

Informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog razreda osnovne škole pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja iz perspektive roditelja

Peša, Monika

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:695361>

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

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



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište u Zadru

Odjel za informacijske znanosti

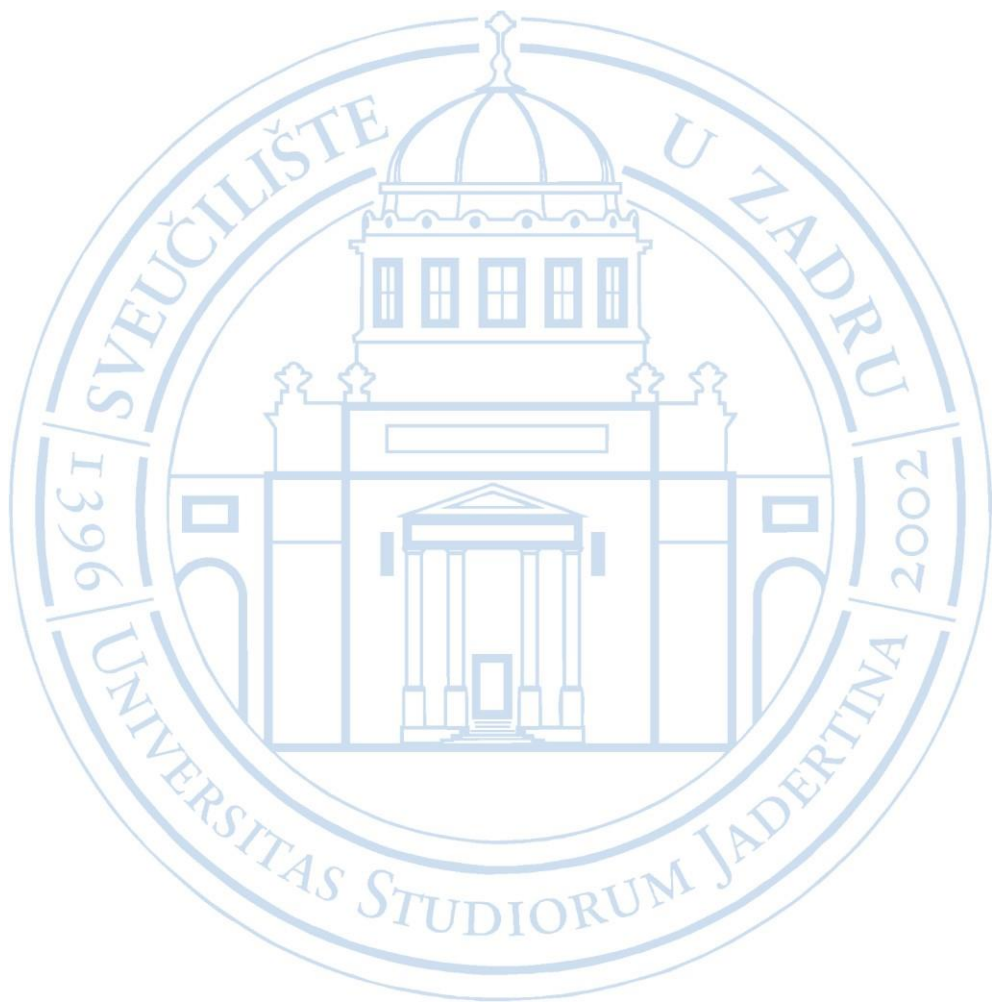
Diplomski sveučilišni studij informacijske znanosti (jednopedmetni izvanredni)

Monika Peša

**Informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog
razreda osnovne škole pri upotrebi mobilnih
digitalnih uređaja iz perspektive roditelja**

Diplomski rad

Zadar, 2023.



Sveučilište u Zadru

Odjel za informacijske znanosti

Diplomski sveučilišni studij informacijske znanosti (jednopedmetni izvanredni)

Informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog razreda osnovne škole pri upotrebi
mobilnih digitalnih uređaja iz perspektive roditelja

Diplomski rad

Studentica:

Monika Peša

Mentorica:

Doc. dr. sc. Alica Kolarić

Komentorica:

Dr. Sc. Nikolina Peša Pavlović

Zadar, 2023.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Monika Peša**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog razreda osnovne škole pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja iz perspektive roditelja** rezultat mojeg vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojeg rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojeg rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 19. prosinca 2023.

Sažetak:

U radu se istražuje informacijsko ponašanje djece trećeg i četvrtog razreda osnovne škole pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja iz perspektive roditelja. Kvalitativnom metodom istraživanja, putem intervjua istraživali su se oblici informacijskog ponašanja djece koji se mogu prepoznati u svakodnevnim aktivnostima koje djeca provode putem mobilnih digitalnih uređaja. Također istraživala se svrha informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. Istražilo se stajalište roditelja o pozitivnim i negativnim aspektima informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. Provedeni su intervjui među dvanaest roditelja djece iz Osnovne škole „Petar Zoranić“ Nin. U radu se polazi od opće pretpostavke da su digitalni uređaji i upotreba interneta važan dio informacijskog ponašanja djece. U svakodnevnim aktivnostima koje djeca provode putem mobilnih digitalnih uređaja prepoznato je niz informacijskih aktivnosti kao što su pretraživanje, odabiranje, preuzimanje, korištenje, stvaranje i dijeljenje informacija. Informacijsko ponašanje djece odvija se u svrhu zabave, obrazovanja, hobija, rješavanja problema koji se javljaju u svakodnevnim životnim situacijama, i odgovaranja na potrebe i ograničeno je kontekstom roditeljskog odgoja. Ovaj rad daje važan doprinos razumijevanju informacijskog ponašanja djece iz perspektive roditelja. Ograničenja ovog rada mogu biti u obliku nedovoljne upućenosti roditelja u navike njihove djece, specifično koja se odnose na tipove sadržaja kojima pristupaju njihova djeca. Preporuka za daljnja istraživanja odnosi se na usporedno kvalitativno istraživanje roditelja i djece koje bi dalo objektivniju sliku informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja.

Ključne riječi: djeca korisnici interneta, djeca korisnici mobilnih digitalnih uređaja, *online* aktivnosti djece, informacijsko ponašanje djece

Zahvala i posveta

Izražavam iskrenu zahvalnost svojoj mentorici i komentorici za njihovu pomoć i podršku tijekom svih faza izrade ovog rada. Veliku zahvalnost dugujem svojoj obitelji koja mi je pružila podršku tijekom studija, a posebno svom suprugu Marinu. Zahvalnost izražavam svim roditeljima učenika koji su pristali sudjelovati u istraživanju.

Rad posvećujem svojoj djeci: Elini, Juri i Domeniku.

Sadržaj:

1. Uvod.....	1
2. Teorijski okvir	2
2.1. Informacijsko ponašanje i informacijske prakse	2
2.2. Modeli i teorije informacijskog ponašanja	3
2.2.1. Savolainenov prošireni model traženja informacija iz svakodnevnog života	5
3. Istraživanja informacijskog ponašanja	7
3.1. Istraživanja informacijskog ponašanja djece	9
4. Pregled literature o informacijskom ponašanju djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja.....	12
4.1. Pregled literature o istraživanju percepcije i stavova roditelja o informacijskom ponašanju djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja	17
5. Svrha i cilj istraživanja	21
5.1. Uzorak istraživanja	22
5.2. Metodologija i instrumenti istraživanja	22
6. Rezultati istraživanja i rasprava	23
6.1. Analiza rezultata istraživanja	23
6.2. Rasprava rezultata istraživanja	25
6.2.1. Istraživačko pitanje 1	25
6.2.1.1 . Sažetak prvog istraživačkog pitanja	35
6.2.2. Istraživačko pitanje 2	37
6.2.2.1. Sažetak drugog istraživačkog pitanja	45
6.2.3. Istraživačko pitanje 3	47
6.2.3.1. Sažetak trećeg istraživačkog pitanja.....	56
6.3. Sažetak rezultata istraživanja	57
7. Zaključak.....	60
8. Ograničenja istraživanja i preporuke za buduća istraživanja	63
Literatura:	63
Prilozi:	72
Prilog 1: Vodič za intervju	72
Prilog 2: Slike	75
Slika 1: Savolainenov prošireni model traženja informacija iz svakodnevnog života	75
Slika 2: Dnevne aktivnosti djece na internetu	76
Prilog 3: Tablice	76
Tablica 1: Raspored pitanja iz polustrukturiranog intervjua po tematskim skupinama	76
Tablica 2: Popis kodova u tematskoj skupini <i>aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima</i> u intervjuima proizašlih u deduktivnoj fazi kodiranja	77

Tablica 3: Popis kodova u tematskoj skupini <i>aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima</i> proizašlih u induktivnoj fazi kodiranja	79
Tablica 4: Popis kodova u tematskoj skupini <i>informacijske aktivnosti</i> koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja	80
Tablica 5: Popis kodova u tematskoj skupini <i>svrha informacijskog ponašanja djece</i> proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja	80
Tablica 6: Popis kodova u tematskoj skupini <i>pozitivne strane informacijskog ponašanja djece</i> proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja	81
Tablica 7: Popis kodova u tematskoj skupini <i>negativne strane informacijskog ponašanja djece</i> proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja	82

1. Uvod

Nekada su obitelj, obrazovna ustanova zajedno s zajednicom u kojoj su djeca živjela bili jedini izvori informacija za djecu. U informacijskom dobu djeca odrastaju u složenom informacijskom okruženju i koriste različite izvore informacija putem digitalnih uređaja. Djeca imaju svoje informacijske potrebe i samostalno ili uz asistenciju prijatelja, članova obitelji ili roditelja obavljaju različite aktivnosti posredstvom digitalnih uređaja. Hoće li učinci upotrebe digitalne tehnologije biti za razvoj djece pozitivni ili negativni ovisi o vremenu i okolnostima upotrebe, o sadržaju koji se gleda i stvara uz pomoć digitalnih uređaja (Perić et al. 2022, 343).

Neke aktivnosti koje uključuju obrazovnu vrijednost i razvoj općih vještina, tehnološku pismenost i zabavu (Bergert et al. 2020), proširenje općeg znanja, pomoć pri učenju o svijetu, razvoju i poboljšanju digitalnih vještina i komunikaciju s prijateljima i sa širom obitelji te kreativne aktivnosti poput slušanja ili stvaranja glazbe (Schlebbe 2020a, Yadav i Chakraborty 2022), smatraju se informacijskim ponašanjem koji imaju pozitivni utjecaj na razvoj djece. Neki autori smatraju da se kroz igranje videoigara, *online* ili ne, dijete razvija, jer videoigre potiču misaone procese, asocijativno mišljenje, podržavaju intuiciju i hipotetsko razmišljanje, poboljšavaju koordinaciju pokreta i predstavljaju nepristrane učitelje s neograničenim strpljenjem (Laniado & Pietra 2005). Također, igranje određenih igrica ili aplikacija može imati višestruke dobrobiti na razvoj djece (Yadav i Chakraborty 2021).

Roditelji su zabrinuti ili imaju negativnu percepciju o informacijskom ponašanju njihove djece koje obuhvaća aktivnosti povezane s konzumacijom sadržaja i vremena koje djeca provode uz digitalne uređaje (Bergert et al. 2020 Yadav i Chakraborty 2022), suočavanju s neprimjerenim sadržajem ili upotrebi digitalnih uređaja u kontekstu čiste zabave (Schlebbe 2020a, Spitzer 2018).

Razmatrajući dileme o osviještenosti roditelja i ostalih dionika koji sudjeluju u odgoju djece po pitanju odnosa djece i interneta te, *online* izloženosti djece prilikama i prijetnjama Hrvatska se u studenome 2017. godine uključila u međunarodni projekt *EU Kids Online*¹ i *HR Kids Online*² koji su dio svjetskog konzorcija *EU (Global) Kids Online*³ čija je zadaća istražiti

¹ *EU Kids Online*, <http://www.eukidsonline.net/>

² *HR Kids Online*, <http://hrkids.online/>

³ *GLOBAL KIDS ONLINE*, <http://globalkidsonline.net/eu-kids-online/>

digitalne navike djece te sigurnost djece na internetu. Istraživanje je provedeno na uzorku od 1017 djece u dobi od devet do 17 godina i njihovih roditelja. U sklopu projekta se istražuju prednosti i rizici u korištenju interneta kod djece od devet do 16 ili 17 godina. U navedenom europskom projektu istraživalo se područje odnosa djece i interneta što obuhvaća prednosti i rizike, način i intenzitet korištenja interneta ovisno o dobi i socioekonomskim obilježjima i ulogama okoline, učitelja i roditelja u edukaciji i zaštiti djece o sigurnosti i opasnostima na internetu (Ciboci et al. 2020, 4).

Ovaj rad će analizirati podatke iz navedenih projekata koji su usko vezani uz informacijsko ponašanje djece putem digitalnih uređaja. Brojni istraživači preporučuju daljnje praćenje informacijskog okruženja, upotrebe digitalnih tehnologija⁴ i utjecaja informacijskog ponašanja djece u okviru različitih mogućnosti koje proizlaze iz brzog razvoja digitalne tehnologije (Ciboci et al. 2020, Smahel et al. 2020, Jokić, Ristić Dedić i Šimon 2022, Perić et al. 2022) koji za cilj ima daljnje praćenje znanstvenih spoznaja koje će biti temelj za planiranje intervencija orijentiranih podržavanju pozitivnih utjecaja upotrebe digitalnih tehnologija i smanjivanju negativnih utjecaja na opći razvoj djece različitog uzrasta (Perić et al. 2022). Svrha ovog rada je unaprijediti postojeća znanja o informacijskom ponašanju djece iz perspektive roditelja.

Cilj ovog rada je istražiti informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog razreda osnovne škole pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja iz perspektive roditelja. Mobilni digitalni uređaji obuhvaćaju prijenosne elektroničke uređaje koji upotrebljavaju digitalnu tehnologiju primjerice pametni telefoni ili satovi, prijenosna računala ili tableti koji omogućuju komunikaciju i pristup internetu.

2. Teorijski okvir

2.1. Informacijsko ponašanje i informacijske prakse

Danas, u informacijskom dobu djeca odrastaju u složenom informacijskom okruženju i istodobno su u doticaju s spektrom različitih informacija. Bates pojam „informacija” koristi u

⁴ Ovaj rad koristit će neke riječi, izraze ili skupinu riječi koje u kontekstu planiranog istraživanja imaju isto značenje. Riječi ili izrazi „na internetu”, „na mreži” ili „*online*” u kontekstu aktivnosti djece su istoznačnice. Također u ovom radu i „upotreba informacijsko komunikacijske tehnologije” u kontekstu dječje upotrebe istoznačnica je prethodno navedenim izrazima iako se upotreba informacijsko komunikacijske tehnologije neko vrijeme može odvijati i izvan mreže u slučaju kad postoji mogućnost da se pojedini programski paketi preuzmu na lokalno računalo. Izraz „digitalna tehnologija”, „digitalni uređaji” i „elektronički uređaji” istoznačnice su izrazu „informacijsko komunikacijskoj tehnologiji” u okviru dječje upotrebe u ovom radu.

širem smislu u kontekstu istraživanja informacijskog ponašanja. Pretpostavlja da pojam “informacija” pokriva sve slučajeve gdje ljudi stupaju u interakciju sa svojom okolinom na način koji ostavlja dojam na njih, dodaje ili mijenja njihovo znanje (Bates 2010b). Case definira pojam “informacija” kao svaku razliku koju primijetite, neovisno o tome je li u vašem okruženju ili unutar vas. Svaki segment, svaka promjena koju primijetite u stvarnosti može se smatrati informacijom. Case razdvaja pojam “informacije” od izraza “informacijskog ponašanja” koji uključuje traženje informacija i druga nenamjerna ili pasivna ponašanja primjerice nasumični pogled ili susret s informacijama (Case 2002, 5). Wilson definira informacijsko ponašanje kao skup aktivnosti u koje se osoba može uključiti kada prepozna vlastite potrebe za informacijama, traži informacije na bilo koji način da zadovolji prethodno prepoznate potrebe, te upotrebljava ili prenosi pronađene informacije (Wilson 1999, 249). Bates navodi kako termin "informacijsko ponašanje" označava načine na koje ljudi stupaju u interakciju s informacijama, posebno kako ih traže i koriste (Bates 2010b). Informacijsko ponašanje također uključuje i aktivno izbjegavanje informacija, razgovor s drugima, pretraživanje weba ili čitanje časopisa. Potreba ili interes za informacijama nije konačni proces jer se uvijek može znati više. Nakon što je potreba koja je prethodila traženju informacija u obliku znatizelje zadovoljena, informacijsko ponašanje dobiva obilježje pasivnog stanja traženja informacija (Case 2002, 5).

Savolainen razlikuje koncepte informacijskog ponašanja i informacijske prakse u odnosu na načine na koje se ljudi bave s informacijama. Informacijsko ponašanje vidi kao potaknuto potrebama i motivima, dok informacijska praksa naglašava kontinuitet i navike u aktivnostima koje utječu i oblikuju društveni i kulturni čimbenici (Savolainen 2007, 126). Djeca imaju svoje informacijske potrebe i samostalno ili uz asistenciju prijatelja, članova obitelji ili roditelja informacijskim ponašanjem stvaraju određene informacijske prakse. U okviru informacijskog ponašanja koje obuhvaća aktivno ili pasivno traženje, slučajno nailaženje i korištenje informacija, djeca upotrebljavaju različite digitalne uređaje koji na njih, prema Bates, ostavljaju dojmove koji uključuju i neke emocionalne promjene ili složene interakcije gdje se informacije kombiniraju s postojećim znanjem kako bi se došlo do novih razumijevanja ili potaknulo nove misli i ideje (Bates 2010b). Razumijevanje informacijskog ponašanja i informacijskih praksi odraslih i djece predmet su istraživanja mnogih znanstvenika.

2.2. Modeli i teorije informacijskog ponašanja

Informacijsko ponašanje je područje unutar informacijskih znanosti koje je dovelo do najveće proliferacije teorija i modela. Bawden i Robinson (2015) navode primjer knjige od Fisher,

Erdelez i McKechnie iz 2005. u kojoj su navedene 73 teorije informacijskog ponašanja. Autori navode da je teško razlikovati „teoriju” od „modela” u ovoj temi pa ih razmatra zajedno (Bawden i Robinson 2015, 192). Nema jedne jedinstvene teorije informacijskog ponašanja. Unatoč tome, ne nedostaju teorije iz različitih disciplina koje se mogu primijeniti na istraživanje informacijskog ponašanja. Wilsonovi modeli pružaju vizualni prikaz temeljnih teorija i služe kao korisna teorijska osnova. Razvijeni su tijekom vremena za mapiranje procesa traženja informacija od strane korisnika. Njihova upotreba kod istraživača tijekom proteklih četrdeset godina i općenitost su snažan dokaz teorijske osnove, koja potječe iz vremena prije masovne upotrebe računala. Unatoč tome, Wilsonovi modeli se jednako primjenjuju na računalno potpomognuto traženje informacija kao i na ručna pretraživanja uobičajena u vrijeme njihova nastanka. Ova opsežna primjena čini Wilsonove modele iznimno relevantnima i u današnjem kontekstu (Wilson 2016). Još jedna vrlo zanimljiva teorija, koja je neizostavna kad se istražuje informacijsko ponašanje djece, je teorija igre i zabave. U središtu teorije igre je ideja da ljudi traže zadovoljstvo i izbjegavaju bol i skloni su miješati posao s igrom. Case navodi kako umjetna razlika između informacija i zabave prikriva područje istraživanja koje, iako je relevantno za traženje informacija, nije u potpunosti obrađeno. Case citira Stephenson (1967) koji je pokrenuo istraživački program temeljen na ideji da ljudi prilagođavaju svoje konzumiranje zabave i informacija kako bi zadovoljili svoje emocionalne potrebe. Također citira Mendelsohna (1966) koji je primijetio da u slučajevima u kojima postoji izbor ljudi izabiru zabavu umjesto informacija. Informacije i zabava često su povezani. Teško je reći gdje prestaje "informacija", a gdje počinje "zabava" (prema Case 2002 149-152). U rezultatima istraživanja Schlebbe (2020b, 294) zaključuje kako se aktivnosti, koje na prvi pogled izgledaju kao čista zabava, moraju promatrati u kontekstu informacijskog ponašanja djece (Schlebbe). Zabava je jedan od ključnih elemenata koji motivira djecu na različite oblike informacijskog ponašanja.

U okviru glavnog cilja ovog rada koji ima zadaću istražiti informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog razreda osnovne škole pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja iz perspektive roditelja istraživat će se kontekst, okruženje u kojem se odvija informacijsko ponašanje. U okviru specifičnog cilja koji ima zadaću ispitati koji se oblici informacijskog ponašanja djece mogu prepoznati pri svakodnevnoj upotrebi mobilnih digitalnih uređaja istraživat će se informacijske aktivnosti koje su dio informacijskog ponašanja, tj. na koji način djeca traže, koriste i dijele tj. stječu i izražavaju informacije. U okviru specifičnog cilja koji ima zadaću utvrditi svrhu informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja ispitat će se motivacija ili razlozi koji potiču djecu na različite oblike informacijskog ponašanja. Mišljenje roditelja o pozitivnim i negativnim aspektima informacijskog ponašanja

djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja možemo povezati s evaluacijom informacijskog ponašanja djece. Sve ove istraživačke konstrukte možemo obuhvatiti s proširenim modelom traženja informacija iz svakodnevnog života od Savolainen i Thomson (2022).

2.2.1. Savolainenov prošireni model traženja informacija iz svakodnevnog života.

Prošireni model traženja informacija iz svakodnevnog života (The expanded model for everyday information practices E-EIP) nastaje integracijom Modela stvaranja informacija (The model of information creating) od Thomson (2018.) u Model svakodnevnih informacijskih praksi (The model for everyday information practices EIP) od Savolainen (2008) (Savolainen 2008). Komponente konstrukta svakodnevnih informacijskih praksi i njihove sastavne radnje razdvojene su u dvije kategorije; jedna uključuje „stjecanje“ (eng. acquiring), a druga „izražavanje“ (eng. expressing) i korištenje informacija, dok druga kategorija „izražavanje“ uključuje stvaranje informacija, primjere korištenja koji su više usmjereni na djelovanje i dijeljenje. Model sugerira da su informacijske prakse oblikovane zalihama (eng. *life world*)⁵ i ostvaruju se u svakodnevnom životu. Široki kontekst životnog svijeta uključuje i cjelokupnost nečijih iskustava (individualno percipiran životni svijet) i zajedničke društvene, kulturne i ekonomske čimbenike. Također, uzeti su u obzir specifični situacijski čimbenici, poput relativnog značaja svakodnevnih poduhvata i planova i vremena dostupnog za korištenje informacija.

Ti čimbenici mogu na različite načine utjecati i oblikovati elemente stjecanja i izražavanja svakodnevne informacijske prakse. Informacijske prakse su međusobno zamjenjive po redoslijedu, povezane su i neprestano utječu jedna na drugu. *EIP (Everyday information practices)* model pristupa informacijskim praksama kao sastavu specifičnih informacijskih radnji kao što je identificiranje izvora informacija (u slučaju traženja informacija) i prosuđivanje njihove vrijednosti (u slučaju korištenja informacija). Aktivnosti povezane s informacijama, kao sastavnice informacijskih praksi mogu biti uobičajene i precizno definirane ili, s druge strane, mogu biti inovativne, neobične ili čak nepromišljene. Praksa korištenja informacija usmjerena je, između ostalog, prema vrednovanju informacija. Iz ove perspektive, informacije se filtriraju kako bi se identificirao najrelevantniji sadržaj koji se može koristiti u projektima iz svakodnevnog života. Konačno, praksa dijeljenja informacija sastoji se od radnji koje predstavljaju davanje informacija drugima i primanje informacija koje drugi daju, bilo u pojedinačnim slučajevima ili razmjenom naprijed-nazad. Integracijom

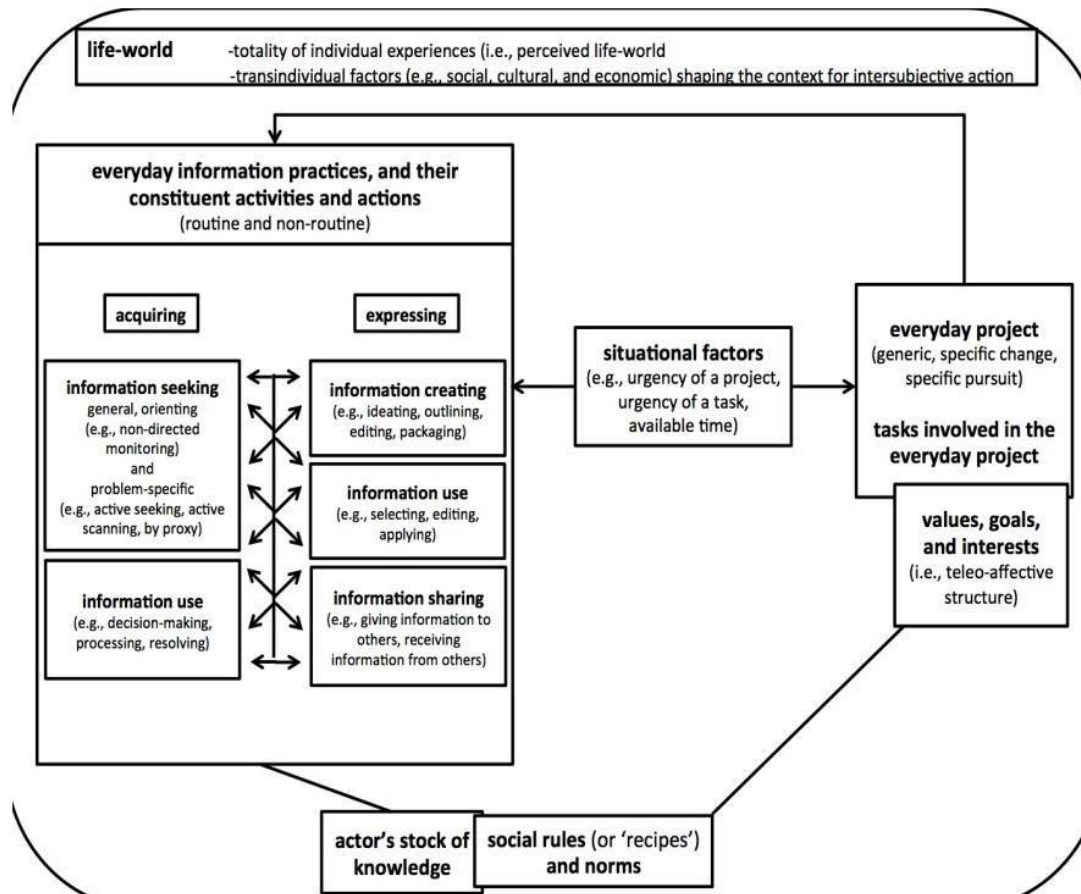
⁵ Savolainen preuzima termin „life world“ od Schutz i Luckmanna (1973) koji opisuju životni svijet kao "one oblasti stvarnosti koju normalna odrasla osoba jednostavno uzima zdravo za gotovo u stavu zdravog razuma" ili kao "oblast stvarnosti u kojoj čovjek kontinuirano sudjeluje na načine koji su istodobno neizbježni i prema uzorku" i "oblast prakse, djelovanja" (Schutz i Luckmann, 1973., str. 3). Schutz, A. and Luckmann, T. (1973), *The Structures of the Life-World*, Northwestern University Press, Evanston, IL

stvaranja informacija unutar *EIP* modela proširuje se opseg i donosi specifičnost prethodnom *EIP* modelu; pažnja je usmjerena na cijeli niz svakodnevnih općih informacijskih aktivnosti koje su sastavni dio stjecanja i izražavanja informacija, a odnose se na traženje, korištenje, stvaranje i dijeljenje informacija, dok su u prethodnom *EIP* modelu bile ograničene na konstrukte traženja, upotrebe i dijeljenja. U proširenom modelu svakodnevne informacijske prakse, *E-EIP*- modelu, stvaranje informacija više nije isključivo uključeno u korištenje

Svakodnevne informacijske prakse u *E-EIP*-modelu uključuju niz informacijskih radnji kao što su traženje, pretraživanje, selekciju, vrednovanje, obradu i uređivanje, primjenu, tj. stvaranje i dijeljenje informacija. *E-EIP* model stavlja u prvi plan viziju pojedinaca koji su aktivni građani, osnaženi informacijama u suvremenoj realnosti novih medija dvadeset prvog stoljeća (Savolainen i Thomson 2022, 521-526).

Iz perspektive Wilsonove opće teorije, svakodnevni život je jednostavno jedan od konteksta unutar kojih se javljaju potrebe za informacijama, a projekti života i problematične situacije su oni uvjeti koji rađaju specifične potrebe. Koncept ovladavanja životom mogao bi se smatrati aktivirajućim mehanizmom, budući da će različiti načini ovladavanja rezultirati različitim načinima suočavanja s problemima. Savolainenovi situacijski čimbenici predstavljali bi razradu intervenirajućih varijabli, kao i koncepti materijalnog, društvenog i kulturnog i kognitivnog kapitala (Wilson 2016).

Slika 1. Savolainenov prošireni model traženja informacija iz svakodnevnog života (E-EIP) (Savolainen i Thomson 2022, 525)⁶.



3. Istraživanja informacijskog ponašanja

Veliki dio istraživanja informacijskog ponašanja pri upotrebi novih tehnologija za pronalaženje i prenošenje informacija potaknuto je promjenama u informacijskoj tehnologiji koje su se dogodile tijekom posljednjih 50-60 godina (Bates 2010, 2078). Početak istraživanja informacijskog ponašanja možemo pratiti od konferencije o znanstvenim informacijama Kraljevskog društva iz 1948. godine kada je predstavljen niz radova o informacijskom ponašanju znanstvenika i tehnologa. U to vrijeme se termin informacijsko ponašanje nije još koristio u radovima, koji su općenito govorili o korištenju dokumenata i knjižnica (Wilson 1999, 250). Prema Bates, tijekom 1950-ih i 1960-ih započela su istraživanja informacijskog

6

<https://www.researchgate.net/publication/355965700> Assessing the theoretical potential of an expanded model for everyday information practices

ponašanja kada su znatna financijska sredstva uložena u istraživanja kako su znanstvenici prikupljali i koristili informacije u svom istraživačkom radu (Bates 2010, 2075). Proučavali su se izvori informacija i način na koji su korišteni, a ne pojedinačni korisnici. Nisu se istraživale potrebe korisnika, primjerice gdje su tražili informacije i kakvi su rezultati pretraživanja. U tim ranim istraživanjima bilo je važno kako formalni informacijski sustavi služe radnim zdravstvenim ili političkim informacijskim potrebama proučavane populacije. Takva se literatura nazivala istraživanjem "informacijskih potreba i korištenje (eng. *information needs and uses*), ili ponekad "korisničkim studijama" (eng. *user studies*) ili "istraživanjem publike" (eng. *audience research*). U sedamdesetim godinama fokus istraživanja se pomakao sa strukturiranog "informacijskog sustava" na osobu kao pronalazača, stvaratelja i korisnika informacija (Case 2002, 6). Izraz "istraživanje traženja informacija" koristio se za obuhvaćanje istraživanja koja se bave interakcijama ljudi s informacijama. U 1990-ima, unatoč prigovorima da fraza ne slijedi značenje jer se informacija ne "ponaša", izraz "informacijsko ponašanje" zamijenio je prethodni izraz "traženje informacija". Tijekom 1960-ih, u SAD-u su bila dostupna značajna sredstva za istraživanja u društvenim znanostima. Temeljena na velikim, dobro osmišljenim istraživanjima razvijena su saznanja o društvenim aspektima znanstvene komunikacije i korištenju informacija. Usmjerenje na koncepte identiteta rase, spola, seksualne orijentacije osoba u ekonomski nepovoljnom položaju u širem društvu, tijekom 1960-tih i 1970-tih doveo je do usmjeravanja istraživanja na koji način pripadnici tih skupina traže informacije. Navedena istraživanja su se kasnih 1960-ih i ranih 1970-ih počela podučavati u knjižnično-informacijskim obrazovnim programima (Bates 2010, 2075). nepovoljnom položaju u širem društvu, tijekom 1960-tih i 1970-tih doveo je do usmjeravanja istraživanja na koji način pripadnici tih skupina traže informacije. Navedena istraživanja su se kasnih 1960-ih i ranih 1970-ih počela podučavati u knjižnično-informacijskim obrazovnim programima (Bates 2010, 2075). nepovoljnom položaju u širem društvu, tijekom 1960-tih i 1970-tih doveo je do usmjeravanja istraživanja na koji način pripadnici tih skupina traže informacije. Navedena istraživanja su se kasnih 1960-ih i ranih 1970-ih počela podučavati u knjižnično-informacijskim obrazovnim programima (Bates 2010, 2075). nepovoljnom položaju u širem društvu, tijekom 1960-tih i 1970-tih doveo je do usmjeravanja istraživanja na koji način pripadnici tih skupina traže informacije. Navedena istraživanja su se kasnih 1960-ih i ranih 1970-ih počela podučavati u knjižnično-informacijskim obrazovnim programima (Bates 2010, 2075). nepovoljnom položaju u širem društvu, tijekom 1960-tih i 1970-tih doveo je do usmjeravanja istraživanja na koji način pripadnici tih skupina traže informacije. Navedena istraživanja su se kasnih 1960-ih i ranih 1970-ih počela podučavati u knjižnično-informacijskim obrazovnim programima (Bates 2010, 2075).

1970-ih počela podučavati u knjižnično-informacijskim obrazovnim programima (Bates 2010, 2075).

Od 2002. bilježi se značajni porast u broju istraživanja o traženju informacija jednim dijelom uslijed značajnih konferencija; "*Information Seeking in Context*" koje su se održavale između 1996. i 2002. godine (Case 2012, 224). Odvijanje informacijskog ponašanja u kontekstu razrađuju Dervin (1997), Dewey (1960), Bateson (1978), Talja, Keso i Pietilainen (1999). Pojedini istraživači posvetili su se proučavanju informacijskog ponašanja u određenoj situaciji koja je uži pojam povezan s kontekstom. Dervin (1997), Savolainen (1993), Vakkari (1997), Donohew i Tipton (1973), razrađuju definiciju pojma situacije. Kontekst i situacija važni su koncepti za istraživanje informacijskog ponašanja. Potrebe za informacijama ne nastaju u praznom prostoru, već su pod utjecajem određene povijesti i svrhe koja u određenoj mjeri, ograničava i/ili podržava potrebe i upite koji se pojavljuju. Nadalje, korisnikova sjećanja, njegove predispozicije i motivacija čine unutarnje okružje koje također utječe na informacijsko ponašanje korisnika. Mnogi autori, (Dervin 1989, Choo i Auster 1993, Talja 1998, Talja et al. 1999), razrađuju elemente konteksta koji opisuju skupine korisnika i razlike među njima, a koji imaju utjecaj na informacijsko ponašanje korisnika (Case 2012, 225-227). Promatrajući istraživanje informacijskog ponašanja uz obuhvaćanje konteksta i situacije u kojoj se informacijsko ponašanje odvija, primjerice uzimajući u obzir različite aktivnosti koje obuhvaćaju način života, životne poduhvate i uloge, predstavlja pomak prema perspektivi informacijskog ponašanja osobe, korisnika, u odnosu na prethodna istraživanja informacijskog ponašanja usmjerena na sustav koji mjeri korištenje medija, knjižnične građe ili interneta (Case 2012, 228). Uz elemente konteksta koji opisuju kategorije zanimanja i društvene uloge važan element pri istraživanju informacijskog ponašanja korisnika zauzimaju istraživanja demografskih skupina. Najčešće ispitivani čimbenici su dob, spol i rasno ili etničko pripadanje. Središte mnogih istraživanja su dobne skupine, primjerice djeca i starije osobe (Case 2012, 269-271).

3.1. Istraživanja informacijskog ponašanja djece

Case (2012) donosi pregled istraživanja o djeci i tinejdžerima. U devedesetima su bila rijetka istraživanja o informacijskim potrebama djece. Sever i Pearl (1990) i Sever (1994) su istraživali odnos između igre i čitanja kod mlađih učenika. Walter (1994) je istraživala informacijske potrebe djece općenito iz perspektive odraslih osoba koje rade s djecom. Rezultati istraživanja sažeti su u okviru "hijerarhije potreba" Abrahama Maslowa (1970) koji obuhvaća samoaktualizaciju, poštovanje, ljubav/pripadnost, sigurnost i fiziološke potrebe koje

su ujedno i najosnovnije potrebe. Najvažnijima su se smatrale fiziološke potrebe i potreba za sigurnošću, primjerice znati kako izbjeći rizična ponašanja, razumijevanje temeljnog zdravlja i prehrane te znanje što učiniti u hitnim slučajevima, a također se najčešće navodile kao nezadovoljene. Od mnogo potencijalnih izvora informacija, poput roditelja i učitelja, ispitanici su zapazili da su djeca sklona primanju dezinformacija od vršnjaka i medija. Također, ispitanici su smatrali da prepreke u pristupu informacijama kod djece proizlaze iz njihova niskog statusa u društvu, neučinkovite roditeljske komunikacije i konkurencije medija. Dječja upotreba elektroničkih izvora informacija bila je predmet niza izvješća i znanstvenih članaka, uključujući Dresang (1999), Enochsson (2005), Hirsh (1997), Kafai i Bates (1997), Large, Beheshti i Breuleux (1998), i Tapscott (1997). Zaključak nekih od njih je da će se djeca sve više okretati *World Wide Webu* za odgovore na svoja pitanja (Case 2012, 269-271).

U knjizi "*Youth information-seeking behavior: theories, models, and issues*" autorice Chelton i Cool (2004) okupljaju istraživanja posvećena informacijskom ponašanju djece koja istražuju načina na koje mladi i djeca traže, procesiraju i koriste informacije s naglaskom na informacije iz elektroničkih izvora usredotočujući se na mlade ljude koji su napravili iskorak izvan klasičnih fizičkih informacijskih izvora u knjižnicama. Autorice prezentiraju povijesni pregled literature o upotrebi i razumijevanju elektroničkih informacijskih sustava kod djece, s naglaskom na razdoblje kada su se ti sustavi tek počeli pojavljivati, te na teorijski napredak koji se objedinio do toga vremena. (Chelton, Cool 2004).

Chelton i Cool (2007) u knjizi "*Youth information-seeking behavior II: context, theories, models, and issues*" nastavljaju rad njihove ranije knjige objavljene 2004. godine i pružaju, za to doba, trenutni pregled istraživanja koja promatraju ponašanje pri traženju informacija, podijeljeno između prikupljanja informacija iz svakodnevnog života i prikupljanja informacija povezanih sa školskim zadaćama. Svojim radom pružaju zanimljiv pejzaž složene prirode odnosa mladih ljudi i njihovog ponašanja u potrazi za informacijama. Njihov rad je usredotočen na traženje informacija u svakodnevnom životu, uključujući: svakodnevno ponašanje u traženju informacija kod djece od devet do trinaest godina, istraživanje tinejdžera, koji odrastaju u urbanom okružju, od četrnaest do sedamnaest godina, potrebe mladih za informacijama o seksualnom zdravlju, informacijsko ponašanje "*queer*" zajednice mladih, te primjeri čitanja, kupovine knjiga i korištenja knjižnice kod tinejdžera. Neke od tema koje obrađuje ova knjiga odnose se, primjerice na istraživanje kako djeca traže informacije koje su im potrebne za rješavanje školskih zadaća. Odlaze li u školsku knjižnicu, pretražuju li svoje udžbenike, javnu knjižnicu, internet ili virtualnu knjižnicu? Kakva pitanja

postavljaju? Imaju li uspjeha u pronalaženju odgovora i ako ne, zašto? Osim što se stavlja naglasak na sadržaj koji djeca i tinejdžeri usvajaju, posebna pažnja posvećuje se načinu na koji oni to čine (Chelton, Cool 2007).

Gasser, Cortesi, Malik i Lee (2012) proučavaju okvir kvalitete informacija orijentiran na proces i kontekst; istražuju postojeća saznanja o načinima na koje mladi korisnici od 18 godina i mlađi traže informacije na internetu, kako procjenjuju informacije i koje su njihove prakse stvaranja sadržaja, razine informacijske pismenosti, te kako općenito upotreba digitalnih medija i društveni obrasci utječu na te aktivnosti. Neka od ključnih razmatranja i uvida odnose se na prakse stvaranja i dijeljenje informacija kod mladih. Kreativne aktivnosti mladih važna su dimenzija njihove interakcije s informacijama, za koju se može očekivati da će oblikovati način na koji traže i procjenjuju informacije. Pregled kreativnih sadržaja uključuje uređivanje: profila na društvenim mrežama, Wikipedije, osobnih web-stranica, blogova, igri i dijeljenje vlastitih sadržaja. Sve navedeno sugerira da se značajan udio stvaranja sadržaja događa unutar osobnog i društvenog konteksta života mlade osobe. Istraživanja pokazuju da mladi mogu steći brojne vještine dok stvaraju i šire sadržaj na internetu. Općenito govoreći, takve prakse omogućuju mladima da razviju bolje vještine snalaženja u informacijskom okruženju i vrednovanju kvalitete informacija. Uz stjecanje digitalnih i tehničkih vještina, sve veći broj literature sugerira da internetski prostori pomažu mladima u razvoju jezičnih i vještina pisanja, kao i društvenih i suradničkih vještina (Gasser, Cortesi, Malik i Lee 2012, 10-11).

Većina navedenih radova su, uglavnom usmjerena na istraživanje strategija pretraživanja putem digitalnih medija u odnosu na tradicionalne tekstualne izvore. Izuzetno značajni su zbornici radova autora Chelton i Cool iz 2004. i 2007. godine, kao i analiza sadržaja odabranih radova autora Gasser, Cortesi, Malik i Lee (2012). Navedeni radovi tematiziraju područje interesa ovog istraživanja, koje se fokusira na informacijsko ponašanje djece mlađeg školskog uzrasta i namjera mu je istražiti oblike informacijskog ponašanja koji se mogu prepoznati u svakodnevnoj upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece i svrhu informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. Navedeni radovi donose veliki doprinos u razumijevanju informacijskog ponašanja mladih u digitalnom svijetu, međutim promijenjeno digitalno okruženje i usredotočenost autora na stariju dobnu skupinu djece i mladih zahtjeva pregled novijih istraživanja koja bi bila usklađena s ciljem i svrhom istraživanja ovog rada.

4. Pregled literature o informacijskom ponašanju djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja

Stalni razvoj i napredak informacijsko komunikacijske tehnologije na tržište stavlja raznolike mobilne digitalne uređaje koji putem marketinške kampanje brzo postaju široko dostupni. Potreba za definiranjem mobilnih digitalnih uređaja, u vrijeme kad gotovo svaka odrasla osoba i dijete posjeduju jedan takav uređaj, djeluje suvišno. Ipak, zapažanje Calverta (2015) koji uspoređuje mobilni telefon s mini računalom koji povezuju djecu komunikacijskim mogućnostima kao i gotovo svim vrstama informacija diljem interneta, bilo kada i bilo gdje postoji povezanost s mrežom (Calvert 2015, 8), djeluje primjereno. Djeca vrlo lako usvajaju osnovne digitalne vještine i upotrebljavaju uređaje na različite načine. Odrastanjem djeca postaju sve više samostalnija i neovisna o roditeljima u aktivnostima na mobilnim digitalnim uređajima. Proučavajući interakciju pametnih telefona i djece Yadav i Chakraborty (2022) su analizirali razvojne faze upotrebe mobilnih uređaja kod djece. Prema njihovim rezultatima djeca samostalno počinju tražiti informacije vezane uz učenje i hobije na internetu oko sedme godine života (Yadav i Chakraborty 2022, 580-583).

Istraživanje *HR Kids Online* pokazalo je da većina djece u dobi od 9 do 17 godina imaju mogućnost pristupanja internetu. Djeca internetu najčešće pristupaju kod kuće, zatim u školi, kod prijatelja ili na javnim prostorima. Većina djece u dobi od 9 do 17 godina posjeduje mobitel/pametni telefon, odnosno računalo, *laptop*, *notebook* tablet i igraće konzole uz pomoć kojih se spajaju na internetu. Za pristup internetu djeca upotrebljavaju različite uređaje. Pametni mobilni telefoni su najčešći uređaji koje djeca posjeduju za pristup internetu s udjelom od čak 92.7%, a značajan broj 82.6 % djece upotrebljava računalo, osobno ili prijenosno i notebook. Za pristup internetu 36.7% djece koristi tablet, pomoću igračih konzola internetu pristupa 25.6% djece. Istraživanje je pokazalo da mobitel/pametni telefon posjeduje 82,4% djece u dobi od devet do jedanaest, 95,5% djece u dobi od 12 do 14 te 99,1% djece u dobi od 15 do 17 godina (Ciboci et al. 2020,7). Kako su današnja djeca rođena u digitalnom okružju i rastu zajedno s informacijskom komunikacijskom tehnologijom uređaji koje upotrebljavaju sasvim su prirodni dio njihove stvarnosti i odrastanja.

Djeca su već od najranije dobi upotrebljavaju mobilne digitalne uređaje, a rezultati istraživanja iz 2017. godine provedena u Hrvatskoj na uzorku od 655 djece u dobi od 18 mjeseci do sedme godine pokazuju da većina djece ima razvijene vještine koje im omogućuju aktivnu upotrebu digitalnih uređaja. Prema navedenom istraživanju skoro sva djeca samostalno pokreću neki elektronički uređaj, samostalno traže i pokreću sadržaje koje žele,

čak troje od četvero djece zna fotografirati ili snimati mobitelom, a otprilike svako drugo dijete samostalno koristi internet (Roje Đapić et al. 2020, 53).

Schlebbe je istraživala aktivnosti male djece u dobi od prve do šeste godine života na mobilnim digitalnim uređajima iz perspektive roditelja. Razgovori s roditeljima pokazuju da se djeca bave velikim brojem aktivnosti vezanih uz mobilne uređaje. Tableti i pametni telefoni istovremeno služe kao televizija, računalo, komunikacijski uređaj i kamera. Djeca u ovom istraživanju više su se bavila pasivnim aktivnostima kao što su gledanje videa ili gledanje fotografija i/ili videa, a manje interaktivnijim aktivnostima kao što su igranje igrice, crtanje ili stvaranje glazbe. Međutim, većina djece koristila je mobilne uređaje za fotografiranje i izradu videa, dvije aktivnosti koje su više interaktivne nego pasivne. Autorica raspravlja o tome zašto se aktivnosti koje se na prvi pogled mogu činiti čistom zabavom također moraju razmatrati u kontekstu informacijskog ponašanja male djece. Upotreba uređaja za aktivno traženje informacija ili aktivnosti traženja, npr. korištenje tražilica ili *online* enciklopedija, spomenula je polovica intervjuiranih obitelji. Ove aktivnosti odvijale su se neredovito i u situacijama kada su djeca iskazivala specifičnu informacijsku potrebu. U mnogim slučajevima roditelji su koristili uređaje za traženje slika ili videa kako bi djetetu pokazali tražene nepoznate stvari. Drugi spomenuti primjeri bili su korištenje usluga web lociranja kako bi se djeci pokazao geografski položaj određenog mjesta ili traženje informacija o događajima kojima bi djeca željela prisustvovati. Analiza pokazuje da djeca tijekom upotreba mobilnih uređaja sudjeluju u velikom broju aktivnosti povezanih s informacijama kao što su gledanje *online* videa, igranje s raznim aplikacijama, slušanje glazbe, komunikaciju s obitelji i prijateljima, gledanje fotografija ili videa ili fotografiranje. Stoga se može pretpostaviti da uporaba mobilnih uređaja može biti izvor informacija za malu djecu (Schlebbe 2020b, 293-294).

Bowler, Julien i Haddon (2018) donose rezultate sekundarne analize podataka projekta *Net Children Go Mobile*⁷ koji je istraživao pristup, rizike i prilike povezane s upotrebom mobilne tehnologije među mladim ljudima u Europi. Podaci su analizirani u potrazi za dokazima informacijskog ponašanja kako bi se razumjelo kako mobilne tehnologije mogu promijeniti način na koji mladi ljudi traže i koriste informacije. Ponovna analiza skupa podataka podržala je postojeće modele informacijskog ponašanja, ali je otkrila nove načine traženja informacija na temelju mogućnosti veličine zaslona i podatkovnih kapaciteta uređaja. Brzo pronalaženje informacija i brza procjena njihove vjerodostojnosti (ako uopće postoji

⁷ Net Children Go Mobile je višedržavni europski projekt koji je trajao od 2012. do 2014. godine, a financirao ga je Program za sigurniji internet Europske komisije. <https://netchildrengomobile.eu/project/>

procjena) nastavlja definirati ponašanje mladih u traženju informacija, još više olakšana prenosivošću uređaja. Površno pretraživanje i brzo traženje informacija prepoznatljiva su obilježja mladih ljudi, što potvrđuju prethodna istraživanja (Bowler et al., 2001; Rowlands et al., 2008).

Prilikom sekundarne analize podataka u potrazi za dokazima informacijskog ponašanja mladih, Bowler, Julien i Haddon (2018) primjećuju da je perspektiva mladih usmjerena prema vjerodostojnosti izvora informacija, posebno u kontekstu rizika povezanih sa zlonamjernim softverom i virusima. Fokus mladih je usmjeren na pouzdanost i sigurnost digitalnih sustava, dok procjena vrijednosti informativnog sadržaja, uz njihovu sklonost površnom pretraživanju, ostaje u drugom planu. U kontekstu mobilne tehnologije koja je dostupna „uvijek”, „svugdje” i „odmah” informacijsko ponašanje mladih pokazuje tendenciju shvaćanja traženja informacija samo u smislu brzih i kratkotrajnih susreta s informacijama. Mladi ljudi, koji su sudjelovali u istraživačkom projektu Net Children Go Mobile izražavaju svoje stajalište o izvorima informacija fokusirajući se na interaktivni, vizualni i mobilni svijet platformi društvenih medija, aplikacija i okruženja igara. Digitalni uređaji (poput pametnih telefona i tableta) omogućavaju brz pristup informacijama kako bi se zadovoljile svakodnevne životne potrebe, mogu potaknuti zajedničko pretraživanje kao obiteljsku aktivnost, a služe i kao alati za podršku igri. Pretraživanje unutar aplikacije primjer je ciljanog pristupa traženju informacija. Učinkovite strategije za dohvaćanje informacija u trenutku kada je to potrebno, trenutno obilježava informacijsko ponašanje koje olakšava mobilna tehnologija. Mladi su ljudi u navedenom istraživanju tražili kataloge trgovina, video zapise za učenje jezika, glazbene lekcije i prečace za igrice, a to su učinili koristeći kombinaciju tražilica i aplikacija za pametne telefone ili tablete. *YouTube* (kojemu se pristupa putem web stranice ili aplikacije) bio je ključni izvor informacija za nekoliko tinejdžera u ovom istraživanju, koji su radije gledali nego čitali. Također, mladi ljudi stvaraju informacije koje informiraju druge o njima samima i ostavljaju digitalne tragove koji obuhvaćaju njihovu *online* interakciju s ljudima i informacijskim objektima (Bowler, Julien i Haddon, 2018. 322-331).

Nikodem, Mirošević & Nikodem (2014) donose rezultate empirijskog istraživanja o korištenju interneta i stavovima o *Facebooku* provedenog u ožujku 2013. godine u jednoj osnovnoj školi u Zagrebu. Istraživanje je provedeno anketom (grupno anketiranje) na uzorku od 272 učenika viših razreda dobi od 11 do 14 godine. Rezultati pokazuju da 69.1% učenika, kad su na internetu, najčešće koriste „*Facebook* ili neku drugu društvenu mrežu za dopisivanje s prijateljima“. Oko polovice ispitanih učenika, njih 52.9%, koristi internet za zabavu“, a 50% učenika „igra računalne igre“. Oko trećine učenika, 34.9% njih „koristi Skype

(ili neki slični program) za razgovor s prijateljima putem interneta“, a 33.1% učenika „koristi internet za školu ili u svrhu učenja“, 32.7 % učenika „preuzima glazbu ili filmove“. Tek oko 6% učenika putem interneta „šalje i prima e-poštu“. Dobiveni rezultati pokazuju kako učenici internet najviše koriste za komunikaciju, dopisivanje s prijateljima, zabavu, za igranje računalnih igara, pa tek onda podjednako za razgovor, za školu i učenje te za preuzimanje glazbe i filmova (Nikodem et al. 2014, 222-223).

Prema rezultatima istraživanja Smahel et al. (2020) gledanje videa, slušanje glazbe, komunikacija s prijateljima i obitelji, posjećivanje web stranice za društveno umrežavanje i igranje internetskih igrica na vrhu su popisa svakodnevnih aktivnosti koje preferiraju djeca školske dobi u okviru zabave, druženja i obrazovanja. Broj djece u dobi od devet do jedanaest godina koji svakodnevno posjećuju društvene mreže kreću se u rasponu od 10% u Njemačkoj do 45% u Srbiji. Rezultati za Hrvatsku pokazuju da 44% djece iste dobi dnevno posjećuju društvene mreže. Također, u Hrvatskoj 43% djece u dobi između devet i jedanaest godina svakodnevno igra igrice, dok je raspon za ostale zemlje od Italije s 23% do Litve sa 71% djece iste dobi. U Hrvatskoj, Češkoj, Estoniji, Srbiji i Flandriji, svakodnevno igranje *online* igrica smanjuje se s dobi. Nasuprot tome, traženje vijesti i stvaranje sadržaja prisutno je kod malog broja djece. Korištenje interneta za čitanje i gledanje vijesti kreće se između 9% za Njemačku i 39% za Litvu. U Hrvatskoj 18% djece u dobi od devet do šesnaest godina svakodnevno koristi internet za čitanje ili gledanje vijesti (Smahel et al. 2020, 25-32).

Nadalje, Šmit, Biloš i Turkalj (2021) donose rezultate kvantitativnog istraživanja koji pokazuju da je gledanje video sadržaja aktivnost kojom se djeca najčešće bave, točnije čak 61,3% djece gotovo svakodnevno. Svaki dan ili gotovo svaki dan 46,3% djece razmjenjuje poruke putem servisa za poruke i prema navedenom postotku to je druga najčešća aktivnost među djecom. Društvene mreže svakodnevno koristi 27,3% djece, a samo 18,0% njih koristi se internetom svaki dan ili gotovo svaki dan kada rade zadaću (Šmit et al. 2022, 313).

Prema dostupnim podacima iz istraživanja *HR Kids online* možemo dobiti uvid u navike djece koje se odnose na sudjelovanje djece u *online* aktivnostima u Hrvatskoj. Prema rezultatima istraživanja 42.5% djece u dobi između devet i jedanaest godina na internetu gleda video uratke, 23.1 % djece koristi internet za školske zadaće Ciboci et al. (2020, 9), dok se raspon za druge europske zemlje kreće od 9% za Švicarsku do 32% za Litvu za istu dob djece (Smahel et al. 2020, 33). Tek je 28.2% djece pretraživalo internet s ciljem da se nešto nauči, 6.6% djece je pretraživalo vijesti, a 12.4% djece je pretraživalo informacije o mogućem zaposlenju ili školovanju, 9.6% djece je pretraživalo informacije o događajima u naselju ili gradu u kojem žive, 6.9% djece je pretraživalo informacije o zdravlju za sebe ili

nekoga koga znaju i svega 4% djece je kreiralo neki uradak koristeći mobilne aplikacije (Ciboci et al. 2020, 9).

Kursun i Turgut (2020) su objavili rezultate istraživanja kao što je prikazano na Slici 2., (Slika 2 nalazi se u prilogu 2) koje je imalo za cilj ispitati trenutno stanje iskustva djece u Turskoj s mobilnim internetom i usporediti internetska iskustva djece u Turskoj s djecom koja žive u sedam europskih zemalja uključenih u projekt *Net Children Go Mobile*⁸. Uočeno je da se djeca u Turskoj i Europi uglavnom svakodnevno bave zabavnim i komunikacijskim aktivnostima na internetu, kao što su korištenje društvenih mreža, gledanje *online* filmova ili slušanje glazbe, gledanje videozapisa na internetu i izravna razmjena poruka. To pokazuje da otprilike jedno od svaka dva djeteta u Turskoj i Europi koristi internet u svrhu zabave i komunikacije. Kao odraz toga, otkriveno je da upotreba interneta za domaće zadaće i istraživanje među djecom ostaje u drugom planu i ne zauzima značaj. Otkriveno je da je stopa djece u Turskoj koja obavljaju aktivnosti specifične za mobilni uređaj kao što su preuzimanje besplatnih aplikacija i registriranja svoje zemljopisne lokacije dvostruko veća od europskog prosjeka. Međutim, primijećeno je da su druge aktivnosti specifične za mobilne uređaje, aktivnosti koje se najmanje izvode na internetu i za tursku i za europsku djecu. Osim toga, postotak turske djece koja obavljaju aktivnosti namijenjene dijeljenju osobnih podataka, kao što su učitavanje fotografija/videozapisa i upotreba kamere za *videochat*, dvostruko je veći od postotka europske djece (Kursun i Turgut 2020, 233-234).

Istraživački centar *Pew*⁹ donosi rezultate istraživanja o načinima kako se djeca bave digitalnim tehnologijama, roditeljskim stavovima o tim ponašanjima te njihovu zabrinutost zbog djetetove upotrebe tehnologije. Istraživanje je provedeno putem ankete na uzorku od 3640 roditelja djece mlađe od 18 godina. Prema njihovim rezultatima, 89% roditelja djece od pet do jedanaest godina kaže da njihova djeca gledaju videozapise na *YouTube-u*. Jedna trećina roditelja djece u dobi od 11 godina ili mlađe (36%) kaže da je njihovo dijete koristilo glasovnog asistenta, poput *Appleove Siri* ili *Amazon Alexe*. Punih 82% roditelja djece mlađe od 12 godina izjavilo je da njihovo dijete koristi glasovnog asistenta za reprodukciju glazbe, a 78% roditelja djece u dobi od pet do jedanaest godina kaže da je njihovo dijete koristi glasovnog asistenta za traženje informacija. Manji udio tih roditelja kaže da njihovo dijete koristi glasovnog asistenta kako bi čulo šale (47%) ili igralo igrice (30%). Relativno mali broj roditelja djece od 11 godina ili mlađe kaže da, koliko oni znaju, njihovo dijete koristi

⁸ *Net Children Go Mobile*, <https://netchildrengomobile.eu/project/>

⁹ Pew Research Center, <https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/parenting-children-in-the-age-of-screens/>

društvene mreže. Unatoč tomu što većina stranica društvenih mreža ima smjernice za dob, koje obično ograničava pristup djeci mlađoj od 13 godina, oko 13% tih roditelja kaže da njihovo dijete koristi *TikTok*, a 10% kaže da njihovo dijete koristi *Snapchat*. Samo 5% kaže da njihovo dijete koristi *Instagram*, a još manje (3%) kaže da njihovo dijete koristi *Facebook*. Oko 7% roditelja kaže da njihovo dijete koristi neku drugu društvenu mrežu. Čak 42% roditelja koji kažu da njihovo dijete ima vlastiti pametni telefon također kaže da njihovo dijete koristi *TikTok*, a 31% njih kaže da njihovo dijete koristi *Snapchat* (Auxier et al. 2020, 5-20).

Informacijsko-komunikacijska tehnologija se stalno razvija, a djeca brzo usvajaju digitalne vještine. Prema pregledu dosadašnje literature većina djece ima pristup internetu, najčešće preko pametnih telefona. Djeca upotrebljavaju mobilne uređaje za različite aktivnosti, uključujući gledanje videa, fotografiranje, izradu videozapisa, slušanje i stvaranje glazbe, crtanje i traženje informacija. Gledanje videozapisa, igranje igrice, slušanje glazbe, korištenje društvenih mreža, komunikacija s prijateljima i obitelji najčešće su aktivnosti koje djeca preferiraju. Djeca, također koriste glasovnog asistenta za dobivanje informacija. Uočeno je da se djeca uglavnom svakodnevno bave zabavnim i komunikacijskim aktivnostima na internetu. Kao odraz toga, otkriveno je da dječja upotreba interneta za domaće zadaće, kreativne aktivnosti, pretraživanje informacija i istraživanje ostaje u drugom planu.

4.1. Pregled literature o istraživanju percepcije i stavova roditelja o informacijskom ponašanju djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja

Mnogi autori (Spitzer 2018, Carr 2011 i Turkle 2012) su zabrinuti kako uređaji koje koristimo mijenjaju naše obrasce ponašanja, komunikacijske navike i sam živčani sustav. Autori stavljaju u odnos pojedinca i tehnologiju i analiziraju promjene koje nastaju pri upotrebi iste. Prekomjerna upotreba interneta i digitalnih uređaja može biti uzrok različitih problema kod djece. Bawden i Robinson raspravljaju o problemima informacijskog preopterećenja i informacijske tjeskobe koja može u ekstremnim slučajevima uzrokovati i oštećenje zdravlja (Bawden i Robinson 2009, 4). Yadav i Chakraborty (2018) naglašavaju da pametni telefoni s odgovarajućim aplikacijama mogu biti sigurni i korisni za djecu ako se upotrebljavaju unutar dobro propisanih vremenskih ograničenja (Yadav & Chakraborty 2018).

O zabrinutosti roditelja govori istraživanje o stavovima roditelja u ranoj upotrebi digitalne tehnologije autorice Mikelić Preradović u kojem od 99% ispitanih roditelja koji su izjavili da posjeduju računalo, tablet ili pametni telefon, 46,51%, odnosno manje od polovice dopušta upotrebu navedenih uređaja svojoj djeci kod kuće (Mikelić Preradović et al. 2016, 12). Autorica takav rezultat povezuje s mogućom brigom o utjecaju upotrebe računala na

kognitivni, emocionalni i društveni razvoj njihove djece iako taj stav kod roditelja nije eksplicitno istražen. Postoji vjerojatnost da su roditelji zabrinuti da im djeca ne unište digitalne uređaje, koji su za trenutni standard u Hrvatskoj prilično skupi, te je moguće da im iz tog razloga uskraćuju pristup istima. Nadalje prema analizi stavova roditelja o prednostima i nedostacima upotrebe računala u svakodnevnom životu autorica otkriva da većina roditelja prepoznaje i ističe vrijednost računala, mobitela i interneta. Najneutralniji stavovi roditelja predstavljaju veliki izvor uvida u njihove brige i strahove vezane uz razvoj digitalnih tehnologija i njenu ulogu u njihovim životima, što se može percipirati kao razlog sve većeg otuđenja pojedinca u suvremenom društvu. Analizirani stavovi ukazuju na roditeljsku svjesnost o korisnim i opasnim sadržajima na internetu te o problemu pažljivog odabira sadržaja (Mikelić Preradović et al. 2016, 11).

Shlebbe je istraživala percepciju roditelja male djece u dobi od prve do šeste godine života. Roditelji su izrazili pozitivna i negativna mišljenja o upotrebi mobilnih uređaja kod male djece. Pozitivna su mišljenja da djeca upotrebom uređaja proširuju svoje opće znanje i poboljšavaju digitalne vještine. Roditelji iznimno vrijedno doživljavaju aspekt komunikacije, slušanja ili stvaranja glazbe. Također, roditelji govore o dobrobiti dječje upotrebe uređaja za njih same. U tim slučajevima roditelji upotrebljavaju uređaje kako bi zaokupili djecu dok obavljaju kućanske ili poslovne zadatke ili se opuštaju. Negativna percepcija o upotrebi mobilnih uređaja kod male djece odnosi se na mogućnost suočavanja djeteta s neprimjerenim sadržajem ili preopterećenjem količinom ili složenošću sadržaja. Kritičan stav roditelji zauzimaju prema upotrebi digitalne tehnologije od strane male djece u obliku „digitalne dadilje” ili kao nagradu za dobro ponašanje, predugom ili preintenzivnom korištenju, također i prema upotrebi uređaja u svrhu čiste zabave ili igre. Roditelji pokazuju zabrinutost i izražavaju negativne osjećaje prema uređajima, a posebno gledanje videa na uređajima ili igranje igrice smatraju malo vrijednim (Schlebbe 2020a).

Sljedeće značajno istraživanje o percepciji upotrebe mobilnih tehnologija kod djece proveli Bergert, Köster, Krasnova i Turel (2020) na uzorku 300 roditelja djece u dobi od dvije do trinaest godina. Rezultati kvalitativne analize pokazuju da su roditelji, njih 30.7%, zabrinuti zbog dostupnosti neprikladnog sadržaja, uključujući nasilje, pornografiju, zastrašujućih ili samo „glupih” materijala i oglasa koji nisu primjereni njihovoj dobi. Nadalje, roditelji su spomenuli zabrinutost u vezi s količinom vremena koju djeca provode s mobilnom tehnologijom, 12.7% roditelja, pretpostavlja da bi previše vremena s mobilnim uređajem moglo biti štetno. Također, 7.7% roditelja je izrazilo niz zabrinutosti u vezi s djecom koja dolaze u kontakt sa strancima na internetu i otkrivanjem osobnih podataka osobama koje ne

poznaju. Određeni broj roditelja, njih 13.3% izražavaju zabrinutost da bi interakcija s pametnim telefonima ili tabletima njihovu djecu mogla potaknuti na ovisnost. Roditelji, njih 9.3% su se bojali da bi pretjerana uporaba mogla dovesti do toga da njihova djeca zanemare vrijednije aktivnosti, poput domaće zadaće. Nadalje, roditelji su zabrinuti zbog toga što će njihova djeca izgubiti interes za izvanmrežno okruženje i, kao rezultat toga, propustiti iskustva iz stvarnog života. Neki roditelji, njih 2.7%, su se bojali da bi njihova djeca mogla postati previše zaokupljena tehnologijom i da ne bi obraćala pozornost na svoju okolinu. Dodatno, 12% roditelja je bilo je zabrinuto zbog smanjenog vremena za tjelesna aktivnost, 6.7% roditelja bojalo se negativnog utjecaja na fizičko zdravlje, motoričke sposobnosti, a najviše za vid svoje djece. Roditelji su također izrazili zabrinutost zbog utjecaja digitalnih uređaja na kognitivne vještine njihove djece, pri čemu se većina odgovora, njih 10% odnosila na kognitivni razvoj i sposobnost učenja. Roditelji su također bili zabrinuti da bi kreativnost, mašta i jezični razvoj njihove djece mogli biti smanjeni. Naposljetku, 2.3% roditelja je bilo zabrinuto zbog mogućeg nedostatka ili smanjenog raspona dječje pažnje i sposobnosti koncentracije na složene zadatke. Roditelji su također bili zabrinuti zbog mogućih negativnih socijalno emocionalnih posljedica upotrebe pametnog telefona na njihovu djecu, njih 4.7% su zabrinuti za slabljenje društvenih vještina, 7% je zabrinuto za smanjenje osobnih interakcija. Roditelji su bili zabrinuti da će vrijeme provedeno na pametnom telefonu ili tabletu ostaviti manje prostora za *offline* interakcije i stoga bi to dovelo do socijalne izolacije. Osim toga, roditelji su se bojali da djeca možda neće moći razviti odgovarajuće društvene i komunikacijske vještine ili izgraditi društvene odnose izvan internetskog svijeta (Bergert et al. 2020, 576-577).

Analiza percipirane prednosti upotrebe pametnih telefona/tableta za djecu autori Bergert, Köster, Krasnova i Turel (2020) su grupirali u dvije kategorije; jedna se odnosi na djecu, a druga na roditelje. Čak 66.9% roditelja percipira kako upotreba mobilnih digitalnih uređaja kod djeca ima obrazovnu vrijednost. Roditelji smatraju da su djeca sposobna razviti i učvrstiti širok raspon vještina uz pomoć tehnologije i identificirali su sljedeća područja u kojima je mobilna tehnologija koristila njihovoj djeci: matematika, govor i pravopis, čitanje, umjetnost, komunikacija, kreativnost, rješavanje problema, produktivnost, donošenje odluka i razvoj fine motorike. Roditelji, njih 16.2% su naveli tehnološku pismenost kao vještinu koju interakcija s mobilnom tehnologijom može razviti. U odnosu na specifične aktivnosti koje djeca rado rade na uređaju, 16.2% roditelja navodi zabavu ili užitak kao vrijednu aktivnost i način da djeci ne bude dosadno, 4.5% roditelja vidi mobilne uređaja kao izvor opuštanja za njihovu djecu. Roditelji, njih 7.9%, percipiraju kao pozitivnu vrijednost sposobnost djece da

se druže putem mobilnih uređaja. Pametni telefoni i tableti olakšavaju povezivanje i komunikaciju s drugima, što je, prema mišljenju roditelja, korisno jer olakšava održavanje kontakta s obitelji i prijateljima. Najčešća prednost za roditelje, koju su naveli 22.4% roditelja, odnosi se roditeljsko slobodno vrijeme. Ovi uređaji roditeljima daju slobodno vrijeme koje im omogućuje obavljanje drugih zadataka ili jednostavno opuštanje. Sljedeća dobrobit za roditelje, koju percipira 10.3% njih, je prenosivost uređaja koja pruža mogućnost stalne dostupnosti i za roditelja i za dijete. Činjenica da ih djeca mogu kontaktirati u hitnim slučajevima roditeljima donosi osjećaj sigurnosti (Bergert et al. 2020, 577-578).

Istraživački centar *Pew*, također donosi rezultate istraživanja o roditeljskim stavovima i njihovoj zabrinutost zbog djetetove upotrebe tehnologije. Istraživanje je provedeno putem ankete na uzorku od 3640 roditelja djece mlađe od 18 godina. Najčešća briga roditelja djece u dobi do 11 godina je da će se njihovo dijete susresti s neprikladnim sadržajem (73%), dok je 68% vrlo ili donekle zabrinuto zbog oglasa kojima su izložena njihova djeca. Oko 65% roditelja barem je donekle zabrinuto zbog vrsta videozapisa koji se preporučuju njihovoj djeci na *YouTube-u*. Otprilike sedam od deset roditelja smatra da će djeca upotrebom pametnih telefona ugroziti sposobnost učenja učinkovitih društvenih vještina (71%) ili razvijanja zdravih prijateljstava (68%). Roditelji, njih 54% su posebno zabrinuti da bi mobilni uređaji mogli naštetiti školskom uspjehu njihove djece. Više od polovice roditelja su barem donekle zabrinuti da bi njihovo dijete moglo biti meta internetskih predatora (63%), pristupiti seksualno eksplicitnom sadržaju (60%) i pristupiti nasilnom sadržaju *online* (59%). Donekle slični udjeli (56%) izjavili su da su vrlo ili donekle zabrinuti da bi njihovo dijete moglo biti maltretirano ili uznemiravano na internetu. S druge strane, roditelji su ravnomjernije podijeljeni kada je u pitanju utjecaj pametnih telefona na kreativnost mladih ili bavljenje hobijima. Oko 46% roditelja smatra da će djeci upotreba pametnih telefona smanjiti kreativnost, dok donekle sličan udio, 40%, kaže da će im povećati. Idenični udjeli kažu da će ovi uređaji naštetiti (45%) ili pomoći (44%) djetetovim hobijima i interesima. Roditelji su općenito zabrinuti zbog dugoročnih učinaka pametnih telefona na razvoj djece: 71% roditelja kaže da potencijalna šteta s kojom se mogu suočiti djeca mlađa do 12 godina od pristupa pametnom telefonu nadmašuje potencijalne koristi, dok 27% vjeruje da potencijalne koristi nadmašuju potencijalnu štetu. Većina roditelja čija djeca koriste *YouTube* pripisuju platformi zabavu i obrazovanje svoje djece. Čak 97% roditelja smatra da im to zabavlja dijete, 88% vjeruje da im pomaže u učenju novih stvari, dok 75% kaže da platforma izlaže njihovo dijete različitim kulturama (Auxier et al. 2020, 2-11).

Pregled dosadašnje literature prikazuje niz različitih aktivnosti koje djeca izvode upotrebljavajući mobilne digitalne uređaje. Neke aktivnosti uključuju informacijsko ponašanje koje može imati pozitivan ili negativan utjecaj na rast i razvoj djece. Informacijsko ponašanje koje uključuje aktivnosti vezane uz obrazovanje i razvoj općih vještina, tehnološku pismenost i zabavu Bergert et al.(2020), proširenje općeg znanja, pomoć pri učenju o svijetu, razvoju i poboljšanju digitalnih vještina i komunikaciju s prijateljima i sa širom obitelji te kreativne aktivnosti poput slušanja ili stvaranja glazbe (Schlebbe 2020a; Bergert et al. 2020), smatraju se pozitivnim utjecajem. Roditelji su zabrinuti ili imaju negativnu percepciju o informacijskom ponašanju njihove djece koje obuhvaća aktivnosti povezane s konzumacijom sadržaja i vremena koje djeca provode uz digitalne uređaje (Bergert et al.2020; Yadav i Chakraborty 2022), suočavanju s neprimjerenim sadržajem ili upotrebi digitalnih uređaja u kontekstu čiste zabave (Spitzer 2018; Schlebbe 2020a;). Djeci nedostaje životno iskustvo, zrelost i mudrost i u skladu s time odrasli mogu djeci ponuditi vodstvo i pomoć oko, za njih, još nejasnih i nerazumljivih situacija, prilika i događaja s kojima se susreću. U tom kontekstu važno je istražiti percepciju i stavove roditelja o informacijskom ponašanju njihove djece. Percepcija roditelja u istraživanju informacijskog ponašanja je vrlo važna jer može utjecati na strategije posredovanja koje roditelji poduzimaju i oblikuju kontekst u kojem se odvija informacijsko ponašanje djece.

5. Svrha i cilj istraživanja

Svrha ovog rada je unaprijediti postojeća znanja o informacijskom ponašanju djece iz perspektive roditelja. Osnovni cilj ovog rada je istražiti informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog razreda osnovne škole u upotrebi mobilnih digitalnih uređaja iz perspektive roditelja. Ostali ciljevi su: ispitati koji se oblici informacijskog ponašanja mogu prepoznati u svakodnevnoj upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece; utvrditi svrhu informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja; ispitati mišljenje roditelja koje su, prema njima pozitivni, a koji negativni aspekti informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. U skladu s svrhom i ciljem ovog rada postavljena su sljedeća istraživačka pitanja:

Istraživačka pitanja:

1. Koji se oblici informacijskog ponašanja mogu prepoznati u svakodnevnoj upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece?

2. Koja je svrha informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja?

3. Koji su pozitivni, a koji negativni aspekti informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja?

5.1. Uzorak istraživanja

Uzorak ispitanika je prigodni i čine ga dvanaest roditelja djece koja pohađaju treći i četvrti razred Osnovne škole „Petar Zoranić” Nin sa pripadajućim područnim školama: PŠ¹⁰ Vrsi, PŠ Ninski Stanovi i PŠ Zaton. Uzrast djece trećeg i četvrtog razreda pripada istom (drugom) obrazovnom ciklusu. Prema *Nacionalnom kurikulum za osnovnoškolski odgoj i obrazovanje*¹¹ osnovnoškolski odgoj i obrazovanje traje osam godina i dijeli se na tri obrazovna ciklusa. Ciklusi su odgojno obrazovna razdoblja koja imaju zajedničke odgojno-obrazovne ciljeve koji odgovaraju razvojnoj dobi učenika kako bi se olakšala prilagodba zahtjevima odgojno-obrazovnog sustava (Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2017, 20). Drugi obrazovni ciklus obuhvaća djecu trećeg, četvrtog i petog razreda. Za uzorak istraživanja odabrani su roditelji učenika trećeg i četvrtog razreda zbog razvojne sličnosti učenika i sličnog odgojno obrazovnog okruženja u kojem se nalaze. Učenici trećeg i četvrtog razreda su dio razredne nastave, a učenici petog razreda prelaze iz razredne u predmetnu nastavu, te je između njih znatna razlika zbog različite organizacije nastave, iako pripadaju istom obrazovnom ciklusu.

5.2. Metodologija i instrumenti istraživanja

Metodom kvalitativnog istraživanja provedeno je istraživanje u Osnovnoj školi „Petar Zoranić” Nin i pripadajućim područnim školama. Istraživanje je provedeno putem polustrukturiranog intervjua. Cilj uporabe odabranog instrumenta, polustrukturiranog intervjua, je dublje istražiti fenomene koji su predmet istraživanja ovog rada. Vodič intervjua sastavljen je tako da omogući prikupljanje podataka koji će omogućiti odgovaranje na istraživačka pitanja koja ovim radom želimo dublje istražiti. Neki dijelovi vodiča intervjua preuzeti su iz pravitka doktorske disertacije¹² Kirster Schlebbe iz 2023. koja je istraživala ulogu mobilnih uređaja u informacijskom ponašanju male djece u dobi do šest godina iz perspektive obitelji i roditelja (Schlebbe 2023, 171).

¹⁰ Kratica za Područnu školu

¹¹ <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Obrazovanje/NacionalniKurikulum/NacionalniKurikulumi/Nacionalni%20kurikulum%20za%20osnovno%C5%A1kolski%20odgoj%20i%20obrazovanje.pdf>

¹² Schlebbe, K. (2023). The Role of Mobile Devices in Young Children's Information Behavior: Examining Families' Practices and Perceptions [Doctoral Thesis, Humboldt-Universität zu Berlin]. edoc-Server Humboldt-Universität zu Berlin. <https://edoc.hu-berlin.de/handle/18452/26754>.

Za provođenje istraživanja putem polustrukturiranog intervjua, zatražena je i dobivena suglasnost od Etičkog povjerenstva Sveučilišta u Zadru.

Pitanja u vodiču intervjua, u Tablici 1 (*Tablica 1 nalazi se u prilogu 3*), grupirana su u tematske skupine. Pitanje pod rednim brojem 1 ispituje *demografske karakteristike ispitanika*.

Pitanja pod rednim brojem: 2, 3, 4, i 5 odgovaraju tematskoj skupini: *aktivnosti pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja*.

Pitanje pod rednim brojem 6 s pripadajućim potpitanjima odnose se na temu: *svrha informacijskog ponašanja*.

Tematska skupina *pozitivnih i negativnih aspekata informacijskog ponašanja* pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja okuplja pitanja po rednim brojevima: 7, 8 i 9.

Uzorak za kvalitativni dio istraživanja čine dvanaest roditelja. Izabrani su roditelji djece trećeg i četvrtog razreda koji pohađaju OŠ „Petar Zoranić” Nin, PŠ Vrsi , PŠ Ninski Stanovi i PŠ Zaton. Na roditeljskim informacijama zamoljen je jedan roditelj iz svakog razreda za pristanak na kratki razgovor, te mu je objašnjena svrha i cilj intervjua. Intervjui su održavani u vremenskom periodu između 28. listopada i 10. studenog 2023. godine. Ispitanici su zamoljeni za pristanak na tonsko snimanje, te im je objašnjeno da će snimka nakon transkripcije razgovora biti izbrisana. Razgovori su tonski snimani i trajali su između 12 i 28 minuta. Transkripcija intervjua napravljena je u toku istog dana provedbe intervjua. Analiza rezultata intervjua provedena je pomoću softvera za analizu kvalitativnih metoda istraživanja MAXQDA.¹³

6. Rezultati istraživanja i rasprava

6.1. Analiza rezultata istraživanja

U analizi intervjua korišten je priručnik *Research Interviewing: The range of techniques: A practical guide* od Gillham (2005). U analizi podataka kombiniran je hibridni pristup koji se sastoji od deduktivnog¹⁴ i induktivnog¹⁵ uvida u podatke.

¹³ MAXQDA je softver za kvalitativnu analizu podataka koji omogućava kodiranje intervjua, pružajući podršku analizi i vizualizaciji rezultata istraživanja. <https://www.maxqda.com/interview-transcription-analysis>

¹⁴ Deduktivna analiza podataka opisuje pristup u kojem istraživači koriste unaprijed postavljene teorijske okvire, hipoteze ili pretpostavke kako bi analizirali podatke. Deduktivna analiza uključuje vraćanje na podatke s fokusom na utvrđivanju postojanja dodatnih dokaza koji podržavaju svaku temu ili potrebu za prikupljanjem

Iz analize podataka proizašle su sljedeće teme:

- Aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima,
- Informacijske aktivnosti
- Svrha informacijskog ponašanja
- Pozitivne strane informacijskog ponašanja djece
- Negativne strane informacijskog ponašanja djece

Deduktivnim pristupom u analizi podataka upotrijebljene su teme i pripadajući kodovi koji odgovaraju prethodnim nalazima, a proizašli su iz pregleda literature. Strukturalnim kodiranjem otkriveni su rezultati koji obuhvaćaju teme: aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima, svrha informacijskog ponašanja i stavovi roditelja o pozitivnim i negativnim aspektima ponašanja njihove djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja.

Deskriptivnim kodiranjem¹⁶ otkriveni su rezultati okupljeni oko teme: *informacijske aktivnosti*. Tema *informacijske aktivnosti* obuhvaća oblike informacijskog ponašanja koji su integrirani i mogu se prepoznati u svakodnevnim aktivnostima djece i dio su svakodnevnih životnih situacija djece.

Analizom intervjua roditelja dobio se uvid u različite aktivnosti njihove djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja koje su dio svakodnevnih životnih situacija i u njima se mogu prepoznati različiti oblici informacijskog ponašanja.

Tablica 1. (*Tablica 2 nalazi se u prilogu 3*) prikazuje tematsku skupinu aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima s pripadajućim kodovima prepoznatim u intervjuima u deduktivnoj fazi kodiranja. U lijevom stupcu se navodi aktivnosti, a desnom stupcu su evidentirani sudionici intervjua koji su izjavili da su provodili određene aktivnosti. Induktivna faza kodiranja slijedila je nakon deduktivne metode i okupila je nove ideje i koncepte koji su integrirani u svakodnevne aktivnosti djece a u njima se mogu prepoznati neki

dodatnih informacija. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

¹⁵ Induktivna analiza podataka odnosi se na pristup u istraživanju gdje istraživači identificiraju obrasce, kategorije i teme iz samih podataka. Ovaj pristup obično počinje s konkretnim opažanjima ili informacijama te se postupno kreće prema višim razinama apstrakcije. Istraživači pokušavaju izvući opće zakonitosti ili teorije na temelju specifičnih podataka koje su prikupili. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

¹⁶ Deskriptivno kodiranje u istraživačkoj metodologiji obuhvaća postupak analize kvalitativnih podataka gdje se identificiraju opisni kodovi koji opisuju ključne elemente informacija prikupljenih tijekom istraživanja. Kodovi označavaju specifične teme, obrasce ili pojave u podacima. Gillham, B. (2005). *Research Interviewing: The range of techniques: A practical guide*. McGraw-Hill Education (UK).

oblici informacijskog ponašanja. Tablica 2. (*Tablica 3 nalazi se u prilogu 3*) prikazuje tematsku skupinu *aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima* s pripadajućim kodovima prepoznatim u intervjuima u induktivnoj fazi kodiranja. U lijevom stupcu se navode aktivnosti, a desnom stupcu su evidentirani sudionici intervjua koji su izjavili da su provodili određene aktivnosti.

Analizom intervjua roditelja dobio se uvid u informacijske aktivnosti koje su integrirane u aktivnosti djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. Tablica 3. (*Tablica 4 nalazi se u prilogu 3*) prikazuje tematsku skupinu *informacijske aktivnosti* koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima s pripadajućim kodovima prepoznatim u intervjuima u deskriptivnoj fazi kodiranja. U lijevom stupcu se navodi oblici informacijskih aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima, a desnom stupcu su evidentirani sudionici intervjua koji su izjavili da su njihova djeca provodila određene aktivnosti.

Tablica 4. (*Tablica 5 nalazi se u prilogu 3*) prikazuje tematsku skupina svrha informacijskog ponašanja djece s pripadajućim kodovima prepoznatim u intervjuima u deskriptivnoj fazi kodiranja. U lijevom stupcu se navodi svrha informacijskog ponašanja, a desnom stupcu su evidentirani sudionici intervjua u čijim se odgovorima prepoznala određena svrha.

Tablica 5. (*Tablica 6 nalazi se u prilogu 3*) prikazuje tematsku skupinu pozitivne strane informacijskog ponašanja djece s pripadajućim kodovima prepoznatim u intervjuima u deskriptivnoj fazi kodiranja. U lijevom stupcu se navode pozitivne strane informacijskog ponašanja djece, a desnom stupcu su evidentirani sudionici intervjua koji prepoznaju pozitivne strane. Tablica 6. (*Tablica 7 nalazi se u prilogu 3*) prikazuje tematsku skupinu negativne strane informacijskog ponašanja djece s pripadajućim kodovima prepoznatim u intervjuima u deskriptivnoj fazi kodiranja. U lijevom stupcu se navode pozitivne strane informacijskog ponašanja djece, a desnom stupcu su evidentirani sudionici intervjua koji prepoznaju negativne strane.

6.2. Rasprava rezultata istraživanja

6.2.1. Istraživačko pitanje 1:

Koji se oblici informacijskog ponašanja mogu prepoznati u svakodnevnoj upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece?

Prema rezultatima provedenog istraživanja aktivnosti koje djeca ispitanika provode na mobilnim digitalnim uređajima su igranje igrica i gledanje videozapisa, slušanje muzike te razmjena poruka putem servisa za razmjenu poruka što je u skladu s prethodnim rezultatima (Smahel et al. 2020; Šmit et al. 2022; Ciboci et al. 2020; Kursun i Turgut 2020). U svakodnevnim aktivnostima te djece moguće je prepoznati različite oblike informacijskog ponašanja.

Igranje računalnih igrica najčešća je aktivnost koju prijavljuju roditelji da njihova djeca rade. Mnoštvo je različitih igrica koje uključuju različite stupnjeve angažmana sudionika. Neki ispitanici opisuju igranje igrica kao stvaralačku aktivnost koja uključuje interaktivnu komunikaciju i suradnju s drugom djecom:

I4: ...većinom igra igrice u kojima je povezana s nekim prijateljima, pa onda oni tu kopaju, igraju, grade, rade, što ja znam kakve su to već igrice.

I7: Ali isto tako igranje i kreiranje u tim igricama, tipa Roblox ili taj Minecraft, oni mogu i sami stvarati nekakve vlastite svjetove i obično se povezuju s prijateljima, oni kažu da se „đojnaju”, igraju timski...

Osim komunikacije, neke računalne igrice zahtijevaju strateško planiranje koje potiče djecu na suradnju, traženje, korištenje i dijeljenje informacija:

I7: Do neke mjere, druže se u nekim igricama, na primjer u Fortnite-u, oni se druže, oni se dogovaraju u kojoj nekakvoj virtualnoj sobi će se naći, gdje će oni sletiti i kojim planom će srediti nekog bossa i tako nešto. Baš se druže, ono druže se jednostavno i kad se dopisuju preko poruka, pričaju o tome i kad se nađu u školi ili kad su zajedno doma. I dijele videa kako je neki youtuber sradio tog i tog na nekom levelu i onda pošalju ono što su saznali i onda dijele informacije. Uče za svoje potrebe, ono što njih zanima, ono što je dio tog svijeta.

I6: A igra i šah, ide na šah i onda ima svoj lichess, ima, da. Igra online šah s ekipom po svitu koji su otprilike u istom rangu, pa imaju neke bodove, pa ih skupljaju, a sve to ima neke običaje.

Tijekom igranja računalnih igrica djeca roditelja ispitanika provode informacijske aktivnosti koje uključuju komunikaciju, suradnju koja pozitivno djeluje na socijalizaciju samih igrača u virtualnom i u stvarnom svijetu. Također, informacijsko ponašanje djece prilikom igranja igrica uključuje različite složene informacijske aktivnosti kao što su traženje, korištenje, stvaranje i dijeljenje informacija, tako da od igranje određenih igrica djeca mogu steći različite vještine i pogodnosti.

Svi ispitanici su izvijestili kako njihova djeca gledaju videozapise i slušaju glazbu na platformama za razmjenu videozapisa:

I4: *Voli gledati crtane i slušati muziku, gleda one „šorceve”, kako li se to već zove, one kratke video uratke na Youtube-u.*

I1: *...naYoutube-u nekakve isječke koji ga zanimaju i glazbu sluša.*

Prije svakog pregledavanja slijede pretraživanje, a nakon toga odabir sadržaja koji zanima djecu, odgovori roditelja sugeriraju na koji to način djeca pretražuju i dolaze do željenog sadržaja:

I3: *Prvo traži na Youtubu, pa onda ode na Google, jer tamo nađe najviše rezultata.*

I5: *... pa oni idu na youtube, pa misle da im je to lakše, misle da će čuti nešto bitno.*

I6: *Putem tražilice, napiše, ukuca i onda gleda što će mu izbaciti kao prijedlog. Onda klika, onako po redu, iako on više voli videa da ima što manje čitati, a što više videa. Odmah će se prebaciti na nekakvo vizualno pretraživanje, ili nekakvu priču nego što će krenuti čitati neki članak.*

Djeca ispitanika traže informacije, putem tražilica upisuju ono što ih zanima i potom radije odabiru videozapise ili pretražuju unutar same aplikacije *Youtube* koja im je instalirana na uređaj.

Neka djeca ispitanika koristi glasovnog asistenta za pretraživanje informacija:

I4: *Nisam ju vidjela da koristi glasovnog asistenta, ali je mene učila na mom mobitelu, kao : „ Ne trebaš mama tipkati samo ovo stisni i reci što ti treba.”, tako da vjerojatno koristi, a ja nisam imama pojma da to ima...(smjeh).*

I7: *Koristi, to mu je zabavno, zna to koristiti.*

I9: *Ukuca u tražilici ili glasovno preko onog mikrofona pita i onda pronade i gleda videa većinom ili slike, ako nešto vidi neki naslov u novinama, pa to malo pročita, a u glavnom većinom samo videa gleda.*

I5: *Mislím da ne koristi koliko ja znam, probao je, pa je rekao da je glup.*

Svako drugo dijete koristi glasovnog asistenta za pretraživanje informacija. Od dohvaćenih informacije radije biraju videa i slike.

Prema odgovorima roditelja njihova djeca nisu samo pasivni promatrači sadržaja, već većina njih koristi informacije koje gleda putem videozapisa:

I2: *On gleda majstore koji nešto izrađuju što njega zanima, onda uz pomoć toga uzme svoj alat, mi smo mu kupili daske i onda on to izrađuje. To je njegov hobi.*

I5: *Neki dan je neki recept za kolače pronašao, pa ih je radio, znači potaklo ga je da stvori nešto, jel' da..., aha, da,.. gledao je kako da kocku 3d..., kako u par koraka da je nacрта.*

Prema odgovorima roditelja djeca koriste informacije koje pronalaze i gledaju putem videozapisa na *Youtube-u* na različite načine, poput učenja novih vještina i stjecanje informacija o različitim temama koje su u njihovom interesu ili za zabavu.

Iako je gledanje kratkih videozapisa omiljena aktivnost djece, neka djeca ispitanika također, stvaraju neki jednostavni sadržaj kao što su videozapisi, fotografije ili slike:

I5: *Stvara, uslika, snima macu, pasa i to. Ove snimke mace i pasa podjeli na Snapchatu ili pošalje meni.*

I9: *Snima kako puca balun, desna noga, liva noga, taj flik priko glave kako napraviti i tako te stvari i onda to pošalje meni i materi ili prijateljima da vidimo kako je on to napravija.*

I11: *Skinula je sliku nekog lika iz crtića, onda ga je pokušala sama nacrtati u programu za 3d bojanje. Odlično joj je ispalo.*

Također, djeca ispitanika uz poticajnu okolinu, stvaraju neke složenije sadržaje kao što su videozapisi i fotografije ili glazba:

I6: *Pokušao je raditi nekakav video, montirati neki zvuk, pa napraviti za taj Instagram kao neku kocku što pleše sam vidila da je stavlja i tako nešto, to mu je nekakav njegov zamišljeni profil, nekakva kocka i onda on neke gluposti tamo stavlja....Mislim da je u Capcat to radio,...većinom to on kreira sam, nekakve mimove i što ti ja znam.*

I3: *Na googla traži slike i onda ih skine, pa ih putem galerije uredi da mu bude što bolja, onda ih stavi u CapCut i onda tako slaže i radi usporedbe država. Ili je na primjer postavio sliku Europe i postavio pitanje koju bi vi državu izbacili i zašto, pa se onda za to glasalo. Tija je viditi koja će država pobijediti. Onda to objavi na youtube-u, onda se tamo glasa za to, i onda objavi tko je pobjednik, ima je tamo tisuću pretplatnika, ali sad se, iz nekog razloga prebacio na TikTok.*

Djeca ispitanika putem mobilnih digitalnih uređaja stvaraju sadržaje različite složenosti. Neki videozapisi zahtijevaju jednostavnu upotrebu kamere na uređaju, a neki sadržaji zahtijevaju cijeli niz informacijskih aktivnosti za izradu. Stvaranje složenog sadržaja putem mobilnih digitalnih uređaja je informacijsko ponašanje koje uključuje niz informacijskih aktivnosti koje su međusobno povezane poput planiranja, pretraživanja, odabiranja, filtriranja, uređivanja fotografija tj. montiranja glazbe, uspoređivanja i korištenje određenog sadržaja informacija kako bi se postigao planirani cilj izrade videozapisa. Prema odgovorima roditelja, sva djeca posjećuju *Youtube*, platformi za pregledavanje i razmjenu videozapisa.

Neka djeca ispitanika gledaju i objavljuju videozapise na društvenim mrežama kao što je *TikTok*, *Instagram* i *Snapchat*:

I2: *Na Instagramu objavljuje svoje radove koje izrađuje.*

I5: *Snima video na Snapchat-u, Tik Tok-u, macu, pasa i to.*

I6: *Ima Instagram, Tamo gleda ta videa nekakva da bude u toku.*

I7: *Ima on Instagram i to, rekla sam mu da, ovaj, može ako će pregledavati ta videa da se kloni objavljivanja*

Djeca ispitanika danas aktivno koriste različite društvene mreže kao platforme za pregledavanje i stvaranje sadržaja. Također, koriste ove platforme za objavljivanje vlastitih videozapisa. To može uključivati sve, od kratkih filmova koje su sami snimili, do demonstracija vještina ili talenata ili nekih drugih njihovih kreativnih radova.

Djeca ispitanika danas aktivno koriste različite digitalne platforme za pristup, pregledavanje, upotrebu i stvaranje i dijeljenje informacija. U odabrane tražilice, koje se često nalaze unutar aplikacija, upisuju predmete svojih zanimanja i potom radije odabiru videozapise za pregledavanje i korištenje informacija. Ova praksa, gdje djeca radije gledaju nego čitaju, u skladu je s prethodnim nalazima iz literatura (Bowler, Julien i Haddon, 2018). Samo je troje roditelja je potvrdilo da su njihova djeca čitali e-knjige, a samo jedan roditelj je potvrdio da je njegovo dijete poslušalo zvučnu knjigu. Prema odgovorima roditelja djeca nisu samo pasivni promatrači sadržaja, već većina njih koristi informacije koje gleda putem videozapisa. Također, djeca ispitanika koriste informacije koje pronalaze i gledaju putem videozapisa na *Youtube-u* na različite načine, poput učenja novih vještina i dobivanje informacija o različitim temama koje su u njihovom interesu ili za zabavu.

Iako je gledanje kratkih videozapisa omiljena aktivnost djece, neka djeca ispitanika, uz poticajnu okolinu, upotrebljavaju digitalne uređaje za stvaranju vlastitih sadržaja kao što su videozapisi, fotografije ili glazba. Djeca ispitanika stvaraju sadržaje različite složenosti, od jednostavnih fotografija i kratkih snimaka do složenih videozapisa. Stvaranje složenog sadržaja zahtijeva cijeli niz povezanih informacijskih aktivnosti za izradu poput planiranja, pretraživanja, odabiranja i preuzimanja informacija. Djeca ispitanika preuzimaju ili stvaraju određene fotografije ili glazbu i pomoću različitih aplikacije koje su im potrebne za obradu izrađuju videozapise i druge kreativne uratke. Svi roditelji su izjavili da djeca preuzimaju besplatne aplikacije sa interneta što je značajno povećanje u odnosu na pregledanu literaturu od (Kursun i Turgut 2000).

Osim, prethodno navedenih informacijskih aktivnosti, poput planiranja, pretraživanja, odabiranja, preuzimanja i uređivanja informacija za izradu složenih uradaka, djeca ispitanika filtriraju, uspoređuju, analiziraju i prerađuju određeni sadržaj informacija kako bi postigli planirani cilj izrade videozapisa. Gledanje videozapisa je jedna od glavnih aktivnosti, bilo da se radi o edukativnim materijalima, zabavnim materijalima ili sadržaju kreiranom od strane vršnjaka. Osim toga, djeca ispitanika također koriste ove platforme za objavljivanje vlastitih videozapisa. To može uključivati sve, od kratkih filmova koje su sami snimili, do demonstracija vještina ili talenata ili nekih drugih njihovih kreativnih radova. Ove aktivnosti ne samo da omogućuju djeci da izraze svoju kreativnost, već im također pružaju priliku da razviju vještine digitalne pismenosti.

Sljedeća značajna grupa aktivnost koju provode sva djeca ispitanika preko platformi za razmjenu informacija su razmjena poruka i uspostavljanje videopoziva. Samo je jedan roditelj odgovorio da njegovo dijete ostavlja komentare na web stranicama i posjećuje *online chat* soba.

Djeca ispitanika razmjenjuju sms i glasovne poruke i uspostavljaju pozive i videopozive. Komunikacija pomoću mobilnih digitalnih uređaja odvija se na različite načine:

I3: *Komunicira sa mnom, sa babom, s tatom s ekipom iz razreda, većinom to videopozivom, jedino ako se ne javim onda mi šalje poruke.*

I4: *Na Viberu se čuje s prijateljicom koja živi u Opatiji, a skupa igraju Brawl Stars, pa su često na videopozivu.*

I5: *... mene zove videopozivom, a ponekad i pošalje glasovnu poruku.*

I6: *Sa obitelji koristi videopozive, a sa svojom ekipicom se dopisuje.*

I7: *Preko WhatsAppa dopisuje se sa svojom ekipom i sa mnom, videopozivom povremeno sa mnom.*

Odgovori roditelja sugeriraju da djeca upotrebljavaju različite digitalne platforme za razgovor i razmjenu informacija. Videopozivi su postali uobičajen oblik komunikacije, omogućujući djeci da se druže, održavaju kontakt, tj. razmjenjuju informacije s roditeljima, rodbinom i prijateljima na daljinu.

Osim toga, djeca ispitanika sve više koriste glasovne poruke, što ukazuje na njihovu prilagodbu različitim oblicima digitalne komunikacije.

I1: *Uglavnom komunicira s prijateljima iz razreda, kad imaju nekakav zajednički zadatak za školu, onda to zna biti dopisivanje putem poruka, ili zna biti video poziv, grupni, onako, gdje se oni dogovaraju i planiraju što će raditi i kako će napraviti.*

I4: *Na Whatsapp-u je u grupi s djecom iz razreda. Oni se tamo najčešće svađaju, osim toga tamo dijele domaće radove, ako netko nije bio u školi ili ako je netko nešto zaboravio, oni slikaju jedan drugome listiće ili nešto tako da podjele što je bilo za domaći, ili onako što treba za likovni, uglavnom je većinom u vezi škole, a znaju se i posvađati, definitivno, i rugati jedan drugome.*

Najčešće korištena platforma za komunikaciju i razmjenu poruka je *WhatsApp*. Djeca ispitanika velik prostor svog društvenog života provode u virtualnom svijetu i sudjeluju u različitim grupama na platformama za razmjenu poruka.

Samo je jedan roditelj izjavio da njegovo dijete posjećuje *online* chat sobe i ostavlja komentare na web stranicama:

I6: *...ali ima nekakva igrice Fortnite i onda s ekipom s kojom je prijatelj, s njima se može spojiti u chat.*

I3: *Tamo gdje on to gleda, te video uratke, stavlja bi komentare i to na engleskom jeziku.*

I4: *Komentare na internetu ne stavlja, jednom je to napravila na jednom youtube kanalu koji gleda. Meni se to nije svidjelo, pa smo razgovarali o tome da još nije vrijeme za to, da je ona premala, pa to više ne radi, ali i dalje ga prati.*

Djeca ispitanika na internetu igraju različite igrice, neke igrice im omogućuju da se povežu i komuniciraju s prijateljima putem chata. Gledanje videa ne mora biti pasivna aktivnost, neka djeca komuniciraju s autorom videa ostavljajući komentare u obliku osvrta,

pitanja, podrške ili kritike. Informacijsko ponašanje djece modelira kontekst roditeljskog odgoja.

Još je nekoliko zanimljivih aplikacija koje gotovo sva djeca ispitanika imaju instalirane na uređaju i pretražuju ih za svakodnevne potrebe:

I4: *Google Maps joj je bio zanimljiv za pronalazak lokacija gdje idemo i to.*

I5: *Da, pronašao nam baš u subotu konobu u Sinju , gdje ćemo ručati, imala je najbolje (kroz smijeh) recenzije, ocijene pa smo otišli tamo, bome, bilo je top.*

I7: *Da, kada ide s nogometom na malo dulje putovanje, onda voli promatrati prostor na karti gdje se prolazi i voli pokazati gdje je bio.*

I9: *...on je tražija da mu mi to stavimo na mobitel, pa on to gleda, onu aplikaru YR, norvežine i to, na mobitelu, pa gleda kakvo će vreme biti da može otići vanka na nogomet.*

Gotovo sva djeca ispitanika koriste *Google Maps* za pronalazak informacija o lokacijama, prostoru koji će posjetiti ili koji su već posjetili. Također, omiljena aktivnost gotovo sve djece je praćenje informacija iz vremenske prognoze za potrebe svakodnevnih situacija.

U skladu sa suvremenim dostignućima informacijsko komunikacijske tehnologije može se pretpostaviti da djeca provode aktivnosti poput razgovora s umjetnom inteligencijom:

I11: *Ona se dopisuje s umjetnom inteligencijom Bing. Kad ona u školi čuje neku informaciju, ali je po njoj to šturo objašnjeno u njenoj knjizi i ona želi znati nešto više o tome i onda postavi Bingu pitanje i onda Bing njoj to na dugo i široko objasni, potkrijepi primjerima, uputi je na slike.*

I5: *Da, na chatu je bio s njim, ne znam s kojim, a mene je to bilo malo strah..., što ja znam. , svašta pišu o tome , pa sam mu rekla da to ne radi.*

Neka djeca ispitanika komuniciraju s umjetnom inteligencijom koja im služi kao alat za pretraživanje informacija, pojašnjenje tema koje ih zanimaju zajedno s primjerima i vizualnih materijalima kako bi proširili svoje znanje. Neki roditelji osjećaju strah i nesigurnost, pa savjetuju svoju djecu da izbjegavaju korištenje takvih alata. Roditeljski utjecaj na aktivnosti koje djece provode oblikuje informacijsko ponašanje djece.

Aktivnosti kao što su programiranje i upravljanje Internet stvarima (*IoT*)¹⁷ prema izjavama roditelja provodi određeni broj djece:

I8: *Poveže mobitel s televizijom, pusti pjesme i onda uči plesati.*

I5: *Skenira QR kod na romobilu, ne možeš virovati dokle je to došlo, ne može ga pokrenuti bez telefona*

I12: *Radila je nekakvu priču u Scratchu, kao nekakav crtić, to su valjda učili u školi.*

Prema izjavama roditelja neka djeca su počela upravljati tj. razmjenjivati informacije s *internet stvarima* putem mobilnih digitalnih uređaja kako bi zadovoljila neke svoje svakodnevne potrebe ili učila neke praktične vještine. Također neka djeca se bave programiranjem, stvaraju neke kreativne informacije i proširuju vještine korištenja digitalne tehnologije koje su dobili u školi.

Aktivnost koju većina roditelja prijavljuju kod djece je igranje različitih igrica koje uključuju različite stupnjeve angažmana sudionika. Igranje igrica može biti stvaralačku aktivnost koja uključuje interaktivnu komunikaciju i strateško planiranje koje potiče djecu na suradnju, traženje, korištenje i dijeljenje informacija. Ove aktivnosti poboljšavaju socijalizaciju samih igrača u virtualnom i u stvarno svijetu i razvoj vještina korištenja digitalne tehnologije što može pozitivno djelovati na djecu čime se slažu (Laniado & Pietra 2005, Yadav i Chakraborty 2021).

Djeca traže informacije, putem tražilica upisuju ono što ih zanima ili koriste glasovnog asistenta za pretraživanje. Svako drugo dijete koristi glasovnog asistenta za pretraživanje informacija, što je puno manje u odnosu na rezultate u literaturi (Auxier et al. 2020).

Od dohvaćenih rezultata pretraživanja radije odabiru videozapise ili slike za pregledavanje i korištenje informacija nego tekst. Ova praksa, gdje djeca radije gledaju nego čitaju, u skladu je s prethodnim nalazima iz literatura (Bowler, Julien i Haddon, 2018).

Prema odgovorima roditelja, sva djeca posjećuju *Youtube*, platformu za pregledavanje i razmjenu videozapisa i gledaju videozapisa bilo da su u njima edukativne ili zabavne

¹⁷ *IoT* je koncept koji obuhvaća sustav internetsko povezanih stvari i uređaja koji imaju ugrađene određene senzore i bar codeove, te koji komuniciraju jedni s drugima i s raznim internetskim servisima i aplikacijama. Kada kažemo stvari, to uključuje sve, od telefona, cafe-aparata, strojeva za pranje rublja, lampi, odjevnih predmeta, automobila, pa čak i uređaja koji se mogu ugraditi u ljudsko tijelo. (Kukić i Tabak 2018,194-195)

informacije ili je to sadržaj kreiran od strane vršnjaka. Djeca koriste informacije koje pronalaze i gledaju putem videozapisa za zabavu, hobi što uključuje učenja novih vještina i stjecanje informacija o različitim temama koje su u njihovom interesu. Neka djeca gledaju i objavljuju videozapise na društvenim mrežama kao što je *TikTok*, *Instagram* i *Snapchat*.

Djeca ispitanika putem mobilnih digitalnih uređaja stvaraju sadržaje različite složenosti. Pojedina djeca izrađuju videozapise koji zahtijevaju jednostavnu upotrebu kamere na uređaju, dok neki stvaraju sadržaje koji zahtijevaju cijeli niz informacijskih aktivnosti za izradu. Stvaranje složenog sadržaja putem mobilnih digitalnih uređaja je informacijsko ponašanje koje uključuje niz informacijskih aktivnosti koje su međusobno povezane poput planiranja, pretraživanja, odabiranja, filtriranja, uređivanja fotografija tj. montiranja glazbe, uspoređivanja, korištenje i analiziranja određenog sadržaja informacija kako bi se postigao planirani cilj izrade videozapisa. Navedene informacijske prakse dio su konstrukta stjecanje i izražavanja informacija kao što je prikazano u modelu proširenih informacijskih praksi od (Savolainen i Thomson 2022). Objavljivanje vlastitih sadržaja uključuje sve, od kratkih filmova koje su sami snimili, do demonstracija vještina ili talenata ili nekih drugih njihovih kreativnih radova. Ove aktivnosti ne samo da omogućuju djeci da izraze svoju kreativnost, već im također pružaju priliku da razviju vještine digitalne pismenosti.

Prema iskazima roditelja značajan prostor svog društvenog života djeca provode u virtualnom svijetu, digitalne platforme za razmjenu poruka omogućuju djeci komunikaciju, suradnju na školskim zadacima koji zahtijevaju provođenje niz informacijskih aktivnosti, uključujući pretraživanje, razmjenu, korištenje i stvaranje informacija. Djeca traže informacije za potrebe školskih ili domaćih zadaća, preuzimaju i razmjenjuju te informacije s vršnjacima, koriste te informacije za izradu zadatka i stvaranje novih informacija koje uključuju razmjenu ideja, rasprave i dogovaranja. Grupe na platformama za razmjenu poruka također pružaju prostor za društvenu interakciju gdje se susreću s različitim situacijama informacijskog ponašanja, uključujući neslaganja među vršnjacima, primjerice kada imaju različite interpretacije ili razumijevanja istih informacija. Ograničena svojim iskustvom i kontekstom razumijevanja svijeta koji ih okružuje, djeca ponekad dijele i koriste informacije za ismijavanje i omalovažavanje drugih. Komunikacija djece s autorom videa u obliku komentara, osvrta, pitanja, podrške ili kritike može gledanje videa činiti više aktivnom nego pasivnom aktivnošću.

Posjećivanje *online chat* sobe, ostavljanje komentare na web stranicama i gledanje *online* vijesti aktivnosti su koje roditelji ispitanici malo spominju u intervjuima što je u skladu

s istraživanjem Kursun i Turgut (2020), dok je praćenje informacija o vremenskoj prognozi i prostoru ili lokacijama omiljena aktivnost djece. Za pronalazak informacija o lokacijama, prostoru koji će posjetiti ili koji su već posjetili sva djeca koriste aplikaciju *Google Maps*, a svi su roditelji izjavili da djeca preuzimaju besplatne aplikacije sa interneta što je značajno povećanje u odnosu na rezultate od (Kursun i Turgut 2000). Samo je troje roditelja potvrdilo da su njihova djeca čitala e-knjige, a samo dvoje roditelja je potvrdio da je njihovo dijete poslušalo zvučnu knjigu što se slaže s rezultatima istraživanja od (Kursun i Turgut 2020).

Neka su djeca počela koristiti suvremene alate umjetne inteligencije koja im služi kao alat za pretraživanje informacija i pojašnjenje tema njihovog interesa. Neki roditelji zbog straha i nepovjerenja u alate umjetne inteligencije, savjetuju svoju djecu da izbjegavaju korištenje takvih alata. Roditeljski utjecaj na aktivnosti koje djece provode oblikuje informacijsko ponašanje djece. Aktivnosti kao što su programiranje i upravljanje internet stvarima (*IoT*) prema izjavama roditelja provodi određeni broj djece kako bi zadovoljila neke svoje svakodnevne potrebe, stvarala kreativne informacije ili učila neke praktične vještine, a s time ujedno proširuju vještine korištenja digitalne tehnologije. Informacijsko ponašanje djece modelirano je kontekstom roditeljskog odgoja.

6.2.1.1 . Sažetak prvog istraživačkog pitanja

U svakodnevnoj upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece ispitanika, mogu se prepoznati različiti oblici informacijskog ponašanja. Aktivnosti koje prema roditeljskim iskazima veliki broj djece provodi na mobilnim digitalnim uređajima uključuju igranje računalnih igrica, gledanje videozapisa i slušanje muzike, stvaranje sadržaja i komunikaciju.

Sve ove aktivnosti uključuju različite oblike informacijskog ponašanja. Igranja računalnih igrica uključuje različite složene informacijske aktivnosti kao što su traženje, pregledavanje, korištenje, stvaranje i dijeljenje informacija koje potiču razvoj informacijskih vještina, poput komunikacije i suradnje, što pozitivno utječe na socijalizaciju djece u virtualnom i stvarnom svijetu.

Različite digitalne platforme za razmjenu videozapisa postale su važna mjesta gdje djeca pregledavaju, pristupaju, upotrebljavaju, stvaraju i dijele informacije, a njihov afinitet prema pregledavanju informacija putem gledanja videozapisa, a ne čitanjem odražava trendove suvremenog digitalnog doba. Gledanje videozapisa je jedna od glavnih aktivnosti, bilo da se radi o edukativnim materijalima, zabavnim materijalima ili sadržaju kreiranom od strane vršnjaka.

Djeca ispitanika, također koriste različite aplikacije za potrebe svakodnevnih aktivnosti, poput snalaženja u prostoru ili provjeravanja i praćenja vremenske prognoze.

Djeca stvaraju i dijele sadržaje različite složenosti, od jednostavnih fotografija i kratkih snimaka do složenih videozapisa. Nekolicina djece stvara složeni sadržaj koji zahtijeva cijeli niz povezanih informacijskih aktivnosti za izradu poput planiranja, pretraživanja, odabiranja, preuzimanja, filtriranja, uspoređivanja, analiziranja i prerađivanja određenih sadržaja informacija. Djeca objavljuju vlastite sadržaje koje uključuju demonstraciju vještina ili talenata ili nekih drugih njihovih kreativnih radova. Ove aktivnosti ne samo da omogućuju djeci da izraze svoju kreativnost, već im također pružaju priliku da razviju vještine digitalne pismenosti.

Velik prostor svog društvenog života djece ispitanika provode u virtualnom svijetu, digitalne platforme za razmjenu poruka omogućuju djeci komunikaciju, druženje, suradnju na školskim zadacima koji zahtijevaju provođenje niz informacijskih aktivnosti.

Djeca traže informacije za potrebe domaćih zadaća, razmjenjuju te informacije s vršnjacima, koriste te informacije za izradu zadataka i stvaraju nove informacije koje uključuju razmjenu ideja, rasprave i dogovaranja.

Grupe na platformama za razmjenu poruka također pružaju prostor za društvenu interakciju koja uključuje niz kompleksnih oblika informacijskog ponašanja poput različite interpretacije ili razumijevanja istih informacija te čak i neetičku upotrebu informacija. Povezivanje i komunikacija s prijateljima putem chata u određenim igricama omogućava djeci ispitanika razvoj suradničkih informacijskih aktivnosti.

Pretraživanje interneta putem glasovnog asistenta i komunikacija putem video poziva ili glasovnih poruka pokazuje tendenciju djece da ne koriste i ne razvijaju vještine pisanja.

Neka su djeca ispitanika počela koristiti suvremene alate umjetne inteligencije koji im služe kao alat za pretraživanje i dohvaćanje informacija. Neki roditelji savjetuju svoju djecu da izbjegavaju korištenje takvih alata. Aktivnosti kao što su programiranje i upravljanje Internet stvarima (*IoT*) provode neka djeca kako bi zadovoljila svakodnevne životne potrebe, stvarala kreativne informacije ili učila neke praktične vještine, a s time proširuju vještine korištenja digitalne tehnologije. Odgoj igra ključnu ulogu u oblikovanju informacijskog ponašanja djece.

6.2.2. Istraživačko pitanje 2:

Koja je svrha informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja?

Informacijsko ponašanje djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja uključuje niz informacijskih aktivnosti poput traženja, pregledavanja, preuzimanja, korištenja, stvaranja, dijeljenja ili objavljivanja informacije. Djeca ispitanika stječu i izražavaju informacije uz pomoć ili putem uređaja ili interneta.

Odgovori roditelja pružaju uvid u način na koji njihova djeca traže informacije, kao i svrhu tih pretraživanja:

P: Jeste li primijetili da vaše dijete traži informacije? Kako to radi?

I2: Na Google napiše što ga konkretno zanima, ako mu nešto nije jasno, neka riječ ili nešto i tako pretražuje. Znao je otići na Wikipediju. Informacije traži prvenstveno za školu.

I3: Prvo traži na Youtubu, pa onda ode na Google, jer tamo nađe najviše rezultata.

I5: U google upiše pojam tipa, što ga zanima, postavi pitanje, na primjer: Kako slušati na satu?..., to mi je niki dan izašlo u povijesti kad sam gledala.

I7: A da, išao je istraživati odgovor na zadatak koji nije mogao pronaći u udžbeniku.

I8: Ako je zanima onda napiše ili glasovno traži preko mikrofona, ukuca ili ono glasovno pita, onda pogleda slike ili video.

I11: U chatu s Bingom ima opcija za uslikati, uslikala je cepelin iz knjige iz hrvatskog i pitala ga je što je to?

Djeca ispitanika koriste tražilice za pretraživanje informacija. Uglavnom koriste tražilicu Google ili pretražuju tražilicu unutar mrežne stranice Wikipedije. Također koriste tražilice za pretraživanje informacija unutar aplikacija, poput *YouTube-a*. Neka djeca za pretraživanje koriste usluge umjetne inteligencije. Djeca u tražilice upisuju pojmove prirodnim jezikom ili koriste glasovno ili slikovno pretraživanje. Kod odabiranja rezultata pretraživanja prvenstveno biraju slike ili video zapise. Informacije, uglavnom traže za potrebe škole, hobija, proširenja općeg znanja ili nekih drugih svakodnevnih aktivnosti.

Određeni odgovori roditelja sugeriraju da djeca traže pomoć u pretraživanju ili odabiranju rezultata pretraživanja:

I10: *Ako treba istražiti neku temu ili nešto, ponekad pretraživa sama, ali nekad traži i mene, nekad i ja pomalo uskočim, onda traži mene da joj preporučim stranicu koja bi mogla sadržavati neke podatke koji njoj trebaju.*

I9: *Ma kakvi, to, bože sačuvaj na to trošiti mobitel, to ti njemu u principu najviše iz prirode treba, nešto, ako radu, neke šeme onda ti on: ...,mama, tata, mama tata, ovo mi nije jasno, ajmo viti”, onda normalno, ja ili mater mu, to moramo ići viti, onda mi, normalno idemo to probati naći...*

Neka djeca traže pomoć roditelja u traženju i odabiranju rezultata pretraživanja. Iz odgovora roditelja se može zaključiti da djeca u udžbenicima često imaju zadatke koji zahtijevaju dodatni samostalni istraživački rad. Djeca ponekad traže pomoć kod pretraživanja i odabiranja informacija za potrebe škole.

Djeca, također preuzimaju s interneta informacije poput glazbe, fotografija, videozapisa ili aplikacija:

P: *Jeste li primijetili da vaše dijete preuzima s interneta informacije poput glazbe, filmova, fotografija, videozapisa, aplikacija ili nešto drugo?*

I3: *Kad želi kupiti neku igricu, prvo pita nas za dopuštenje, onda ode kod ujne s tabletom, pa mu ona to, putem svoje kartice kupi, a on njoj donese novac, kupuje i stvari unutar igrice ako mu nešto treba, ali uvijek prvo pita nas može li?*

I4: *...,na NovojTV, njoj je bilo zanimljivo ono pitanje dana, a u kantunu od televizije stoji QR kod koji moraš skenirati, pa je jučer skinula sebi taj za skeniranje da može odgovoriti. Ništa ja tu njoj nisam pomogla, ona to sve sama.*

I5: *Preuzima s interneta fotografije od igrice za wallpaper-e na desktopu,...igrice putem aplikacija iz Google play-a i glazbu preuzima. .*

I8: *Preuzima pjesme koje joj se sviđaju da bi učila plesati.*

Djeca preuzimaju s interneta informacije poput glazbe, fotografija ili aplikacija koje su besplatne, a neka djeca preuzimaju aplikacije i pripadajuće dodatke unutar aplikacije koji se plaćaju. Djeca preuzimaju informacije za zabavu, hobi, proširenje općeg znanja ili neke druge svakodnevne aktivnosti.

Također, djeca koriste informacije na različite načine koje pronalazi putem mobilnih digitalnih uređaja:

P: Jeste li primijetili da vaše dijete koristi informacije, koje pronalazi putem mobilnih uređaja? Kako to radi?

I3: Koristi Google mapa, na primjer, da bi mi nešto pokaza, koja je udaljenost, koliko bi putovali, ako bi išli putovati, na primjer, ili gdje je koja država da mi pokaže.

I6: Ako je neka utakmica onda zna pogledati vremensku prognozu, da zna ako će pokisnuti.

I5: ...glazbu preuzima, pa je stavlja na USB, onda je sluša na radiju u autu kad ide u grad, ušteka je i svira.

I5: Gledao je je video, pa je radio avione s papirom, slagao je, pokušavao je složiti, primotati, sa škaricama, to ga je zanimalo neko vrime.

I6: Ako je neki problem, brzo se snađe, ne znam. ..., otišao mu je zupčanik od bicikle, skinija se lanac, on je odmah ukucao u Youtube, tip bicikle, kako montirati, pogleda odmah video, naša nekog lika i odmah on to zavida nešto nazad.

I6: Da, od nekakvih videolekcija kad izostane iz škole, to koristi, ima kvizova, sam traži na wordwall-u ili nešto, bude tu zadataka za ponavljanje.

Djeca ispitanika koriste različite aplikacije poput *Google Maps* za svakodnevne aktivnosti kao što je pronalazak informacija o lokacijama i udaljenostima između geografskih regija i mjesta i aplikacije koje generiraju informacije o vremenskoj prognozi kako bi mogli planirati svoje hobije. Također, koriste preuzete informacije poput glazbe za preslušavanje u izvan mrežnom okruženju. Putem *online* vodiča savladavaju nove praktične vještine ili rješavaju praktične probleme iz svakodnevnog života. Djeca koriste informacije koje pronalaze putem interneta za zabavu i učenje, stjecanje novih vještina ili neke druge svakodnevne aktivnosti.

Neka djeca stvaraju neke kreativne informacije, kao što su videozapisi, fotografije ili glazba:

P: Jeste li primijetili da vaše dijete stvara neke kreativne informacije, kao što su videozapisi, fotografije ili glazba? Kako to radi?

I3: Kad ga zanima neka određena država on ode na Wikipediju i potraži to. Onda ide raditi youtube, content, tipa SAD protiv Rusije; onda on to uspoređiva, tko koliki ima gdp, bdp pa onda broj stanovnika, prosječnu plaću, onda vojska i to. Na Google-u pronade slike i onda ih

skine, pa ih putem galerije uredi da mu bude što bolja, onda ih stavi u CapCut i onda tako slaže i radi usporedbe država onda objavi to i pita tko bi bio pobjednik.

I5: A da, stvara muziku u Scratchu, zna to programirati i lipo ispadne, još je nešto programirao crtanje mislim,.... nešto je šaruckala ta maca po ekranu, ne mogu se sjetiti što. I sluša tu muziku onda dok mu ne dosadi, pa napravi drugu i tako.

I7: Što se tiče fotografija, često je znao koristiti one naljepnice na mobitelu, pa se zafrkavati s time, s izmjenom vlastitoga lika.

Djeca ispitanika putem mobilnih digitalnih uređaja stvaraju sadržaje različite složenosti. Uređivanje fotografija zahtijeva jednostavnu upotrebu galerije na uređaju, a neki sadržaji zahtijevaju cijeli niz informacijskih aktivnosti za izradu. Kao što je prikazano u modelu proširenih informacijskih praksi od (Savolainen i Thomson 2022) stvaranje složenog sadržaja putem mobilnih digitalnih uređaja je informacijsko ponašanje koje se sastoji od konstrukata stjecanja i izražavanja informacija. Stjecanje informacija, kao što je prikazano u modelu, pa tako i u navedenim aktivnostima djece uključuje traženje informacija i upotrebu informacija koje sadrže niz informacijskih aktivnosti koje su međusobno povezane poput pretraživanja, dohvaćanja, preuzimanja, planiranja, odabiranja i filtriranja informacija. Konstrukt izražavanja informacija sadrži informacijske radnje stvaranja, upotrebe i dijeljenja informacija koje djeca provode poput uređivanja, slaganja fotografija, dodavanja tj. montiranja glazbe, uspoređivanja i korištenja određenog sadržaja informacija kako bi se postigao planirani cilj izrade videozapisa. Pojedina djeca se iz hobija bave programiranjem, primjerice programiraju glazbu. Djeca stvaraju sadržaje različite složenosti, od uređivanje jednostavnih fotografija do kompleksne izrade videozapisa i programiranja glazbe. Neobavezno stvaranje sadržaja za djecu je zabavna aktivnost u kojoj ona razvijaju digitalne vještine, uče i proširuju svoje opće znanje.

Neka djeca dijele svoje kreativne uratke s drugima putem interneta:

P: Jeste li primijetili da vaše dijete dijeli svoje kreativne uratke s drugima putem interneta?

I3:.... objavi na Youtube-u, onda se tamo glasa za to, i onda objavi tko je pobjednik.

I5: Snima video na Snapchat-u, Tik Tok-u.

I6: Aaa, dijele oni neke stikere i videa, možda i fotografije, ali mu to nije toliko napeto, većinom to on kreira sam, nekakve mimove i što ti ja znam.

I2: Na Instagramu objavljuje svoje radove koje izrađuje.

Neka djeca dijele informacije putem društvenih mreža kao što su *Instagram*, *Youtube*, *TikTok* ili *Snapchat*. Djeca dijele svoje kreativne uratke kao što su videozapisi, uređene fotografije zabavnog sadržaja ili objavljuju svoje radove. Djeca dijele različite kreativne uratke putem mobilnih digitalnih uređaja kako bi ostvarili komunikaciju, zabavili se ili demonstrirali svoje vještine i talente.

Djeca, također dijele informacije koje pronalaze putem interneta:

P: Jeste li primijetili da vaše dijete dijeli ili objavljuje na mreži informacije, koje pronalazi putem mobilnih uređaja? Kako to radi?

I5: Podijeli, pošalje meni na Whatsapp, te neke videozapise koji su mu se svidjeli, te mačke, neke smišne životinje i to.

I4: Ako joj se sviđa neka pjesma pošalje je frendici, pa tako i meni šalje.

I6: Traži stvari koje želi kupiti, i onda mi šalje linkove: Ja bih ove patike, uvijek je nešto..., Ja bih....Kupi mi ovo...

I8: Najviše dijeli neke šale i to, neki video što se tiče nekog našeg konteksta od doma ili poveže sa situacijom što smo mi prošli, uvijek su neke šale, a ponekad i neki recept što bi ona volila jesti.

I7: ...sada su bili istraživali lektiru, jer u zbirci pjesama koju su dobili nisu imali sve pjesme i onda su si međusobno tražili na internetu i slali su u grupu.

Gotovo sva djeca dijele neke informacije koje pronalaze putem interneta. Većinom dijele neke informacije zabavnog sadržaja koje su im se svidjele ili koje mogu povezati sa svojom obitelji ili s prijateljima. Gotovo sva djeca pronalaze i podijele s roditeljima informacije o stvarima koje žele da im roditelji kupe. Također, djeca pronalaze i dijele informacije sa školskim prijateljima za potrebe školskih zadataka.

Djeca, također uče pomoću digitalnih uređaja ili preko interneta:

P: Jeste li primijetili da vaše dijete uči uz pomoć ili putem uređaja ili interneta? Što je vaše dijete naučilo?

I1: Uči, proširuje svoje interese, dolazi do sadržaja koji voli i koji ga zanimaju. Definitivno je nešto naučio, npr. iz područja sporta. On se bavi rukometom, pa ga zanima svašta nešto, povijest rukometa, o igračima nekim.

I2: *Uči, u stvari uči crtanje preko videa, on gleda majstore koji nešto izrađuju što njega zanima, onda uz pomoć toga uzme svoj alat, mi smo mu kupili daske i onda on to izrađuje. To je njegov hobi.*

I4: *Za školu koristi e-sferu, to koristi, učitava QR kodove iz knjiga, pa preko toga pregledava te sadržaje. Recimo, sad je trebala naučiti neku pjesmicu napamet iz glazbenog, pa se spojila tim QR kodom, pa su oni tamo pjevali, ona je ponavljala, tako mi dosta dobro zapamti. Za učenje engleskog putem QR koda, uči pravilno izgovarati engleski, to joj je zanimljivo.*

I7: *Uči, uči voli aplikacije na E-sferi i Izziju gdje može rješavati online zadatke, to mu se sviđa.*

Svi roditelji su u tijekom intervjua izjavili da djeca uče pomoću digitalnih uređaja preko interneta. Djeca uče, proširuju svoje opće znanje za hobi što uključuje usvajanje novih praktičnih vještina, također, djeca uče za potrebe škole na različite načine putem raznovrsnih digitalnih alata koji im omogućuju olakšano učenje stranih jezika ili ponavljanje znanja.

Učenje za potrebe škole prijavili su svi roditelji:

I/1: *Uglavnom komunicira s prijateljima iz razreda, kad imaju nekakav zajednički zadatak za školu, onda to zna biti dopisivanje putem poruka, ili zna biti video poziv, grupni, onako, gdje se oni dogovaraju i planiraju što će raditi i kako će napraviti.*

I/2: *Pa je, pozitivno utječe na njegovo kreativno izražavanje, evo recimo, kad njegova grupa u razredu ima nekakav zadatak, oni se u svoje slobodno vrijeme čuju, ili na video-poziv se dogovaraju i onda padaju nekakve ideje, jedan drugom daju sugestije i stvarno dođu do dobrih ideja što će sutra prezentirati učiteljici na nastavi. Tako da, svi su tu kreativni u tome.*

Iz odgovora roditelja možemo zaključiti da djeca često imaju zadatke za potrebe škole koji zahtijevaju oblike suradničkog učenja u kojima se djeca dogovaraju, planiraju i razmjenjuju kreativne ideje.

U nekim odgovorima roditelja možemo primijetiti kako je učenje često spontana aktivnost koja se događa kroz druge aktivnosti koje prvenstveno uključuju zabavu, hobi ili svakodnevne životne aktivnosti, potrebe ili probleme:

I3: *Prati kanal za Youtube-u za ozbiljne teme. On ti zna svu povijest svih država, sad prati povijest koja traje dugi niz godina između Hamasa, o tom Izraelu i Gazi, Palestini i sve to.*

I6: *Da, i zanimljiv mu je onaj patuljak, ustvari, on to više, onako za zabavu nekako, to mu je neko vrime bilo fora. Uzme onog žutog patuljka i onda stavi street view i onda ga baci u neki grad i onda kao gleda. I sad postoje neki muzeji ili kao Supernova, može se ući unutra, može se ući u nekakve prostore i onda je on to gleda. Vidi, ovo možeš naći u ovom gradu, ovo možeš naći u onom gradu, ali više je to bilo u obliku neke igre, tad mu je to bilo zabavno.*

I7: *Vremensku prognozu izuzetno pažljivo prati, ima aplikaciju za to. To mu je jako bitna stavka, jer o vremenu ovisi hoće li ići s tatom na ribolov ili neće. I onda prati vremensku prognozu ne samo na Jadranu, nego u cijelom svijetu. Zadnje što ga je zanimalo bio je Greenland, istraživao je vremensku prognozu i onda je pratio kakvo je tamo vrijeme, kakav vjetar puše, pa je onda istraživao kojoj državi Greenland pripada, kakvo je inače tamo vrijeme, gdje se nalazi i skroz je on u širinu otišao s jednim Greenlandom.*

Učenje ili proširivanje općeg znanja se često događa putem zabavnih aktivnosti kao što je gledanje kratkih videozapisa na *Youtube-u* u kojima djeca nailaze na određene informacije koje postaju predmetom njihovih interesa, pa ih dalje istražuju. Učenje kao posredna, spontana aktivnosti koja je djeci izuzetno zabavna događa se upotrebom različitih aplikacija što je primjer slučajnog susreta s informacijama koji potiče djecu na istraživanje.

Informacijsko ponašanje djece ispitanika pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja uključuje različite informacijski aktivnosti. Djeca pretražuju tražilice poput Googlea, pričaju s umjetnom inteligencijom, pretražuju tražilicu unutar mrežnih stranica Wikipedije ili unutar aplikacija, primjerice *YouTube-a* i u njih upisuju pojmove prirodnim jezikom ili koriste glasovno ili slikovno pretraživanje informacija. Prvenstveno odabiru rezultata koje mogu gledati i slušati, a ne trebaju čitati što odgovara rezultatima (Bowler, Julien i Haddon 2018). Neka djeca traže pomoć od roditelja kod pretraživanja i odabiranja informacija za potrebe škole.

Neka djeca preuzimaju s interneta informacije poput glazbe, fotografija, videozapisa ili besplatnih aplikacija. Mali broj njih preuzima aplikacije koje se plaćaju što odgovara rezultatima (Kursun i Turgut 2020).

Djeca ispitanika koriste različite informacije za potrebe svakodnevnih aktivnosti poput aplikacija za pronalazak informacija o lokacijama i udaljenostima između geografskih regija i mjesta, i informacije o vremenskoj prognozi kako bi mogli planirati svoje hobije. Također, koriste preuzete informacije u izvan mrežnom okruženju za slušanje glazbe ili zabavu. Putem

online vodiča savladavaju nove praktične vještine ili rješavaju praktične probleme iz svakodnevnog života.

Informacije, uglavnom traže, preuzimaju, koriste za potrebe škole, zabavu, hobije ili za neke svakodnevne situacije pri čemu uče, komuniciraju i proširuju opće znanje.

Stvaranje jednostavnog sadržaja poput uređivanja fotografija i izrade jednostavnih videozapisa prisutno je gotovo kod sve djece ispitanika. Stvaranje složenog sadržaja poput kompleksnih videozapisa i programiranja glazbe prisutno je kod manjeg broja djece što je u skladu s rezultatima nekih provedenih istraživanja (Smahel et al. 2020, Ciboci et al. 2020). Stvaranje sadržaja za djecu je zabavna aktivnost u kojoj ona razvijaju digitalne vještine, uče, proširuju opće znanje i komuniciraju.

Neka djeca ispitanika dijele informacije putem društvenih mreža kao što su *Instagram*, *Youtube-u*, *TikTok-u* ili *Snapchat-u* poput videozapisa, uređenih fotografija zabavnog sadržaja ili objavljuju svoje radove kako bi ostvarili komunikaciju, zabavili se ili demonstrirali svoje vještine i talente ili predstavili sebe drugima što odgovara pregledanoj literaturi od (Bowler, Julien i Haddon 2018).

Gotovo sva djeca komuniciraju putem *WhatsApp* i dijele informacije koje pronalaze putem interneta poput zabavnog sadržaja koji su im se svidjeli ili koje mogu povezati sa svojom obitelji ili s prijateljima. S roditeljima dijele informacije o stvarima koje žele da im roditelji kupe, a sa školskim prijateljima informacije za potrebe školskih zadataka.

Svi roditelji su u tijekom intervjua izjavili da djeca upotrebljavaju mobilne digitalne uređaje za potrebe škole, učenje i pretraživanje informacija. Rezultati istraživanja pokazuju znatno povećanje informacijskog ponašanja kod djece za potrebe škole i u svrhu obrazovanja nego što pokazuju rezultati prethodnih istraživanja (Smahel et al. 2020, Šmit et al. 2022, Ciboci et al. 2020 i Kursun i Turgut 2020 i Nikodem et al. 2014). Djeca ispitanika koriste digitalne uređaje za potrebe škole na različite načine i putem raznovrsnih digitalnih alata olakšavaju proces učenja, primjerice stranih jezika ili ponavljanje i usvajanje znanja. Također, djeca sudjeluju u nekim oblicima suradničkog učenja u kojima se dogovaraju, planiraju i razmjenjuju i stvaraju kreativne ideje i informacije.

Učenje kao posredna, spontana aktivnosti koja je djeci ispitanika izuzetno zabavna događa se gledanjem različitih videozapisa, upotrebom različitih aplikacija što je primjer slučajnog susreta s informacijama koji potiče djecu na istraživanje. Zabava i učenje su isprepletene aktivnosti i teško ih je razdvojiti i analizirati odvojeno, kao što ističe Case

(2012). Različite elemente informacijskog ponašanja pronalazimo u zabavnim aktivnostima djece, što se slaže s rezultatima istraživanja koje je provela Schlebbe (2020b), uz koje djeca uče, proširuju svoje opće znanje ili razvijaju različite praktične vještine.

U okviru specifičnog cilja koji ima zadaću utvrditi svrhu informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja ispitali su se razlozi ili motivacija zbog kojih djeca ispitanika izražavaju različite oblike informacijskog ponašanja. Glavni razlozi ili motivacija informacijskog ponašanja je zabava, školske potrebe, hobiji ili neke druge svakodnevne situacije. Unutar navedenih glavnih razloga stvaraju se potrebe za pretraživanjem, odabiranjem, pregledavanjem, korištenjem, stvaranjem i dijeljenjem informacija, a za vrijeme tih informacijskih aktivnosti djeca komuniciraju, uče, proširuju svoje opće znanje, razvijaju vještine korištenja digitalne tehnologije ili druge praktične vještine. U odnosu na pregledanu literaturu (Šmit et al. 2022, Ciboci et al. 2020, Kursun i Turgut 2020, Nikodem et al. 2014) ovo istraživanje pokazuje da većina djece upotrebljava mobilne digitalne uređaje za pisanje domaćih zadaća ili pretražuju informacije za školske potrebe. Roditelji smatraju da njihova djeca više stječu nego izražavaju informacije putem mobilnih digitalnih uređaja.

6.2.2.1. Sažetak drugog istraživačkog pitanja

Svrha informacijskog ponašanja djece ispitanika pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja obuhvaća niz različitih motiva ili razloga zbog kojih djeca obavljaju pojedine informacijske aktivnosti.

Informacijsko ponašanje djece u dobi, između devet i jedanaest godina, putem mobilnih digitalnih uređaja prvenstveno je motivirano zabavom, školskim potrebama, hobbijem ili svakodnevnim životnim potrebama.

Informacijsko ponašanje djece motivirano zabavom uključuje niz informacijskih aktivnosti primjerice pretraživanje, odabiranje i pregledavanje zabavnih videozapisa, slušanje glazbe, igranje računalnih igrica te stvaranje sadržaja poput uređenih ili prerađenih fotografija ili videozapisa. Navedenim informacijskim aktivnostima djeca razvijaju svoje kreativne vještine, izražavaju se i predstavljaju sebe u virtualnom svijetu.

Djeca također, motivirana zabavom istražuju informacije, teme koje su postale predmetom njihove znatiželje te tako proširuju svoje opće znanje. Znatiželja je usko povezana

sa zabavom i ta dva konstrukta su međusobno isprepletana. Motivirana znatiželjom djeca pretražuju i istražuju različite teme, uče, pregledavaju, koriste, stvaraju i dijele informacije.

Spontana, neobavezna komunikacija koja se događa u okviru potrebe za igranjem računalnih igrica, zajedničkih hobija s prijateljima ili druženja također je zabavna aktivnost. Mobilni uređaji omogućuju djeci komunikaciju putem različitih aplikacija kao što su *WhatsApp*, društvene mreže i *chat* poruke unutar igrica.

Motivirano potrebama za školu informacijsko ponašanje djece ispitanika uključuje niz informacijskih aktivnosti poput pretraživanja, odabiranja, pregledavanja, korištenja, stvaranja i dijeljenja informacija. Potaknuta školskim zadacima djeca često dodatno istražuju informacije povezane s zadanim temama u školi i uslijed toga uče i proširuju svoje opće znanje.

U okviru potreba za školu djeca komuniciraju s školskim kolegama planiraju aktivnosti i dijele informacije tj. sudjeluju u suradničkom učenju. Ovo istraživanje ukazuje na značajan porast informacijskog ponašanja djece u svrhu izrade domaćih zadaća, učenja ili pretraživanja informacija potrebnih za školu.

Informacijsko ponašanje djece motivirano hobiem, također, uključuje pretraživanje, odabiranje, pregledavanje, korištenje, stvaranje i dijeljenje informacija povezanih s hobiem. Ako je njihov hobi vezan za neki timski sport, onda komuniciraju, dogovaraju se i planiraju zajedničke aktivnosti. Komunikacija povezana s hobiem, također se odvija u obliku predstavljanja sebe, svojih radova i uspjeha s obitelji i prijateljima putem platformi za razmjenu poruka ili društvenih mreža.

Motivirano svakodnevnim životnim potrebama ili aktivnostima informacijsko ponašanje djece ispitanika uključuje različite informacijske aktivnosti poput pretraživanja, odabiranja, pregledavanja, korištenja, stvaranja i dijeljenja informacija. U okviru potreba za rješavanje životnih problema i situacija djeca uče, proširuju svoje opće znanje i usvajaju nove praktične vještine, komuniciraju, aktivno traže i pronalaze informacije koje su im potrebne za rješavanje i savladavanje jaza u znanju ili potreba za informacijama.

Dobiveni rezultati istraživanja pokazuju da komunikacija i proširenje općeg znanja nisu prvenstvena svrha informacijskog ponašanje djece putem mobilnih digitalnih uređaja, već su to posredne aktivnosti koje se događaju i proizlaze iz ili kroz informacijske aktivnosti kojima je svrha zabava, školski zadatci, hobi, svakodnevne životne situacije ili problemi.

6.2.3. Istraživačko pitanje 3

Koji su pozitivni, a koji negativni aspekti informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja?

Analizom rezultata istraživanja dobio se uvid u stavove roditelja o pozitivnim i negativnim aspektima ponašanja njihove djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja.

Proširenje općeg znanja, učenje novih stvari i razvoj vještina korištenja digitalnih tehnologija svi su roditelji prepoznali kao pozitivnu stranu upotrebe mobilnih digitalnih uređaja:

I11: *Pozitivne su strane su što lako dolazi do informacija koje je zanimaju, nekad ja, naravno, ne mogu odgovoriti na sve što nju zanima i onda ona to vrlo lako pronađe na stranicama koje ju zanimaju.*

I8: *Definitivno za učenje ima pozitivnih strana. Ona stavi video i uči plesati.*

I4: *Ima za učenje, ima pozitivnih strana. Jedno vrijeme joj je bilo zanimljivo tražiti nešto o nekakvim životinjama koje se njoj svide, pa bi na Wikipediji pronašla tu životinju u 3D, mogla bi vidjeti kako se ona okreće, kako izgleda, pa bi mi to pokazivala.*

I6: *Ima pozitivnih strana. Jako se brzo snalazi u svim tim različitim vrstama izbornika i sučelja. Za nešto što on radi on to klik, klik, klik i onda ga ja molim da uspori, za nas malo stare i senilne i pokaži mi korak po korak kako si do toga došao, onda on meni: "Ajme ti si stara, ti si spora". Njima je to nekako intuitivno, kako puno vremena provode na tome, više nego mi, oni to odma brzinski otvore izbornik i znaju se snaći, nemaju straha od nekog neuspjeh da će nešto pokvariti, ili ne znam što.*

Svi su roditelji prepoznali kako je pozitivna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja važna za dostupnost informacija, proširenje općeg znanja, učenje novih stvari i razvijanje vještina digitalne tehnologije. Djeca lako pristupaju informacijama, proširuju svoje opće znanja, koriste informacije za razvijanje nekih svojih praktičnih vještina ili intuitivno upotrebljavaju digitalne uređaje u različite svrhe.

Gotovo su svi roditelji prepoznali kako upotreba mobilnih digitalnih uređaja pozitivno djeluje na kreativno izražavanje, zabavu, opuštanje i slušanje i stvaranje glazbe njihove djece:

I1: *Pa je, pozitivno utječe na njegovo kreativno izražavanje, evo recimo, kad njegova grupa u razredu ima nekakav zadatak, oni se u svoje slobodno vrijeme čuju, ili na video-poziv se*

dogovaraju i onda padaju nekakve ideje, jedan drugom daju sugestije i stvarno dođu do dobrih ideja što će sutra prezentirati učiteljici na nastavi. Tako da, svi su tu kreativni u tome.

I4: Ona pusti muziku, pa pleše, tako se stvarno zabavlja.

I5: Da kad ne zaluta, kad ne premaši vremensku granicu

I6: Zabava,... je u određenoj mjeri

I3: Pozitivno je za zabavu i opuštanje, ali u granicama normale.

Roditelji smatraju da upotreba mobilnih digitalnih uređaja pozitivno djeluje na kreativno izražavanje njihove djece bilo da se radi o slušanju glazbe uz koju djeca razvijaju svoje praktične vještine ili sudjelovanje u suradničkom učenju. Svi roditelji imaju kritičan stav prema upotrebi uređaja u svrhu čiste zabave.

Gotovo su svi roditelji prepoznali kako upotreba mobilnih digitalnih uređaja može imati pozitivne strane na određene oblike komunikacije:

I3: Pozitivno je komunikacija jer uvijek znam gdje je, kad smo mi na poslu.

I4: Definitivno je pozitivna strana, ta njena komunikacija s prijateljicom iz Pule i s rodbinom.

I8: Pozitivna je strana što možemo vidjeti obitelj iz daleka,.... ona ima prijateljice u Njemačkoj i Češkoj....

I7: Sigurnost uslijed stalne dostupnosti je definitivno pozitivna strana i to je bilo jedan od razloga zašto je dobio vlastiti mobitel, pogotovo kad je krenuo na dulja putovanja s nogometnim klubom , meni je bilo bitno da ja njega mogu nazvati u bilo kojem trenutku i provjeriti gdje je , što rade, što se događa. Ja se sigurnije osjećam.

Bilo da se radi o komunikaciji između roditelja i djece što im daje sigurnosti uslijed stalne dostupnosti, roditelji ističu pozitivnu stranu upotrebe uređaja u svrhu komunikacije s udaljenim članovima obitelji ili prijateljima.

Međutim, određeni je broj roditelja je zabrinut i izražava stajalište kako informacijsko ponašanje u obliku razmjene informacija tj. komunikacije putem mobilnih digitalnih uređaja može imati negativne strane:

I2: Ima puno negativnih stana, evo u mom slučaju postoji grupa razredna gdje djeca vrijeđaju drugu djecu i učitelje i svašta se tu nešto događa ispod radara roditelja i to je negativno.

I4: *Nema osjećaj ni koliko je sati, kad smije nekom poslati poruku, koliko ga puta smiješ nazvati i tako to, tu se totalno izgubi u tome, jednostavno nema mjere u tome.*

I6: *Negativne strane su bullying, definitivno, to što oni nekad nemaju granicu, u nekakvoj zafrkanciji pretjeruju.*

I10: *E, pa tu zna biti svašta, može biti i internetskog nasilja, to je doživila. Prijateljica je preko Snapa, sa svojim prijateljima ružne stvari govorila i to je nju pogodilo. Prijateljica je podijelila neki video za koji su rekli da ga neće podijeliti i to nije dobro prošlo, to što ne znaju opasnost procijeniti.*

I11: *Ona i njene prijateljice su imale grupu na WhatsAppu i to nije bilo dobro, one su se u toj grupi u dva dana posvađale deset puta, poruku po poruku, onda bi ti emotikoni od onih smajlića, doslovno prerasli u one sa noževima, ono nešto grubo, tako su se one za čas okrenule protiv nje, onda je tu bilo i suza i plača u rekordnom roku i onda sam ja zaključila da je, za sada još uvijek, bolje ne.*

Djeca, također koriste društvene mreže za neetičku upotrebu informacija što uključuje dijeljenje osjetljivih informacija, vrijeđanje drugih čime se naglašava negativna strana informacijskog ponašanja djece u virtualnom svijetu. Djeca u ovoj dobi nemaju izgrađene socijalne vještine i usvojene norme, tj. pravila odgovornog ponašanja u virtualnom svijetu što uključuje svijest o primjerenom vremenu, opsegu, načinima komunikacije i utjecaju virtualne interakcije na emocionalno stanje djece.

Roditelji imaju različita mišljenja o socijalizaciji djece putem digitalnih uređaja:

I7: *Na socijalizaciju, ima, recimo to nije nešto što će roditelj prvo odabrati za svoje dijete, ali kad ja njega čujem da je on glasovno povezan s prijateljem iz razreda i on je u našem dnevnom boravku, dijete je kod sebe doma i igraju skupa igricu i čujem da oni razgovaraju da se šale, ne mogu reći da je to negativno, uz vremensko ograničenje, naravno, da to nije cijelo popodne.*

I6: *Je u određenoj mjeri, naravno, to ima vid druženja, dakle vid socijalizacije, to je jednostavno prešlo na te društvene mreže i onda dijete koje je isključeno iz toga je izolirano i može postati meta bullyinga i nešto slično. Tako da je, do neke razumne mjere, ajmo reći, oni moraju biti online.*

I8: *Postoji taj neki običaj kod djece te dobi da moraju imati mobitel, a onda više ne vide druge opcije zabave.*

Neki roditelji izražavaju stajalište da upotreba mobilnih digitalnih uređaja pozitivno utječe na socijalizaciju djece, ali u određenim vremenskim ograničenjima. Djeca, također, u određenoj mjeri moraju sudjelovati u virtualnim zajednicama s vršnjacima da ne budu izolirana u stvarnom svijetu.

Neki roditelji smatraju da upotreba mobilnih digitalnih uređaja negativno utječe na socijalizaciju djece:

I6: Mislim da to loše utječe na socijalne vještine i na empatiju, dakle ta empatija se razvija u nekakvoj interakciji, u viđenju tuđih osjećaja, a oni to ništa ne vide preko tih digitalnih ekrana u tom nekom zamišljenom svijetu tih igrica ili videa, ne vide nekakve ljudske posljedice, olako će svašta reći jer ne vide kako se ljudi osjećaju, ne vide ni izraz lica, a ako su u ranoj dobi stvarno previše na tim digitalijama oni ne mogu više ni čitati izraze lica i onda nastaju svakakvi problemi.....

I4: A ne znam kako socijalizacija može biti pozitivna...

Kritički stav prema pozitivnom utjecaju upotrebe mobilnih digitalnih uređaja na socijalizaciju izražavaju roditelji koji smatraju da upotreba uređaja negativno utječe na oblikovanje socijalnih vještina i razvoj empatije kod djece.

Nitko od roditelja nije izjavio da je „slobodno vrijeme roditelja” pozitivna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja:

I1: Ma to nikako nije dobro, ali i ja to ipak, ponekad radim, tipa, kad imam obaviti neki važan telefonski poziv ili kad plaćam račune putem interneta. Onda mu dozvolim da gleda videa na youtube-u iako je za taj dan potrošio dogovoreno vrijeme.

I5: ..ne baš, net-banking ali samo kratko kad moraš.

I6: Hmm, mislim da to baš i nije nešto što bi bilo pozitivno.

I7: Je, kad ne bi bilo praćeno grižnjom savjesti bilo bi idealno.

Iako izražavaju kritičko stajalište prema upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece u svrhu slobodnog vremena roditelja, gotovi su svi roditelji ponekad to koristili kad su plaćali račune ili obavljali neki važan telefonski razgovor.

Neki roditelji smatraju da je preopterećenje količinom ili složenošću sadržaja negativna stranu upotrebe mobilnih digitalnih uređaja kod njihove djece:

I7: *Mislim da on , kroz te video klipove saznaje informacije koje nisu primjerene njegovu dobi. Tako, ne znam , opterećuje se s vanjskom politikom, sa nekim društvenim događanjima za koje on još nije dovoljno velik da bi shvatio u potpunosti. Tako da vidim, to ga nekad optereti. On bi sa mnom naveliko razgovarao o ratu u Palestini i znači opterećuje ga i taj rat, pa zašto je svijet protiv Rusije i što će se dogoditi mislim da ništa u životu ne bi propustio da te informacije trenutno u ovom periodu života ne zna u tolikoj mjeri.*

I3: *Definitivno ima previše ima svakakvog sadržaja. Brzo za sve gubi interes, razasuta mu je pažnja i na ništa nije fokusiran, ide tako brzo s jednog na drugi sadržaj.*

Roditelji prepoznaju da je preopterećenje količinom ili složenošću sadržaja negativna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja kod njihove djece. Neki roditelji prepoznaju elemente informacijskog preopterećenja kod svoje djece i zabrinuti su kako će se taj fenomen odraziti na njihovu djecu.

Što se tiče neprimjerenog sadržaja neki roditelji izražavaju različita stajališta:

I1: *Jednim djelom sam zabrinuta, jer ga ne mogu od svega zaštititi, a drugim djelom, nekako baš vjerujem svom djetetu i mislim da sam ga dobro odgojila i ako mu se na putu nađe nešto neprimjereno da će mi se obratiti u vezi toga.*

I5: *Neprijmjereno sadržaja ima svakom koraku, predostupno, u jednom kliku, jednom, ja još uvijek za njega znam da neće, još uvijek djelujem na njega.*

I4: *Ne bojim se neprimjerenog sadržaja jer ja imam roditeljsku kontrolu i u svakom trenutku mogu vidjeti što radi.*

Stavovi roditelja o neprikladnom sadržaju kojem djeca mogu pristupiti putem mobilnih digitalnih uređaja su podijeljena. Neki roditelji imaju povjerenja u svoju djecu i vjeruju da su kroz prikladan odgoj osigurali otvorenu komunikaciju i pravilnu reakciju djeteta na neprikladni sadržaj. S druge strane, drugi roditelji primjenjuju restriktivne oblike medijacije kako bi nadzirali i ograničili pristup različitim sadržajima.

Svi se roditelji slažu da je sklonost njihove djece da provedu više vremena pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja nego što oni smatraju da je to za njih dobro problem kod njihove djece.

Neke roditelje je strah da bi to moglo dovesti do ovisnosti:

I1: *U slobodno vrijeme kad igra igrice, vidim da ga odnose..., nema pojam o vremenu..., ne zna koliko je dugo igrao igrice ..., koliko dugo vremena, zapravo sjedi u tom istom položaju, ali zato postoji roditeljski nadzor, pa to kontroliram.*

I5: *Da nekad ne kažeš stop, to bi 10 sati bilo na ekranu. Znači, ne bi se sami sjetili izaći vani, dok ti ne kažeš, e sad gasi. Radije će igrati igrice, nego spremati knjige, moram ga posjetiti, jer ga to toliko zaokupira, smetne mu to s uma da se neće sjetiti sam.*

I4: *Bilo je to u neko doba, to je prešlo sve moguće granice, nisi je nikako mogao skinuti s tih uređaja. Imali smo prave festivale u kući dok smo joj oduzimali te uređaje. Sad više nije toliko na uređajima, postavili smo granice.*

I7: *Bojim, definitivno se bojim i zato, znači postoji vremenski rok upotrebe tih uređaja i kad stvarno prekdaši i kad se na drugačiji način ne može doprijeti do njega, uređaj se zaključava i van dosega je na neodređeno vrijeme.*

Roditelji smatraju da djeca u dobi od devet do jedanaest godina nemaju razvijenu svijest o količini vremena koje provedu na uređajima i uslijed toga bi lako mogli zanemariti svoje školske obaveze. Roditelji su postali svjesni određenih ponašanja njihove djece na mobilnim digitalnim uređajima koja bi mogla ukazivati na potencijalnu ovisnost. U skladu s tim prepoznavanjem, odlučili su poduzeti mjere kako bi spriječili ili smanjili rizik od ovisničkog ponašanja kod svoje djece. Strah od toga da bi redovita upotreba mobilnih uređaja mogla dovesti do ovisnosti motivira ove roditelje da postavljaju ograničenja i kontroliraju vrijeme koje njihova djeca provode na tim uređajima.

Roditelji imaju različite stavove o utjecaju upotrebe mobilnih digitalnih uređaja na fizičko zdravlje:

I5: *Naravno da loše utječe na fizičko zdravlje, sjedilački način života, pretilost i još puno toga.*

I4: *Da, može imati loše posljedice na fizičko zdravlje. Ne može ona sad tu sedam sati dnevno visiti na tome.*

I3: *Ima negativnih strana na fizičko zdravlje, ne možeš cijeli dan ležati i biti zdrav.*

I6: *Sve ovisi o tome kakav je tip djeteta.*

Zabrinutost roditelja u vezi negativnih utjecaja prekomjerne upotrebe mobilnih uređaja na fizičko zdravlje djece odnosi se na probleme poput sjedilačkog načina života i pretilosti te uslijed toga naglašavaju potrebu za ograničavanjem vremena provedenog na digitalnim uređajima. Roditelji također ističu negativne strane dugotrajnog ležanja za održavanje zdravog životnog stila. S druge strane, neki roditelji naglašavaju da utjecaj upotrebe digitalnih uređaja na fizičko zdravlje ovisi o individualnim sklonostima svakog djeteta.

Roditelji imaju različite stavove o utjecaju upotrebe mobilnih digitalnih uređaja na kognitivni razvoj:

I3: *Mogao bi nešto i sam zaključiti nego za sve pita google što ne zna.*

I4: *A što ja znam...*

I11: *Na kognitivni razvoj, ovisi kako se provodi to vreme za ekranom, je li to nešto korisno u svrhu nekakvog širenja znanja ili samo za igrice i nekakve gluposti.*

I5: *Da, ništa ne rade rukama samo tipkaju i trepću, kako te sinapse rade ako nema nikakvih pokreta.*

Roditelji imaju različite stavove o utjecaju upotrebe mobilnih uređaja na kognitivni razvoj djece. Neki roditelji naglašavaju važnost samostalnog zaključivanja i neovisnosti u učenju, dok drugi ističu važnost prakticiranja motoričkih vještina i pokreta za poticanje sinapsi i kognitivnog razvoja. Neki roditelji su nesigurni ili nemaju jasan stav o utjecaju mobilnih uređaja na kognitivni razvoj. Također, neki roditelji prepoznaju razliku između aktivnosti koje doprinose širenju znanja i onih koje su isključivo zabavne, sugerirajući da mobilni uređaji mogu imati različite učinke na kognitivni razvoj, ovisno o vrsti aktivnosti.

Neki odgovori roditelja sugeriraju opseg utjecaja roditelja na informacijsko ponašanje djece:

I2: *Ne, ne sluša zvučne knjige za lektiru, ne dam mu ja to. Što to nije varanje?*

I3: *Sad na Tik-toku baš ne objavljuje toliko, a meni je ža, zato što je bio baš dobar u tome.*

I10: *Na mobitelu ima aplikaciju Youtube, E-sferu, Roblox, ali ja sam blokirala sve drugo.*

I6: *Ima Instagram, s tim da mu je zaključan profil. Tamo gleda ta videa nekakva da bude u toku.*

Roditelji su ključni segment konteksta u kojem se odvija informacijsko ponašanje djece. Neki roditelji osiguravaju poticajnu okolinu za informacijsko ponašanje djece, dok drugi roditelji ograničavaju pristup sadržaju i aktivnostima kojima bi se djeca možda bavila.

Neki roditelji smatraju da je negativna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja od strane djece složenost odgoja u virtualnom svijetu:

I6: Negativna je strana i to što roditeljima je potrebno jako puno znanja da bi sve to mogli kontrolirati, pratiti, ograničiti te njihove aktivnosti, ne znam, i znanja i vremena i truda, a puno toga može krenuti nizbrdo. I potpuno pogrešna videa i neprimjereni sadržaj za određenu dob i kockanje, klađenje, mislim... nema čega nema tu.

Složenost odgoja djece u virtualnom svijetu i praćenje digitalnih trendova kod roditelja zahtjeva puno truda i znanja te neki roditelji izražavaju zabrinutost oko posljedica upotrebe mobilnih digitalnih uređaja u neprimjerene svrhe.

Analizom rezultata istraživanja dobio se uvid u stavove roditelja o pozitivnim i negativnim aspektima ponašanja njihove djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. Svi su roditelji prepoznali kako je pozitivna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja važna za dostupnost informacija, proširenje općeg znanja, učenje novih stvari, razvijanje vještina digitalne tehnologije, kreativno izražavanje i komunikaciju što je u skladu s nalazima iz pregledane literature (Schlebbe 2020a, Bergert et al. 2020).

Djeca lako pristupaju informacijama, proširuju svoje opće znanje ili koriste informacije za razvijanje nekih svojih praktičnih vještina. Određeni oblici komunikacije imaju pozitivne strane poput komunikacije između roditelja i djece što pruža roditeljima sigurnosti uslijed stalne dostupnosti, što je istaknuto u radu Bergert et al.(2020) ili komunikacije s udaljenim članovima obitelji ili prijateljima te sudjelovanje u suradničkom učenju.

Određeni je broj roditelja je zabrinut zbog negativne strane informacijskog ponašanja djece u virtualnom svijetu što uključuje neetičku upotrebu informacija poput dijeljenje osjetljivih informacija koje uzrokuje internetsko nasilje što se slaže s prethodnim nalazima iz literature (Auxier et al. 2020).

Djeci nedostaju socijalne vještine i usvojene norme, tj. pravila odgovornog ponašanja u virtualnom svijetu poput svijesti o količini vremena kojeg provedu pri upotrebi uređaja, načinima komunikacije i utjecaju virtualne interakcije na emocionalno stanje druge djece.

Podijeljena su stajališta roditelja o utjecaju upotrebe digitalnih uređaja na socijalizaciju djece koja u određenoj mjeri moraju sudjelovati u virtualnim zajednicama s vršnjacima da ne budu izolirana u stvarnom svijetu. Kritički stav se odnosi se na oblikovanje socijalnih vještina što je u skladu s rezultatima dosadašnjih istraživanja Auxier et al. (2020) i razvoj empatije kod djece.

Iako izražavaju kritičko stajalište prema upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece u svrhu osiguravanja slobodnog vremena roditelja, gotovo su svi roditelji ponekad to koristili kad su plaćali račune ili obavljali neki važan telefonski razgovor kao i u rezultatima od (Schlebbe 2020a).

Roditelji prepoznaju da je preopterećenje količinom ili složenošću sadržaja negativna stranu upotrebe mobilnih digitalnih uređaja kod njihove djece kao i u rezultatima do kojih su došli drugi autori (Schlebbe 2020a; Bergert et al. 2020). Neki roditelji prepoznaju elemente informacijskog preopterećenja, kao i u radu Bawden i Robinson (2009) i zabrinuti su kako će se taj fenomen odraziti na njihovu djecu.

Stavovi roditelja o neprikladnom sadržaju kojem djeca mogu pristupiti putem mobilnih digitalnih uređaja su podijeljena. Neki roditelji imaju povjerenja u svoju djecu i vjeruju da su kroz prikladan odgoj osigurali pravilnu reakciju djeteta na neprikladni sadržaj. S druge strane, kao i u radu Auxier et al. (2020), drugi su roditelji zabrinuti zbog susreta s neprikladnim sadržajem.

Svi roditelji imaju kritičan stav prema upotrebi uređaja u svrhu čiste zabave i neprimjerenim vremenom upotrebe mobilnih digitalnih uređaja, kao i u radu Bergert et al. (2020), koji bi mogao biti problem kod njihove djece.

Roditelji smatraju da djeca u dobi od devet do jedanaest godina nemaju razvijenu svijest o količini vremena koje provedu na uređajima i lako bi mogla zanemariti svoje školske obaveze. Strah od toga da bi redovita upotreba mobilnih uređaja mogla dovesti do susreta s neprikladnim sadržajem i ovisnosti motivira ove roditelje da postave ograničenja i kontroliraju vrijeme koje njihova djeca provode na tim uređajima.

Roditelji su zabrinuti zbog negativnih utjecaja prekomjerne upotrebe mobilnih uređaja na fizičko zdravlje djece. S druge strane, neki roditelji naglašavaju da utjecaj upotrebe digitalnih uređaja na fizičko zdravlje ovisi o individualnim sklonostima svakog djeteta.

Neki roditelji su nesigurni ili nemaju jasan stav o utjecaju mobilnih uređaja na kognitivni razvoj djece, dok drugi naglašavaju da bi nedostatak samostalnog zaključivanja, upotrebe motoričkih vještina i pokreta za poticanje sinapsi mogao biti problem za kognitivni razvoj. Također, neki roditelji prepoznaju razliku između aktivnosti koje doprinose širenju znanja i onih koje su isključivo zabavne, sugerirajući da mobilni uređaji mogu imati različite učinke na kognitivni razvoj, ovisno o vrsti aktivnosti, kao i u radu od (Yadav & Chakraborty 2018).

Jedan od negativnih aspekata upotrebe mobilnih digitalnih uređaja je složenost odgoja djece u virtualnom svijetu. Roditelji naglašavaju da praćenje, kontrola i ograničavanje aktivnosti na ovim uređajima zahtijevaju značajno znanje, vrijeme i trud. Roditelji su ključni segment konteksta u kojem se događa informacijsko ponašanje djece bilo da se radi o poticajnoj ili restriktivnoj okolini.

6.2.3.1. Sažetak trećeg istraživačkog pitanja

Stavovi roditelja o informacijskom ponašanju njihove djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja su raznoliki i obuhvaćaju pozitivne i negativne aspekte. Analiza rezultata istraživanja pružila je uvid u različite perspektive roditelja koje se odnose na vrednovanje informacijskog ponašanja djece.

Svi su roditelji prepoznali kako je pozitivna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja važna za dostupnost informacija, proširenje općeg znanja, učenje novih stvari, razvijanje vještina digitalne tehnologije, kreativno izražavanje i komunikaciju.

Djeca lako pristupaju informacijama, proširuju svoje opće znanje ili koriste informacije za razvijanje nekih svojih praktičnih vještina.

Određeni oblici komunikacije imaju pozitivne strane poput komunikacije između roditelja i djece što pruža roditeljima sigurnosti uslijed stalne dostupnosti ili komunikacije s udaljenim članovima obitelji ili prijateljima te sudjelovanje u suradničkom učenju.

Određeni je broj roditelja je zabrinut zbog negativne strane informacijskog ponašanja djece u virtualnom svijetu, u kojem, u određenoj mjeri, djeca moraju sudjelovati kako ne bi bila izolirana u stvarnom svijetu od strane vršnjaka, što uključuje nedostatak razvoja socijalnih vještina, empatije i neetičku upotrebu informacija poput dijeljenja osjetljivih informacija koje uzrokuje internetsko nasilje.

Roditelji prepoznaju da je preopterećenje količinom ili složenošću sadržaja, te pristup neprikladnim sadržajima negativna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja. Neki roditelji prepoznaju elemente informacijskog preopterećenja kod svoje djece i zabrinuti su kako će se

taj fenomen odraziti na njih. Kroz prikladan odgoj neki su roditelji izgradili povjerenje u svoju djecu i smatraju da su osigurali pravilnu reakciju djeteta na neprimjereni sadržaj.

Svi roditelji imaju kritičan stav prema upotrebi uređaja u svrhu čiste zabave, slobodnog vremena roditelja, sklonosti njihove djece da provode na uređajima više vremena nego što oni smatraju da je primjereno za njih te utjecaju na fizičko zdravlje što bi moglo predstavljati problem kod njihove djece.

Djeci u dobi od devet do jedanaest godina nedostaju socijalne vještine i norme, tj. pravila odgovornog ponašanja u virtualnom svijetu, poput svijesti o primjerenosti komunikaciji, utjecaju virtualne interakcije na emocionalno stanje druge djece, o količini vremena kojeg provedu pri upotrebi uređaja i lako bi uslijed toga mogla zanemariti svoje školske obaveze.

Strah od toga da bi redovita upotreba mobilnih uređaja mogla dovesti do susreta s neprikladnim sadržajem i ovisnosti motivira ove roditelje da postave ograničenja i kontroliraju vrijeme koje njihova djeca provode na tim uređajima. S druge strane, neki roditelji naglašavaju da utjecaj upotrebe digitalnih uređaja na fizičko zdravlje ovisi o individualnim sklonostima svakog djeteta.

Neki roditelji nemaju jasan stav o utjecaju mobilnih uređaja na kognitivni razvoj djece, dok drugi naglašavaju da bi nedostatak samostalnog zaključivanja, prakticiranje motoričkih vještina i pokreta za poticanje sinapsi mogao biti problem za kognitivni razvoj. Također, neki roditelji prepoznaju razliku između aktivnosti koje doprinose širenju znanja i onih koje su isključivo zabavne, sugerirajući da mobilni uređaji mogu imati različite učinke na kognitivni razvoj, ovisno o vrsti aktivnosti koju djeca provode na uređajima.

Roditelji ističu da je jedan od negativnih aspekata dječje upotrebe mobilnih digitalnih uređaja složenost odgoja u virtualnom svijetu koji zahtijeva vrijeme i trud za praćenje i razumijevanje digitalnih trendova.

6.3. Sažetak rezultata istraživanja

Aktivnosti pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja koje većina roditelja navodi kod djece uključuju igranje računalnih igrica, gledanje videozapisa, slušanje muzike, stvaranje sadržaja i komunikaciju. Kako bi zadovoljila svakodnevne životne potrebe, stvarala kreativne informacije ili učila neke praktične vještine, djeca upotrebljavaju različite aplikacije, poput aplikacija za programiranje, stvaranje i uređivanje videozapisa, glazbe, praćenje vremenske prognoze, snalaženje u prostoru ili i upravljanje Internet stvarima (IoT).

U ovim aktivnostima prepoznati su različiti oblici informacijskog ponašanja poput traženja, pregledavanja, pristupanja, korištenja, stvaranja i dijeljenja informacija koje potiču

razvoj informacijskih vještina, poput komunikacije i suradnje, što pozitivno utječe na socijalizaciju djece u virtualnom i stvarnom svijetu. Osim suradnje, komunikacija putem digitalnih platformi pruža mogućnost različitih interpretacija i razumijevanja istih informacija te neetičku upotrebu informacija.

Afinitet prema pregledavanju informacija putem gledanja videozapisa, a ne čitanjem odražava trendove suvremenog digitalnog doba.

Neka djeca ispitanika koriste suvremene alate umjetne inteligencije koji im služe kao alat za pretraživanje i dohvaćanje informacija. **Pretraživanje interneta putem glasovnog asistenta i komunikacija putem video poziva ili glasovnih poruka pokazuje tendenciju djece da ne koriste i ne razvijaju vještine pisanja i čitanja.**

Informacijsko ponašanje djece u dobi, između devet i jedanaest godina, putem mobilnih digitalnih uređaja prvenstveno je motivirano zabavom, školskim potrebama, hobbijem ili svakodnevnim životnim potrebama i uključuje niz informacijskih aktivnosti primjerice pretraživanje, odabiranje i pregledavanje videozapisa, slušanje glazbe, igranje računalnih igrica, te korištenje, stvaranje i dijeljenje informacija poput uređenih ili prerađenih fotografija ili videozapisa. Znatiželja je usko povezana sa zabavom i ta dva konstrukta su međusobno isprepletena.

Potaknuta školskim zadacima, hobbijem i znatiželjom djeca često dodatno istražuju informacije povezane s određenim temama i uslijed toga uče i proširuju svoje opće znanje.

Ovo istraživanje ukazuje na značajan porast informacijskog ponašanja djece u svrhu izrade domaćih zadaća, učenja ili pretraživanja informacija potrebnih za školu putem mobilnih digitalnih uređaja.

U okviru potreba za rješavanje životnih problema i situacija djeca uče, proširuju svoje opće znanje i usvajaju nove praktične vještine, komuniciraju, aktivno traže i pronalaze informacije koje su im potrebne za rješavanje problema i savladavanje jaza u znanju.

Dobiveni rezultati istraživanja pokazuju da komunikacija i proširenje općeg znanja nisu prvenstvena svrha informacijskog ponašanje djece putem mobilnih digitalnih uređaja, već su to posredne aktivnosti koje se događaju i proizlaze iz ili kroz informacijske aktivnosti kojima je svrha zabava, školski zadatci, hobi, svakodnevne životne situacije ili problemi.

Analiza rezultata istraživanja pružila je uvid u različite perspektive roditelja koje se odnose na vrednovanje informacijskog ponašanja djece.

Svi su roditelji prepoznali kako je pozitivna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja važna za dostupnost informacija, proširenje općeg znanja, učenje novih stvari, razvijanje vještina digitalne tehnologije, kreativno izražavanje i komunikaciju.

Roditelji prepoznaju pozitivni aspekt komunikacije između roditelja i djece, s članovima obitelji ili prijateljima kao i sudjelovanje u suradničkom učenju, **dok izražavaju zabrinutost zbog komunikacije djece u virtualnom svijetu, u kojem, u određenoj mjeri, djeca moraju sudjelovati kako ne bi bila izolirana u stvarnom svijetu od strane vršnjaka**, što uključuje neetičku upotrebu informacija poput dijeljenja osjetljivih informacija koje uzrokuje internetsko nasilje.

Roditelji prepoznaju da je preopterećenje količinom ili složenošću sadržaja, te mogućnost pristupa neprikladnim sadržajima negativna strana upotrebe mobilnih digitalnih uređaja.

Kritičan stav izražavaju prema upotrebi uređaja u svrhu čiste zabave, slobodnog vremena roditelja, sklonosti njihove djece da provode na uređajima više vremena nego što oni smatraju da je primjereno za njih, te utjecaju na fizičko zdravlje što bi moglo predstavljati problem kod njihove djece. Neki roditelji nemaju jasan stav o utjecaju mobilnih uređaja na kognitivni razvoj djece, dok neki roditelji prepoznaju razliku između aktivnosti koje doprinose širenju znanja i onih koje su isključivo zabavne, sugerirajući da mobilni uređaji mogu imati različite učinke na kognitivni razvoj, ovisno o vrsti aktivnosti koju djeca provode na uređajima.

Roditelji ističu da je jedan od negativnih aspekata dječje upotrebe mobilnih digitalnih uređaja složenost odgoja u virtualnom svijetu koji zahtijeva vrijeme i trud za praćenje i razumijevanje digitalnih trendova. Putem prikladnog odgoja, neki roditelji smatraju da su osigurali pravilnu reakciju djeteta na neprimjeren sadržaj.

Strah od toga da bi redovita upotreba mobilnih uređaja mogla dovesti do susreta s neprikladnim sadržajem i ovisnosti motivira ove roditelje da postave ograničenja i kontroliraju vrijeme koje njihova djeca provode na tim uređajima.

7. Zaključak

Ovaj rad polazi od opće pretpostavke da su digitalni uređaji i upotreba interneta važan dio informacijskog ponašanja djece. Složeno promjenjivo informacijsko okružje, lakoća kojom se djeca prilagođavaju i pristupaju sadržajima putem digitalnih uređaja, te zabrinutost roditelja i odgajatelja o učincima upotrebe digitalnih uređaja na razvoj djece osnovni su poticaji za istraživanje u ovom radu koji daje važan doprinos razumijevanju informacijskog ponašanja djece iz perspektive roditelja.

Djeca odrastaju u složenom informacijskom okružju i koriste različite izvore informacija putem digitalnih uređaja. Brojni su istraživači prethodnih godina proučavali dječje aktivnosti u digitalnom okružju i njihove učinke na razvoj djece. Istraživanja su uglavnom usmjerena na pristup, rizike i prilike povezane s upotrebom digitalnih uređaja kod djece i mladih ljudi.

Zaključci prethodnih istraživanja impliciraju da pozitivni ili negativni utjecaj na razvoj djece ovisi o okolnostima same upotrebe što uključuje vremenski period upotrebe i sadržaj koji se gleda i stvara. U prethodnim istraživanjima je uočeno da se djeca uglavnom svakodnevno bave zabavnim i komunikacijskim aktivnostima, a korištenje interneta za potrebe škole, učenje, kreativne aktivnosti, pretraživanje informacija i istraživanje ostaje u drugom planu.

Malo je istraživanja usmjereno na proučavanje informacijskog ponašanje djece u dobi od devet do jedanaest godina u digitalnom okružju. Stoga je postojala potreba za istraživanjem kako bi se razumjelo kako upotreba uređaja može promijeniti način na koji djeca traže i koriste informacije.

Cilj ovog rada bio je istražiti informacijsko ponašanje djece iz perspektive roditelja, posebno se fokusirajući na oblike informacijskog ponašanja koji se mogu prepoznati u svakodnevnim aktivnostima djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. Svakodnevne aktivnosti uključuju sadržaj, tipove informacija kojima djeca pristupaju i osnovne razloge pristupa informacijama. Također, istražili su se stavovi roditelja o pozitivnim i negativnim aspektima informacijskog ponašanja njihove djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja.

Uzorak ispitanika je odabran prigodno, te je polustrukturirani intervju proveden među dvanaest roditelja djece koja pohađaju treći i četvrti razred Osnovne škole „Petar Zoranić” Nin. U nastavku su predstavljeni ključni zaključci istraživačkih pitanja.

U svakodnevnoj upotrebi mobilnih digitalnih uređaja kod djece ispitanika, mogu se prepoznati različiti oblici informacijskog ponašanja. Djeca ispitanika upotrebljavaju mobilne digitalne uređaje za različite aktivnosti, poput igranja računalnih igrica, gledanje videozapisa, slušanje muzike, stvaranje sadržaja i komunikaciju.

Kako bi zadovoljila svakodnevne životne potrebe, stvarala kreativne informacije ili učila neke praktične vještine, djeca upotrebljavaju različite aplikacije, poput aplikacija za programiranje, stvaranje i uređivanje videozapisa, glazbe, praćenje vremenske prognoze, snalaženje u prostoru ili upravljanje internet stvarima (IoT).

U ovim aktivnostima prepoznati su različiti oblici informacijskog ponašanja poput traženja, pregledavanja, pristupanja, odabiranja, korištenja, stvaranja i dijeljenja informacija koje potiču razvoj digitalnih i informacijskih vještina.

Velik prostor svog društvenog života djeca provode u virtualnom svijetu gdje putem digitalnih platformi za razmjenu poruka provode složene oblike informacijskog ponašanja poput komunikacije, suradnje, suradničkog učenja što pozitivno utječe na socijalizaciju djece u virtualnom i stvarnom svijetu. Također, komunikacija u virtualnom svijetu otvara prostor za neslaganja uslijed različite interpretacije ili razumijevanja istih informacija.

Neka djeca ispitanika koriste suvremene alate umjetne inteligencije koji im služe kao alat za pretraživanje i dohvaćanje informacija..

Svrha informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja obuhvaća niz različitih motiva ili razloga zbog kojih djeca obavljaju pojedine informacijske aktivnosti. Informacijsko ponašanje djece u dobi, između devet i jedanaest godina, putem mobilnih digitalnih uređaja prvenstveno je motivirano zabavom, školskim potrebama, hobbijem ili svakodnevnim životnim situacijama ili problemima, a uključuje niz informacijskih aktivnosti primjerice pretraživanje, pregledavanje, odabiranje, korištenje, stvaranje i dijeljenje informacija. Navedenim informacijskim aktivnostima djeca uče, proširuju svoje opće znanje, rješavaju probleme, savladavaju jaz u znanju, razvijaju i usvajaju nove praktične kreativne vještine, komuniciraju, izražavaju se, predstavljaju sebe, svoje radove, uspjehe i dostignuća u virtualnom svijetu.

Motivirana zabavom, školskim zadacima i hobbijem, iz kojih proizlazi znatiželja, djeca pretražuju i istražuju različite teme, uče, pregledavaju, koriste, stvaraju, dijele informacije, komuniciraju i sudjeluju u suradničkom učenju. Znatiželja je usko povezana s zabavom i ta dva konstrukta su međusobno isprepletena.

Analiza rezultata istraživanja pružila je uvid u raznolike stavove i mišljenja roditelja o informacijskom ponašanju njihove djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja, a obuhvaćaju pozitivne i negativne aspekte. Svi su roditelji prepoznali kako je pozitivna strana

upotrebe mobilnih digitalnih uređaja dostupnost informacija, proširenje općeg znanja, učenje novih stvari, razvijanje vještina digitalne tehnologije, kreativno izražavanje i komunikacija. Pozitivni oblici komunikacije obuhvaćaju komunikaciju s roditeljima, udaljenim članovima obitelji ili prijateljima te sudjelovanje u suradničkom učenju.

Roditelji su zabrinuti zbog negativne strane informacijskog ponašanja djece u virtualnom svijetu, a to su nedostatak razvoja socijalnih vještina, empatije, neetička upotreba i dijeljenje informacija koja pospješuje internetsko nasilje. Roditelji prepoznaju da pojave poput preopterećenja količinom ili složenošću sadržaja, pristupanje neprikladnim sadržajima i informacijsko preopterećenje čine negativnu stranu upotrebe mobilnih digitalnih uređaja i zabrinuti su kako će se to odraziti na njihovu djecu.

Kritičan stav izražavaju prema upotrebi uređaja u svrhu čiste zabave, osiguravanja slobodnog vremena za roditelje, sklonosti njihove djece da provode na uređajima više vremena nego što oni smatraju da je primjereno za njih, te prema lošem utjecaju na fizičko zdravlje djece. Nejasan stav roditelja odnosi se na utjecaj mobilnih uređaja na kognitivni razvoj djece.

Složenost odgoja u virtualnom svijetu zahtijeva od roditelja vrijeme i trud za praćenje i razumijevanje digitalnih trendova. Roditelji odgojem pokušavaju izgraditi povjerenje i osigurati pravilnu reakciju djeteta na neprimjereni sadržaj, a strah ih motivira da postave ograničenja i kontroliraju vrijeme upotrebe i sadržaj kojima njihova djeca pristupaju putem uređaja. Roditeljski odgoj je moderator konteksta informacijskog ponašanja djece u virtualnom svijetu pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja.

Motiv koji većina roditelja prijavljuju kod informacijskog ponašanja djece je zabava koja je isprepletana s znatiželjom i ta dva konstrukta su usko povezana kod djece. Dobiveni rezultati istraživanja pokazuju da komunikacija i proširenje općeg znanja nisu prvenstvena svrha informacijskog ponašanja djece u dobi između devet i jedanaest godina putem mobilnih digitalnih uređaja, već su to posredne aktivnosti koje se događaju i proizlaze iz ili kroz informacijske aktivnosti kojima je svrha zabava, obavljanje školskih zadataka, bavljenje hobbijem, snalaženje u svakodnevnim životnim situacijama ili rješavanje problema.

Značajan je porast informacijskog ponašanja djece u svrhu izrade domaćih zadaća, učenja, pretraživanja informacija za potrebe škole i stvaranja sadržaja.

Djeca se lako prilagođavaju najnovijim dosezima informacijsko komunikacijske tehnologije poput korištenja usluga umjetne inteligencije.

Sklonost djece prema vizualnom pregledavanju, glasovnom pretraživanju i komunikacija putem video i glasovnih poruka odražava trendove suvremenog digitalnog doba u kojem djeca izbjegavaju aktivnosti poput čitanja i pisanja.

Porast korištenja vizualnih, glasovnih i auditivnih alata za interakciju s informacijama implicira zanemarivanje razvoja tradicionalnih vještina čitanja i pisanja što može dovesti do smanjene sposobnosti pisanja, interpretacije i razumijevanja pisanih izvora informacija.

Nadolazeće vrijeme predstavlja izazov za roditelje, odgojitelje i obrazovne sustave da održe ravnotežu između upotrebe digitalnih tehnologija i tradicionalnih metoda interakcija s informacijama u odgoju i obrazovanju.

8. Ograničenja istraživanja i preporuke za buduća istraživanja

Ovaj rad daje važan doprinos razumijevanju informacijskog ponašanja djece iz perspektive roditelja. Ograničenja ovog rada mogu biti u obliku nedovoljne upućenosti roditelja u navike njihove djece, specifično koja se odnose na tipove sadržaja kojima pristupaju njihova djeca putem mobilnih digitalnih uređaja. Preporuka za daljnja istraživanja odnosi se na usporedno kvalitativno istraživanje roditelja i djece koje bi dalo objektivniju sliku informacijskog ponašanja djece pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja. Također, zbog malog uzorka istraživanja, (samo dvanaest roditelja djece) valjalo bi kvantitativnim istraživanjem potvrditi rezultate istraživanja. Daljnjim istraživanjima valjalo bi istražiti koliko fenomeni vizualnih i auditivnih mogućnosti koje pružaju novija dostignuća digitalnih tehnologija poput glasovnih i video poruka, glasovnog pretraživanja i mogućnosti slušanja odziva pretraživanja utječe na čitalačke sposobnosti djece mlađeg školskog uzrasta.

Literatura:

1. Auxier B, Anderson M, Perrin A. and Turner E. (2020). "Parenting Children in the Age of Screens". Pew Research Center. Preuzeto: 7. listopada 2023. <https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/parenting-children-in-the-age-of-screens/>
2. Bates, M. J. 2010a. "Information." In Encyclopedia of Library and Information Sciences, 3rd Ed.; Bates, Marcia J.; Maack, Mary Niles, Eds. New York: CRC

- Press, vol. 3, pp. 2347-2360. Dostupno na: <https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/bates/articles/information.html>
3. Bates, M. J. 2010b. Information behavior. *Encyclopedia of library and information sciences*, 3, 2374-2385. Dostupno na : https://infocom.hyperlib.sjsu.edu/wp-content/uploads/2019/07/information_behavior_bates.pdf Pristupljeno 29. svibnja 2023.
 4. Bateson, G. (1972). *Steps to an ecology of mind*. New York: Ballantine.
 5. Bawden, D., & Robinson, L. (2009). The dark side of information: overload, anxiety and other paradoxes and pathologies. *Journal of information science*, 35(2), 180-191.
 6. Bawden, D., & Robinson, L. (2015). *Introduction to information science*. Facet Publishing.
 7. Bergert, C., Köster, A., Krasnova, H., & Turel, O. 2020. Missing Out on Life: Parental Perceptions of Children's Mobile Technology Use. In *Wirtschaftsinformatik (Zentrale Tracks)* (pp. 568-583). https://doi.org/10.30844/wi_2020_f1-bergert
 8. Bowler, L., Large A and Rejskind G (2001) Primary school students, information literacy, and the Web. *Education for Information* 19: 201-223.
 9. Bowler, L., Julien, H., & Haddon, L. (2018). Exploring youth information-seeking behaviour and mobile technologies through a secondary analysis of qualitative data. *Journal of Librarianship and Information Science*, 50(3), 322-331. <https://core.ac.uk/reader/161929360>
 10. Calvert, Sandra L. "Children and Digital Media." In *Handbook of Child Psychology and Developmental Science*, 1–41. John Wiley & Sons, Ltd, 2015. <https://doi.org/10.1002/9781118963418.childpsy410>.
 11. Carr, N. (2011.) *Plitko: što Internet čini našem mozgu*. Naklada Jesenski i Turk, Zagreb .

12. Case, D.O., 2002. *Looking for Information: A Survey of Research on Information Seeking, Needs, and Behavior*. Elsevier Science, Lexington.
13. Case, D.O., 2012. *Looking for Information: A Survey of Research on Information Seeking, Needs and Behavior*. Emerald Group Publishing.
13. Chelton, M. K., i Cool, C. (2004). *Youth information-seeking behavior: Theories, models, and issues (Vol. 1)*. Scarecrow Press.
14. Chelton, M. K., i Cool, C. (2007). *Youth information-seeking behavior II: Context, theories, models, and issues (Vol. 2)*. Scarecrow Press.
15. Choo, C. W., & Auster, E. (1993). Environmental scanning: Acquisition and use of information by managers. *Annual Review of information Science and technology (ARIST)*, 28, 279-314.
16. Ciboci, L., i Labaš, D. (2019). Digital media literacy, school and contemporary parenting. *Media Studies*, 10(19), 83-101. <https://doi.org/10.20901/ms.10.19.5> Preuzeto 9. ožujka 2023.
17. Ciboci, L., Ćosić Pregrad, I., Kanižaj, I., Potočnik, D., & Vinković, D. (2020). Nacionalno istraživanje o sigurnosti djece na internetu. Zagreb: Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu. 1056936.EUKidsOnlineHRfinal_- _Copy.pdf Preuzeto 7. ožujka 2023.
18. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
19. Dervin, B. (1997). Given a context by any other name: Methodological tools for taming the unruly beast. *Information seeking in context*, 13, 38.
20. Dervin, B. (1989). Users as research inventions: How research categories perpetuate inequities. *Journal of communication*, 39(3), 216-232.
21. Dewey, John (1960). *On experience, nature, and freedom*. New York,: Liberal Arts Press.

22. Donohew, L., & Tipton, L. (1973). A conceptual model of information seeking, avoiding, and processing. *New models for mass communication research*, 243-268.
23. Dresang, E. T. (1999). More research needed: Informal information-seeking behavior of youth on the Internet. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 50(12), 1123.
24. Enochsson, A. (2005). The Development of Children's Web Searching Skills-- A Non-Linear Model. *Information Research: An International Electronic Journal*, 11(1), n1.
25. Fisher, K. E., Erdelez, S., & McKechnie, L. (Eds.). (2005). *Theories of information behavior*. Information Today, Inc..
26. Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. M., & Lee, A. (2012). Youth and digital media: From credibility to information quality. *Berkman Center Research Publication*, (2012-1).
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2005272
27. Gillham, B. (2005). *Research Interviewing: The range of techniques: A practical guide*. McGraw-Hill Education (UK).
28. Hirsh, S. G. (1997). How do children find information on different types of tasks? Children's use of the science library catalog. *Library Trends*, 45(4), 725-745.
29. Jokić, B., Ristić Dedić, Z., & Šimon, J. 2022. U potrazi za mjerom između školskog igrališta i *TikToka*: perspektive djece i mladih o korištenju digitalnih tehnologija. <http://idiprints.knjiznica.idi.hr/1053/1/U%20potrazi%20za%20mjerom%20izme%C4%91u%20%C5%A1kolskog%20igrali%C5%A1ta%20i%20TikToka.pdf>
30. Kafai, Y., & Bates, M. J. (1997). Internet Web-searching instruction in the elementary classroom: Building a foundation for information literacy. *School Library Media Quarterly*, 25(2), 103-11.

31. Kukić, D., i Tabak, E. (2018). 'New imaginations: Web 3.0 and PR ', Hum, 13(19), str. 184-202. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/212444> (Datum pristupa: 06.11.2023.)
32. Kursun, E., & Turgut, Y. E. (2020). Mobile internet experiences of the children in Turkey and European countries: A comparative analysis of internet access, use, activities, skills and risks. Eurasian Journal of Educational Research, 20(88), 225-248.
33. Laniado, N., & Pietra, G. 2005. Naše dijete, videoigre. Internet i televizija:(što učiniti ako ga hipnotiziraju?). Studio tim, Rijeka
34. Large, A., Beheshti, J., & Breuleux, A. (1998). Information seeking in a multimedia environment by primary school students. Library & Information Science Research, 20(4), 343-376.
36. Spitzer, M Digitalna demencija : kako mi i naša djeca silazimo s uma. Zagreb: Naklada Ljevak, 2018.
37. Maslow, A. (1970). Motivation and Personality. 2nd.(ed.) Harper and Row. New York.
38. Mikelić Preradović, N., Lešin, G., & Šagud, M. (2016). Investigating Parents' Attitudes towards Digital Technology Use in Early Childhood: A Case Study from Croatia. Informatics in education, 15(1), 127-146.
39. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. 2017. „Nacionalni kurikulum za osnovnoškolski odgoj i obrazovanje” Pristupljeno 3. srpnja 2023. <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Obrazovanje/NacionalniKurikulum/NacionalniKurikulumi/Nacionalni%20kurikulum%20za%20osnovno%20C5%A1kolski%20odgoj%20i%20obrazovanje.pdf>
40. Nikodem, K., Mirošević, J. K., & Nikodem, S. B. (2014). Internet i svakodnevne obaveze djece. Analiza povezanosti korištenja interneta i svakodnevnih obaveza zagrebačkih osnovnoškolaca. Socijalna ekologija: časopis za ekološku misao i sociološka istraživanja okoline, 23(3), 211-236.

41. Perić, K., Varga, V., Kotrla Topić, M., & Merkaš, M. 2022. Pregled istraživanja o povezanosti upotrebe digitalne tehnologije i razvoja djece. *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*, 31(2), 343-363.
42. Roje Đapić, M., Buljan Flander, G., & Selak Bagarić, E. (2020). Mala djeca pred malim ekranima: Hrvatska u odnosu na Europu i svijet. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 161(1-2), 45-61.
43. Rowlands I, Nicholas D, Williams P, Huntington P, Fieldhouse M, Gunter B, Withey R, Jamali, H, Dobrowolski, T, and Tenopir, C. (2008) The Google generation: the information behaviour of the researcher of the future. *ASLIB Proceedings* 60(4): 290 - 310.
44. Savolainen, R. (1993). The sense-making theory: Reviewing the interests of a user-centered approach to information seeking and use. *Information processing & management*, 29(1), 13-28.
45. Savolainen, R. (2008). *Everyday information practices: A social phenomenological perspective*. Scarecrow Press.
46. Savolainen, R., & Thomson, L. (2022). Assessing the theoretical potential of an expanded model for everyday information practices. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 73(4), 511-527. <https://doi.org/10.1002/asi.24589>
47. Schlebbe, K. (2020a). Support versus restriction: parents' influence on young children's information behaviour in connection with mobile devices. <https://informationr.net/ir/25-4/isic2020/isic2006.html> Pristupljeno 12. svibnja 2023.
48. Schlebbe, K. (2020b). Watching, playing, making, learning: young children's use of mobile devices. In *Sustainable Digital Communities: 15th International Conference, iConference 2020, Boras, Sweden, March 23–26, 2020, Proceedings* 15 (pp. 288-296). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43687-2_23 Pristupljeno 12. kolovoza 2023.
49. Schlebbe, K. (2023). *The Role of Mobile Devices in Young Children's Information Behavior: Examining Families' Practices and Perceptions* [Doctoral

- Thesis, Humboldt-Universität zu Berlin]. edoc-Server Humboldt-Universität zu Berlin. <https://edoc.hu-berlin.de/handle/18452/26754>.
50. Sever, I., & Pearl, S. (1990). Reading and Playing: The Laboratory of Children's Librarianship Revisited. *Libri*, 40(4), 327.
51. Sever, I. (1994). *Beginning Readers, Mass Media, and Libraries*. Scarecrow Press.
52. Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online. Doi:10.21953/lse.47fdeqj01of0 <https://www.eukidsonline.ch/files/Eu-kids-online-2020-international-report.pdf>
Pristupljeno 7. ožujka 2023.
53. Stephenson, W. (1967). *The play theory of mass communication*. Transaction Publishers.
54. Šmit, M., Biloš, A., & Turkalj, D. (2021). Internet usage and related behavior patterns of primary school children: perceived differences between girls and boys in Croatia. *Ekonomski vjesnik/Econviews-Review of Contemporary Business, Entrepreneurship and Economic Issues*, 34(2), 307-317.
55. Talja, S., Keso, H., & Pietiläinen, T. (1999). The production of 'context' in information seeking research: a metatheoretical view. *Information Processing & Management*, 35(6), 751-763.
56. Tapscott, D. (1997). *Growing up digital— The rise of the Net generation*. New York: McGraw-Hill.
57. Turkle, S. (2012). *Sami zajedno—zašto očekujemo više od tehnologije, a manje jedni od drugih*. Zagreb: INCUS.
58. Vakkari, P. (1997, August). Information seeking in context: A challenging metatheory. In *Proceedings of an international conference on Information seeking in context* (pp. 451-464).

59. Walter, V.A. (1994), "The Information Needs of Children", Godden, I.P. (Ed.) *Advances in Librarianship* (*Advances in Librarianship*, Vol. 18), Emerald Group Publishing Limited, Bingley, pp. 111-129. [https://doi.org/10.1108/S0065-2830\(1994\)0000018006](https://doi.org/10.1108/S0065-2830(1994)0000018006)
60. Wilson, T.D. (2016). A general theory of human information behaviour In *Proceedings of ISIC, the Information Behaviour Conference, Zadar, Croatia, 20-23 September, 2016: Part 1. Information Research*, 21(4), paper isic1601. <https://www.informationr.net/ir/21-4/isic/isic1601.html#sav08>
61. Wilson, T. D. (1999). Models in information behaviour research. *Journal of documentation*, 55(3), 249-270.
62. Yadav, S., Chakraborty, P.: Using smartphones with suitable apps can be safe and even useful if they are not misused or overused. *Acta Paediatr.* 107(3), 384–387 (2018)
63. Yadav, S., i Chakraborty, P. (2021). Children and new media: can playing with smartphones be beneficial?. *Media Asia*, 49(1), 76-83.
64. Yadav, S., i Chakraborty, P. (2022). Child–smartphone interaction: Relevance and positive and negative implications. *Universal access in the information society*, 21(3), 573-586.

Thesis: *Information behavior of third and fourth grade elementary school children in the use of mobile digital devices from the perspective of parents.*

Summary:

This paper investigates the information behavior of third and fourth grade elementary school children when using mobile digital devices from the perspective of parents. Through qualitative research methods, activities and information behavior of children recognizable in the everyday use of mobile digital devices were investigated through interviews. The purpose of children's information behavior when using mobile digital devices was also investigated. Parents' perspectives on the positive and negative aspects of children's information behavior when using mobile digital devices were investigated. Interviews were conducted with twelve parents of children from the "Petar Zoranić" Nin, Elementary School in Nin. The paper starts with the general assumption that digital devices and internet usage are important parts of children's information behavior. In the everyday activities that children engage in using mobile digital devices, a number of information activities have been recognized, such as searching, selecting, downloading, using, creating and sharing information. The information behavior of children serves the purposes of entertainment, education, hobbies, or solving everyday life situations, needs, or problems, and is limited by the context of parental upbringing. This paper makes a significant contribution to understanding children's information behavior from the perspective of parents. Limitations of this study may include parents' insufficient awareness of their children's habits, specifically those related to the types of content their children access. A recommendation for further research is a comparative qualitative study involving both parents and children to provide a more objective picture of children's information behavior in the use of mobile digital devices.

Keywords: *children's internet users, children's users of mobile digital devices, online activities of children, children's information behavior*

Prilozi:

Prilog 1. Vodič za intervju

Vodič za intervju

Poštovani roditelji,

hvala Vam što ste pristali sudjelovati u ovom istraživanju. Provodim istraživanje o informacijskom ponašanju djece putem mobilnih digitalnih uređaja. Istraživanje se provodi za potrebe pisanja diplomskog rada na Odjelu za informacijske znanosti Sveučilišta u Zadru. Svrha istraživanja je unaprijediti postojeća znanja o informacijskom ponašanju djece iz perspektive roditelja. Kroz razgovor se želi istražiti informacijsko ponašanje učenika trećeg i četvrtog razreda osnovne škole pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja iz Vaše perspektive, također želimo čuti Vaše mišljenje o prednostima i nedostacima informacijskog ponašanja putem mobilnih digitalnih uređaja kod djece. Kroz razgovor bih Vam postavila pitanja. Molim Vas da odgovarate onako kako mislite i osjećate. Molila bih Vas za dozvolu za tonsko snimanje kako bi što vjerodostojnije zabilježila vaše odgovore. Odgovori će biti u potpunosti anonimni i služe samo u svrhu istraživanja za potrebe diplomskog rada. Nakon što se odgovori transkribiraju, snimka će biti obrisana. Nakon što se dobiveni odgovori obrade, dobiveni rezultati bit će prikazani u diplomskom radu. Ako ste voljni pristati na razgovor postavila bih vam nekoliko pitanja.

Upoznavanje s ispitanikom
1. Koliko godina ima vaše dijete?
Aktivnosti pri korištenju mobilnih digitalnih uređaja
2. Koje aktivnosti vaše dijete obično provodi s mobilnim digitalnim uređajima ili na internetu?
3. Možete li mi reći koje funkcije i aplikacije koristi vaše dijete? Potpitanja: 3.1. A što je s posjećivanjem društvenih reža? 3.2. A što je s gledanjem filmova ili slušanjem glazbe? 3.3. A što je s gledanjem videozapisa? 3.4. Što je s dipisivanjem putem platformi poput <i>WhatsApp</i> , <i>Viber</i> , <i>Facebook Messenger</i> , <i>Discord</i> i drugih? 3.5. Što je s pretraživanjem interneta?

- 3.6. Što je s igranjem igrica s drugom djecom na internetu?
- 3.7. Što je s besplatnim aplikacijama?
- 3.8. Što je s dijeljenjem fotografija ili videozapisa?
- 3.9. Što je s komentiranjem web stranica?
- 3.10. Što je s posjećivanjem *online chat* soba?
- 3.11. Što je s čitanjem ili gledanjem *online* vijesti?
- 3.12. Što je s upotrebom kamere za pozive?
- 3.13. Što je s preuzimanjem aplikacija koje se plaćaju?
- 3.14. Što je sa skeniranjem QR ili bar kodova?
- 3.15. Što je s korištenjem *Google Maps* za snalaženje u prostoru ili pronalazak lokacija?

4. Koristi li vaše dijete vaše dijete glasovnog asistenta umjetne inteligencije kao što su Siri, Alexis, Google, Bixby ili nešto drugo?

5. Koristi li vaše dijete uslugu umjetne inteligencije kao što je *ChatGPT*, *Bing chat*, *Google Bard* ili nešto drugo?

Svrha informacijskog ponašanja

6. Jeste li primijetili da vaše dijete:
- 6.1. Traži informacije? Možete li opisati na koji način to radi?
 - 6.2. Preuzima s interneta glazbu, filmove, fotografije, aplikacije i druge sadržaje?
 - 6.3. Koristi informacije za neke potrebe? Možete li opisati kako to radi?
 - 6.4. Stvara sadržaje poput videozapisa, fotografija ili glazbe? Možete li opisati kako to radi?
 - 6.5. Dijeli svoje uratke s drugima putem interneta? Možete li opisati kako to radi?
 - 6.6. Objavljuje ili dijeli na internetu sadržaje koje pronalazi putem mobilnih uređaja? Možete li opisati kako to radi?
 - 6.7. Uči li uz pomoć ili putem uređaja ili interneta?
 - 6.8. Koristi uređaje za komunikaciju s drugima?
 - 6.9. Pronalazi informacije potrebne za školu / proširivanje znanja / potrebe hobija / zabavu? Možete li navesti još neki razlog traženja informacija na internetu?
 - 6.10. Mislite li da dijete više stječe ili izražava informacije na putem mobilnih digitalnih uređaja?

Pozitivni i negativni aspekti informacijskog ponašanja pri upotrebi digitalnih uređaja

7. Smatra te li da informacijsko ponašanje putem mobilnih digitalne uređaja za vaše dijete ima pozitivnih strana? Koje su to? Objasnite.

Potpitanja:

7.1. A što je sa zabavom?

7.2. A što je s opuštanjem?

7.3. A što je sa socijalizacijom?

7.4. A što je sa sigurnošću uslijed stalne dostupnosti?

7.5. A što je s razvijanjem vještina korištenja digitalnih tehnologija?

7.6. A što je s kreativnim izražavanjem?

7.7. A što je sa slušanjem i stvaranjem glazbe?

7.8. A što je s komunikacijom?

7.9. A što je sa slobodnim vremenom roditelja?

8. Uključuje li to ponašanje i otkrivanje i učenje novih stvari i proširenje općeg znanje? Je bilo takvih situacija?

9. Smatrate li informacijsko ponašanje putem mobilnih digitalne uređaja za vaše dijete ima negativnih strana? Koje su to? Objasnite.

Potpitanja:

9.1. A što je s upotrebom uređaja u svrhu čiste zabave?

9.2. A što je s preopterećenjem količinom ili složenošću sadržaja?

9.3. A što je s neprimjereni sadržajem?

9.4. A što je s neprimjerenim vremenom upotrebe?

9.5. A što je s ovisnosti o uređajima?

9.6. A što je s kontaktima s nepoznatim osobama?

9.7. A što je sa zamenarivanjem drugih aktivnosti i obaveza?

9.8. A što je s fizičkim zdravljem?

9.9. A što je s kognitivnim razvojem?

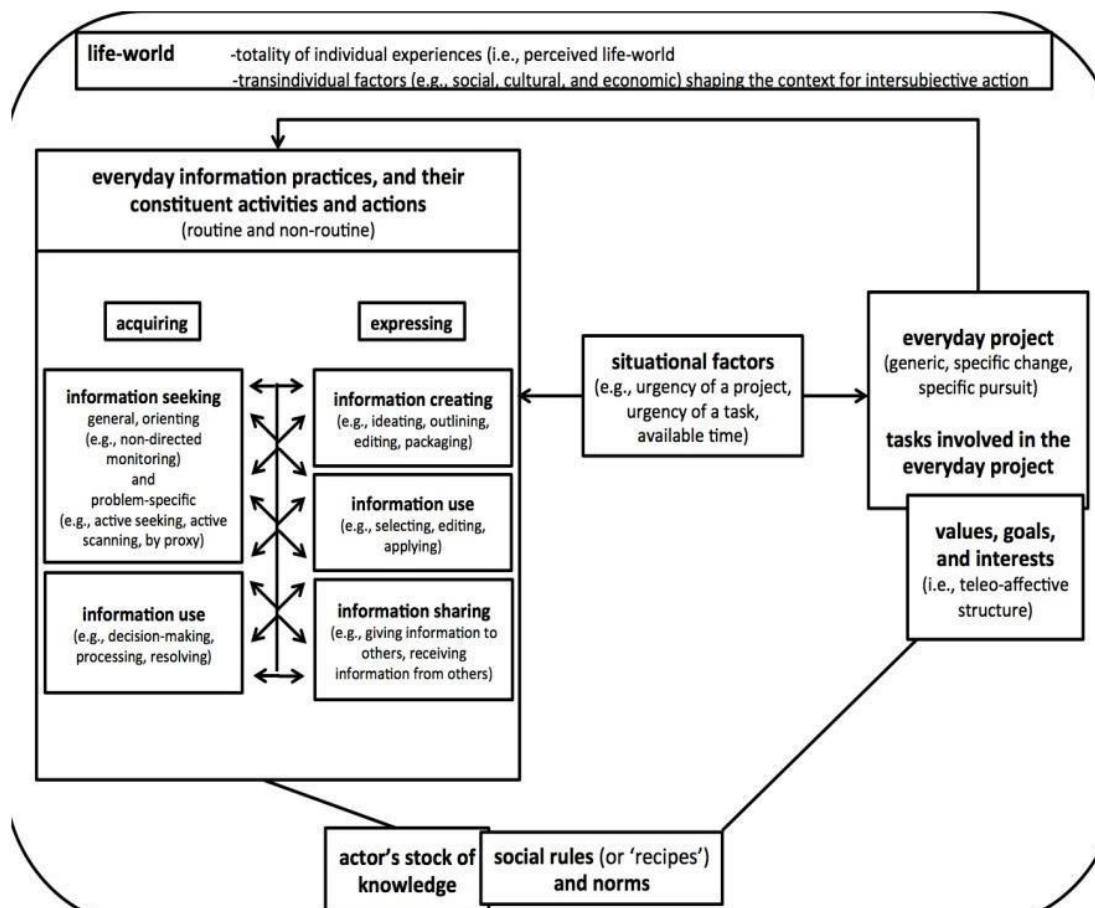
9.10. A što je s razvojem socijalnih vještina?

9.11. Što je s upotrebom uređaja u svrhu „digitalnih dadilja“?

Hvala na sudjelovanju i pomoći!

Prilog 2: Slike

Slika 1: Savolainenov prošireni model traženja informacija iz svakodnevnog života (E-EIP) (Savolainen i Thomson 2022, 525).



Slika 2: Dnevne aktivnosti djece na internetu¹⁸

Daily Activities Children Perform on the Internet

	Turkey (%)	Europe (%)
Social networking	60	53
Watching movies and listening to music	53	53
Watching videos	44	53
Instant messaging	44	41
Use of the Internet for school works	40	29
Playing games with other people on the Internet	33	26
Downloading free applications	38	20
Uploading photos/videos to sharing sites	36	17
Visiting online chat rooms	19	16
Reading/watching online news	26	14
Commenting on a web site	31	12
Using file-sharing websites (Limewire, Kazaa)	6	9
Saving geographical location	21	9
Camera use for video calls	19	8
Checking maps and schedules	13	6
Creating a character, pet animal or avatar	12	4
Reading e-book	16	3
Online shopping	6	2
Downloading paid applications	3	2
Scanning QR code or barcodes	5	1

Prilog 3: Tablice

Tablica 1: Raspored pitanja iz polustrukturiranog intervjua po tematskim skupinama

Tematske skupine	Redni brojevi pitanja
Demografske karakteristike ispitanika	1.
Aktivnosti pri upotrebi mobilnih digitalnih uređaja.	2., 3., 4. i 5.
Svrha informacijskog ponašanja	6.
Pozitivni aspekti informacijskog ponašanja	7. i 8.
Negativni aspekti informacijskog ponašanja	9.

¹⁸ Kursun, E., & Turgut, Y. E. (2020). Mobile internet experiences of the children in Turkey and European countries: A comparative analysis of internet access, use, activities, skills and risks. *Eurasian Journal of Educational Research*, 20(88), 233-234.

Tablica 2: Popis kodova u tematskoj skupini *aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima* u intervjuiima proizašlih u deduktivnoj fazi kodiranja

Aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima													
Kodovi:	Odgovori												
Posjećivanje društvenih mreža	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12		
Slušanje glazbe	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I11	I12		
Gledanje videozapisa	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Dopisivanje putem <i>WhatsApp-a</i> i <i>Viber-a</i>	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12		
Pretraživanje interneta za školske radove	I1	I2	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12		
Igranje igrica s drugom djecom na internetu	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12		
Preuzimanje besplatnih aplikacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I9	I11				
Prenošenje fotografija/ videozapisa na web stranice za dijeljenje	I2	I3	I5	I6									
Posjećivanje <i>online chat</i> soba	I6												

Čitanje ili gledanje <i>online</i> vijesti	I1	I3	I7										
Stavljanje komentara na web stranice	I3												
Upotrebljavanje kamere za video pozive	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Traženje stvari koje želi kupiti na internetu	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I9	I10					
Preuzimanje aplikacije koje se plaćaju	I2	I3	I5										
Skeniranje QR ili bar kodova	I2	I4	I5	I6	I7	I10	I11						
Čitanje e-knjiga ili slušanje zvučnih knjiga	I1	I4 z	I5	I6	I10								
Korištenje <i>Google Maps-a</i> za snalaženje u prostoru ili za pronalazak lokacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I10				
Korištenje glasovnog asistenta umjetne inteligencije	I4	I5	I7	I8	I9	I12							
Korištenje usluga umjetne inteligencije	I5	I11	I12										

Tablica 3: Popis kodova u tematskoj skupini *aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima* proizašlih u induktivnoj fazi kodiranja

Tema: Aktivnosti koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima													
Kodovi:	Odgovori												
Programiranje	I5	I11											
Suradničko učenje	I1	I2	I4										
Upravljanje Internet stvarima (IoT)	I5	I6											
Igranje šaha	I6	I7											
Praćenje vremenske prognoze	I6	I7	I8	I9	I10								

Tablica 4: Popis kodova u tematskoj skupini *informacijske aktivnosti* koje djeca provode na mobilnim digitalnim uređajima proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja.

Tema: Informacijske aktivnosti													
Kodovi:	Odgovori												
Traženje informacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Odabiranje informacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Preuzimanje informacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12		
Korištenje informacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Stvaranje informacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11		
Dijeljenje informacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10			
Stjecanje informacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Izražavanje informacija	I3	I5	I9										

Tablica 5: Popis kodova u tematskoj skupini *svrha informacijskog ponašanja djece* proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja

Tema: Svrha informacijskog ponašanja													
Kodovi:	Odgovori												
Školski zadaci	I1	I2	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12		
Proširenje općeg znanja	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I11					
Hobi	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Zabava	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Svakodnevne aktivnosti	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11		

Tablica 6: Popis kodova u tematskoj skupini *pozitivne strane informacijskog ponašanja djece* proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja

Tema: Pozitivne strane informacijskog ponašanja djece													
Kodovi:	Odgovori												
Učenje novih stvari i proširenje općeg znanje	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Razvijanjem vještina korištenj digitalnih tehnologija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Slušanje i stvaranje glazbe	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I11	I12				
Kreativno izražavanje	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I12					
Zabava i opuštanje	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11		
Socijalizacija	I1	I3	I4	I5	I6	I7							
Komunikacija	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Sigurnoat uslijed stalne dostupnosti	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Slobodno vrijeme roditelja													

Tablica 7: Popis kodova u tematskoj skupini *negativne strane informacijskog ponašanja djece* proizašlih u deskriptivnoj fazi kodiranja

Tema: Negativne strane informacijskog ponašanja													
Kodovi:	Odgovori												
Upotreba uređaja u svrhu čiste zabave	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
Preopterećenje količinom ili složenošću sadržaja	I1	I2	I3	I4f	I5	I6	I7	I9	I10	I12			
Neprimjereni sadržaj	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12		
Neprimjereno vrijeme upotrebe	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12		
Kontakti s nepoznatim osobama	I1	I2	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12		
Ovisnost o uređajima	I1	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12			
Zanemarivanju svakodnevnih aktivnosti poput školskih obveza	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I12		
Fizičko zdravlje	I2	I3	I5	I6	I8	I9	I10	I12					
Kognitivni razvoj	I4	I5	I9	I11	I12								
Socijalne vještine	I1	I3	I7	I8	I10								

