti dobna granica kada računalo prestaje biti zabranjena zona. Kod mlađeg djeteta, to će se često desiti i ranije. Kada vidi brata ili sestru za računalom i ono će se naći u ulozi promatrača. Prema istraživanjima urađenima u SAD-u oko 72% djece u dobi ispod 6. godine zna koristiti računalo, oko 30% čini to svakodnevno u trajanju od prosječno sat vremena dok se oko 40% djece sa računalom upoznaje već u dobi oko treće godine, a smatra se da se ovaj postotak iz godine u godinu povećava.⁴⁴ Anketa provedena na jednom domaćem sajtu koji se bavi roditeljstvom⁴⁵, dala je slične rezultate – preko 70% roditelja koji svojoj djeci dozvoljavaju korištenje računala to im je dozvolilo u dobi od tri godine i manje. Da li je to prerano ili ne, pitanje je na koje stručnjaci još nisu dali definitivni odgovor. U svakom slučaju kada god se odlučili pustiti dijete za računalo treba se potruditi da to bude u onoj mjeri i na onaj način na koji će to biti prilagođeno dobi samog djeteta.

Slika 4: Dijete pred televizorom



Izvor: <http://blog.brainhq.com/2013/12/13/kids-who-watch-tv-have-bigger-brains-but-not-in-a-good-way/28>, preuzeto 7.6.2014.

⁴⁴ Hastings, Karas, Winsler i dr., Young children's video/computer games use, National institute of health, 2010.

⁴⁵ Poliklinika za zaštitu djece grada Zagreba; Istraživanje o korištenju interneta i tehnologije, Zagreb 2013.

6.3. Uloga roditelja u odgoju djece pomoću računala

Važnost roditeljske intervencije osobito se naglašava za mlađu djecu, koja se tek upoznaju s medijskom ponudom. Istraživanja su pokazala da najslabije rezultate postiže restriktivan pristup, obilježen zabranom (prekomjernog) gledanja svih, odnosno određenih programa⁴⁶. Istodobno, najbolji je evaluativni pristup, koji uključuje diskutiranje s djecom o onom što je viđeno, s namjerom da se djeci pomogne u vrednovanju značenja, uočavanju moralne poruke i shvaćanju prirode medijskog prezentiranja sadržaja.

Očito je da utjecaj roditelja na dječje medijsko iskustvo varira i da je povezan kako s odgojnom praksom koju inače primjenjuju, tako i s njihovom kompetencijom da valjano interveniraju, što uključuje vlastito opće obrazovanje i medijsku pismenost.

Roditelji trebaju znati da računalo ne predstavlja niti prozor u svijet niti jednooko čudovište. Njegovu korisnost i vrijednost odredit će način na koji se koristi i sadržaj koji dijete putem njega prima. U tome veliku i važnu ulogu imaju upravo roditelji koji mogu doprinijeti da računalo ima pozitivan utjecaj na dijete. Zato je važno da roditelj⁴⁷:

- pomogne djetetu u odabiru poučnih i zabavnih igara
- odabere i provjeri kakvog su sadržaja igre kojima dijete ispunjava slobodno vrijeme te jesu li prikladne razvojnom nivou djeteta
- postavi granice u količini vremena koje dijete provodi za računalom
- ne dopusti da računalo postane dadilja i zamjena za vrijeme koje dijete treba provesti s roditeljima
- ima na umu da računalo ne može biti zamjena za vrijeme koje dijete treba provesti u socijalnoj igri s vršnjacima
- barem povremeno s djetetom sudjeluje u igrama na računalu, pri čemu je važno s djecom razgovarati o nekim aspektima igara i pomoći im da razlikuju fantaziju igre od stvarnosti

⁴⁶ <http://www.vrtic-maslacak.belisce.net/files/kutic/mediji.htm>, 14.03.2013.

⁴⁷ <http://www.istrazime.com/djecja-psihologija/djeca-i-racunalo-uloga-racunala-u-predskolskoj-dobi/>, 13.07.2013.

- ne zaboravi da će on djetetu uvijek biti najvažniji i najsnažniji model ponašanja kako bi učeći iz roditeljskih postupaka djeca naučila razlikovati dobro od lošeg.

Digitalno doba karakterizira:

- odnos virtualnog i stvarnog svijeta, pri čemu je virtualni svijet sve izazovniji i primamljiviji od sive svakodnevice
- računala (internet) postaju za neku djecu i ljude strast koju je teško kontrolirati
- računalne igre zahtijevaju malo socijalnih vještina, a djeca su većinom sama
- većina igara ne potiču dječju inicijativu, kreativnost, isprobavanje vlastitih ideja
- pretpostavlja se da djeca scene nasilja na TV-u doživljavaju realnije, dok kod računalnih igara lakše razlikuju igru od stvarnosti
- zbog dinamičnosti i brzine računalnih igara djeca ne uče odgodu zadovoljenja jer su odmah nagrađena za svoje postupke te postaju manje osjetljiva na nasilje (toleriraju ga i smatraju ga opravdanim)
- postoji niz poučnih i zabavnih igara koje mogu biti vrijedan medij za učenje i približavanje računala djeci.

Računalne igre omogućuju:

- a.) istraživanje svjetova
- b.) rješavanje zagonetki
- c.) stvaranje strategija
- d.) poticanje kreativnosti
- e.) razvijanje vještina rješavanja problema
- f.) razvijanje određenih socijalnih vještina kod djece (suradnja, timski rad...)

Računalne igre djeci u vrtiću mogu pomoći kod:

- imenovanja
- početnog čitanja i pisanja
- računanja
- razvoja perceptivnih sposobnosti
- ranog učenja stranog jezika
- suradnje i timskog rada

Pretraživanje Interneta postaje pustolovina zbog dva razloga:

- a.) dostupnosti, neiscrpnosti, nepristranosti brojnih sadržaja, koji nose i potencijalne opasnosti za djecu
- b.) Internet nema tabua (zabranjenih tema), cenzure, prešućivanja, a dijete koje onamo upadne neoprezno, može ostati zaprepášteno

Preporuke stručnjaka kada je u pitanju korištenje interneta su⁴⁸:

- a.) Ne puštati ih same
- b.) Ne zavaravati se nelogičnim strahovima
- c.) Prepustiti djetetu načine korištenja računala i interneta
- d.) Pretvoriti internet u sredstvo produblivanja veza s vlastitim djetetom

Roditelji bi morali aktivno sudjelovati u djetetovom upoznavanju računala i interneta, pomagati mu u izboru sadržaja prikladnih njegovom stadiju razvoja i pritom ne dopustiti da računalo postane zamjena za vrijeme koje roditelji trebaju provesti s njime. Također računalo ne može biti zamjena za igru s vršnjacima pa se često nameće potreba vremenskog ograničenja uporabe računala.⁴⁹

Slika 5: Roditelji moraju aktivno sudjelovati u djetetovom upoznavanju sa računalom



Izvor:<http://www.aboutkidshealth.ca/En/News/NewsAndFeatures/Pages/Computers-and-child-development.aspx>, 12.04.2013.

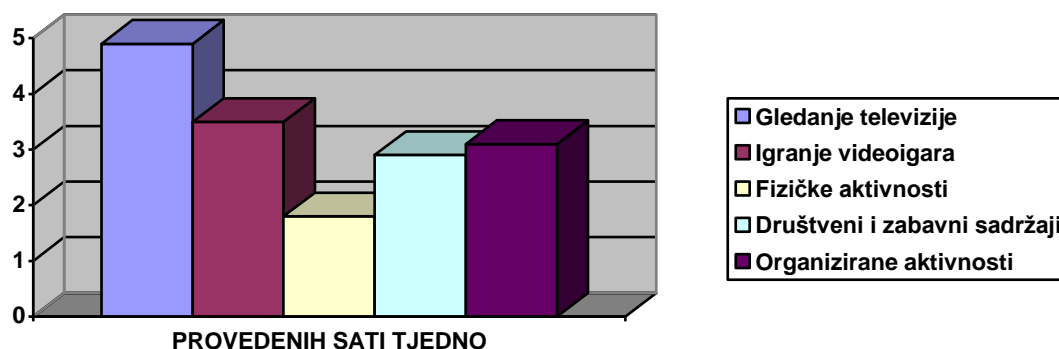
⁴⁸ Ružić-Baf, M. i Radetić-Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola*, 24, 9-18., 22.04.2013.

⁴⁹ Buljan Flander, G. i Karlović, A. (2004). *Odgajam li dobro svoje dijete? Savjeti za roditelje*. Zagreb: Marko M. usluge d.o.o., 14.05.2013.

U cilju što boljeg uvida u navike provođenja vremena s medijima djece predškolske dobi, poslužit ćemo se rezultatima istraživanja Američkog zdravstvenog instituta (National Institute of Health) provedenog 2009.godine⁵⁰;

Tablica 1: DIJETE I NJEGOVE AKTIVNOSTI PO PROVEDENIM SATIMA TJEDNO⁵¹ i pripadajući dijagram;

AKTIVNOST	PROVEDENIH SATI TJEDNO
Gledanje televizije	4,9
Igranje videoigara	3,5
Fizičke aktivnosti	1,8
Društveni i zabavni sadržaji	2,9
Organizirane aktivnosti	3,1



Izvor: Hastings, Karas, Winsler i dr., Young children's video/computer games use, National institute of health, 09.9.2010.

Mediji su sastavnica života – nalaze se svuda oko nas. Sami po sebi nisu niti dobri niti loši. Cilj medijskog odgoja u vrtiću je razvijanje medijske pismenosti odgojitelja, roditelja i djece. Medijska pismenost je važna jer djeci daje sposobnosti istinskog poznavanja medija, medijskih poruka i uči ih vještinama kritičke analize i vrednovanja medijskih sadržaja. Prva iskustva o medijima dijete stječe u obitelji, od roditelja.

⁵⁰ <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3041171/>, 08.02.2013.

⁵¹ Hastings, Karas, Winsler i dr., Young children's video/computer games use, National institute of health, 2009.

6.4. Računalo – prozor u svijet ili jednooko čudovište

Svako dijete tijekom razvoja mora naučiti razlikovati dobro od lošeg, kako se ponašati prema drugim ljudima, rješavati probleme s kojima se susreće... Osim iz vlastitog iskustva, djeca uče opažajući iskustva drugih, bilo da se radi o drugoj djeci i odraslima koji ih okružuju, ili o likovima koje gledaju na televiziji, ili se s njima susreću u računalnim igricama. Danas je razvoj tehnologije doveo do značajnih promjena u tradicionalnim socijalnim igrama. Djeca sve više vremena provode igrajući igre na računalu ili play – stationu ili pak gledajući televiziju. Takav oblik igre zahtjeva malo socijalnih vještina, ne omogućava fizičku aktivnost i kontakt među djecom, i najčešće je individualan.

Računalne igre djeci pružaju premalo mogućnosti da sama odlučuju, da koriste vlastitu maštu i fantazije ili stvaraju vlastita rješenja različitih problema. Većina igara, iako ne sve, ne potiču djetetovu osobnu inicijativu i kreativnost niti isprobavanje vlastitih ideja.⁵² Sve više igara uglavnom nudi nasilje kao instrument za prolaske nivoa i prikupljanje bodova ili "života".

Pritom se u igrama pojavljuju sve realnije i životopisnije scene nasilja i bogatiji izbori "istrebljenja" neprijatelja. Imajući u vidu da djeca uče kroz opažanje ponašanja pa tako i kroz opažanje ponašanja likova u računalnim igrama, može se pretpostaviti da će usvojiti neka od nasilnih ponašanja, koja postaju dio njihovog repertoara ponašanja, postaju nešto što djeca znaju i mogu upotrijebiti kada se nađu u konfliktnim situacijama.

Ukoliko likovi u igrama imaju opciju nasilja za rješavanje nekog problema i put do cilja ili imaju opciju pretući ili ubiti nekoga tko im se suprotstavi (npr. ljude, vanzemaljce, životinje, čudovišta), djeca će naučiti da je takvo ponašanje jedan od mogućih načina rješavanja sukoba pa postoji vjerojatnost da će ga upotrijebiti u rješavanju vlastitih sukoba s djecom ili odraslima. Ova vjerojatnost je veća što djeca više vremena provode u takvoj igri a manje u igri s drugom djecom, gdje stječu odgovarajuće socijalne vještine i širi spektar vještina rješavanja sukoba. Pokazalo se da

⁵² https://raisingchildren.net.au/articles/computers_schoolage.html/context/481, 23.07.2013.

je gledanje nasilja na televiziji više povezano s agresivnošću u djece nego igranje nasilnih računalnih igara. Pretpostavlja se da djeca scene na tv-u doživljavaju realnijima dok kod računalnih igara lakše razlučuju igru od zbilje.

Slika 6: Računalne igre rijetko razvijaju djetetove socijalne vještine pa je u kvalitetnom odabiru sadržaja vrlo važna uloga roditelja



Izvor: <http://www.speechbuddy.com/blog/speech-therapy-techniques>, 12.12.2009.

U istraživanjima je utvrđeno i da radi dinamičnosti i brzine računalnih igara djeca ne uče odgodu zadovoljenja jer su odmah nagrađena za svoje postupke te da postaju manje osjetljiva na nasilje u smislu da ga više toleriraju i smatraju opravdanim.⁵³ Naime, djeca se kroz igre navikavaju na ubijanje i nanošenje boli, što dovodi do toga da u stvarnom životu manje spremno reagiraju na pojavu nasilja i manje spremno priskaču u pomoć. Nerealno prikazivanje posljedica agresivnog ponašanja u igrama (npr. ubojstvo nakon kojeg lik može oživjeti, rana koja odmah

⁵³ Hastings, Karas, Winsler i dr., Young children's video/computer games use, National institute of health, 2013.

zacijeli...) može dovesti do pogrešne percepcije opasnosti od nekog agresivnog čina i neshvaćanja mogućih posljedica.

Važno je imati na umu da nisu sve računalne igre negativne i štetne za razvoj djeteta. Postoji cijeli niz poučnih i zabavnih igara koje mogu biti vrijedan medij za učenje i približavanje računala djetetu.⁵⁴ Igre koje omogućavaju konstruiranje i istraživanje svjetova, rješavanje zagonetki, upoznavanje različitih kultura, odgonetavanje "misterija" i stvaranje strategija, mogu poticati kreativnost, apstraktno mišljenje te razvijati vještine rješavanja problema.

Postoji i cijeli niz poučnih pokreta, osobito za predškolsku djecu, koji mogu pomoći u svladavanju nužnih vještina (npr. imenovanje, predvježbe čitanja i pisanja, računanja, razvoj perceptivnih sposobnosti). Uporaba interneta može biti vrijedan način da dijete stječe nova znanja i spoznaje, širi interese i uči razlikovati bitno od nebitnog pri pretraživanju i izboru linkova. Interes za računalne igre i računalnu tehnologiju često je predmet vršnjačkih razgovora, što može doprinijeti i djetetovom socijalnom razvoju kroz stvaranje vršnjačkih skupina sličnih interesa i izmjenu znanja i ideja.

⁵⁴ http://futureofchildren.org/publications/journals/journal_details/index.xml?journalid=45, 13.09.2013.

7. RAČUNALO U POTICANJU PISMENOSTI

Utvrđeno je kako već trogodišnjaci mogu započeti koristiti računalo bez većih zapreka. Stoga se danas upotreba računala sve više koristi u poticanju djetetove pismenosti. Evo nekoliko primjera što sve može predškolac u susretu s računalom:

- pritisnuti nekoliko tipki kojima će prizvati šarene sličice što će njegovu pozornost zadržati koliko i nova igračka
- igrati se brojevima, naučiti pisati prije nego li počne čitati
- otkriti neke osnove programiranja
- vježbati svoj mozak logičkim zagonetkama i razvijati svoju inteligenciju i kreativnost s beskrajnim mogućnostima razmišljanja na novi način

Računalo predočava sadržaje na djetetu zanimljiv način, tj. kroz igru, a zbivanja na ekranu su uvijek dinamična i stoga zanimljivija od slika u udžbeniku. Djetetu je omogućeno svladavanje gradiva uz stalnu povratnu informaciju o njegovoj uspješnosti što predstavlja veći izazov od klasičnog učenja gdje rijetko može provjeriti naučeno.⁵⁵

Danas se za predškolce izrađuju vrlo poučni programi koje oni prihvaćaju kao zanimljivu i omiljenu igru. Također je utvrđeno kako su predškolcima najomiljeniji programi u kojima mogu pisati i crtati sama za sebe i samostalno davati i ispitivati neke vlastite ideje, a ne oni u kojima se samo igraju. Dužnost roditelja i odgajatelja je da omoguće djeci i takvo iskustvo učenja, ali pri tome moraju biti oprezni da programi koje dijete koristi budu primjereni. Stoga izbor programa nikada ne bi trebali prepustiti onima koji pri tom vide ponajprije ekonomski interes!

Postoji nekoliko vrsta programa prilagođenih predškolskoj djeci koji omogućuju da dijete već s 4 ili 5 godina nauči čitati i pisati uz pomoć računala. Usvajanje vještine čitanja i pisanja tumači se na nekoliko načina. Dr. Marija Montessori utvrdila je da mlađa djeca prije i lakše nauče pisati nego čitati. Tek kad shvate smisao pisanoga, ona otkrivaju da to mogu i pročitati, i to ne samo što su sama napisala nego i druge napisane riječi.

⁵⁵ <http://www.studymode.com/advantages-and-disadvantages-of-children-using-computers-page1.html>, 11.10.2013.

Programi početnog opismenjivanja idealni su za djecu predškolske dobi. Naime, njima je jednostavnije pritisnuti tipku na tipkovnici nego ispisivati slova rukom, jer fina grafomotorika još nije razvijena. Računalo, uz to, olakšava ispravljjanje pogrešaka pa i dotjerivanje teksta, što djecu čini osobito ponosnim na njihov rad. Eksperimentalni su programi pokazali da petogodišnjaci mogu napisati logičnu, povezanu priču od dva do tri ulomka, sa tek malo pomoći za čitanje.⁵⁶

7.1 Ovisnost o internetu

Zahvaljujući internetu, danas su informacije dostupne u najkraćem mogućem vremenu gotovo svima. Internet u mnogome determinira čitav sustav informiranja. Potencijalno dobro i loše. Zašto? Djecu je potrebno zaštititi od sadržaja koji njima nisu primjereni. Ovo se poglavito odnosi na one koji prikazuju eksplicitne forme nasilja, indoktrinirajućih poruka ili širenje ideološke mržnje, neselektivnog kupovanja... Manipulator upravo računa na lakovjernost. Internet je svaki dan bogatiji za više od tisuću i pet stotina pornografskih stranica. Djeca su, surfajući internetom, doskočila raznim "blokadama" neprimjernog sadržaja. Sve veći broj djece prikovan je za računalo i takav vid komunikacije, kako sami kažu, puno im više odgovara od tradicionalnog upoznavanja na ulici, plesnjacima i slično. Mnoge su opasnosti koje se u ovom mediju i virtualnom svijetu javljaju. Majke poklanjaju i prodaju svoju djecu putem interneta, pedofili se prikazuju kao najveći i najbolji prijatelji djece, nude se opasne i nemoralne ponude.

Neke su procjene da je oko 24 milijuna djece dnevno, u nekom trenutku, na mreži (on line), a veliki dio njih dolazi u kontakt s pedofilskim sadržajima i ponudama. Ukoliko računalo izaziva ovisnost, tada bi ona trebala imati simptome kao i druge ovisnosti. Nekoliko mogućih simptoma: tjeskoba u slučaju da je uskraćen pristup računalu, zanemarivanje drugih obaveza s ciljem provođenja vremena za računalom, zanemarivanje društvenih i obiteljskih aktivnosti, također s ciljem provođenja što duljeg vremena za računalom, laganje o tome koliko se dugo računalo zaista koristi, osjećaj

⁵⁶ McCormick i Piestrup; Children behavior, 1984., preuzeto 12.05.2013.

praznine kada se ne koristi računalo, društvena izolacija. Djecu je potrebno uvoditi u svijet računala kao i u svaki drugi svijet. Ne ostavljati ih same, ne pristati na neke pokušaje da računalo postane jedini svijet zabave, zamjena za vršnjake, prirodu i kulturne sadržaje.

7.2 Ergonomija rada s računalom

Kod kuće i u odgojno-obrazovnim institucijama obično se koriste računala i računalna okružja koja nisu prilagođena djeci već odraslima. Ako roditelji i odgojno-obrazovne ustanove nisu u mogućnosti opremiti prostor računalima, koja su isključivo namijenjena djeci, tada je potrebno radno okruženje što učinkovitije prilagoditi određenoj dobi djeteta. Postoji pet zlatnih pravila kako koristiti računalo: ekran bi trebao biti u ravnini djetetovih očiju, dijete bi na stolici trebalo sjediti pravilno (ne iskrivljeno), stopala bi trebala biti oslonjena na malu klupicu (ako računalo nije smješteno na dječjem stolu i dijete koristi svoju radnu stolicu), laktovi bi trebali biti savijeni pod pravim kutom što bi omogućavalo pravilno korištenje tipkovnice, poželjno bi bilo veliki miš i veliku tipkovnicu zamijeniti manjim mišem i ergonomskom tipkovnicom, kako bi se smanjio broj ozljeda i naprezanje šake.⁵⁷

Osim pet zlatnih pravila potrebno je naučiti djecu da često skreću pogled s ekrana i fokusiraju udaljene točke, povremeno izvode vježbe istezanja te svakih dvadesetak minuta naprave pauzu, kako korištenje računala ne bi izazvalo negativne zdravstvene posljedice. Zbog učestalih ponavljanja određenih pokreta i neprirodnog položaja za vrijeme rada za računalom, nastao je niz "računalnih" bolesti današnjice. Da bi djeci olakšali rad za računalom i snalaženje u Windows- okruženju punom različitih ikona, moguće je isprobati sljedeće tehnike: kreirati prečice programa koje dijete najčešće koristi, kreirati prečicu za gašenje računala, nabaviti tipkovnicu i miša prilagođene dječjoj dobi, LCD monitor, radnu stranicu ergonomski dizajniranu za dječju dob ili prilagoditi postojeću te povećati postavke zaslona. Na odgojiteljima i

⁵⁷ Nevenka Tatković, Maja Ružić Baf: Računalo – komunikacijski izazov djeci predškolske dobi, Informatol. 44, 2011., 28. str.

roditeljima je da djetetu omoguće pravilnu uporabu računala, edukativni softver primjeren dobi djeteta te da prije uporabe definiraju pravila korištenja računala; vremenska pravila, stanke, tjelesne vježbe i slično, kako bi se izbjegao mogući negativni učinak na socijalni i emocionalni razvoj djeteta. Pažnja roditelja i odgojitelja trebala bi također biti usmjerena na pravila osiguranja cjelokupnoga radnog prostora za korištenje računala i opreme.

Slika 7: Važno je upozoravati djecu da povremeno odvrćaju pogled s ekrana, te svakih dvadesetak minuta rade pauzu kako korištenje računala ne bi izazvalo negativne zdravstvene posljedice



Izvor: <http://pictures.4ever.eu/data/download/people/children.jpg>, 26.10.2013.

8. ZAKLJUČAK

Djeca koja u najranijoj dobi imaju pristup računalu i zadiru u njegove tajne, imaju sve preduvjete za izniman razvoj inteligencije, a možda i akademsku karijeru u budućnosti. Djeca predškolske dobi trebala bi koristiti računalo u kratkim vremenskim periodima, deset do dvadeset minuta dnevno. Dug period ispred ekrana „krade“ vrijeme igranju i drugim vrjednijim aktivnostima. U ovoj dobi računalo služi za poboljšanje socijalnih i jezičnih sposobnosti, učenje novih riječi i pravila ponašanja, za poticanje kreativnosti, te kognitivnih sposobnosti rješavanja problema.

Zabrana služenja internetom, vikanje i tjelesno kažnjavanje djeteta koje „odluta“ na loše stranice ili sklapa loša prijateljstva, nije rješenje. Djetetu treba objasniti zašto provjeravate stranice koje posjećuje. Primjerice, recite: „Brine me to što na nekim web stranicama postoje sadržaji koji su neprikladni za djecu“ ili „Moja je odgovornost i roditeljska obveza da pazim na to koliko vremena provodiš na internetu“. Takvi razlozi mogu se navesti i kada se radi o videoigrama, gledanju televizije, čitanju časopisa i stripova.

Pristup računalu zapravo je ključ uspjeha, ono pozitivno djeluje na mentalni razvoj, za razliku od klasičnih videoigrica, koje ne utječu na rast IQ – a. Dobro je dijete ne ostavljati bez nadzora pred PC–jem, ne smjestiti ga u dječju sobu te ograničiti vrijeme za bavljenje računalom. Računalo djetetu treba predstaviti kao pomoćno sredstvo u učenju od najranije dobi. Djeca vole učiti kroz igru, stoga bi računalne igre trebale biti obrazovnog karaktera, kakvih je mnogo i u hrvatskim prodavaonicama. Računalo može „odraditi“ dobar posao u vezi s razvojem IQ –a kod djece, ali najveća odgovornost i dalje ostaje na roditeljima. Mediji u svakodnevnom životu djece imaju prvenstveno zabavnu funkciju. Medijska pismenost pomaže djeci u stjecanju određenih znanja i vještina koje su nužne, ne samo za korištenje masovnih medija koji ih okružuju, već i za kritičko razmišljanje i aktivno sudjelovanje u društvu.

LITERATURA

KNJIGE:

1. Clements, Douglas H.; And Others; Young children, Jan 1993
2. Ferguson, C. J. (2009). Research on the Effects of Violent VideoGames: A Critical Analysis. *Social and Personality Psychology Compass*, 3(3), 351-364.
3. Haugland S.W. - Retrieved, 2000 - bern.library.nenu.edu.cn
4. Ilišin, V./Bobinec, A./Radin, F. (2001.), Djeca i mediji, Državni zavod za zaštitu obitelji, Zagreb
5. Inglis, F. (1997). Teorija medija, AGM, Zagreb
6. Ježi, B. (2008.), Otvoreno o medijima, Edicije Božićević, Zagreb
7. Malović, F. (2007). Mediji i društvo, ICEJ Zagreb
8. Plenković, M. (1993). Komunikologija masovnih medija, Barbat, Zagreb
9. Ružić-Baf, M. i Radetić-Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola*, 24, 9-18.
10. Straker A., Govier H. - 1989 - acce.edu.au
11. Tatković N., Močinić S., (2012.), Učitelj za društvo znanja, Sveučilište Juraja Dobrile u Puli
12. Vertovšek, N./Miliša, Z./Tolić, M. (2010.) Mladi – odgoj za medije, M.E.P. Consult, Zagreb
13. Wartella E.A., Jennings N. - The future of Children, 2000 – JSTOR

IZVORI S INTERNETA:

14. http://www.gfk.hr/public_relations/press_articles/009149/index.hr.html
15. <http://www.vrtic-maslacak.belisce.net/files/kutic/mediji.htm>
16. <http://www.sciencedaily.com/releases/2013/03/130326121605.htm>
17. http://www.fmon.gov.ba/index.php?option=com_content&view=article&id=543:prva-meunarodna-konferencija-o-predkolskom-odgoju-i-obrazovanju&catid=1:aktuelnosti&Itemid=27
18. http://www.sigurnostdjece.info/index.php?option=com_content&view=article&id=49&Itemid=55
19. http://kidshealth.org/parent/firstaid_safe/home/ergonomics.html
20. <http://www.allaboutvision.com/parents/children-computer-vision-syndrome.htm>
21. http://www.education.com/reference/article/Ref_Computers_Children/
22. www.princeton.edu
23. www.allaboutvision.com
24. http://futureofchildren.org/publications/journals/journal_details/index.xml?journalid=45
25. http://www.allianceforchildhood.org/computer_position_statement
26. <http://www.studymode.com/subjects/advantages-and-disadvantages-of-children-using-computers-page1.html>
27. <http://www.education.com/magazine/article/preschoolers-computers-bottom-line/>
28. <http://www.essayforum.com/writing-feedback-3/negative-influences-computers-children-essay-21161/>
29. <http://www.allfreeessays.com/topics/advantages-and-disadvantages-of-computers/0>
30. <http://hatchearlylearning.com/technology/istartsmart-all-in-one/>
31. <http://www.vtechuk.com/PreSchool/>
32. http://investigations.terc.edu/library/bookpapers/effective_use.cfm
33. <http://www2.edc.org/ncip/library/ec/acct.htm>
34. <http://www.parentmap.com/article/should-computers-be-in-preschools>

SAŽETAK

Ovaj rad govori o utjecaju medija i obitelji na odgoj predškolskog djeteta. Kako je danas posve normalno da svaka obitelj posjeduje računalo, a ne samo one bogate, istražilo se koje su prednosti a koje mane računala, te što to računalo nudi. Kada dijete upozna sa računalom te koliko vremena dopustiti djetetu da boravi za računalom. Rad se također osvrće na opasnosti koje vrebaju iz računala i računalnih igrica. Mogu li djeca postati ovisni o internetu te koja je uloga roditelja, kada su u pitanju računalo i Internet. U radu se govori i o računalu kao manipulatoru koji dijete uvodi u svijet agresije i nasilja, ali isto tako i o njegovoj pozitivnoj strani, kada dijete od malih nogu uvodi u svijet zabave, ali i u svijet obrazovanja .

KLJUČNE RIJEČI: odgoj, obitelj, predškolsko dijete, računalo, računalne igre, internet

SUMMARY

This thesis talks about the influence of computers and family on upbringing of the pre-school child. Since today is completely normal for each family to own a personal computer and not just those wealthy families, I'll try to explore advantages and disadvantages of computers, and bring a closer look to what personal computers could offer us. When is the time to introduce a child to a personal computer, and how much time should a child of pre-school age be spending using it. I will also try to look upon the ventures that are ravaging behind computers and computer games. Can a child become addicted to Internet and what is parent's role when it comes to this matter. In thesis we also speak about computers as potential manipulators which introduces a child to the world of violence and aggression, as well as its positive sides, for instance introducing a child to the world of education and entertainment.

KEY WORDS: upbringing, family, preschool child, computer, computer games, Internet.

PRILOZI

SLIKE:

1. Slika 1. Djeca i roditelji u zajedničkoj igri na računalu, str. 9
2. Slika 2. Najveća izloženost potencijalnom utjecaju medija događa se u slobodnom vremenu, odnosno kada dijete samo bira aktivnosti, str. 14
3. Slika 3. Prema postojećim podacima djeca se najčešće zainteresiraju za rad na računalu u dobi od 3-6 godina, str. 23
4. Slika 4. Dijete pred televizorom, str. 26
5. Slika 5. Roditelji moraju aktivno sudjelovati u djetetovom upoznavanju sa računalom, str. 30
6. Slika 6. Računalne igre rijetko razvijaju djetetove socijalne vještine pa je u kvalitetnom odabiru sadržaja vrlo važna uloga roditelja, str. 33
7. Slika 7. Važno je upozoravati djecu da povremeno odvrću pogled s ekrana, te svakih dvadesetak minuta rade pauzu kako korištenje računala ne bi izazvalo negativne zdravstvene posljedice, str. 38

TABLICE:

1. Tablica 1. Svrhe korištenja interneta, str. 24/25.
2. Tablica 2. Dijete i njegove aktivnosti po provedenim satima tjedno, str. 31