

Povezanost školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima djece mlađe školske dobi

Beović, Nikša

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:162:999185>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-28**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja

Sveučilišni integrirani prijediplomski i diplomski studij

Učiteljski studij

Nikša Beović

**Povezanost školskog neuspjeha i ovisnosti o
ekranima djece mlađe školske dobi**

Diplomski rad

Zadar, 2024.

Sveučilište u Zadru

Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja - Odsjek za razrednu nastavu
Sveučilišni integrirani prijediplomski i diplomski studij; smjer; učiteljski studij
(jednopedmetni)

Povezanost školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima djece mlađe školske dobi

Diplomski rad

Student/ica:

Nikša Beović

Mentor/ica:

Prof.dr.sc. Smiljana Zrilić

Zadar, 2024.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Nikša Beović**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Povezanost školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima djece mlađe školske dobi** rezultat mogega 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 mogega 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 mogega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 26. siječnja 2024.

SAŽETAK

Povezanost školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima djece mlađe školske dobi

Razvojem civilizacije i modernog društva došlo je i do razvoja novih tehnologija. Informacijska i komunikacijska tehnologija je sastavni dio naše svakodnevnice. Tehnologija se uvukla u sve pore ljudskog života. Djeca odrastaju u društvu zaslona televizora, računala i mobilnih telefona, sve manje provodeći vrijeme u igri i interakciji s drugom djecom. Djeca sve više vremena provode na internetu, društvenim mrežama i videoigrama, što je rezultiralo time da se sve više govori o novom poremećaju - ovisnosti o ekranima. Upravo oni narušavaju njihovo psihološko i tjelesno zdravlje, a rezultiraju sve većom agresivnošću u djece mlađe školske dobi. Uslijed pandemije korona virusom televizor, računalo i mobilni telefoni postali su sastavni dio školskog obrazovanja te se postavlja pitanje je li “ovisnost o ekranima” jedan od glavnih čimbenika koji dovode do školskog neuspjeha i može li se na njega pravovremeno utjecati. Cilj ovog diplomskog rada je bio ispitati je li ovisnost o ekranima usko povezana sa školskim neuspjehom, kako i u kojoj mjeri. U istraživanju su sudjelovali učenici nižih razreda Osnovne škole Josipa Pupačića u Omišu i Osnovne škole „1. listopada 1942“ u Čišlima.

Ključne riječi: obrazovanje, suvremena tehnologija, digitalni mediji, ovisnost, prevencija

SUMMARY

The Relationship Between Academic Underachievement and Screen Dependency in Young School-Aged Children

The development of civilization and modern society has led to the advancement of new technologies. Information and communication technology have become an integral part of our daily lives. Technology has infiltrated every aspect of human life. Children are growing up in a world surrounded by screens of televisions, computers, and mobile phones, spending less and less time playing and interacting with other children. Children now spend increasing amounts of time on the internet, social media, and video games, leading to discussions about a new disorder - screen dependency. These technologies can negatively impact their psychological and physical health, contributing to increased aggression in young school-aged children. Due to the COVID-19 pandemic, television, computers, and mobile phones have become essential tools for education. This raises the question of whether "screen dependency" is one of the main factors leading to academic underachievement and whether timely intervention can address it. The aim of this thesis was to examine the close relationship between screen dependency and academic underachievement, as well as the extent of this relationship. The study involved students from the lower grades of Josip Pupačić Primary School in Omiš and "1st October 1942" Primary School in Čišla.

Keywords: education, modern technology, digital media, dependency, prevention

SADRŽAJ

SAŽETAK.....	4
SUMMARY	5
1. UVOD	1
2. OBRAZOVANJE, ŠKOLSKI USPJEH I NEUSPJEH.....	3
2.1. Pojam i značenje obrazovanja	3
2.2. Pojam i značenje školskog uspjeha i neuspjeha	5
2.3. Čimbenici koji djeluju na školski neuspjeh	7
3. SUVREMENA TEHNOLOGIJA	10
3.1. Internet.....	10
3.2. Društvene mreže	11
3.3. Prednosti upotrebe interneta i društvenih mreža	14
3.4. Negativni učinak interneta i društvenih mreža	16
4. VIDEO IGRE	19
4.1. Definicija i klasifikacija video igara.....	19
4.2. Upotreba PEGI sustava u svrhu rangiranja igara.....	21
4.3. Negativni učinci video igara.....	23
5. OVISNOST	24
5.1. Pojam i značenje ovisnosti	24
5.2. Ovisnost o internetu, društvenim mrežama i video igrama	26
6. PREVENCIJA DIGITALNE OVISNOSTI KOD DJECE MLAĐE ŽIVOTNE DOBI.....	30
6.1. Globalni problem digitalne ovisnosti kod djece mlađe životne dobi	30
6.2. Dosadašnje prakse u prevenciji digitalne ovisnosti kod djece mlađe životne dobi.....	31

6.3. Dosadašnja istraživanja o povezanosti školskog neuspjeha i digitalnoj ovisnosti ...	33
7. EMPIRIJSKO ISTRAŽIVANJE.....	35
7.1. Cilj i svrha istraživanja.....	35
7.2. Metodologija istraživanja.....	35
7.3. Mjerni instrumenti i postupak istraživanja.....	36
7.4. Rezultati istraživanja.....	37
8. RASPRAVA.....	52
9. ZAKLJUČAK.....	54
10. LITERATURA.....	56
11. POPIS TABLICA.....	62
12. POPIS GRAFIKONA.....	63
13. PRILOZI.....	64
14. ŽIVOTOPIS.....	66

1. UVOD

Urbanizacija i globalizacija brzo su promijenili svijet i način života. Ljudi su masovno prešli živjeti u gradove te teže većoj povezanosti i međuovisnosti u suvremenom svijetu. Potreba suvremenog društva za digitalizacijom i modernizacijom nikad nije bila veća. Brzo širenje informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) nezaustavljiva je sila koja ulazi u gotovo svaku sferu suvremenog života - od ekonomije, preko društva, do kulture i oblikovanja svakodnevnog života. Od najranije dobi djeca postaju dijelom digitalnog svijeta, tj. već kada njihovi roditelji postavljaju slike njihovih prvih dragocjenih trenutaka na internet. Kako djeca rastu, raste i mogućnost da digitalizacija oblikuje njihove živote. Tako danas nove generacije posjeduju odličnu informatičku pismenost i bolje se razumiju u suvremenu tehnologiju od svojih roditelja. Dio nove generacije puno se prije nauči služiti pametnim uređajima nego što nauče govoriti (Unicef, 2017). Zanimljivostima koje nude moderne tehnologije teško koje dijete može odoljeti. Iako su internet i digitalna zabava potaknuli kreativnost kod djece od najmlađih dana te omogućili djeci lakšu komunikaciju i interakciju sa svojim vršnjacima kao i pristup mnoštvu edukacijskog sadržaja, mnogi roditelji i učitelji zabrinuti su i vjeruju da usredotočenost na ekrane dovodi do socijalne izolacije kod djece i do stvaranja „ovisnosti o ekranima“, što potvrđuju i brojna dosadnja istraživanja na koja će se i ovaj rad osvrnut. Računalo kao „isplativa i ne zahtjevna“ dadilja pretvorila se u opasnost koja unosi nemir i zabrinutost u obitelji zbog dječje pretjerane zaokupljenosti internetom i videoigrama te društvenim mrežama na štetu drugih obveza, osobito školskih (Bilić, Gjukić, & Kirinić, 2010). Budući da se računala koriste u radu s predškolskom djecom, a školski sustav je moderniziran i dijelom ovisi o suvremenoj tehnologiji danas je nemoguće biti obrazovana osoba bez korištenja računala i računalne pismenosti. Postavlja se pitanje je li rastući problem „ovisnosti o ekranima“ direktno utječe na školski uspjeh i može li se govoriti da je „ovisnost o ekranima“ glavni čimbenik školskog neuspjeha.

Problem koji ovaj rad istražuje je utjecaj prekomjerne izloženosti ekranima na školski uspjeh djece mlađe školske dobi. S obzirom na sveprisutnost digitalnih uređaja u svakodnevnom životu, istraživanje teži razumijevanju kako ova digitalna revolucija utječe na školsku učinkovitost djece. Predmet rada odnosi se na povezanost između vremena provedenog pred ekranima (kao što su pametni telefoni, tableti, računala) i školskog uspjeha kod djece mlađe školske dobi. Cilj ovog rada je identificirati i analizirati u kojoj mjeri

upotreba i izloženost ekranima utječu na školsku uspješnost i socijalni razvoj djece mlađe školske dobi. Cilj je također pružiti uvid u moguće preventivne strategije i intervencije za roditelje i obrazovne institucije. Svrha ovog rada je proširiti razumijevanje utjecaja digitalne tehnologije na mlade učenike te osigurati empirijske dokaze koji bi mogli potaknuti razvoj obrazovnih politika i praksi. Istraživanje teži podizanju svijesti o potencijalnim rizicima i prednostima upotrebe digitalne tehnologije kod djece, posebno u kontekstu njihovog obrazovanja.

2. OBRAZOVANJE, ŠKOLSKI USPJEH I NEUSPJEH

U ovom poglavlju istražuje se kompleksnost obrazovanja kao temeljnog elementa u razvoju pojedinca i društva, te definicije i implikacije školskog uspjeha i neuspjeha. Uvid u školski uspjeh i neuspjeh proširuje se dalje od ocjena, istražujući njihov utjecaj na samopoštovanje i budućnost učenika, te različite čimbenike koji mogu doprinijeti neuspjehu, poput obiteljskog okruženja, socioekonomskog statusa i psihološkog zdravlja. Ovaj uvid pruža dublje razumijevanje dinamike obrazovanja.

2.1. Pojam i značenje obrazovanja

Prema općoj definiciji, obrazovanje je proces stjecanja znanja, vještina, vrijednosti i stavova. To je način na koji društvo prenosi svoju kumulativnu kulturu, vještine i vrijednosti s jedne generacije na drugu (Tomić, 2020). Prema pedagoškoj definiciji, obrazovanje se može definirati kao ciljano i sistematično razvijanje sposobnosti, formiranje osobnosti te socijalizacija pojedinca u skladu s društvenim normama i vrijednostima (Bedeković & Zrilić, 2014). UNESCO (2023) obrazovanje definira kao temeljno ljudsko pravo i neophodno sredstvo za postizanje mira, tolerancije, održivog razvoja i međusobnog razumijevanja. Prema općoj deklaraciji o ljudskim pravima (1989):

1. Pravo na obrazovanje je univerzalno. Svi stupnjevi početnog obrazovanja, uključujući osnovno i niže stupnjeve, trebaju biti dostupni bez naknade. Osnovno obrazovanje je obavezno za svako dijete. Nadalje, tehničko i stručno obrazovanje trebaju biti dostupni svima, dok pristup višem obrazovanju treba biti omogućen na temelju individualnih sposobnosti.
2. Cilj obrazovanja je potpuni razvoj osobnosti i jačanje poštovanja ljudskih prava i osnovnih sloboda. Obrazovanje bi trebalo poticati razumijevanje, toleranciju i prijateljstvo među različitim narodima, rasama i vjerskim skupinama. Također, obrazovanje ima ulogu u promicanju aktivnosti Ujedinjenih naroda usmjerenih na očuvanje mira.
3. Roditelji imaju osnovno pravo odabrati tip obrazovanja za svoju djecu, prema vlastitim preferencijama i uvjerenjima.

Obrazovanje predstavlja ključni element u razvoju pojedinca, ali se razlikuje od pukog školovanja. Iako školovanje predstavlja jedan od načina pružanja obrazovanja, obrazovanje u širem smislu obuhvaća cjelokupni proces učenja kroz koji se prenose znanja, razvijaju sposobnosti i usvajaju različite vještine. Ovaj proces uključuje ne samo stjecanje discipliniranog uma, već i oblikovanje karaktera. Kao dinamičan alat, obrazovanje donosi promjene i utječe na društveno ponašanje osobe. Cjeloživotno je putovanje koje podrazumijeva neprestano usvajanje i razvijanje pozitivnog stanja uma. Bamisaiye (1989, str. 9) opisuje obrazovanje kao "kumulativni proces razvoja intelektualnih sposobnosti, vještina i stavova koji zajedno oblikuju naše različite poglede i spremnost za djelovanje u životu općenito". Faze učenja kroz koje se prolazi u školi su samo dio šireg obrazovnog procesa, iako svaka od njih ima značajnu ulogu u formiranju pojedinca. Općenito, obrazovanje obuhvaća sve utjecaje koji oblikuju razvoj pojedinca. Cijeli život pojedinca je obrazovni proces koji završava tek s njegovom smrću. Obrazovanje se može odvijati u različitim okruženjima: kod kuće, u školi, crkvi ili zajednici, kako navode Adesemowo i Sotonade (2022).

Obrazovanje se razvrstava u četiri kategorije: formalno, neformalno, informalno i cjeloživotno obrazovanje. Formalno obrazovanje obuhvaća strukturirani oblik učenja u specijaliziranim ustanovama poput osnovnih i srednjih škola, uključujući i one za osobe s invaliditetom, te fakulteta i sveučilišta. Programi i sadržaji ovog tipa obrazovanja su pažljivo planirani, a proces poučavanja vode certificirani i kvalificirani instruktori. Nakon završetka, polaznici dobivaju službene certifikate koji priznaju njihova postignuća (Bebek & Santini, 2012). S druge strane, neformalno obrazovanje obuhvaća organizirane obrazovne aktivnosti izvan formalnog sustava, usmjerene na zadovoljavanje specifičnih potreba različitih grupa (Kuka, 2012). Informalno obrazovanje uključuje samoinicijativne i spontane načine stjecanja znanja i vještina, koji se odvijaju izvan formalnih i neformalnih struktura. Kuka (2012) ističe da formalno, neformalno i informalno obrazovanje zajedno čine cjelinu poznatu kao 'cjeloživotno učenje', odnosno proces u kojem se kontinuirano uči kroz cijeli život.

Prema Zakonu o odgoju i obrazovanju u osnovnoj i srednjoj školi (NN 87/08, 86/09, 92/10, 105/10, 90/11, 5/12, 16/12, 86/12, 126/12, 94/13, 152/14, 07/17, 68/18, 98/19, 64/20, 151/22), u Republici Hrvatskoj osnovnoškolski odgoj i obrazovanje obvezno je i besplatno za svu djecu od šeste do petnaeste godine života. Učenici s višestrukim teškoćama imaju pravo pohađati osnovnoškolski odgoj i obrazovanje do 21. godine života. Traje najmanje osam godina, a svrha mu je omogućiti učeniku stjecanje znanja u skladu s njegovim sposobnostima

i sklonostima. Roditelj za svoje dijete ima pravo izabrati vrstu, oblik i metode osnovnog školovanja. Tijekom osnovnoškolskog odgoja i obrazovanja dijete stječe temeljne (općeobrazovne) kompetencije za nastavak školovanja i cjeloživotno učenje u promjenjivom društveno-kulturnom kontekstu prema zahtjevima tržišnog gospodarstva, suvremenih informacijsko-komunikacijskih tehnologija i znanstvenih spoznaja i dostignuća. U odgojno-obrazovnom procesu jednu od najvažnijih uloga ima učitelj. Kompetencije učitelja su vrlo bitne jer on organizira i vodi nastavu, utvrđuje i zaključuje učenicima ocjene, te skupa s roditeljima pridonosi sveukupnom rastu učenika. Jedna od temeljnih zadaća učitelja je vrednovati svoje učenike. Vrednovanje nije jednostavna zadaća jer učitelj donosi odluke koju su od velike važnosti za učenikovo daljnje školovanje. Na temelju ocjena kasnije se utvrđuje školski uspjeh učenika.

2.2. Pojam i značenje školskog uspjeha i neuspjeha

Školski uspjeh obuhvaća uspješno stjecanje osnovnih životnih vještina, uspješno svladavanje školskog gradiva i prilagodbu učenika društvenom okruženju (Zloković, 1998). Delač, Horvatinčić i Kozarić Ciković (2010) opisuju školski uspjeh kao mjeru postizanja znanja i vrijednosti koje su propisane nastavnim planom i programom. Školski uspjeh igra ključnu ulogu u oblikovanju smjera života, društvenog statusa (posebno u školskom okruženju) i konačno obrazovanja te odabira budućeg zanimanja. Na školski uspjeh učenika utječe mnogo faktora, uključujući njihovu inteligenciju, učitelje, atmosferu u razredu, ali također i obiteljsko okruženje i socioekonomski status njihovih roditelja. Može se zaključiti da obitelj igra ključnu ulogu u socijalizaciji djeteta, što značajno utječe na njihov kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj, te na školski uspjeh (Čudina-Obradović & Obradović, 1995). „Pedagoško značenje uspjeha je u tome što nastali doživljaj zadovoljstva daje učeniku veći elan za rad, stječe se samopouzdanje, pa tako pospješuje cjelokupan razvoj“ (Rečić, 2003, str. 8).

Provjeravanje i ocjenjivanje učenika prisutno je u svim školama, a ocjene služe kako bi se mogao odrediti školski uspjeh učenika. „Ocjena je odraz sposobnosti, motivacije i znanja učenika, ali utječe i na njegov status u vršnjačkim skupinama, naklonost učitelja, zadovoljstvo roditelja, osobno zadovoljstvo“ (Zrilić, 2005, str. 126). Škola postavlja određene osnovne zahtjeve pred djecu, a školski uspjeh se procjenjuje kroz ispitivanje i ocjenjivanje njihovih znanja (Bilać, 2008). Školski uspjeh može se promatrati iz dvije perspektive, a to su vanjska i

unutarnja. Vanjska perspektiva se odnosi na akademski uspjeh učenika, odnosno na školske ocjene, dok se unutarnja perspektiva odnosi na subjektivnu procjenu učenika o vlastitom akademskom uspjehu, odnosno zadovoljstvu učenika sa svojim osobnim radom u školi. Školski uspjeh učenika ovisi prvenstveno o intelektualnoj sposobnosti kao i o osobnoj motivaciji za napredak. Vrlo teško je predvidjeti školski uspjeh pojedinca s obzirom na intelektualnu sposobnost jer su motivacija i osobnost pojedinaca podjednako važne za školski uspjeh učenika. Također je vrlo nepouzdana dovoditi u korelaciju školski neuspjeh s intelektualnom sposobnosti jer na školski neuspjeh utječe velik broj različitih čimbenika kao što su okolnosti u učenikovo obitelji, izostajanje s nastave i u novije vrijeme okupiranost djece digitalnim medijima od njihove najranije dobi (Buljubašić Kuzmanović, 2012). Prema Rečić (2003), osnovni elementi koji imaju utjecaj na školski uspjeh pojedinca uključuju biološke faktore, kao što su živčani i endokrini sustav te tjelesna konstitucija. Također, tu su i osobne karakteristike učenika kao što su inteligencija (IQ), intelektualna znatiželja, samopouzdanje, metode učenja, radne navike i redovita prisutnost na nastavi, kao i motivacija. Socijalni faktori, uključujući obiteljske, školske, društvene i medijske utjecaje, također igraju ključnu ulogu. Gledajući ove faktore, postaje jasno da školski uspjeh treba promatrati iz šire perspektive, daleko izvan samih rezultata koje pojedinac postiže u obrazovnom procesu.

Školski neuspjeh jedna je od zabrinjavajućih pojava koja se sve više uočava diljem svijeta, a mnogi se znanstvenici danas bave ispitivanjem uzroka neuspjeha. Školski neuspjeh predstavlja izuzetno kompleksan problem s mnogo različitih uzroka. Škola je prvo okruženje u kojem se dijete suočava s kontinuiranim vrednovanjem svog rada, a razvijanje kompetitivnih odnosa može predstavljati dodatni izvor stresa. Zahtjevi za usvajanjem novih nastavnih sadržaja, kao i očekivanja roditelja i učitelja, mogu postaviti dijete u situaciju stalnog izlaganja stresorima, koji mogu varirati od umjerenog neugodnog osjećaja do izrazito intenzivnog kontinuiranog pritiska (Lončarić, 2007). Posljedice školskog neuspjeha su također raznolike. Naime, teškoće koje učenik susreće pri svladavanju školskih zadataka često se mogu manifestirati kao ponašajne teškoće. Ova ponašajna problematika može izazvati nove izazove, kao što su problemi unutar razreda, škole, obitelji i šireg okruženja. Školski neuspjeh može biti posljedica različitih utjecaja, uključujući psihološke, sociološke, biološke i druge faktore. Školski je neuspjeh poguban za učenike jer gube motivaciju za daljnji rad, a također gube i samopouzdanje i prestaju težiti k postavljenim ciljevima i postignuću općenito. Takvi

učenici stvaraju negativnu sliku o sebi i gube interes za školu. Također, usvajaju negativan stav o školi i postaju pasivni, a često se javljaju i nepoželjna ponašanja u vidu agresije (Zloković, 1998).

Školski neuspjeh često se povezuje s negativnim ocjenama koje mogu demotivirati učenike i uzrokovati emocionalnu osjetljivost i anksioznost. Osim toga, mnogi roditelji krive takvu djecu za lijenost i ponekad ih podvrgavaju dodatnom tjelesnom, psihičkom ili fizičkom nasilju. Iako svatko reagira na lošu ocjenu na svoj način, često dovodi do stresa i ljutnje, kako kod učenika tako i kod njihovih roditelja.

2.3. Čimbenici koji djeluju na školski neuspjeh

Indikator školskog neuspjeha uglavnom su loše ocjene, a mnoga istraživanja ukazuju na kompleksnost i međusobnu povezanost različitih čimbenika koji utječu na školski uspjeh, odnosno neuspjeh, pri čemu se njihov utjecaj razlikuje po intenzitetu i dinamici (Vrcelj, Kušić, & Cikač, 2017). Danas postoje različite klasifikacije faktora školskog neuspjeha. Najčešće se faktori svrstavaju u školske, osobne, obiteljske i one koji potječu iz šireg društvenog okruženja (Kuterovac Jagodić, Keresteš, & Brković, 2013), a kao glavni čimbenici, odnosno pokazatelji koji su u vezi sa školskim neuspjehom mogu se navesti: inteligencija, konativne osobine učenika, afektivne osobine učenika, motivacija, verbalne sposobnosti, utjecaj vršnjačkih skupina, ozračje, dostupnost stručnih službi, programi, nastavnici i stil podučavanja i suradnja s roditeljima (Zrilić, 2005).

Rečić (2003) također identificira osnovne faktore koji utječu na školski neuspjeh, uključujući biološke faktore (endokrini i živčani sustav, tjelesna konstitucija), osobine učenika (IQ, metode učenja, motivacija, radne navike, zdravstveno stanje itd.) i socijalne faktore (obitelj, škola, društvo, literatura, mediji). Slično, Vulić-Prtorić i Lončarević (2016), navode pedagoške čimbenike kao što su stil učenja, metode podučavanja, atmosfera u razredu itd., te naglašavaju psihološke čimbenike kao što su motivacija, vjerovanje u vlastite sposobnosti, stavovi, ličnost i slično. Osobni faktori uključuju individualne karakteristike kao što su spol; ponašajne karakteristike kao što su motivacija i korištenje strategija učenja; te emocionalne karakteristike kao što je stres. Ove varijable su se pojavile u literaturi kao značajni faktori koji utječu na školski neuspjeh (Baker, Bridger, & Evans, 1998).

Zibar Komarica (1993) navodi da uzroci školskog neuspjeha mogu biti klasificirani u četiri glavne kategorije: emocionalni uzroci, specifične poteškoće u učenju, poteškoće

povezane s intelektualnim ograničenjima i različiti drugi uzroci. Emocionalni uzroci školskog neuspjeha su najbrojniji i raznovrsni. Kada se razmatraju emocionalne poteškoće, važno je ocijeniti kako obiteljski sustav funkcionira, okolnosti koje su prethodile poteškoćama te razinu emocionalne zrelosti djeteta. Pamćenje i opažanje su ključni za proces učenja i dio emocionalne zrelosti. Mikas (2012) navodi sljedeće čimbenike školskog neuspjeha:

- Socioekonomski i kulturološki čimbenici: Djeca koja dolaze iz depriviranih društvenih slojeva često su izložena zadirkivanju i stigmatizaciji zbog svog socijalnog podrijetla.
- Unutarnji čimbenici vezani za školu kao instituciju: Problemi mogu nastati pri prijelazu s jedne razine školovanja na drugu, nedostatku razumijevanja i prilagodbe pravilima mentalnog razvoja djeteta te neadekvatnom vrednovanju učenika.
- Čimbenici vezani uz obiteljsku dinamiku: Nesuglasice između stavova obitelji i škole, česta primjena zabrana i kazni, te problemi u obiteljskim odnosima mogu utjecati na školski uspjeh djeteta.
- Individualni čimbenici: Poteškoće u učenju, česti izostanci, nedostatak pravilnih metoda učenja te adolescentno suprotstavljanje pravilima odraslih mogu doprinijeti neuspjehu u školi.
- Čimbenici povezani s dinamikom u razredu: Način poučavanja, natjecanje unutar razreda, strah od zadirkivanja i odbacivanja te strah od stigmatizacije kao „štrebera“ mogu utjecati na školski uspjeh učenika.

Svi navedeni čimbenici od strane više autora međusobno se isprepliću i mogu zajedno utjecati na školski uspjeh djeteta. Važno je prepoznati i razumjeti sve čimbenike kako bi se pružila odgovarajuća podrška i interveniralo u svrhu poboljšanja školskog iskustva i uspjeha učenika. Jedan od suvremenih čimbenika koji značajno utječe na školski neuspjeh je i ovisnost djece o ekranima. U današnjem digitalnom dobu, ovisnost o ekranima postaje sve učestalija pojava koja utječe na različite aspekte života, a jedan od njih je obrazovanje. Djeca koja provode sate pred ekranima često nailaze na različite izazove koji se odražavaju na njihov uspjeh u školi. Ova vrsta ovisnosti može utjecati na emocionalno stanje, koncentraciju, i motivaciju za učenjem (Rosen, 2012). Prekomjerno vrijeme provedeno pred ekranima može dovesti do promjena u emocionalnom stanju djece. Oni mogu postati podložniji različitim emocionalnim problemima kao što su tjeskoba, depresija i iritabilnost. Ovi emocionalni problemi mogu ometati njihovu sposobnost koncentracije i usvajanja novih znanja u školi.

Nadalje, ovisnost o ekranima često dovodi do smanjenja sposobnosti koncentracije. Djeca koja su previše fokusirana na svoje digitalne uređaje mogu imati teškoća održavanja pažnje tijekom školskih aktivnosti. Ovo smanjenje koncentracije može rezultirati smanjenim razumijevanjem gradiva, gubicima učinkovitosti u učenju i smanjenim školskim postignućima (Twenge , 2017). Ovisnost o ekranima često ide ruku pod ruku s nedostatkom motivacije za školsko učenje. Djeca koja provode previše vremena na ekranima mogu izgubiti interes za školskim zadacima i aktivnostima. Nedostatak motivacije može rezultirati nezainteresiranošću za učenje, odgađanjem školskih obveza i smanjenim zalaganjem u školi.

U konačnici, školski neuspjeh nije jednoznačan problem i često je rezultat kompleksnog skupa čimbenika koji međusobno djeluju. Važno je naglasiti da digitalna ovisnost postaje sve izraženiji faktor koji može značajno utjecati na školski neuspjeh djece. Iako digitalna tehnologija može biti korisna alatka u obrazovanju, prekomjerna izloženost ekranima, videoigrama, društvenim mrežama i drugim digitalnim sadržajima može dovesti do problema u školi.

U nastavku rada slijedi uvid u suvremene tehnologije, kao i uvid u njene prednosti i nedostatke u kontekstu upotrebe od strane djece mlađe školske dobi.

3. SUVREMENA TEHNOLOGIJA

Današnje društvo obilježeno je naglim razvojem informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT), rezultat čega je velika ovisnost društva o kompetencijama i znanju osobe u informacijsko-komunikacijskom području. Iako se njezinim začetkom može smatrati izum tiskarskoga stroja (oko 1000. godine), njezini su pravi počeci otkrićem telegrafa, telefona, filma, radija i televizije iz prve polovice dvadesetoga stoljeća. Svoj procvat ova grana tehnologije je doživjela nakon drugog svjetskog rata izumom prvih računala, a vrhunac 90-ih godina 20. stoljeća primjenom interneta u privatne svrhe (Smiljčić, Livaja, & Acalin, 2017). Savladavanje informacijske i komunikacijske tehnologije ključno je za efikasno uključivanje i odlučivanje u suvremenom digitalnom svijetu. Nastava koja koristi računala i druge digitalne alate, odvijajući se u fizičkim i virtualnim prostorima kao što su digitalne učionice i računalni oblaci, igra važnu ulogu u osnaživanju digitalnih, informatičkih, računalnih i medijskih vještina kod djece i mladih.

U ovom poglavlju daje se uvid u suvremene tehnologije, kao i uvid u prednosti i negativne aspekte interneta i društvenih mreža, sa svrhom boljeg razumijevanja kako ovi tehnološki alati utječu na djecu mlađe školske dobi, posebno u kontekstu obrazovanja i školskog uspjeha.

3.1. Internet

Internet predstavlja globalnu računalnu mrežu koja spaja različite računala i mreže (uključujući akademske, poslovne i vladine) u jedinstveni sustav. Njegova primarna svrha je razmjena podataka i pristup raznolikim sadržajima, uslugama i servisima poput internetskih stranica, e-pošte i slično. Jedna od ključnih karakteristika interneta je da ga ne posjeduje nijedna pojedinačna entiteta. Često ga opisujemo kao "mrežu svih mreža" ili skup globalnih mreža, koje se povezuju na razne načine kako bi formirale jedinstvenu strukturu poznatu kao internet. Naziv "internet" dolazi od koncepta "međusobno povezanih mreža". Internet je nastao u 60-im godinama 20. stoljeća, evoluirajući iz napredovanja u komunikacijskim tehnologijama i kao posljedica Hladnog rata. Računala povezana s internetom mogu biti međusobno spojena žičano ili bežično. Od svojih početaka 1969. godine, kada je brojao samo četiri računalna sustava, internet je narastao do desetaka milijuna povezanih računala. Iako

internet nije u vlasništvu niti jedne osobe ili organizacije, on se i dalje nadzire i održava na razne načine (Tomšić, 2011). Najnoviji podaci Ujedinjenih naroda o populaciji pokazuju da je u listopadu 2023. godine na Zemlji živjelo 8,06 milijardi ljudi. Broj korisnika interneta povećao se za 3,7 posto u protekloj godini, dosegnuvši 5,30 milijardi u listopadu 2023. godine. Ta brojka odgovara 65,7 posto svjetske populacije, iako kašnjenja u izvješćivanju znače da je stvarna penetracija interneta vjerojatno viša nego što ovi podaci sugeriraju (Kemp, 2023a). Početkom 2023. godine u Hrvatskoj je bilo 3,34 milijuna korisnika interneta, što je predstavljalo penetraciju interneta od 83%. Također, Hrvatska je imala 2,94 milijuna korisnika društvenih medija u siječnju 2023. godine, što je iznosilo 73,1% ukupne populacije (Kemp, Digital 2023: Croatia, 2023).

Internet je postao nezaobilazna globalna računalna mreža koja povezuje različite dijelove svijeta i omogućuje razmjenu informacija, komunikaciju, pristup sadržajima i uslugama. Njegova nevjerojatna ekspanzija kroz protekle godine jasno pokazuje da je postao središnji dio suvremenog društva. S obzirom na broj korisnika interneta koji je dostigao 5,3 milijarde u listopadu 2023. godine, što predstavlja više od polovine svjetske populacije, jasno je da je internet postao temelj suvremenog načina života i komunikacije. Iako internet nema vlasnika, važno je istaknuti da ga se prati i održava kako bi ostao dostupan svima. S porastom broja korisnika interneta i globalnom povezanošću, internet ima značajan utjecaj na društvo i ekonomiju, a njegova važnost će vjerojatno nastaviti rasti u budućnosti.

3.2. Društvene mreže

Društvena mreža je tip internetskog servisa koji omogućava međusobno povezivanje korisnika. Postoji mnogo takvih mreža, svaka sa svojim jedinstvenim uslugama, ali glavni cilj im je povezivanje ljudi sličnih interesa diljem svijeta. Korisnici na društvenim mrežama kreiraju vlastite profile kako bi se predstavili u željenom svjetlu, čime se omogućava prezentacija idealiziranog "ja" što može pridonijeti pozitivnim osjećajima i većem samopoštovanju (Jerončić Tomić, Mulić, & Milišić Jadrić, 2020). Sudjelovanjem u online društvenim mrežama, djeca i mladi razvijaju svoj identitet, poznat kao hibridni identitet. Postalo je uobičajeno da redovito provjeravaju novosti svojih prijatelja, pregledavaju njihove fotografije, slušaju glazbu ili dodaju nove prijatelje, ažurirajući tako svoje profile. Osim toga, online društvene mreže pružaju priliku za eksperimentiranje s novim identitetima. U prošlosti su mladi eksperimentirali s identitetom kroz odijevanje, dok danas to čine online, uz dodatnu

anonimnost koju mreže pružaju, mijenjajući godine, spol i druge aspekte svog fizičkog izgleda (Kosić, 2010).

Najbitnije za sve društvene mreže je poticanje korisnika da kroz komentiranje i „lajkanje“ objava drugih korisnika budu dio neke društvene zajednice, a time se kod korisnika stvaraju socijalne veze i osjećaj pripadnosti nekoj zajednici ljudi istih ili sličnih interesa. Današnje mlade generacije puno više znaju o društvenim mrežama od svojih roditelja, učitelja i općenito odraslih osoba te ih je teško nadgledati i kontrolirati. Najvažnija stvar koja se povezuje uz Facebook je pitanje ponašanja djece na Facebooku te zaštita njihove privatnosti. Privatnost na online društvenim mrežama može se narušiti na mnoge načine (hakiranjem, „phishing-om“, instaliranjem Spywarea i Adwarea...) što može imati mnogobrojne negativne posljedice (ExDizajn, 2023). Često se uočava nesklad između dječje želje za zaštitom privatnosti na Facebooku i njihovog stvarnog ponašanja. Djeca se suočavaju s izazovom razumijevanja koncepta online privatnosti i posljedica njenog gubitka. Još uvijek im nedostaje svijest o tome kako gube kontrolu i vlasništvo nad sadržajem koji objavljuju na Facebooku. Njihova sklonost impulzivnom djelovanju, posebno u online okruženju gdje nema izravnih društvenih posljedica, često rezultira nepromišljenim postupcima. Budući da su vještine donošenja odluka kod djece još uvijek nedovoljno razvijene, oni su posebno ranjivi na rizična ponašanja. Ova kombinacija impulzivnosti, naivnosti i nezrelosti u donošenju odluka čini ih posebno osjetljivom skupinom koja je izložena različitim rizicima poput prijevara, zlostavljanja, ponižavanja, uznemiravanja i neprimjerenih sadržaja (Kosić, 2010).

Iako Facebook ima sve više i više korisnika svaki dan, pozornost kod mladih se prebacila na novu društvenu mrežu Instagram, na kojoj je račun vrlo jednostavno otvoriti već u najmlađoj dobi. Instagram je trenutno najpopularnija aplikacija za objave fotografija ali služi i za društveno umrežavanje. Veliku popularnost ovoj društvenoj mreži donijelo je dijeljenje videozapisa u stvarnom vremenu. Prilikom objavljivanja slika i videozapisa korisnicima su dostupni raznovrsni filteri koji doprinose da fotografije budu što ljepše i zanimljivije drugim korisnicima. Fotografije je moguće ukrasiti i različitim efektima. Mnoga poduzeća otvaraju profile na Instagramu te svoj sadržaj prilagođavaju upravo djeci jer je njihovu pažnju najlakše privući (Kosić, 2010). Instagram se ubrzano širi među mlađom generacijom pa je tako početkom 2020. godine dosegao brojku od milijardu korisnika, a sredinom 2023. godine dvije milijarde korisnika (Facebook ima 3,03 milijardi korisnika). Važno je za naglasiti da su 90% korisnika Instagrama mlađi od 35. godina i da već ima maloljetnih korisnika od Facebooka (Dean, 2023).

Za razliku od Instagrama koji je temeljen na fotografijama, današnje mlade generacije je osvojila nova društvena mreža Tik Tok. Tik Tok je nova društvena mreža, odnosno aplikacija, koja je u posljednje vrijeme doživjela svoj veliki uzlet. Nalazi se u vlasništvu kineske tvrtke *ByteDance* i jedna je među rijetkim aplikacijama iz branše društvenih mreža koja je došla izvan granica SAD-a. Može se usporediti s Youtube, Instagram ili Facebook aplikacijama, no iz nekog razloga se Tik Tok ističe i probija u tako velikoj konkurenciji. Iako je pokrenut tek 2017. godine Tik Tok je već narastao na brojku od 1,7 milijardi korisnika širom svijeta (Shewale, 2023), a u SAD-u 25% korisnika je mlađe od 19 godina. Baš kao i Instagramu i Tik Tok-u su dodani različiti filteri, videozapisi iz različitih filmova ili serija, glazbeni spotovi i druge podloge koje korisnicima služe za stvaranje vlastitog sadržaja. Najveća prednost ove, relativno nove aplikacije, je vrlo jednostavno sučelje za korištenje, stvaranje i dijeljenje sadržaja, pa se djeca lako upuste u korištenje. Korisnici su s vremenom kreirali različite glazbene i plesne izazove kako bi izazvali i druge korisnike Tik Tok-a u obavljanju istih. Videozapisi ne traju predugo, a zbog najčešće zabavnog karaktera odlična su podloga za zabavu. Također Tik Tok je u velikoj mjeri fokusiran na lokalnu zajednicu pa tako najprije izbacuje videozapise nastale u blizini korisnika te tako povezuje ljude, prati i stvara trendove na lokalnoj razini. Iako je ova društvena mreža ponajprije namijenjena mlađoj populaciji koja nemaju samokontrolu o vremenu provedenom na svom pametnom uređaju, Tik Tok svojim korisnicima nakon dva sata korištenja šalje upozorenje o pretjeranom korištenju za razliku od Instagrama ili Facebook-a.

Nadalje, WhatsApp je popularna aplikacija za mobilne telefone koja služi za razmjenu poruka, fotografija i video zapisa putem interneta. Aplikacija je potpuno besplatna i ne traži nikakve dodatne troškove. WhatsApp je stekao nevjerojatnu bazu korisnika. Danas ima gotovo 3 milijarde korisnika (Bankmycell, 2023). Iako trenutno stoji da nije preporučeno za mlađe od 16 godina, WhatsApp koriste djeca čim nauče pisati ili dobiju vlastiti pametni telefon. Upotreba ove aplikacije pojačana je tijekom pandemije koronavirusa, a učenici su često vršili komunikaciju putem ove aplikacije ili zajedno rješavali zadatke putem WhatsApp grupa. Također je pomogla i u komunikaciji učitelja i učenika u svrhu lakšeg rješavanja zadataka. Uz navedeno, popularan je i YouTube, kao mrežna usluga za razmjenu videozapisa na kojoj korisnici mogu postaviti, pregledati i ocijeniti videozapise. Registracija je potrebna za postavljanje sadržaja, ali za pregledavanje nije, osim za sadržaj koji nije primjeren za osobe mlađe od 18 godina. Dolazi većinom instalirana na pametne telefone od strane proizvođača pa je kao takva nezaobilazna svim generacijama ljudi. Baš zbog toga YouTube

ima preko 2.7 milijarde korisnika, a 79% korisnika interneta ima YouTube račun (GMI, 2023). Iako nije klasična društvena mreža koja služi za dopisivanje i upoznavanje korisnika u pravom smislu te riječi, YouTube prijavljeni korisnici mogu staviti, pogledati, ocijeniti, dijeliti i komentirati na svim videozapisima i tako im davati na popularnosti. YouTube je kao takav postao sredstvo za promoviranje anonimnih glazbenih i filmskih autora, privatnih poduzeća koja objavljuju svoje proizvode a i Youtubera koji žele skrenuti pozornost svojim uradcima na sebe. Iako starijoj generaciji YouTube služi za preslušavanje pjesama ili gledanje edukativnog sadržaja iz svih sfera života, djeca YouTube najviše koriste za gledanje i komentiranje video igrice. Budući da su videoigre vrlo popularne među djecom i mladima, igranje i snimanje sadržaja o video igrama najlakši je način da se privuče što veća publika (Topić, 2022).

Društvene mreže su postale neizostavan dio života djece i mladih, omogućujući im oblikovanje identiteta, povezivanje s vršnjacima diljem svijeta i izražavanje kreativnosti. Međutim, upotreba tih mreža nosi i određene izazove, posebno u vezi s privatnošću i kontrolom vlastitog ponašanja. Djeca se često suočavaju s nedostatkom svijesti o online privatnosti i posljedicama koje mogu proizaći iz njezina narušavanja. Unatoč upozorenjima, mladi i dalje koriste društvene mreže kao Instagram i TikTok, pridružuju se raznim izazovima i trendovima te se izražavaju kroz videozapise i fotografije. WhatsApp postaje ključan alat za komunikaciju među učenicima i učiteljima, olakšavajući suradnju i rješavanje zadataka. YouTube ostaje iznimno popularan među svim generacijama, posebno kod djece koja ga koriste za zabavu, učenje i stvaranje vlastitog sadržaja. Ove društvene mreže igraju važnu ulogu u suvremenom životu djece, ali zahtijevaju pažnju roditelja i odgovarajuće obrazovanje kako bi se osigurala sigurna i odgovorna upotreba.

3.3. Prednosti upotrebe interneta i društvenih mreža

Nesumnjivo, internet je koristan alat s mnogobrojnim pozitivnim stranama kao što su (International Police Association, 2019):

- Omogućava razvijanje vještina učenja
- Daje djetetu poticaj i motivaciju za učenje
- Svakom korisniku su na jednostavan i brz način dostupne različite informacije od interesa (učenje, hobi itd.)
- Internet omogućuje brzu i laku komunikaciju, kao i brzu razmjenu informacija

Danas je stjecanje znanja i učenje putem interneta vrlo popularno i rašireno jer ima niz dobrih i motivirajućih osobina kao što su (International Police Association, 2019):

- Multimedijalni i interaktivni pristup čine učenje zanimljivijim
- Prilagodba dinamike učenja prema prijašnjem znanju, raspoloživom vremenu i mogućnosti memoriranja sadržaja
- Moguć pristup sadržaju na internetu kad god se to poželi, s bilo kojeg mjesta koje ima pristup mreži

Internet je postao platforma koja istovremeno omogućava edukaciju, komunikaciju i zabavu. Omogućava nam upoznavanje s različitim ljudima i kulturama, organiziranje putovanja, online kupovinu, te dijeljenje znanja i talenata s milijunima ljudi diljem svijeta. Također, internet nam pruža mogućnost da pružamo podršku i utjehu jedni drugima u teškim trenucima, dijelimo radost u sretnim momentima, informiramo se o temama koje nas zanimaju i razmjenjujemo iskustva s drugima (Robotić, 2015). Iako je učenje na daljinu bilo sastavni dio obrazovnog sustava te predstavljalo njegov iskorak unaprijedenu i donosilo moderne tehnologije u obrazovanje, globalna pandemija COVID-19 doslovno je preko noći dovela do porasta broja djece koji su se po prvi put priključila online svijetu prvenstveno radi školovanja, ali i društvenim mrežama radi održavanja interakcije sa svojim vršnjacima.

Kao temeljne prednosti upotrebe društvenih mreža, pogotovo kod djece, navode se:

- Izražavanje i kreativnost: Društvene mreže pružaju djeci platformu za izražavanje svojih interesa, kreativnosti i hobija kroz dijeljenje fotografija, videozapisa i sadržaja.
- Povezivanje s vršnjacima: Omogućuju djeci da ostanu povezani sa svojim prijateljima i upoznaju nove ljude diljem svijeta, što može doprinijeti razvoju socijalnih vještina.
- Edukacija i učenje: Društvene mreže nude pristup obrazovnom sadržaju i informacijama, potičući učenje i razvoj novih vještina.
- Razvoj identiteta: Djeca koriste društvene mreže kako bi izgradila svoj online identitet i samopoštovanje, pružajući im priliku da se izraze i osjećaju prihvaćenima.
- Suradnja i komunikacija: Društvene mreže olakšavaju komunikaciju i suradnju među školskim kolegama, učiteljima i vršnjacima za rješavanje zadataka i projekata.

- Zabava i relaksacija: Djeca koriste društvene mreže kako bi se opustila i zabavila gledajući zabavne videozapise, sudjelujući u izazovima i trendovima te dijeleći svoje interese s drugima.
- Kritičko razmišljanje: Upotreba društvenih mreža može potaknuti kritičko razmišljanje kod djece, potičući ih na analizu informacija i razumijevanje različitih perspektiva.
- Pomoć u školi: WhatsApp i slične aplikacije olakšavaju komunikaciju učitelja i učenika te suradnju na školskim projektima.
- Razmjena iskustava: Dijeljenje iskustava i savjeta s drugima može pridonijeti osobnom rastu i razvoju djece.

Dok postoje očite prednosti upotrebe društvenih mreža kod djece, važno je naglasiti da ova digitalna interakcija nosi i brojne potencijalne opasnosti. Djeca su izložena rizicima kao što su gubitak privatnosti, *cyberbullying*, ovisnost o ekranima i izloženost neprikladnom sadržaju. Osim toga, previše vremena provedenog na društvenim mrežama može negativno utjecati na fizičko zdravlje i socijalni razvoj djece. Stoga je ključno osigurati pažljiv nadzor, obrazovati djecu o online sigurnosti i postaviti granice kako bi se osigurala odgovorna upotreba društvenih mreža.

3.4. Negativni učinak interneta i društvenih mreža

Kako je već ranije navedeno, Internet i društvene mreže imaju znatne negativne učinke na djecu školske dobi, koji značajno utječu na njihovo fizičko, emocionalno i akademsko blagostanje. Evo nekoliko ključnih aspekata tih negativnih učinaka (Reddy & Balasubramanian, 2022):

- Ovisnost o ekranima: Djeca su sve više podložna ovisnosti o internetu, provodeći sate svakodnevno gledajući ekrane pametnih telefona, tableta ili računala. Ova ovisnost može rezultirati nedostatkom tjelesne aktivnosti, smanjenim društvenim interakcijama i poremećajem spavanja.
- *Cyberbullying*: Internet pruža platformu za *cyberbullying*, gdje djeca mogu postati mete zlostavljanja, prijetnji i vrijeđanja putem društvenih mreža ili poruka. To može ozbiljno utjecati na njihovo emocionalno zdravlje i samopouzdanje.

- Gubitak privatnosti: Djeca često nisu svjesna važnosti očuvanja svoje privatnosti online. Objavljivanje osobnih informacija može dovesti do problema poput krađe identiteta ili zloupotrebe osobnih podataka.
- Smanjena koncentracija i školska uspješnost: Prekomjerna upotreba interneta može dovesti do smanjene koncentracije i produktivnosti u školi. Djeca mogu postati ometana stalnim prekidačem između online aktivnosti i školskog rada.
- Neprikladan sadržaj: Internet je prepun neprikladnog sadržaja koji može biti lako dostupan djeci. To uključuje nasilne video igre, pornografiju i druge štetne materijale koji nisu prikladni za njihovu dob.
- Smanjenje stvarnih socijalnih interakcija: Djeca koja provode previše vremena online mogu imati smanjenje stvarnih socijalnih interakcija. To može dovesti do problema s razvojem socijalnih vještina i izolacije.
- Rizik od kibernetškog predatorstva: Djeca su ranjiva na kontakte s nepoznatim osobama online, što može predstavljati ozbiljan rizik od kibernetškog predatorstva i zloupotrebe.

Unatoč brojnim prednostima koje internet donosi, ne smiju se zanemariti ozbiljni negativni aspekti koji mogu značajno utjecati na djecu školske dobi. Ovisnost o ekranima, cyberbullying, gubitak privatnosti, smanjena koncentracija, neprikladan sadržaj, smanjenje stvarnih socijalnih interakcija te rizik od kibernetškog predatorstva predstavljaju ozbiljne prijetnje dječjem fizičkom i emocionalnom zdravlju, kao i školskom uspjehu.

Slična situacija vidljiva je i kod društvenih mreža, gdje osim već negativnih općenitih negativnih učinaka interneta, postoje i dodatni negativni učinci na djecu školske dobi. Svijet prokazan na društvenim mreža u većini slučajeva izgleda savršen. Postoje brojni sadržaji i ponekad je teško izabrati u što vjerovati, što je ispravno i realno, što je zapravo stvarno. Društvene mreže izravno i neizravno formiraju stavove i nameću svoj ideal ljepote kao jedini ispravan. Prosječan korisnik često misli da svi osim njega žive svoje zabavnije, ispunjenije i savršenije živote i da ta zadana mjerila moraju i sami slijediti (Topić, 2022). Ispitivanje društvenih mreža otkriva da uspoređivanje igra ključnu ulogu u stvaranju osjećaja izoliranosti među korisnicima. Dok pretražuju vijesti i sadržaje, korisnici često upadaju u zamku uspoređivanja vlastitih života sa životima drugih. Zanimljivo je primijetiti da se u digitalnom svijetu ljudi često osjećaju loše, bez obzira jesu li njihovi prijatelji uspješniji ili manje uspješni od njih samih, jer bilo kakva usporedba s drugima povezana je s pojavom simptoma depresije. Osim toga, nije iznenađujuće da uspoređivanje putem društvenih mreža može

potaknuti i osjećaj ljubomore. Neka istraživanja čak sugeriraju povezanost između korištenja društvenih mreža i depresije, kao i razvoja drugih negativnih emocionalnih stanja. Na kraju, treba napomenuti da broj prijatelja na društvenim mrežama ne odražava nužno kvalitetu stvarnog društvenog života korisnika. Ovdje se pojavljuje problem usamljenosti, koja je povezana s različitim zdravstvenim i mentalnim izazovima, budući da ljudima treba podrška stvarnih prijatelja (Poslovni Puls, 2019). Kako navode Dokman, Kuzelj i Malnar (2018), s obzirom na brzu mogućnost pronalaženja istomišljenika putem društvenih mreža, one su postale alat za postizanje strategijskih ciljeva u modernim sukobima, ne samo za državne, već i za nedržavne aktere. Kada se sve ovo uzme u obzir, postaje jasno da su društvene mreže, zbog svoje rasprostranjenosti i dostupnosti, postale prikladno sredstvo za širenje ideoloških konstrukcija s ciljem utjecaja na ciljanu skupinu, što se posebno odnosi na ranjive skupine poput djece.

Sve navedeno osvještava činjenicu da društvene mreže često promiču lažni svijet savršenstva i idealizacije, što može potaknuti osjećaj usamljenosti, nezadovoljstva i čak depresije kod korisnika, uključujući djecu školske dobi. Stoga je važno razumjeti i kritički promišljati o negativnim aspektima koje društvene mreže mogu imati na mentalno zdravlje i dobrobit djece.

Osim interneta i društvenih mreža, važan aspekt u kontekstu dječje ovisnosti i razmatranja negativnih utjecaja digitalnog svijeta na djecu predstavljaju i video igre. Video igre su postale sveprisutna zabava među djecom, no njihova upotreba može imati ozbiljne posljedice na fizičko i mentalno zdravlje, posebice kada postanu predmet ovisnosti. Ovisnost o video igrama predstavlja zabrinjavajući problem koji zahtijeva pažnju kako roditelja tako i stručnjaka za mentalno zdravlje djece. Analiza navedenog slijedi u nastavku rada.

4. VIDEO IGRE

Od samih početaka ljudske civilizacije, igre su bile prisutne i razvijale se u različitim oblicima. Znanstvenici često proučavaju ulogu igre u društvu. Psiholozi posebno naglašavaju značaj igre u procesu adaptacije na okolinu. Igra omogućava djeci da rekreiraju i obrađuju konflikte iz stvarnog života, smanjuje negativne emocije i potiče razvoj društvenih i kognitivnih vještina. Stoga se može zaključiti da je igra kroz povijest imala značajnu korist kako za pojedinca, tako i za društvo u cjelini. No tehnološki napredak donio nam je promjenu u načinu igranja. Danas se igra odvija u virtualnom prostoru videoigara. Igre mogu biti na računalu ili na igraćim konzolama spojenima na monitor ili TV. A u novije vrijeme velik broj igrica prilagođen je i za rad na pametnim telefonima (tabletima) (Haramija, 2020). Video igre predstavljaju sveprisutni oblik zabave i rekreacije u današnjem digitalnom dobu. U ovom poglavlju slijedi uvid u definiciju i klasifikaciju video igara, nakon čega slijedi uvid u PEGI sustav, kao i uvid u negativne učinke video igara.

4.1. Definicija i klasifikacija video igara

Može se reći kako igre postoje od kada postoji civilizacija, a prva poznata igra potječe iz 3500 godine prije nove ere iz drevnog Egipta. Ljudi se oduvijek zabavljaju raznim igrama, igre tjeraju da se nešto poduzme, da se druži i natječe. Stoga nije iznenađujuće da se igranje „preselilo“ i u virtualni svijet. Formalno, igra se najbolje definira kao ciljno usmjerena i natjecateljska aktivnost koja uključuje neki oblik sukoba i provoditi unutar okvira dogovorenih pravila. Operater/korisnik igre naziva se igrač (Sauvé, Kaufman, & Renaud, 2005). Prema Pejić Bach i Zoroja (2012), igra je aktivnost u kojoj sudionici, u skladu s pravilima, nastoje postići određeni cilj. Michael i Chen (2005, str. 19) definiraju igre kao „dobrovoljnu aktivnost, očito odvojenu od stvarnog života, koja stvara imaginarni svijet koji može, ali i ne mora imati nikakve veze sa stvarnim životom i koji apsorbira igračevu punu pozornost. Igre se igraju unutar određenog vremena i mjesta, igraju se prema utvrđenim pravilima i stvaraju društvene grupe od svojih igrača“.

Računalne igre (eng. Computer Games-CG) su bogate, složene i često velike softverske aplikacije. CG je značajna, zanimljiva i uvjerljiva domena softverskih aplikacija za inovativna istraživanja u tehnikama i tehnologijama softverskog inženjerstva. Računalne igre

progresivno mijenjaju svakodnevni svijet na mnoge načine. Programeri igara, bilo da se usredotočuju na tržišne prilike za zabavu ili aplikacije temeljene na igrama u domenama koje nisu zabavne kao što su obrazovanje, zdravstvo, obrana ili znanstveno istraživanje (ozbiljne igre ili igre sa svrhom), dijele zajedničke interese u tome kako stvoriti najbolji inženjerski softver za igre (Scacchi, 2015). Računalna tehnologija je izvorno bila namijenjena ozbiljnim proračunima i drugim istraživanjima, ali je kasnije evoluirala u medij za videoigre. Vide igre se definiraju kao interaktivni medijski sadržaji koji korisnicima omogućuju sudjelovanje u virtualnom svijetu, gdje mogu kontrolirati likove i radnju te ostvariti različite ciljeve. Svijet video igara obuhvaća raznolike žanrove, uključujući akcijske, avanturističke, sportske, strategijske i mnoge druge. Kroz godine, video igre su evoluirale od jednostavnih arkadnih igara do kompleksnih virtualnih svjetova s realističnom grafikom i dubokom pričom.

U usporedbi s filmom, a posebno s knjigama, video igre vrlo su mlad medij. Od ranih 1980-ih do danas, video igre su značajno napredovale. Usponom interneta i mobitela u 2000-ima industrija igara narasla je s desetaka milijardi na stotine milijardi prihoda, a važan događaj bio je pokretanje platforme za online igranje Xbox Live 2001. godine od strane Microsofta. Još jedan temeljni zaokret događa se između 2007. i 2009., kada se bilježi rast mobilnih igara, a ugrađene igrice pridonijele su i povećanju vremena ispred ekrana i brzom rastu industrije igara. Kada je Angry Birds prvi put objavljen 2009. godine, Apple Appstore je zabilježio svoj prvi procvat za mobilnu igru. Tijekom istih godina, javljaju se igre virtualne stvarnosti. Slično tome, pojavivši se otprilike u isto vrijeme, igranje u oblaku danas je stvarnost koja je generirala više od 400 milijuna dolara u 2021. (BSIC, 2022).

Danas postoji mnogo različitih vrsta igara, pokretača igara i platformi za igre, slično kao što postoji mnogo različitih vrsta softverskih aplikacija, informacijskih sustava i računalnih sustava koji se koriste u poslovanju. Popularni žanrovi suvremenih video igrica uključuju akcije/pucačine iz prvog lica, avanture, igranje uloga (RPG), borbe, utrke, simulacije, sport, strategiju i strategiju u stvarnom vremenu, glazbu i ritam, salon (društvene i kartaške igre), zagonetke, obrazovne i masovne online igre za više igrača (Bishop, Eberley, Whitted, Finch, & Shantz, 1998). Ovo su samo neki od mnogih žanrova i klasifikacija video igara. Svaki žanr ima svoje karakteristike i privlači različite vrste igrača. Izbor igara često ovisi o osobnim interesima i preferencijama igrača. Osim po žanrovima, podjela video igara moguća je i po uređajima koji podržavaju video igre, a to su: osobna računala, igraće konzole, mobilni uređaji i društvene mreže. Igraća konzola je naziv za posebni računalni stroj koji je namijenjen isključivo za igranje videoigara. Na početku, mobilni uređaji su služili isključivo

za komunikaciju i slanje poruka, no danas gotovo svaki pametni telefon može poslužiti i kao platforma za igranje video igara. U početku su to bile igre koje su dolazile prethodno instalirane na uređajima (poput „Snake“ na Nokia 3310), no danas je postupak preuzimanja igara na pametni telefon putem interneta postao izuzetno jednostavan. Većina mobilnih igara je besplatna za preuzimanje, no proizvođači ostvaruju prihod kroz ugrađene reklame i mogućnost kupnje dodatnih predmeta ili unapređenja unutar samih igara. Igre dostupne na Apple i Google trgovinama automatski se prilagođavaju specifikacijama pametnog telefona korisnika. S obzirom na široku dostupnost interneta i kontinuirani razvoj pametnih telefona, broj aktivnih igrača konstantno raste. Mobilne igre su postale dominantna kategorija na tržištu, dok su igre za konzole zauzele drugo mjesto po ostvarenim prihodima na globalnoj razini. Igre za osobna računala su doživjele pad popularnosti i smatra se da će se taj trend nastaviti, dok se mobilne igre očekuje da će osvojiti sve veći dio tržišta, potvrđujući rastući broj korisnika kako se mobilni uređaji razvijaju (Lozić, 2018).

Danas industrija video igara za djecu mlađe školske dobi uključuje mnoge edukativne igre koje su dizajnirane kako bi poticale učenje i razvoj vještina kod djece. Ove igre često pokrivaju različite predmete kao što su matematika, znanost, jezik i povijest te ih prezentiraju kroz zabavne izazove i zadatke. Također, mnoge popularne franšize video igara, kao što su LEGO igre, Minecraft i Mario igre, imaju verzije i prilagođene inačice za mlađu publiku. Ove igre obično nude jednostavnije izazove i manje nasilja u usporedbi s verzijama za stariju publiku. Nekoliko studija sugerira da određene video igre mogu poboljšati kognitivne vještine kod djece, uključujući sposobnosti rješavanja problema, koordinaciju ruku i očiju, i brzinu razmišljanja. Međutim, važno je odabrati igre koje su obrazovne i razvojne.

Nadalje, treba napomenuti i kako industrija video igara ozbiljno pristupa kontroli sadržaja kako bi osigurala da igre za djecu budu prikladne za njihovu dob. PEGI sustav (eng. Pan European Game Information) i slični sustavi ocjenjivanja igara pomažu roditeljima u odabiru igara koje su prikladne za njihovu djecu, o čemu više slijedi u nastavku rada.

4.2. Upotreba PEGI sustava u svrhu rangiranja igara

Klasifikacija video igara je proces ocjenjivanja i označavanja igara prema njihovom sadržaju kako bi se informirali potencijalni igrači i njihovi roditelji o prikladnosti igara za određene dobne skupine. Ova praksa pomaže roditeljima i skrbnicima da donesu informirane odluke o tome koje igre su prikladne za njihovu djecu, uzimajući u obzir različite aspekte igre,

kao što su nasilje, jezik, seksualni sadržaj i drugi potencijalno neprikladni elementi. U Europi i mnogim drugim dijelovima svijeta, za ovu svrhu često se koristi PEGI sustav (Pan European Game Information). PEGI je neovisna organizacija koja je razvila standardiziran sustav klasifikacije za video igre. PEGI sustav koristi različite dobne kategorije i simbole kako bi jasno označio prikladnost igre za određenu dobnu skupinu. PEGI sustav dobnih oznak, podržan od Europske komisije, osmišljen je kako bi pomogao roditeljima prilikom kupnje videoigara i zaštitio djecu i mlade. PEGI oznake se nalaze na prednjoj ili stražnjoj strani kutije od igre te nemaju veze s težinom igre već sa primjerenošću sadržaja za određenu dob. Klasifikacija je prikazana oznakama: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+ koje navode za koju dob je igra prilagođena (Ružić Baf & Radetić Paić, 2010):

- 3+ (3 godine i stariji): Igre u ovoj kategoriji obično su dizajnirane da budu prikladne za najmlađe igrače i nemaju nasilje ni sadržaj koji bi mogao biti štetan za djecu.
- 7+ (7 godina i stariji): Ovdje igre mogu sadržavati blago nasilje, ali u ograničenim količinama.
- 12+ (12 godina i stariji): Ova kategorija uključuje igre s umjerenim nasiljem i drugim sadržajem koji može biti prikladan za stariju djecu i adolescente.
- 16+ (16 godina i stariji): Igre u ovoj kategoriji mogu sadržavati realistično nasilje, jezik i sadržaj koji nije prikladan za mlade igrače.
- 18+ (18 godina i stariji): Ova kategorija obuhvaća igre koje sadrže ekstremno nasilje, seksualni sadržaj i druge eksplicitne elemente. Namijenjene su odraslima.

Osim dobnih klasifikacija, PEGI sustav također koristi simbole koji prate ocjenu i daju dodatne informacije o sadržaju igre. To može uključivati simbole za nasilje, strah, seksualni sadržaj i druge aspekte koji bi mogli biti zabrinjavajući za određene skupine igrača. Kako mnoge internetske stranice i društvene mreže nude video igre, uvedena je oznaka PEGI OK. Ova oznaka označava da su igre prikladne za igrače svih dobnih skupina jer ne sadrže nikakav potencijalno neprikladan sadržaj.

4.3. Negativni učinci video igara

Video igre čine neodvojiv dio brzorastućeg virtualnog svijeta, a njihov razvoj je izvanredan. One postaju sve kompleksnije, vjerno simulirajući stvarne situacije, često naglašavajući elemente poput nasilja, seksualnosti i fantastike kako bi privukle igrače. Unatoč zabavi koju pružaju, velik broj roditelja, učitelja i stručnjaka upozorava na rizike i potencijalne opasnosti koje video igre nose sa sobom. Djeca često traže uzore u virtualnom svijetu i mogu imitirati ponašanje likova iz igara u stvarnom životu, uključujući i nasilje. Važno je napomenuti da video igre često nagrađuju nasilno ponašanje bodovima, što može utjecati na dječju percepciju nasilja kao prihvatljivog sredstva (Mužić, 2014). Suvremena djeca i mladi također koriste online igre kao platformu za agresivno ponašanje i izražavanje, često se skrivajući iza anonimnosti. Korištenje lažnih identiteta omogućuje jednostavno vrijeđanje drugih, što je lakše nego suočavanje s osobom licem u lice. Važno je napomenuti da agresivno ponašanje kod djece ne mora nužno biti posljedica igranja video igara; njihova osobnost, obiteljski odgoj i okolina također igraju važnu ulogu (Robotić, 2015).

Stoga, iako su video igre postale neizostavni dio suvremenog djetinjstva i pružaju zabavu i edukaciju, ne smiju se zanemariti njihovi potencijalno štetni aspekti (Mužić, 2014):

- **Nasilni sadržaj:** Iako postoji sustav klasifikacije poput PEGI-ja, koji označava igre prema dobnim skupinama, neke igre s nasilnim ili neprimjerenim sadržajem i dalje dosežu djecu. To može dovesti do problema s agresivnim ponašanjem i traumama kod mlađih igrača.
- **Ovisnost:** Djeca su posebno osjetljiva na razvoj ovisnosti o video igrama. Pretjerano igranje može uzrokovati zanemarivanje školskih obaveza, socijalnu izolaciju i fizičke probleme.
- **Nedostatak stvarnog iskustva:** Dugi sati provedeni igrajući igre mogu ograničiti stvarne životne ispite i iskustva koja su ključna za razvoj djeteta, kao što su fizičke aktivnosti, društvene interakcije i kreativno razmišljanje.
- **Regulacija i nadzor:** Mnogi roditelji se suočavaju s izazovom nadzora igara koje njihova djeca igraju. Nedostatak učinkovite regulacije može rezultirati izloženošću djece neprikladnom sadržaju.
- **Komercijalni interesi:** Industrija video igara ima velik profitni interes, što može dovesti do stvaranja igara koje su namijenjene zaradi, a ne dječjem razvoju ili

obrazovanju. U takvim slučajevima, igre se često fokusiraju na mikrotransakcije i sadrže elemente ovisnosti kako bi privukle i zadržale igrače.

U konačnici, iako video igre mogu pružiti mnoge prednosti, roditelji i skrbnici moraju biti kritični prema sadržaju i vremenu koje djeca provode igrajući ih. Važno je postaviti jasna pravila i ograničenja te educirati djecu o potencijalnim rizicima kako bi se osiguralo sigurno i uravnoteženo iskustvo igranja video igara.

5. OVISNOST

Ovisnost, složena i duboko ukorijenjena tema u suvremenom društvu, predstavlja izazov s kojim se suočavaju mnogi pojedinci diljem svijeta. Bez obzira radi li se o ovisnosti o supstancama poput alkohola ili droga ili o ovisnosti o digitalnim tehnologijama, ova problematika ima ozbiljne posljedice na fizičko, emocionalno i socijalno blagostanje pojedinca. U ovom poglavlju rada slijedi uvod u pojam i značenje ovisnosti, nakon čega slijedi uvid u ovisnost o internetu, društvenim mrežama i video igrama.

5.1. Pojam i značenje ovisnosti

Pojam „ovisnost“ definira se prema povijesnom, društvenom i kulturnom kontekstu u kojem se koristi, te se može definirati na različite načine i u različite svrhe. Značenje i pretpostavljena implikacija upotrebe ovog pojma također su se mijenjali tijekom povijesti. U različitim trenucima u povijesti, ovisnost se smatrala moralnom slabosti, medicinskim stanjem, društveno determiniranim ponašanjem i proizvodom disfunkcionalnog mozga. Još uvijek nema jasnog suglasja o definiciji riječi jer uključuje objektivne i subjektivne elemente. Ovisnost se općenito razumije kao gubitak kontrole nad sobom i prisila u vezi s aktivnošću ili stvari (Chandler & Andrews, 2018). Općeprihvaćena definicija ovisnosti danas je gubitak kontrole nad upotrebom droga ili prisilno traženje i uzimanje droga unatoč štetnim posljedicama. Ovisnost o tvarima (ili ovisnost o drogama) je neuropsihijatrijski poremećaj karakteriziran ponavljajućom željom za nastavkom uzimanja droge unatoč štetnim posljedicama. Ovo ponašanje traženja droge povezano je s žudnjom i gubitkom kontrole. Ovisnost je uzrokovana djelovanjem zloupotrebe droga i obično zahtijeva ponovljenu izloženost drogi. Ovaj proces snažno utječe kako genetska predispozicija osobe tako i

psihološki i društveni kontekst u kojem se upotrebljava droga (Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1999).

Ovisnost, kao bolest, definira se kao stanje koje proizlazi iz interakcije živog organizma s psihoaktivnom tvari koja se često uzima višekratno. To stanje karakterizira ponašanje i druge mentalne procese koji uvijek uključuju unutarnji osjećaj prisile. Osoba koja pati od ovisnosti doživljava gubitak kontrole zbog neodoljive žudnje za uzimanjem tvari, unatoč svijesti o štetnim posljedicama poput zdravstvenih problema, socijalnih isključenja i drugih negativnih učinaka. Tolerancija prema tvari, iako moguća, nije uvijek prisutna, i osoba može biti ovisna o više psihoaktivnih tvari istovremeno. Psihička ovisnost manifestira se unutarnjom prisilom za redovitim ili povremenim uzimanjem tvari kako bi se postigao ugodan osjećaj ili izbjegla nelagoda, pri čemu su znakovi apstinencije pretežito psihičke prirode. Razgraničenje između psihičke ovisnosti i životnih navika može ponekad biti izazovno. Fizička ovisnost, s druge strane, obuhvaća prilagodbu organizma na prisutnost psihoaktivne tvari, što se očituje specifičnim fizičkim i psihičkim poremećajima pri smanjenju ili prestanku uzimanja te tvari. S neuroznanstvenog stajališta, postoje izazovi u prihvatanju isključivo psihičke ovisnosti jer sugerira da psihičke funkcije nemaju svoju molekularnu osnovu u mozgu (Sakoman, 2009).

Postoje određene karakteristike koje se tradicionalno povezuju s ovisnošću, i smatra se da će pojedinac ponavljati kroz ove faze (Chandler & Andrews, 2018):

- Početna uporaba, obično povezana s užitkom i nagradom
- Eskalacija uporabe/izljeva/intoksikacija
- Povećana ovisnost, tolerancija i gubitak kontrole
- Štetni učinci ako se uporaba tvari ili aktivnosti prekine ili spriječi (uključujući fizičke simptome)
- Žudnja za tvari ili aktivnost
- Povratak uporabi tvari i ponavljanje ponašanja

Ovisnički ciklus inicijalno je pokretan impulzivnom uporabom, a tijekom vremena ponašanje postaje sve više kompulzivno. Početna uporaba često je povezana s kratkoročnim zadovoljstvom i nagradom, dok ovisnost tijekom vremena motivira ponašanje sve više radi ublažavanja nelagode povezane s apstinencijom. Danas se termin „ovisnost“ često koristi, ali obično se povezuje s ovisnošću o psihoaktivnim tvarima, alkoholu, duhanu ili kocki, a često se smatra problemom starije populacije. Međutim, sve češće se pojam ovisnosti povezuje i s djecom mlađe školske dobi. Dostupnost suvremene tehnologije, ubrzan način života i loša

prehrana sve više utječu na psihičko i tjelesno zdravlje djece. U današnjem digitalnom dobu, tehnologija je stvorila mlade digitalne ovisnike.

5.2. Ovisnost o internetu, društvenim mrežama i video igrama

Narastajuća digitalna era donosi sa sobom nove izazove u području ovisnosti, a posebno se ističu ovisnost o internetu, društvenim mrežama i video igrama. U današnjem vremenu, kada su digitalni uređaji postali sastavni dio svakodnevnog života, sve je više ljudi koji se suočavaju s problemima vezanim uz prekomjernu uporabu interneta, društvenih mreža i video igara. Ovisnost o internetu, društvenim mrežama i video igrama postaje sve raširenija i sve ozbiljniji problem, posebno među djecom i adolescentima. Ovi oblici ovisnosti mogu značajno utjecati na mentalno, emocionalno i fizičko zdravlje pojedinca, te imaju potencijalne negativne posljedice na obiteljske i socijalne odnose. Ova tema postaje sve relevantnija u suvremenom društvu, te je važno razumjeti kako se nositi s ovim oblicima ovisnosti i kako zaštititi sebe i svoje bližnje od potencijalnih štetnih utjecaja digitalne tehnologije.

Postoji mnogo različitih stajališta među psihijatrima i psiholozima kad je u pitanju ovisnost o internetu, a još uvijek nema opće suglasnosti o tome gdje leže granice između normalnog i prekomjernog korištenja interneta. Također, termin „ovisnost o internetu“ nije precizno definiran, niti postoji jedinstvena etiologija ove ovisnosti, niti je dogovorena optimalna metodologija za njezino istraživanje. Koriste se različiti izrazi, uključujući ovisnost o internetu, patološko korištenje interneta i problematično korištenje interneta. Današnji pojam koji bi možda najbolje opisao ovo stanje je „kompulzivno korištenje elektroničkih medija“ jer se ponašanje koje je nekada bilo povezano isključivo s internetom sada proteže na druge interaktivne medije poput društvenih mreža, pametnih telefona, konzola i video igara (Robotić, 2015). Iako još uvijek ne postoji službena dijagnoza za ovisnost o internetu, prethodna istraživanja su pokazala da postoji određen broj ljudi koji iskazuju ponašanje koje je slično onome kod osoba ovisnih o tvarima poput droga, duhana ili lijekova. Ovi problemi se često manifestiraju u socijalnom, radnom i obiteljskom životu, a neki od uobičajenih znakova uključuju (Robotić, 2015):

- Preokupiranost određenom stvari ili ponašanjem
- Neuspješni pokušaji da se smanji korištenje
- Promjene raspoloženja nakon pokušaja smanjenja korištenja
- Upotreba u većim količinama od planiranih

- Ugrožavanje radnih, obrazovnih i obiteljskih odnosa, uz laganje o korištenju.

U većini slučajeva, ovisnost o internetu razvija se kroz prekomjerno korištenje društvenih mreža kao načina bijega od stvarnosti. Korisnici traže socijalizaciju, ali društvene mreže često samo povećavaju osjećaj usamljenosti i depresije. Iako postoji povezanost s mnogo ljudi, ona često ostaje površna i prazna, što dodatno pogoršava emotivno stanje i udaljava od pravih ljudskih kontakata (Mužić, 2014). Ovisnost o društvenim mrežama je psihološki problem koji se razvija putem kognitivnih, emocionalnih i ponašajnih procesa te uzrokuje probleme poput preokupacije, regulacije raspoloženja, ponavljanja i konflikata u mnogim područjima svakodnevnog života pojedinca, kao što su privatni, profesionalni/akademski i društveni aspekti. Istraživanja su pokazala da je najvažniji razlog korištenja društvenih medija među djecom zabava i komunikacija. Njihov drugi cilj je traženje informacija (Yayman & Bilgin, 2020).

Jedan od najčešćih problema kod djece, nakon korištenja društvenih medija je igranje digitalnih igara. Digitalne igre koje se koriste u svrhe kao što su zabava, razonoda, uživanje i mentalna aktivnost mogu dovesti do ovisnosti o digitalnim igrama ako se na njima troši previše vremena. Ovisnost o digitalnim igrama naziva se situacijom u kojoj pojedinac ne može prestati igrati igru na dugotrajnoj bazi, povezujući igru s stvarnim životom, ometajući svoje odgovornosti zbog igranja igre i dajući prednost igranju pred drugim aktivnostima. Do sada ne postoji standardna jedinstvena definicija ovisnosti o digitalnim igrama (Yayman & Bilgin, 2020). Ovisnost o online igricama je relativno neistraženo područje s malo dokumentiranih slučajeva tretmana. Početna motivacija za igranjem video igara je obično zabava, bijeg od problema i virtualno druženje, no prvi štetni učinci prekomjernog igranja uključuju promjene u raspoloženju, gubitak kontrole, simptome apstinencije i sklonost konfliktima (Jurman, Boričević Maršanić, Paradžik, Karapetrić Bolfan, & Javornik, 2017). Također, ovisnost o digitalnim igrama prihvaća se kao vrsta ovisnosti o ponašanju. Izražava se kao nastavak igranja igre na dugotrajnoj bazi, bez mogućnosti kontrole, unatoč šteti koja dolazi s tim ponašanjem. Ovisnost o digitalnim igrama može se definirati postupcima kao što su povezivanje igre koja se igra s stvarnim životom, nesposobnost ispunjavanja odgovornosti zbog vremena koje se posvećuje igri i važnost igre u umu, dajući prednost igranju igre pred drugim odgovornostima te nesposobnost pojedinca da se suzdrži od takvog ponašanja (Yayman & Bilgin, 2020).

U konačnici, ovisnost o internetu može se manifestirati kroz kompulzivno korištenje elektroničkih medija, a djeca se često okreću internetu kako bi pobjegla od stvarnih problema

ili izgradila virtualne veze. Društvene mreže mogu povećati osjećaj usamljenosti i depresiju, unatoč povezanosti s mnogim ljudima online. Ovisnost o video igrama također je zabrinjavajući fenomen, s brojnim negativnim učincima na fizičko, emocionalno i školsko funkcioniranje djece. Ključno je prepoznati znakove ovisnosti i pružiti podršku djeci kako bi se nosila s tim problemima. Roditelji, edukatori i zdravstveni stručnjaci imaju važnu ulogu u edukaciji djece o sigurnom korištenju interneta i digitalnih medija te u promicanju ravnoteže između online i offline aktivnosti. U konačnici, važno je shvatiti da tehnologija i digitalni mediji nisu loši sami po sebi, već je ključ u odgovornom i svjesnom korištenju. Djeca trebaju biti educirana o potencijalnim rizicima i naučena kako razvijati zdrave navike u digitalnom svijetu kako bi se osiguralo njihovo dobrobit i sigurnost. Sama prevencija ovisnosti trebala bi biti usmjerena na edukaciju djece, roditelja i školskog osoblja o rizicima povezanim s pretjeranim korištenjem digitalnih medija. O prevenciji digitalne ovisnosti slijedi više u nastavku rada.

6. PREVENCIJA DIGITALNE OVISNOSTI KOD DJECE MLAĐE ŽIVOTNE DOBI

Kako je do sada prikazano, s rastom digitalnih medija, posebno interneta, društvenih mreža i video igara, dolazi i potencijalna opasnost od digitalne ovisnosti kod djece mlađe životne dobi. Djeca su izložena rizicima povezanim s prekomjernim korištenjem digitalnih uređaja, a prevencija digitalne ovisnosti postaje iznimno važna kako bi zaštitili njihovo fizičko, emocionalno i socijalno zdravlje. Prevencija digitalne ovisnosti kod djece zahtijeva proaktivni pristup i suradnju svih dionika, uključujući roditelje, učitelje, stručnjake za dječji razvoj i samu djecu. U ovom poglavlju rada daje se uvid u globalnu problematiku digitalne ovisnosti djece mlađe životne dobi, nakon čega slijedi uvid u dosadašnje prakse u prevenciji, kao i uvid u dosadašnja istraživanja o povezanosti školskog neuspjeha i digitalnoj ovisnosti, kao i prevenciji iste kod djece mlađe školske dobi.

6.1. Globalni problem digitalne ovisnosti kod djece mlađe životne dobi

Kroz razmatranje globalne dimenzije problema digitalne ovisnosti kod djece mlađe životne dobi prikazat će se i istražiti širina problema digitalne ovisnosti kod djece diljem svijeta. U mnogim zemljama, ovisnost o internetu postala je ozbiljan problem za mentalno zdravlje. Meta-analiza provedena u 31 zemlji otkrila je da je globalna prevalencija poremećaja korištenja interneta procijenjena na 6% među osobama u dobi od 12 do 41 godine, s Bliskim istokom koji ima najvišu prevalenciju (Cheng & Li, 2014). Kako je istraživanje staro gotovo 10 godina, rezultati danas mogu se smatrati još alarmantnijima. Druga meta-analiza koja obuhvaća tri desetljeća otkrila je globalnu prevalenciju poremećaja korištenja interneta od 4,6% među djecom u dobi od 10 do 19 godina (Fam, 2018).

Nadalje, podaci iz brojnih istraživanja ukazuju da je poremećaj korištenja interneta češći u mlađim dobnoj skupini. Na primjer, Kanadski Nacionalni centar za ovisnost i mentalno zdravlje ispitao je 11.438 učenika u razredima od 7. do 12. godine. Otkrili su da 20% učenika dnevno provede 5 ili više sati na društvenim medijima, 23% gotovo svakodnevno igra video igre, a 30% koristi različite elektroničke uređaje. Oko 5% tih učenika prijavilo je znakove ovisnosti (Hawi, Samaha, & Griffiths, 2019). Digitalni uređaji koriste se u sve mlađoj dobi. Kinesko istraživanje izvijestilo je da 96,5% obitelji s djecom u dobi od 1-3

godine posjeduje pametne telefone i tablet računalne uređaje, a gotovo polovica (47,4%) njih koristi pametne telefone barem jednom dnevno, dok je otprilike trećina (36,8%) koristila tablete barem jednom dnevno (Niu, Zhang, & Zhou, 2018).

Globalno je poznato da digitalna ovisnost može uzrokovati značajne poteškoće i oštećenje funkcionalnosti u svakodnevnom životu, kao i komorbidne psihijatrijske poremećaje, poput poremećaja pažnje i hiperaktivnosti, depresije i anksioznosti. Na primjer, Hermawati i sur. (2018) proveli su empirijsko istraživanje o korištenju digitalnih medija kod djece mlađe od 2 godine. Otkrili su da su djeca koja su koristila više od 3 sata ekrana dnevno imala simptome poput problema s pažnjom i hiperaktivnosti. Dodatno, najčešći simptom poremećaja korištenja interneta u svim dobno-skupinama je depresija. Nadalje, prema istraživanjima o psihijatrijskim karakteristikama čestih korisnika interneta, postoji visoka prevalencija simptoma poput socijalne anksioznosti, emocionalnih problema i kognitivnih deficita (Weinstein, i dr., 2015). Osim toga, digitalna ovisnost utječe na djecu psihički i tjelesno, na primjer, gubitak vida, oštećenje sluha i pretilost. Istovremeno, utječe i na spavanje i prehranbene navike djece, uzrokujući značajnu štetu njihovom zdravlju (Beyens & Nathanson, 2019).

Istraživanja su također pokazala da ovisnost ima specifične učinke na funkciju mozga. Međutim, unatoč tim različitim i teškim oštećenjima, digitalna ovisnost se do danas tretira nesistematski, a pregledna istraživanja koja istražuju intervencije kod osoba s digitalnom ovisnošću, posebice kod djece i adolescenata, rijetka su. Navedena istraživanja prikazuju ozbiljnost problema digitalne ovisnosti koja utječe na mentalno zdravlje djece širom svijeta. Meta-analize provedene u brojnim zemljama pokazuju alarmantne stope prevalencije poremećaja korištenja interneta i digitalnih medija među mladim osobama. Stoga postoji jasna potreba za daljnjim istraživanjem i razvojem učinkovitih strategija prevencije i tretmana digitalne ovisnosti kod djece.

6.2. Dosadašnje prakse u prevenciji digitalne ovisnosti kod djece mlađe životne dobi

Još 1982. godine, u Njemačkoj, na međunarodnom skupu posvećenom Odgoju za medije, UNESCO je donio deklaraciju o odgoju za medije. Ova deklaracija zapravo je predstavljala apel svim zemljama članicama da razviju strategije koje će integrirati u vlastiti obrazovni sustav s ciljem medijskog opismenjavanja. Već tada je bilo jasno da će medijsko

opismenjavanje postati ključno za suvremeno obrazovanje i odgoj (Mandarić, 2012). Globalno gledano, postoje različiti programi i prakse usmjereni na prevenciju digitalne ovisnosti kod djece mlađe životne dobi. Neke od tih inicijativa uključuju:

- Edukacija i osvještavanje: Mnoge organizacije i škole provode programe edukacije i osvještavanja o rizicima digitalne ovisnosti. Cilj im je informirati djecu i njihove roditelje o potencijalnim opasnostima digitalnih medija te ih potaknuti na sigurno i odgovorno korištenje interneta i tehnologije.
- Razvoj digitalnih kompetencija: Programi koji se fokusiraju na razvoj digitalnih kompetencija kod djece mogu pomoći u prevenciji digitalne ovisnosti. Ovi programi uče djecu kako pravilno koristiti digitalne alate, razumjeti medije i kritički razmišljati o onome što vide na internetu.
- Vremensko ograničavanje: Roditelji i skrbnici sve više koriste alate za kontrolu vremena koje djeca provode na digitalnim uređajima. Ograničavanje vremena provedenog na ekranu može pomoći u smanjenju rizika od digitalne ovisnosti.
- Izrada sigurnih online okruženja: Razvoj sigurnih online prostora za djecu, gdje su sadržaji prilagođeni njihovoj dobi i gdje se promovira pozitivan sadržaj, također je ključna praksa u prevenciji digitalne ovisnosti.

Ove su prakse globalno rasprostranjene, a mnoge organizacije i vlade podržavaju napore u prevenciji digitalne ovisnosti među najmlađima. No, najvažnije je naglasiti kako prevencija digitalne ovisnosti mora započeti u obitelji, budući da je obiteljsko okruženje ključno za stjecanje životnih iskustava i znanja kod djece (Sakoman, 2009). Osim obitelji, koja igra ključnu ulogu u oblikovanju karaktera djece, medijska pismenost postaje važan element odgoja, osobito u školskom kontekstu. U školama se medijsko obrazovanje može provoditi na različite načine, kao zaseban predmet ili kao integralni dio drugih predmeta poput Građanskog odgoja ili Umjetnosti. Integracija medijskog obrazovanja u sve predmete omogućuje da svaki predmet promiče medijsku kulturu. Medijski odgoj postavlja izazove pred tradicionalni model obrazovanja, jer su suvremeni mediji postali ključan dio svakodnevnog života učenika. Stoga suvremene škole moraju prilagoditi tradicionalne modele učenja i poučavanja te učinkovito iskoristiti potencijale novih tehnologija za ostvarivanje odgojnih i obrazovnih ciljeva.

Konačno, istraživači poput Zlatka Miliše i njegovih suradnika ističu važnost razvoja medijskih kompetencija kod svih dionika - roditelja, nastavnika i djece. Projekti poput „Deset dana bez ekrana“ naglašavaju opasnost od povećane ovisnosti o medijima, posebno kod djece i mladih, te promiču aktivnosti koje potiču kritičko razmišljanje o medijskim sadržajima

(Mandarić, 2012). Također, vidljivo je kako postoji više projekata na razini Republike Hrvatske usmjerenih na prevenciju digitalne ovisnosti kod djece, poput projekta „Ovisnost – put u ropstvo“, pokrenutog od strane Udruge mladih „Mladi u Europskoj uniji“. Također, vidljivi su projekti na županijskim razinama, posebno od strane Zavoda za javno zdravstvo. RECI (2023) u sklopu svog programa „Mali korak, veliki pomak“ provodi kampanju „STOP ovisnosti i neodgovornom ponašanju“. Zaključno, prevencija je važna, a obitelj, škole i društvene institucije moraju surađivati kako bi osvijestili o rizicima digitalne ovisnosti i promovirali odgovornu uporabu digitalnih medija među djecom mlađe školske dobi. To uključuje educiranje roditelja i učitelja o važnosti medijske pismenosti te prilagodbu školskih programa kako bi se uključila nastava o odgovornoj uporabi digitalnih medija.

6.3. Dosadašnja istraživanja o povezanosti školskog neuspjeha i digitalnoj ovisnosti

Dosadašnja istraživanja, kao što je već navedeno u tekstu, ukazuju na porast digitalne ovisnosti među djecom mlađe dobi. Sve veći broj djece provodi znatno vrijeme pred ekranima pametnih telefona, tableta i računala. Ova prekomjerna izloženost digitalnim medijima može rezultirati smanjenom koncentracijom, nedostatkom motivacije za školskim obavezama te smanjenim školskim uspjehom. Dosadašnja istraživanja također ukazuju kako postoji povezanost školskog neuspjeha i digitalne ovisnosti učenika. Prema Seema i Varik-Maasik (2023), digitalna ovisnost i vrijeme provedeno pred ekranima objašnjavaju 11% varijabilnosti u teškoćama u učenju. Istraživanje provedeno od strane Ghulami i Rashid (2018) ukazuje da ovisnost o internetu značajno utječe na akademsku uspješnost. Djeca osnovnoškolske dobi koja su ovisna o internetu provode na njemu više vremena od drugih učenika, razgovarajući, pretražujući internet, igrajući igre i posjećujući intrigantne web stranice. Kao rezultat toga, djeca imaju manje vremena i interesa za ispunjavanje svojih obveza i učenje svojih predmeta, što može biti jedan od razloga za njihov akademski neuspjeh (Lan & Lee, 2016).

Istraživanje provedeno od strane Aayed i sur. (2020) na uzorku osnovnoškolske djece ukazuje na značajnu povezanost između akademskih postignuća djece i ukupnog rezultata ovisnosti o internetu. S gledišta istraživača, to odražava negativne učinke interneta. Ovaj rezultat sličan je studiji koju je provela Khan i sur. (2016), a koja je proučavala Utjecaj ovisnosti o internetu na akademski uspjeh studenata, i također je pronašla isti rezultat. Učenici obično provode više vremena koristeći internet za chat, surfanje webom, igranje

igara i posjećivanje zanimljivih web stranica. Stoga imaju manje vremena i interesa za obavljanje svojih obveza, domaćih zadaća i učenje svojih lekcija, što može biti jedan od uzroka akademskih neuspjeha. Wang i sur. (2011) također su zaključili da ovisnost o internetu ima negativan utjecaj na akademsko postignuće studenata i dovodi do akademskih neuspjeha. Dosadašnja istraživanja jasno ukazuju na zabrinjavajući porast digitalne ovisnosti među djecom mlađe dobi i njenu negativnu povezanost s akademskim uspjehom. Veći broj djece provodi znatno vrijeme pred ekranima pametnih uređaja, što može rezultirati nizom problema, uključujući smanjenu koncentraciju, nedostatak motivacije za školske obveze i lošiji školski uspjeh. Ova povezanost se čini logičnom jer djeca koja su ovisna o internetu provode više vremena na njemu, često koristeći ga za različite zabavne aktivnosti umjesto za školske obaveze. Kao rezultat toga, njihov interes i motivacija za školovanjem opadaju, a vrijeme koje provode na internetu zamjenjuje vrijeme koje bi trebali posvetiti učenju. Stoga nije iznenađujuće da takva ponašanja dovode do lošijih akademskih rezultata.

Nakon uvida u teoriju i dosadašnje spoznaje, u nastavku rada slijedi prikaz rezultata provedenog empirijskog istraživanja.

7. EMPIRIJSKO ISTRAŽIVANJE

Za potrebe pisanja ovog rada provedeno je empirijsko istraživanje čiji rezultati su prezentirani u nastavku rada. Na početku poglavlja predstavljeni su ciljevi i svrha istraživanja, potom slijedi uvid u metodologiju istraživanja, mjerne instrumente i postupak istraživanja. Na kraju poglavlja slijede rezultati istraživanja.

7.1. Cilj i svrha istraživanja

Glavni cilj ovog istraživanja je utvrditi postoji li veza između školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima kod djece mlađe školske dobi. Ovim istraživanje također se željelo utvrditi:

- koriste li djeca u nižim razredima računalo ili pametni telefon
- koliko vremena dnevno djeca provedu koristeći se računalom ili pametnim telefonom
- u koji svrhu najčešće koriste računalo, pametni telefon
- koliko vremena dnevno provedu na društvenim mrežama
- koje vrste igrica vole igrati
- zanemaruju li svoje školske obveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama ili igranja videoigara.

Svrha ovog istraživanja je istražiti povezanost između školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima kod djece mlađe školske dobi te dublje razumjeti kako upotreba računala, pametnih telefona, društvenih mreža i videoigara može utjecati na njihov akademski uspjeh. Osim toga, istraživanje ima za cilj prikupiti informacije o tome koliko vremena djeca provode koristeći se različitim digitalnim medijima, u koje svrhe ih koriste te koje vrste igrica preferiraju.

7.2. Metodologija istraživanja

Metodologija istraživanja sastoji se od tehnika koje će omogućiti prikupljanje relevantnih podataka kako bi se ostvarili postavljeni ciljevi istraživanja. Istraživanje je provedeno kvantitativno, koristeći anketni upitnik. Ispitanici su djeca mlađe školski dobi, a istraživanje se provelo u Osnovnoj školi „Josip Pupačić“ u Omišu te u njenom područnom

odjelu Kučiće i u Osnovnoj školi „1. listopada 1942.“ u Čišlima. Istraživanje se provelo pred kraj školske godine, u lipnju 2021. godine. U istraživanju se koristio jedan anketni upitnik za učenike od 1. do 4. razreda osnovne škole. Upitnik je proveden online za učenike osnovne škole u Omišu, a u Čišlima su učenici sami ispunjavali anketni listić. Upitnik za učenike se sastojao od 20 pitanja s kojima se željelo utvrditi postoji li povezanost između školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima djece mlađe školske dobi. Prikupljeni numerički podaci podvrgnuti su statističkoj analizi. Korištena je deskriptivna statistička analiza i metoda korelacije za utvrđivanje veze između školskog neuspjeha i upotrebe ekrana.

Istraživanje je provedeno u skladu s etičkim smjernicama za istraživanje s djecom. Pristanak roditelja ili skrbnika osiguran je prije sudjelovanja djece u istraživanju, a podaci su obrađeni i pohranjeni na način koji osigurava anonimnost i povjerljivost.

7.3. Mjerni instrumenti i postupak istraživanja

Mjerni instrumenti i postupak istraživanja ključni su za prikupljanje podataka i analizu veze između školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima kod djece mlađe školske dobi. Korišteni mjerni instrument u ovom istraživanju je anketni upitnik za djecu mlađe školske dobi. Upitnik je dizajniran kako bi prikupio informacije o dječjoj upotrebi računala, pametnih telefona, društvenih mreža i videoigara. Upitnik je sadržavao pitanja poput:

- Koristiš li računalo/pametni telefon i u koju svrhu?
- Koliko dnevno vremena provedeš koristeći se računalom/pametnim telefonom?
- Koristiš li društvene mreže i koje?
- Jesi li nekada zanemario/la školske obveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama?
- Igraš li videoigre?
- Koliko vremena dnevno provodiš igrajući videoigre?
- Jesi li nekada zanemario školske obveze zbog igranja videoigara?

Konačni rezultati istraživanja su analizirani i interpretirani. Za analizu podataka korišten je IBM SPSS Statistics program sa slobodnim pristupom. Rezultati su prezentirani u obliku grafikona, tablica i statističkih analiza kako bi se jasno prikazala veza između varijabli. Ovaj postupak istraživanja omogućava prikupljanje podataka i analizu kako bi se ostvarili

postavljeni ciljevi istraživanja i dobila dublja spoznaja o vezi između školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima kod djece mlađe školske dobi.

7.4. Rezultati istraživanja

Demografske karakteristike ispitanika prikazane su tablicom u nastavku.

Tablica 1. Demografske karakteristike ispitanika

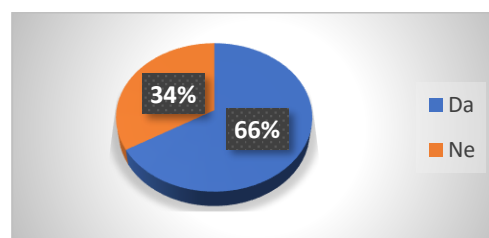
		Broj	Postotak
Spol	Djevojčica	83	54,6
	Dječak	69	45,4
Razred	1. razred	40	26,3
	2. razred	33	21,7
	3. razred	37	24,3
	4. razred	42	27,6
UKUPNO		152	100,0

Izvor: samostalna izrada autora

U uzorku ima više djevojčica nego dječaka, pri čemu djevojčice čine otprilike 54,6%, a dječaci 45,4%. Raspodjela učenika po razredima je relativno ravnomjerna, pri čemu 1. i 4. razred imaju nešto više učenika od 2. i 3. razreda. Ukupan broj pojedinaca je 152, što se čini da je zbroj učenika svih razreda i spolova. Nakon uvida u demografske karakteristike ispitanika, slijedi uvid u korištenje računala i pametnih telefona. Ispitanici su dali odgovore na pitanja koriste li kod kuće računalo i koriste li pametne telefone, rezultati su prikazani u nastavku.

Tablica 2. Pitanje: Koristiš li kod kuće računalo?

	Broj	%
Da	101	66,4
Ne	51	33,6
Total	152	100,0



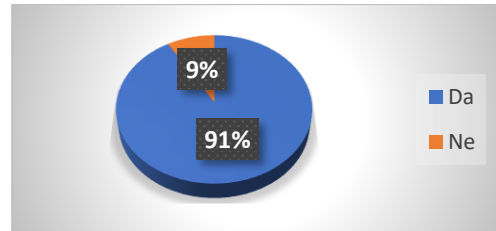
Grafikon 1. Pitanje: Koristiš li kod kuće računalo?

Izvor: samostalna izrada autora

Što se tiče pitanja o tome koriste li učenici računalo kod kuće, njih 101 (66,4%) je potvrdilo da to čine, dok je 51 učenik (33,6%) odgovorio da se ne koristi računalom. Ovaj podatak sugerira da sva djeca nemaju jednako dostupnost računalu kod kuće ili možda posjeduju računalo, ali nisu vješti u njegovom korištenju.

Tablica 3. Pitanje: Koristiš li pametni telefon?

	Broj	%
Da	139	91,4
Ne	13	8,6
Total	152	100,0

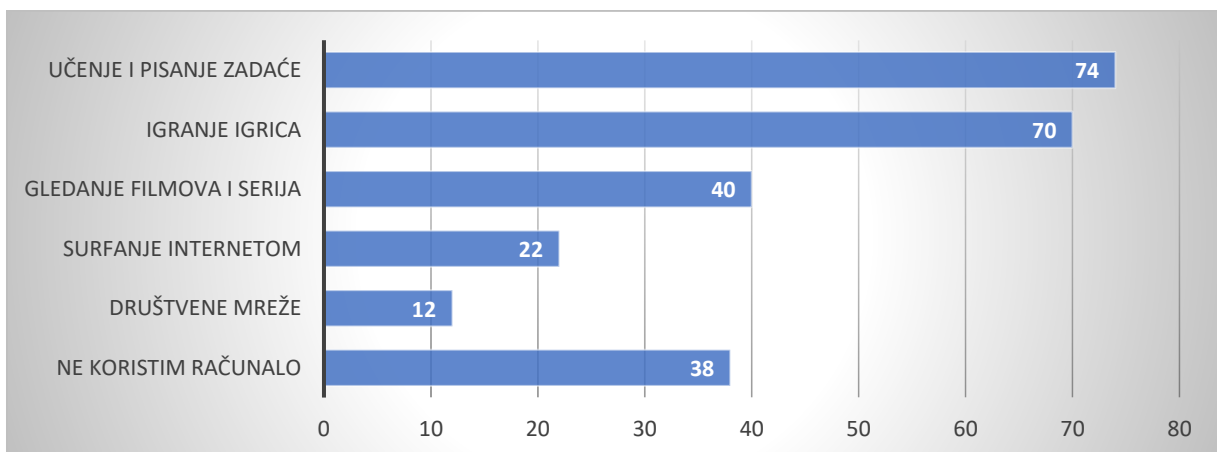


Grafikon 2. Pitanje: Koristiš li pametni telefon?

Izvor: samostalna izrada autora

Čak 139 učenika (91,4%) izjavilo je da koristi pametni telefon, dok je samo 13 učenika (8,6%) navelo da ne koristi pametni telefon. Ovaj odgovor ukazuje na to da većina djece u nižim razredima osnovne škole aktivno sudjeluje u digitalnom svijetu i da su pametni telefoni sastavni dio njihove svakodnevnice. Ovaj podatak ukazuje na značajnu prisutnost pametnih telefona među djecom nižih razreda osnovne škole, što može imati utjecaja na njihovo ponašanje i način učenja. Važno je pratiti kako ova upotreba digitalnih uređaja utječe na njihovu koncentraciju, školske obaveze i interakciju s vršnjacima.

Sljedeće pitanje odnosilo se na svrhu upotrebe računala. Rezultati su prikazani u nastavku.



Grafikon 3. Pitanje: U koju svrhu najčešće koristiš računalo?

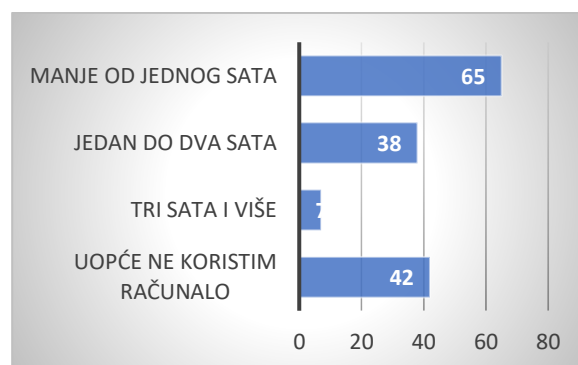
Izvor: samostalna izrada autora

Učenici su imali priliku odabrati više odgovora na postavljeno pitanje. Većina učenika nižih razreda osnovne škole, njih 74 (48,7%), izjavila je da računalo najviše koriste za obavljanje školskih zadaća i učenje. S druge strane, 70 (46,1%) učenika koristi računalo za igranje videoigara. Što se tiče ostalih svrha korištenja računala, 40 (26,3%) učenika ga koristi za gledanje filmova i serija, 22 (14,5%) učenika preferira surfanje internetom, dok samo 12 (7,9%) učenika koristi računalo za pristup društvenim mrežama. Važno je napomenuti da se 38 (25%) učenika ne koristi računalom uopće. Ovi podaci pružaju uvid u raznolikost svrha korištenja računala među djecom mlađe školske dobi. Iako većina njih koristi računalo za obrazovne svrhe, značajan broj koristi ga za zabavu i igre. Ovaj balans između obrazovnih i rekreativnih aktivnosti na računalu može imati različite implikacije na njihov školski uspjeh i razvoj.

Sljedeće pitanje odnosilo se na vrijeme provedeno za računalom.

Tablica 4. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se računalom?

	Broj	%
Jedan do dva sata	38	25,0
Manje od jednog sata	65	42,8
Tri sata ili više	7	4,6
Uopće ne koristim računalo	42	27,6
Total	152	100,0

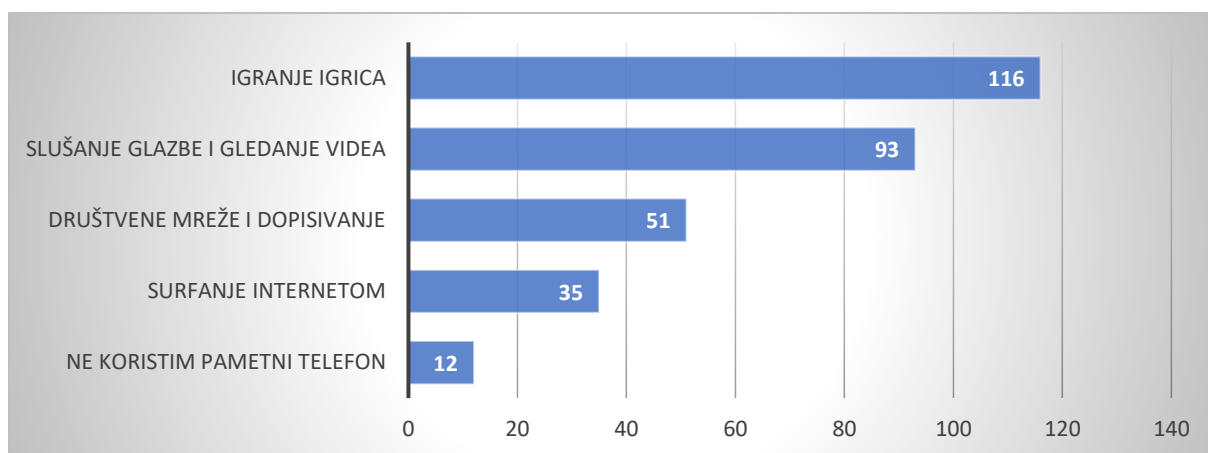


Grafikon 4. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se računalom?

Izvor: samostalna izrada autora

Kada su upitani koliko vremena dnevno provode koristeći računalo, 65 (42,8%) učenika je izjavilo da to čine manje od jednog sata, dok je 38 (25%) učenika reklo da provode jedan do dva sata na računalu. Samo 7 (4,6%) učenika je navelo da provodi tri sata ili više dnevno koristeći računalo. Zanimljivo je da je 42 (27,6%) učenika odgovorilo da uopće ne koristi računalo. Ovi rezultati ukazuju na raznolikost u vremenskom angažmanu učenika na računalu. Većina njih provodi relativno malo vremena na računalu, dok manji broj učenika provodi više od dva sata dnevno. Također, nije zanemariva činjenica da postoji grupa učenika koji se uopće ne koristi računalom.

Sljedeća kategorija pitanja odnosila se na upotrebu pametnih telefona.



Grafikon 5. Pitanje: U koju svrhu najčešće koristiš pametni telefon?

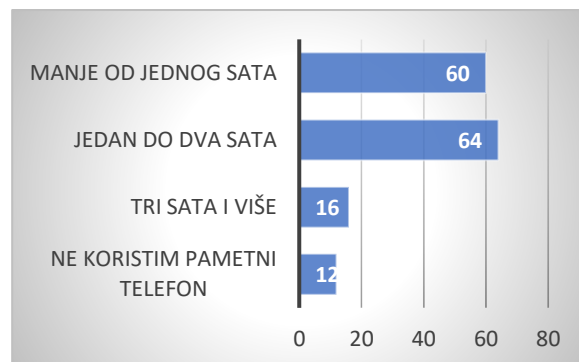
Izvor: samostalna izrada autora

Učenici su imali mogućnost zaokružiti više odgovora na postavljeno pitanje. Zanimljivo je primijetiti da čak 116 (76,3%) učenika koristi pametne telefone za igranje igrica, dok njih 93 (61,2%) koristi računalo za aktivnosti kao što su slušanje glazbe i gledanje videa. Pametni telefoni su također popularni za društvene mreže i dopisivanje među učenicima, pri čemu ih 51 (33,6%) koristi u tu svrhu. Surfing internetom putem pametnih telefona koristi 35 (23%) učenika. Samo 12 (7,9%) učenika se uopće ne koristi pametnim telefonom. Ovi podaci ukazuju na raznovrsnu upotrebu pametnih telefona među učenicima, pri čemu većina njih koristi ove uređaje za različite svrhe. Igranje igrica čini se najpopularnijom aktivnošću, dok su društvene mreže i dopisivanje također značajni aspekti korištenja pametnih telefona. Važno je napomenuti da samo manji broj učenika ne koristi pametne telefone, što ilustrira njihovu raširenost i integraciju u svakodnevni život djece.

Ispitanicima je postavljeno pitanje i o vremenu provedenom koristeći pametni telefon. Rezultati su prikazani u nastavku.

Tablica 5. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se pametnim telefonom?

	Broj	%
Jedan do dva sata	64	42,1
Manje od jednog sata	60	39,5
Tri sata ili više	16	10,5
Uopće ne koristim pametni telefon	12	7,9
Total	152	100,0

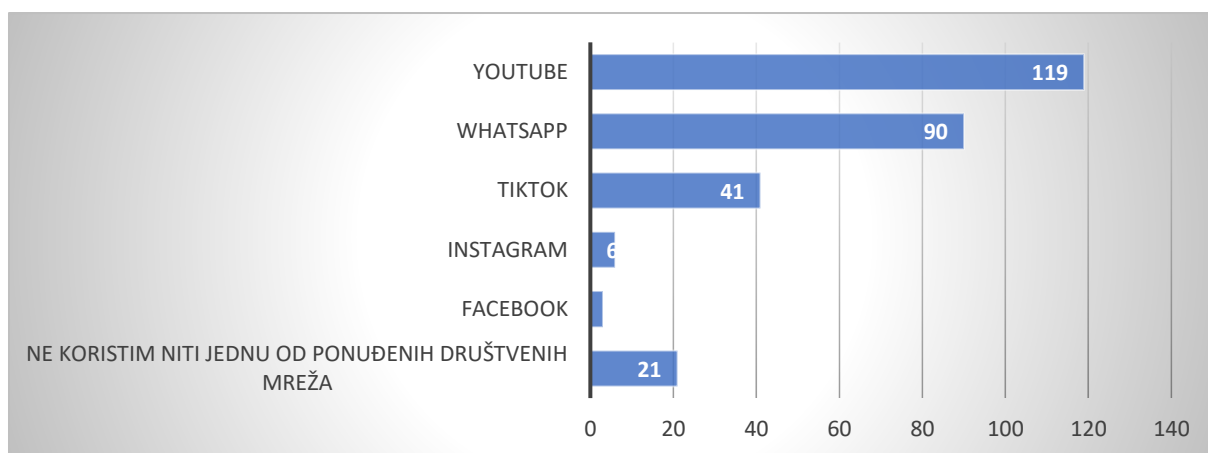


Grafikon 6. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se pametnim telefonom?

Izvor: samostalna izrada autora

Na postavljeno pitanje koliko vremena dnevno provode koristeći se pametnim telefonom, 64 (42,1%) učenika je odgovorilo da provode jedan do dva sata, dok je 60 (39,5%) učenika odgovorilo da provode manje od jednog sata. Njih 16 (10,5%) je navelo da provode tri sata ili više, dok je 12 (7,9%) učenika odgovorilo da se uopće ne koriste pametnim telefonom. Iz ovih odgovora zaključujemo da većina učenika nižih razreda osnovne škole svakodnevno provodi više od jednog sata koristeći pametni telefon. Veći dio tog vremena koriste za aktivnosti poput igranja igrica, slušanja glazbe i gledanja videa. Ovo može sugerirati da ovi uređaji značajno utječu na njihovo slobodno vrijeme, ostavljajući manje vremena za školske obveze, izvanškolske aktivnosti, tradicionalnu igru i interakciju s vršnjacima. Ovaj podatak otvara pitanje ravnoteže između digitalnog i stvarnog svijeta te potrebe za ograničavanjem vremena provedenog na pametnim telefonima kako bi se osiguralo zdravo djetinjstvo i školski napredak.

Sljedeća kategorija pitanja odnosila se na upotrebu društvenih mreža.



Grafikon 7. Pitanje: Koristiš li neku od ponuđenih društvenih mreža?

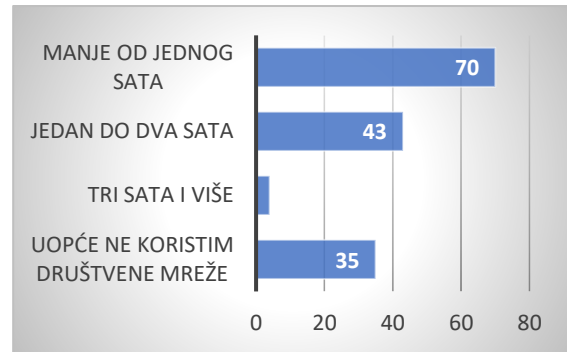
Izvor: samostalna izrada autora

Na postavljeno pitanje o korištenju društvenih mreža, učenici su imali mogućnost zaokružiti više odgovora. Rezultati pokazuju da 119 (78,3%) učenika koristi YouTube, 90 (59,2%) koristi WhatsApp, 41 (27%) koristi Tik Tok, 6 (3,9%) koristi Instagram, dok samo 3 (2%) koristi Facebook. Također, 21 (13,8%) učenik se ne koristi niti jednom od ponuđenih društvenih mreža. Ovaj odgovor pruža uvid u to koje društvene mreže učenici nižih razreda osnovne škole najčešće posjećuju. YouTube je izuzetno popularan među njima, vjerojatno zbog svoje pristupačnosti i bogatog sadržaja. WhatsApp je također široko korištena aplikacija, budući da je vezana uz mobilne brojeve i omogućuje komunikaciju među vršnjacima. Tik Tok, relativno nova aplikacija, također je privukao značajan broj djece. Ovi rezultati ukazuju na važnost digitalne pismenosti i sigurnosti na internetu, budući da se većina djece u ovim nižim razredima već aktivno koristi različitim društvenim mrežama.

Ispitanicima je postavljeno pitanje i o vremenu provedenom koristeći društvene mreže. Rezultati su prikazani u nastavku.

Tablica 6. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš na društvenim mrežama?

	Broj	%
Jedan do dva sata	43	28.3
Manje od jednog sata	70	46.1
Tri sata ili više	4	2.6
Uopće ne koristim društvene mreže	35	23.0
Total	152	100.0

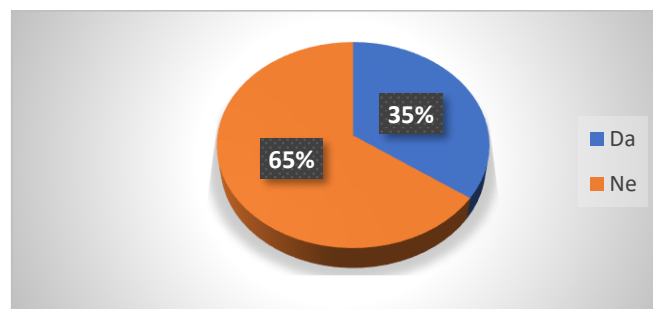


Grafikon 8. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš na društvenim mrežama?

Izvor: samostalna izrada autora

Od ukupnog broja, 70 (46,1%) učenika je odgovorilo da na društvenim mrežama provede manje od jednog sata, 43 (28,3%) učenika provede jedan do dva sata, 4 (2,6%) učenika provedu tri sata ili više, a 35 (23%) uopće ne koristi društvene mreže. Iz ovih odgovora može se zaključiti da većina učenika nižih razreda osnovne škole ne provodi puno vremena na društvenim mrežama. Čak 70% njih provodi manje od jednog sata na društvenim mrežama ili ih uopće ne koristi. Ovo je pozitivan znak, jer ukazuje na to da većina djece još uvijek ima ograničenu izloženost društvenim mrežama, što može doprinijeti njihovom boljem fokusiranju na školske obaveze i druge aktivnosti izvan digitalnog svijeta.

Postavljeno je također i pitanje o praćenju prijatelja i/ili poznatih osoba na društvenim mrežama. Rezultati su prikazani u nastavku.



Grafikon 9. Pitanje: Pratiš li prijatelje ili neke poznate osobe na društvenim mrežama?

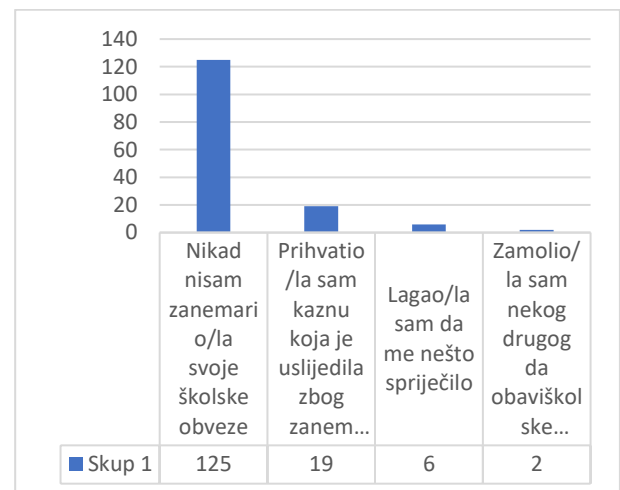
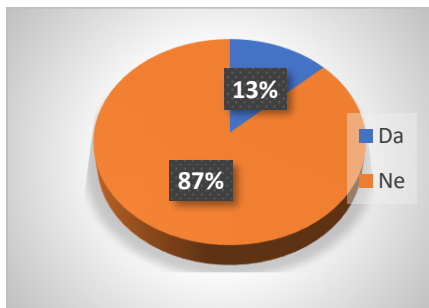
Izvor: samostalna izrada autora

Na ovo pitanje, 99 (65,1%) učenika je odgovorilo da ne prate prijatelje ili neke poznate osobe na društvenim mrežama, dok je 53 (34,9%) učenika odgovorilo da prati. Ovaj

rezultat ukazuje na to da većina učenika nižih razreda osnovne škole ne koristi društvene mreže za praćenje prijatelja ili poznatih osoba. Međutim, 34,9% učenika koristi društvene mreže za održavanje socijalnih kontakata sa svojim prijateljima ili praćenje poznatih osoba, što pokazuje da dio djece želi biti dio online zajednice i povezivati se s drugima putem društvenih mreža.

Sljedeća kategorija pitanja odnosila se na odnos prema školskim obvezama u kontekstu upotrebe digitalnih sadržaja.

Grafikon 10. Pitanje: Jesi li nekada zanemario/la školske obveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama?

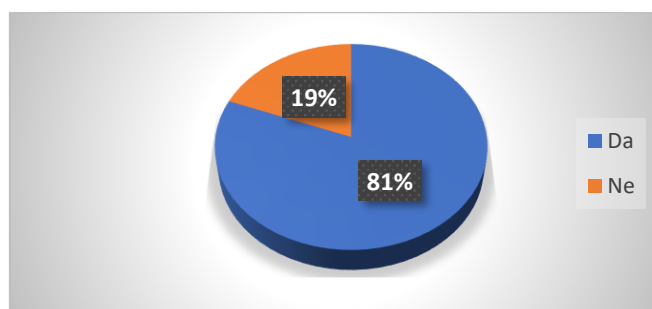


Grafikon 11. Pitanje: Pratiš li prijatelje ili neke poznate osobe na društvenim mrežama?

Izvor: samostalna izrada autora

Školske obveze su na prvom mjestu, a tako su odgovorili i učenici. Njih 132 (86,8%) izjavilo je da nikad nisu zanemarili školske obveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama, dok je 20 (13,2%) učenika priznalo da su nekad zanemarili školske obaveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama. Kada su pitali kako su opravdali zanemarivanje školskih obveza zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama, 19 (12,5%) učenika je prihvatilo kaznu koja je uslijedila zbog zanemarivanja, 6 (3,9%) učenika je iznijelo lažno izgovor, tvrdeći da ih je nešto spriječilo u obavljanju školskih obveza, 2 (1,3%) učenika su zamolila nekog drugog da obavi školsku obvezu umjesto njih, dok je većina, njih 125 (82,2%), izjavilo da nikad nisu zanemarili svoje školske obveze zbog društvenih mreža. Ovi odgovori ukazuju na to da većina učenika drži školske obaveze visoko na listi prioriteta i da su spremni preuzeti odgovornost za svoje obveze.

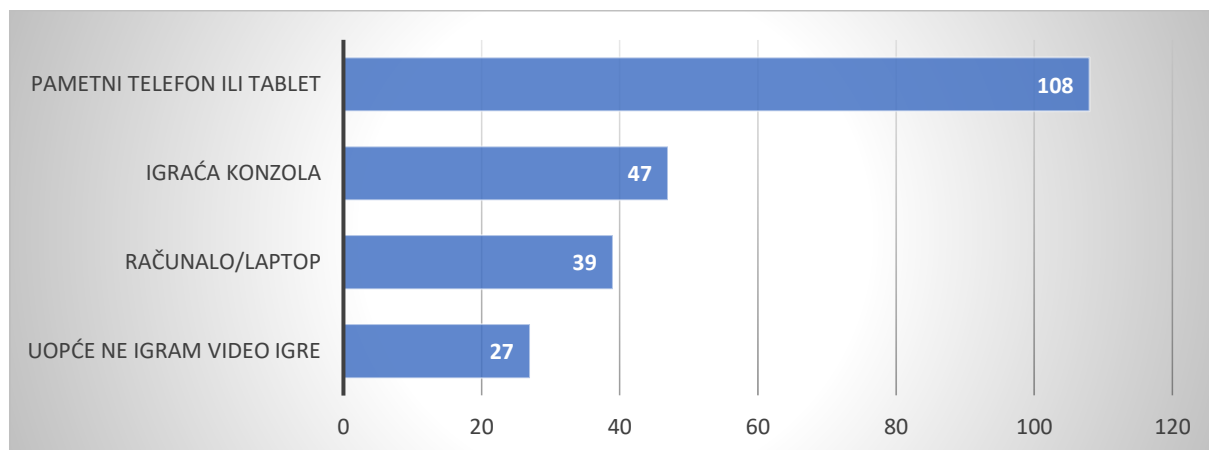
Sljedeća kategorija pitanja odnosila se na igranje video igrica.



Grafikon 12. Pitanje: Igraš li video igrice?

Izvor: samostalna izrada autora

Sljedeće pitanje dotiče se videoigara koje su postale sastavni dio djetinjstva uz tradicionalne igre. Na ovo pitanje, 123 (80.9%) učenika je odgovorilo da redovito igra neku vrstu videoigara, dok je 29 (19.1%) učenika izjavilo da ne igra videoigre. Ovaj rezultat nije iznenađujući s obzirom na promjene u načinu života djece i važnost koju videoigre imaju u njihovim životima. Ovaj podatak dodatno potvrđuje ono što smo ranije saznali o upotrebi računala i pametnih telefona, gdje su igre često spomenute kao aktivnost kojom se djeca najviše koriste. Ispitanici su također odgovorili na pitanje na kojem uređaju igraju video igrice.



Grafikon 13. Pitanje: Na kojem uređaju igraš videoigre?

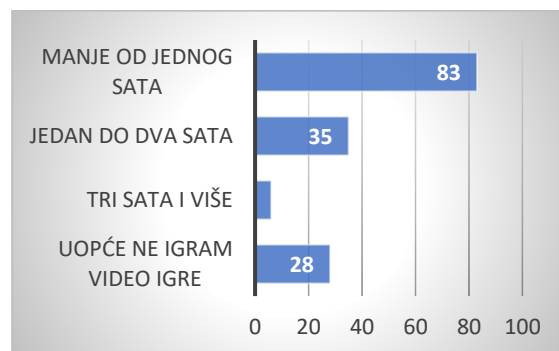
Izvor: samostalna izrada autora

Na sljedećem pitanju, učenicima je bilo dopušteno zaokružiti više odgovora. Rezultati pokazuju da 108 (71,1%) učenika igra videoigre putem pametnog telefona ili tableta, 47 (30,9%) učenika igra putem igraćih konzola, dok 39 (25,7%) učenika igra putem računala ili

laptopa. Zanimljivo je napomenuti da 27 (17,8%) učenika uopće ne igra videoigre. Analiza frekvencije odgovora o različitim uređajima na kojima se igraju videoigre ukazuje na to da neki učenici imaju pristup više različitih uređaja za igranje videoigara. Ovo je u skladu s prethodnim saznanjima o upotrebi tehnologije među djecom. Nadalje, ispitanici su dali odgovore i na pitanje o vremenu provedenom igrajući video igre.

Tablica 7. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš igrajući video igre?

	Broj	%
Jedan do dva sata	35	23.0
Manje od jednog sata	83	54.6
Tri sata ili više	6	3.9
Uopće ne igram videoigre	28	18.4
Total	152	100.0

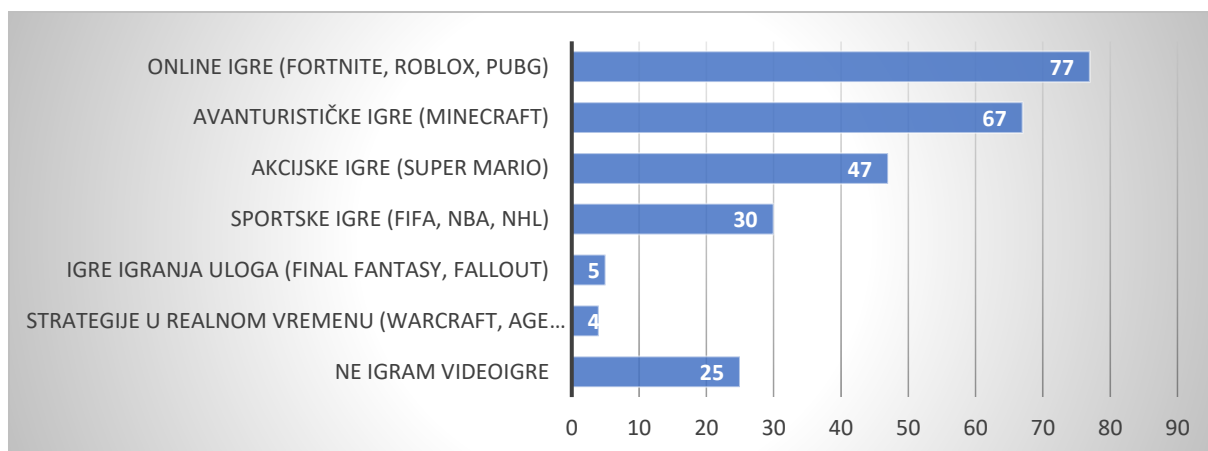


Grafikon 14. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš igrajući video igre?

Izvor: samostalna izrada autora

Na pitanje koliko vremena dnevno učenici provode igrajući videoigre, 83 učenika (54,6%) odgovorilo je da igra manje od jednog sata, 35 učenika (23%) igra jedan do dva sata, dok je 6 učenika (3,9%) izjavilo da igra tri sata ili više. Zanimljivo je da 28 učenika (18,4%) uopće ne igra videoigre. Ovi rezultati pokazuju da većina učenika nižih razreda ima iskustvo s videoigramima, ali da većina njih ograničava svoje vrijeme provedeno igrajući ih. Ovaj podatak može se smatrati pozitivnim jer ukazuje na to da većina djece kontrolira svoje vrijeme provedeno pred ekranima. Ograničavanje vremena provedenog igrajući videoigre može pomoći u očuvanju ravnoteže između tehnologije i drugih aktivnosti u njihovom životu. Iako većina djece čini svjesne izbore kad je riječ o vremenu provedenom na videoigramima, važno je nastaviti educirati ih o važnosti ravnoteže između tehnologije i drugih aktivnosti te o potencijalnim rizicima prekomjernog korištenja videoigara.

Ispitanici su dali odgovore i na pitanje o vrsti igrica koje vole igrati.



Grafikon 15. Pitanje: Koju vrstu igrice voliš igrati?

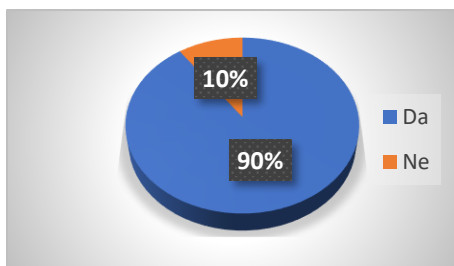
Izvor: samostalna izrada autora

Na sljedeće pitanje učenici su imali mogućnost zaokružiti više odgovora. Veći broj, točnije 77 učenika (50,7%), izjavilo je da vole online igre, dok je 67 učenika (44,1%) izrazilo sklonost prema avanturističkim igrama. Također, 47 učenika (30,9%) preferira akcijske igre, dok 30 učenika (19,7%) voli sportske igre. Manji broj, 5 učenika (3,3%), preferira igre igranja ulogom, dok 4 učenika (2,6%) više cijeni strategijske igre. Važno je napomenuti da 25 učenika (16,4%) uopće ne igra videoigre. Ovaj rezultat pokazuje da većina učenika nižih razreda osnovne škole iskazuje interes za online igre koje omogućuju interakciju s drugim igračima, komunikaciju putem mikrofona i slušalica te sudjelovanje u virtualnom svijetu. Unatoč tome što su neke od tih igara prvobitno namijenjene starijoj publici, ovaj podatak ukazuje na to da su videoigre postale sveprisutne u djetinjstvu i da imaju široku privlačnost među djecom različitih dobnih skupina. Ispitanicima je također postavljeno pitanje o tome znaju li njihovi roditelji koje igre igraju i ograničavaju li im vrijeme koje mogu provesti pred ekranima.

Tablica 8. Pitanje: Znaju li tvoji roditelji koje igre igraš?

	Broj	%
Da	122	80.3
Ne	4	2.6

Ne igram videoigre	26	17.1
Total	152	100.0



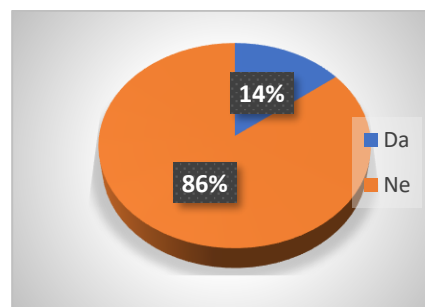
Grafikon 16. Pitanje: Ograničavaju li ti roditelji vrijeme koje možeš provesti ispred ekrana (računalo, pametni telefon, tablet)?

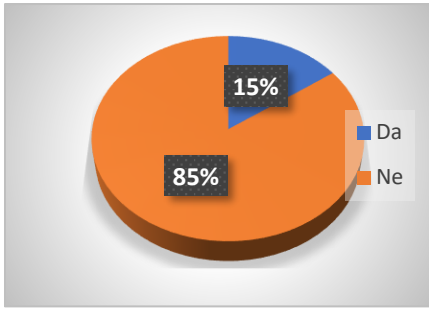
Izvor: samostalna izrada autora

Važnost prilagodbe videoigara dječjim potrebama i dobima ističe se kao bitna. Stoga bi bilo poželjno da roditelji budu upoznati s videoigrama koje njihova djeca igraju. Većina, konkretno 122 učenika (80,3%), izjavila je da njihovi roditelji znaju koje igre igraju. Samo 4 učenika (2,6%) navelo je da njihovi roditelji nemaju informacije o igrama koje igraju, dok 26 učenika (17,1%) izjavilo je da uopće ne igra videoigre. Ovaj podatak ukazuje na to da većina roditelja ima svijest o tome koje igre njihova djeca koriste, što je važno za praćenje i podršku djetetovim digitalnim aktivnostima. Pravilan nadzor i komunikacija između roditelja i djece o videoigrama mogu doprinijeti sigurnijem i odgovornijem iskustvu igranja igara. Na pitanje o tome da li im roditelji postavljaju ograničenja za vrijeme koje provode ispred ekrana, većina učenika, njih 137 (90,1%), odgovorila je potvrdno, dok je samo 15 učenika (9,9%) navelo da njihovi roditelji ne postavljaju takva ograničenja. Ova saznanja su usklađena s prethodnim odgovorima koji su pokazali da roditelji većine učenika znaju koje videoigre njihova djeca igraju. Postavljanjem vremenskih ograničenja za ekranima, roditelji igraju ključnu ulogu u upravljanju djetetovim digitalnim navikama. Ograničavanje vremena provedenog ispred ekrana može pozitivno utjecati na djecu, pomažući im da se zaštite od potencijalnih negativnih utjecaja društvenih mreža, videoigara i drugih digitalnih medija te omogućiti zdraviji rast i razvoj.

Sljedeća kategorija pitanja odnosila se na odnos prema školskim obvezama u kontekstu igranja video igara.

Grafikon 17. Pitanje: Jesi li nekada zanemario/la školske obveze zbog igranja video igara?



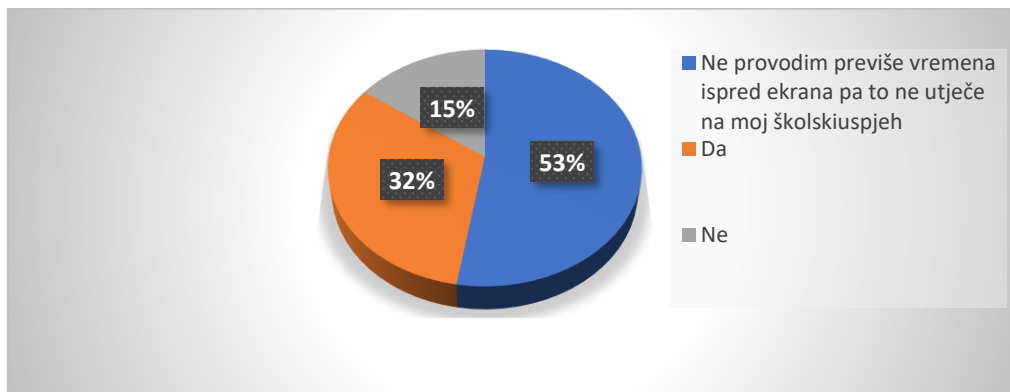


Grafikon 18. Pitanje: Ograničavaju li ti roditelji vrijeme koje možeš provesti ispred ekrana (računalo, pametni telefon, tablet)?

Izvor: samostalna izrada autora

Većina učenika, njih 130 (85,5%), izjavila je da nikada nisu zanemarili svoje školske obveze zbog igranja videoigara, dok je 22 učenika (14,5%) priznalo da su ponekad zanemarili školske obveze zbog igranja videoigara. Ovim pitanjem smo istraživali postoji li veza između igranja videoigara i dobivanja slabijih ocjena u školi. Važno je napomenuti da većina učenika (njih 129 ili 84,9%) nije dobila slabije ocjene zbog zanemarivanja školskih obveza, dok je manji broj učenika (njih 23 ili 15,1%) priznao da su dobili slabije ocjene u školi zbog previše igranja videoigara. Ovi rezultati sugeriraju da većina djece i dalje pridaje veliku važnost svojim školskim obvezama te da igranje videoigara ne utječe negativno na njihov akademski uspjeh.

na kraju je ispitanicima postavljeno pitanje o osobnom stavu o utjecaju vremena koje provedu pred ekranom na školski uspjeh.



Grafikon 19. Pitanje: Smatraš li da previše vremena ispred ekrana loše utječe na tvoj školski uspjeh?

Izvor: samostalna izrada autora

Na posljednje pitanje, koje se odnosilo na osobnu procjenu učenika nižih razreda osnovne škole o povezanosti vremena koje provode ispred digitalnih ekrana i njihovog školskog uspjeha, odgovori su pokazali raznolikost stavova. Njih 80 (52,6%) smatra da ne

provode previše vremena ispred ekrana i da to ne utječe na njihov školski uspjeh. 49 (32,2%) učenika prepoznaje negativan utjecaj previše vremena provedenog ispred ekrana na njihov školski uspjeh. S druge strane, 23 (15,1%) učenika smatra da previše vremena ispred ekrana ne utječe na njihov školski uspjeh. Ovi odgovori pokazuju da postoji svijest među nekim učenicima o tome kako njihovo vrijeme ispred ekrana može utjecati na njihov školski uspjeh, dok drugi ne vide takvu povezanost. Ovo je važan aspekt koji bi se trebao razmotriti kako bi se bolje razumjelo kako digitalna konzumacija utječe na školski uspjeh i kako se može promicati zdravija ravnoteža između online i offline aktivnosti među djecom.

Nakon prikaza rezultata istraživanja, u nastavku slijedi korelacijska analiza kako bi se utvrdila veza između školskog neuspjeha i upotrebe ekrana. U odnos su stavljeni sljedeći parametri:

- vrijeme provedeno koristeći računalo i stav o utjecaju provedbe vremena pred ekranom na školski uspjeh
- vrijeme provedeno koristeći pametni telefon i stav o utjecaju provedbe vremena pred ekranom na školski uspjeh
- vrijeme provedeno koristeći društvene mreže i zanemarivanje školskih obveza zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama
- vrijeme provedeno igrajući video igrice i zanemarivanje školskih obveza zbog igranja video igrica

Tablica 9. Korelacija vremena provedenog koristeći računalo i stava o utjecaju provedbe vremena pred ekranom na školski uspjeh

Korelacija		Smatraš li da previše vremena ispred ekrana loše utječe na tvoj školski uspjeh?
Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se računalom?	Pearsonov koeficijent korelacije	.296**
	Značajnost (dvostrana)	.000
	N	152

** . Korelacija je značajna na razini od 0,01 (dvostrano)

Izvor: samostalna izrada autora

Rezultati korelacijske analize ukazuju na pozitivnu korelaciju između dvije varijable: "Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se računalom?" i "Smatraš li da previše vremena ispred ekrana loše utječe na tvoj školski uspjeh?". Konkretno, Pearsonova korelacija iznosi 0.296, što sugerira da postoji umjerena pozitivna veza između vremena provedenog ispred računala i percepcije učenika o utjecaju tog vremena na njihov školski uspjeh. Također, vrijednost Značajnost (dvostrana) iznosi 0.000, što znači da je korelacija značajna na razini od 0.01 (dvosmjerno). Ovaj rezultat sugerira da učenici koji provode više vremena ispred računala češće percipiraju da to ima negativan utjecaj na njihov školski uspjeh. To bi moglo ukazivati na to da postoji osviještenost među učenicima o tome kako njihova digitalna konzumacija može utjecati na njihov akademski uspjeh. Međutim, važno je napomenuti da korelacijski nalazi ne dokazuju uzročno-posljedični odnos između tih varijabli. Drugim riječima, iako postoji veza između vremena provedenog ispred računala i percepcije o utjecaju na školski uspjeh, ne možemo tvrditi da je više vremena ispred računala uzrok lošijem školskom uspjehu. Ostali faktori i kontekst mogu također utjecati na ovu vezu.

Tablica 10. Korelacija vremena provedenog koristeći pametni telefon i stava o utjecaju provedbe vremena pred ekranom na školski uspjeh

Korelacija		Smatraš li da previše vremena ispred ekrana loše utječe na tvoj školski uspjeh?
Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se pametnim telefonom?	Pearsonov koeficijent korelacije	.223**
	Značajnost (dvostrana)	.006
	N	152

** . Korelacija je značajna na razini od 0,01 (dvostrano)

Izvor: samostalna izrada autora

Ovi rezultati pokazuju umjerenu pozitivnu korelaciju između vremena provedenog koristeći pametni telefon i stavova o utjecaju provedbe vremena pred ekranom na školski uspjeh. To znači da postoji neka veza između većeg vremena provedenog koristeći pametni

telefon i manje zabrinutosti učenika zbog utjecaja tog vremena na njihov školski uspjeh. Međutim, važno je napomenuti da korelacija ne implicira uzročno-posljedični odnos. To znači da ovi rezultati ukazuju na vezu između promatranih varijabli, ali ne možemo zaključiti da je veće vrijeme provedeno koristeći pametni telefon uzrok manje zabrinutosti o utjecaju na školski uspjeh. Drugi faktori i varijable također mogu igrati ulogu u ovom odnosu.

Tablica 11. Korelacija vremena provedenog koristeći društvene mreže i zanemarivanje školskih obveza zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama

Korelacija		Jesi li nekada zanemario/la školske obveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama?
Koliko vremena dnevno provedeš na društvenim mrežama?	Pearsonov koeficijent korelacije	-.322**
	Značajnost (dvostrana)	.000
	N	152

** . Korelacija je značajna na razini od 0,01 (dvostrano)

Izvor: samostalna izrada autora

Ovi rezultati ukazuju na umjerenu negativnu korelaciju između vremena provedenog koristeći društvene mreže i zanemarivanja školskih obveza zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama. To znači da postoji veza između višeg vremena provedenog na društvenim mrežama i veće sklonosti zanemarivanju školskih obveza zbog toga. Korelacija od -0.322 sugerira da što više vremena učenici provode na društvenim mrežama, to su skloniji zanemarivanju školskih obveza. Važno je napomenuti da korelacija ne implicira uzročno-

posljedični odnos, pa iako postoji veza, ne možemo zaključiti da su društvene mreže uzrok zanemarivanju školskih obveza. Drugi faktori i varijable također mogu utjecati na ovaj odnos.

Tablica 12. Korelacija vremena provedenog igrajući video igrice i zanemarivanja školskih obveza zbog igranja video igrica

Korelacija		Jesi li nekada zanemario školske obveze zbog igranja videoigara?
Koliko vremena dnevno provedeš igrajući videoigre?	Pearsonov koeficijent korelacije	-.357**
	Značajnost (dvostrana)	.000
	N	152

** . Korelacija je značajna na razini od 0,01 (dvostrano)

Izvor: samostalna izrada autora

Ovi rezultati ukazuju na umjereno negativnu korelaciju između vremena provedenog igrajući video igre i zanemarivanja školskih obveza zbog igranja video igrica. To znači da postoji veza između višeg vremena provedenog igrajući video igre i veće sklonosti zanemarivanju školskih obveza zbog toga. Korelacija od -0.357 sugerira da što više vremena učenici provode igrajući video igre, to su skloniji zanemarivanju školskih obveza. Važno je napomenuti da korelacija ne implicira uzročno-posljedični odnos, pa iako postoji veza, ne možemo zaključiti da su video igre uzrok zanemarivanju školskih obveza. Drugi faktori i varijable također mogu utjecati na ovaj odnos.

8. RASPRAVA

Na temelju navedenih saznanja o upotrebi interneta i pametnih telefona među djecom mlađe školske dobi, možemo zaključiti da su ovi digitalni uređaji postali neizostavni dio njihovog svakodnevnog života. Većina djece koristi pametne telefone i ima pristup računalu kod kuće, što ukazuje na njihovu rano uključenost u digitalni svijet. Ovaj trend nosi sa sobom mnoge izazove i moguće posljedice. S jedne strane, digitalni uređaji mogu pružiti pristup obrazovnom sadržaju i resursima koji podržavaju učenje. Međutim, isto tako, mogu dovesti do prekomjerne izloženosti ekranima, smanjene koncentracije, te ometanja školskih obaveza. Važno je napomenuti da digitalna pismenost postaje ključna vještina u suvremenom svijetu, te stoga djeca trebaju biti educirana o sigurnom i odgovornom korištenju interneta. Roditelji i škole imaju važnu ulogu u pružanju smjernica o korištenju digitalnih uređaja i promicanju ravnoteže između online i offline aktivnosti.

Analiza provedena u ovom radu analizirana je povezanost između vremena provedenog ispred digitalnih ekrana (računalo, pametni telefon, tablet), upotrebe društvenih mreža, igranja video igara i školskog uspjeha učenika nižih razreda osnovne škole. Rezultati su ukazali na nekoliko važnih korelacija, koje se mogu interpretirati u svjetlu dosadašnjih istraživanja o digitalnoj ovisnosti kod djece. Dosadašnja istraživanja su već pokazala zabrinjavajući trend povećanja digitalne ovisnosti među djecom, a rezultati ove studije potvrđuju ovu tendenciju. Veći broj učenika provodi značajno vrijeme ispred digitalnih ekrana, uključujući računala, pametne telefone i tablete. Ovo je u skladu s istraživanjem Seeme i Varik-Maasik (2023), koje sugerira da digitalna ovisnost i vrijeme provedeno pred ekranima mogu objasniti značajan dio varijabilnosti u teškoćama u učenju. Jedan od ključnih nalaza ove studije je povezanost između vremena provedenog igrajući video igre i zanemarivanja školskih obaveza. Rezultati su pokazali umjereno negativnu korelaciju između

tih varijabli. Ovo je u skladu s istraživanjem Ghulamija i Rashida (2018), koje ukazuje na značajnu povezanost između ovisnosti o internetu i akademske uspješnosti. Djeca koja su ovisna o internetu provode više vremena koristeći ga za razne aktivnosti, uključujući igranje igara, što može dovesti do zanemarivanja školskih obveza.

Slično tome, istraživanje Ayeda i suradnika (2020) ukazuje na povezanost između ukupnog rezultata ovisnosti o internetu i akademskih postignuća djece. Ovaj nalaz odražava negativne učinke digitalne ovisnosti na školski uspjeh. Djeca koja provode previše vremena koristeći internet često imaju manje vremena i interesa za obavljanje svojih školskih obveza i učenje. Istraživanja Khan i suradnika (2016) te Wang i suradnika (2011) također su pronašla slične rezultate, sugerirajući da ovisnost o internetu ima negativan utjecaj na akademsko postignuće i može dovesti do akademskih neuspjeha. Kao što ova studija pokazuje, djeca koja su ovisna o digitalnim medijima često provode više vremena koristeći ih za zabavu umjesto za školske obaveze, što može rezultirati lošijim školskim uspjehom.

U svjetlu ovih nalaza, važno je da roditelji, nastavnici i skrbnici budu svjesni potencijalnih negativnih učinaka digitalne ovisnosti na školski uspjeh djece. Pravilna kontrola i ograničavanje vremena provedenog pred ekranima može biti korisna u očuvanju školskog uspjeha i poticanju djece na odgovorno ponašanje u digitalnom svijetu. Osim toga, važno je pružiti edukaciju o digitalnoj pismenosti i svijesti o digitalnoj ovisnosti kako bi se djeca osnažila za sigurno i odgovorno korištenje digitalnih medija.

9. ZAKLJUČAK

Suvremena tehnologija i digitalni mediji imaju neospornu važnost u današnjem društvu, oblikujući način života i rada kako odraslih tako i djece. Međutim, zabrinjavajući trend digitalne ovisnosti među djecom, posebno u vezi s mobilnim telefonima i video igrama, postaje sve izraženiji. Ova ovisnost može imati ozbiljne posljedice, uključujući povećanu agresivnost kod djece i lošiji školski uspjeh.

Cilj ovog istraživanja bio je razumjeti koliko djeca nižih razreda osnovne škole koriste digitalne medije i koji oblik digitalnih medija najviše utječe na njih. Rezultati su jasno pokazali da djeca značajno vrijeme provode ispred zaslona pametnih telefona, igrajući video igre ili koristeći društvene mreže. Važno je napomenuti da djeca često slijede primjer svojih roditelja i obitelji, te da roditelji imaju ključnu ulogu u oblikovanju dječjih navika u korištenju digitalnih medija. Iako digitalni mediji donose mnoge prednosti, posebno u kontekstu pandemije COVID-19 i prijelaza na online nastavu, važno je prepoznati i negativne aspekte pretjerane uporabe. Djeca koja provode previše vremena ispred ekrana često se suočavaju s nedostatkom tjelesne aktivnosti, smanjenom koncentracijom i zanemarivanjem školskih obveza.

Kako bismo promicali zdrav odnos djece s digitalnim medijima, važno je da roditelji i stariji članovi obitelji budu svjesni vlastitih navika i primjera koje postavljaju. Promjena vlastitih životnih navika i provođenje više vremena s djecom vani, u igri i interakciji, može biti ključna u poticanju odgovornog korištenja digitalnih medija kod djece. U konačnici, uravnotežen pristup digitalnim medijima, uz svijest o potencijalnim negativnim učincima, može doprinijeti boljem školskom uspjehu djece i njihovom cjelokupnom razvoju. Kao ključne preporuke za daljnje djelovanje izdvajaju se

- **Edukacija roditelja:** Organizirajte edukativne radionice za roditelje kako bi ih informirali o potencijalnim rizicima i prednostima digitalnih medija te kako bi im pružili smjernice o tome kako postaviti granice i poticati odgovorno korištenje digitalnih uređaja kod djece.
- **Školske kampanje:** U suradnji s obrazovnim ustanovama, provodite kampanje koje promoviraju svijest o zdravom odnosu prema digitalnim medijima. To može uključivati prezentacije, radionice ili predavanja za učenike, roditelje i učitelje.

- Podrška učiteljima: Pružite podršku učiteljima u razvoju metoda koje će poticati interaktivno učenje i smanjiti ovisnost o digitalnim uređajima. Moguće su metode koje integriraju tehnologiju u nastavu na način koji potiče kreativnost i suradnju.

Kroz suradnju s obiteljima, školama i lokalnom zajednicom te kontinuirano praćenje i prilagodbu, može se pomoći djeci da razvijaju zdrav odnos prema digitalnim medijima, potičući njihovu edukaciju i razvoj.

10. LITERATURA

- Adesemowo, P. O., & Sotonade, O. A. (2022). The Meaning and Scope of Education. U P. O. Adesemowo, & O. A. Tumininu, *Basic of Education: The Meaning and Scope of Education* (str. 1-9). Olabisi Onabanjo University.
- Ayed, M. M., Hassan, G. A., Abdalla, S. S., & Fathi, D. E. (2020). Effect of Internet Addiction on Academic Achievement among Primary School Children. *Egyptian Journal of Health Care*, 11(3), str. 1219-1228.
- Baker, J. A., Bridger, R., & Evans, K. (1998). Models of underachievement among gifted preadolescents: The role of personal, family, and school factors. *Gifted Child Quarterly*, 45(1), str. 5-15.
- Bamisaie, R. (1989). *A practical approach to philosophy of education*. Ibadan: AMD Publishers.
- Bankmycell. (2023). *How Many Users Are on WhatsApp? User Statistics and Trends (Dec 2023)*. Preuzeto 15. prosinca 2023 iz <https://www.bankmycell.com/blog/number-of-whatsapp-users/>
- Bebek, S., & Santini, G. (2012). *Vodič za razumijevanje obrazovanja*. Zagreb: Rifin.
- Bedeković, V., & Zrilić, S. (2014). Interkulturalni odgoj i obrazovanje kao čimbenik suživota u multikulturalnom društvu. *Magistra Iadertina*, 9(1), str. 111-122.
- Beyens, I., & Nathanson, A. I. (2019). Electronic media use and sleep among preschoolers: Evidence for time-shifted and less consolidated sleep. *Health Commun.*, 34, str. 537-544.
- Bilać, S. (2008). Prikaz slučaja školskog neuspjeha-neuropsihološka procjena. *Klinička psihologija*, 1(1-2), str. 79-90.
- Bilić, V., Gjučić, D., & Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak : Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), str. 195-213.
- Bishop, L., Eberley, D., Whitted, T., Finch, M., & Shantz, M. (1998). Designing a PC game engine. *IEEE Computer Graphics and Applications*, str. 46-53.
- BSIC. (2022). *In depth analysis of the Gaming Industry: Part 1*. Preuzeto 15. listopada 2023 iz <https://bsic.it/in-depth-analysis-of-the-gaming-industry-1/>

- Buljubašić Kuzmanović, V. (2012). Odnos školskog uspjeha i socijalnih vještina kod učenika osnovne škole. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, LVIII(27), str. 38-53.
- Chandler , C., & Andrews, A. (2018). *Addiction: A biopsychosocial perspective*. SAGE Publications.
- Cheng, C., & Li, A. Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw.*, 17, str. 755-760.
- Čudina-Obradović, M., & Obradović, J. (1995). Utjecaj bračnog emocionalnog sklada roditelja na školski uspjeh i ponašanje djece. *Društvena istraživanja*, 4(4-5), str. 627-639.
- Dean, B. (2023). *Instagram Demographic Statistics: How Many People Use Instagram in 2024?* Preuzeto 2. prosinca 2023 iz Back Linko: <https://backlinko.com/instagram-users>
- Delač Horvatinčić, I., & Kozarić Ciković, M. (2010). Povezanost samopoimanja, navika čitanja i školskog uspjeha učenika sedmog i osmog razreda osnovne škole. *Napredak*, 151(3-4), str. 445-465.
- Dokman, T., Kuzelj, M., & Malnar, D. (2018). Društvene mreže u ulozi modernog oružja - precepcija doktoranada. *Polemos : časopis za interdisciplinarna istraživanja rata i mira*, XXI(41), str. 133-150.
- ExDizajn. (2023). *Facebook – što, kako, kada i zašto?* Preuzeto 15. studenog 2023 iz <https://www.exdizajn.com/facebook-sto-kako-kada-i-zasto/>
- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scand. J. Psychol.*, 22, str. 524-531.
- Ghulami, H. R., & Rashid, M. (2018). Relationship between Internet addictions and academic performance among Afghan universities students. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 1(4), str. 63-72.
- GMI. (2023). *YouTube statistics*. Preuzeto 12. prosinca 2023 iz <https://www.globalmediainsight.com/blog/youtube-users-statistics/>
- Haramija, P. (2020). Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata. *Obnovljeni Život : časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), str. 93-108.
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2019). The digital addiction scale for children: Development and validation. *Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw.*, 22, str. 771-778.

- Hermawati, D., Rahmadi, F. A., Sumekar, T. A., & Winarni, T. I. (2018). Early electronic screen exposure and autistic-like symptoms. *Intractable Rare Dis. Res*, 7, str. 69-71.
- International Police Association. (2019). *Internet, ovisnost i mladi*. Preuzeto 4. prosinca 2023 iz Preventivne brošure: https://issuu.com/ivgroup/docs/internet_i_mladi/1?ff=true
- Jerončić Tomić, I., Mulić, R., & Milišić Jadrić, A. (2020). Utjecaj društvenih mreža na samopoštovanje i mentalno zdravlje mladih. *In Medias Res*, 9(17), str. 2649-2654.
- Jurman, J., Boričević Maršanić, V., Paradžik, L., Karapetrić Bolfan, L., & Javornik, S. (2017). Ovisnost o internetu i video igrama. *Socijalna psihijatrija*, 45(1), str. 36-42.
- Kemp, S. (2023). *Digital 2023: Croatia*. Preuzeto 2. prosinca 2023 iz Data Report: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-croatia>
- Kemp, S. (2023a). *Digital 2023 October Global Statshot Report*. Preuzeto 2. prosinca 2023 iz Data Reportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-october-global-statshot>
- Khan, M., Ahsan, A., Faizania, S., & Tasif, A. (2016). Effect of Internet Addiction on Academic Performance of Medical Students. *JIIIMC*, 11(2), str. 48-51.
- Kosić, S. (2010). Online društvene mreže i društveno umrežavanje kod učenika osnovne škole: Navike Facebook generacije. *Život i škola*, 24(2), str. 103-125.
- Kuka, E. (2012). Koncept neformalnog obrazovanja. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 63(27), str. 197-203.
- Kuterovac Jagodić, G., Keresteš, G., & Brković, I. (2013). Osobni, obiteljski i okolinski prediktori školskoga uspjeha: Provjera moderatorske uloge odrastanja u ratom različito pogođenim područjima Hrvatske. *Psihologijske teme*, 22(1), str. 1-28.
- Lan, C. M., & Lee, Y. H. (2016). The predictors of Internet addiction behaviors for Taiwanese elementary school students. *School Psychology International*, 34(6), str. 648-657.
- Lončarić, D. (2007). Identifikacija obrazaca suočavanja sa školskim neuspjehom. *Suvremena psihologija*, 10(1), str. 55-76.
- Lozić, J. (2018). Trendovi u industriji zabave i video igrice: Industrija mobilnih igrica preuzima globalno tržište. *Politehnika i dizajn*, 6(3), str. 152-158.
- Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovska smotra*, 82(1), str. 131-149.
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade.
- Mikas, D. (2012). Utjecaj emocionalnih i ponašajnih problema na školski uspjeh učenika. *Pedagogijska istraživanja*, 9(1-2), str. 83-101.

- Mužić, J. (2014). Štetan utjecaj virtualnoga svijeta na djecu. *Obnovljeni Život : časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 69(3), str. 395-404.
- Niu, M., Zhang, Y., & Zhou, J. (2018). A survey on the use of electronic devices by children aged 1-3 in Shanghai. *Shanghai J. Educ. Res.*, 2, str. 56-60.
- Opća deklaracija o pravima čovjeka. (1989). *Revija za sociologiju*, 20(3-4), str. 251-254.
- Pejić Bach, M., & Zoroja, J. (2012). *Sistemska dinamika i managerske simulacijske igre*. Zagreb: Ekonomski fakultet.
- Poslovni Puls. (2019). *5 načina na koje društvene mreže utječu na naše mentalno zdravlje*. Preuzeto 17. prosinca 2023 iz <https://poslovnipuls.com/2019/04/01/5-nacina-na-koje-drustvene-mreze-utjecu-na-nase-mentalno-zdravlje/>
- RECI. (2023). *INFO kampanja „STOP ovisnosti i neodgovornom ponašanju“*. Preuzeto 12. prosinca 2023 iz <https://centar-reci.hr/info-kampanja-stop-ovisnosti-i-neodgovornom-ponasanju-2/>
- Rečić, M. (2003). *Obitelj i školski uspjeh učenika*. Đakovo: Tempo.
- Reddy, K. J., & Balasubramanian, G. (2022). Misuse of Internet Among School Children: Risk Factors and Preventative Measures. U S. Deb, *Child Safety, Welfare and Well-being* (str. 321-334). Singapore: Springer.
- Robotić, P. (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *JAHS*, 1(2), str. 81-96.
- Rosen, L. D. (2012). *iDisorder: Understanding Our Obsession With Technology and Overcoming Its Hold on Us*. St. Martin's Press.
- Ružić Baf, M., & Radetić Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, LVI(24), str. 9-18.
- Sakoman, S. (2009). *Školski program prevencije ovisnosti*. Zagreb: Agenciji za odgoj i obrazovanje.
- Sauvé, L., Kaufman, D., & Renaud, L. (2005). Games, Simulations and Simulation Games : theoretical underpinnings. *Digital games Research Association Conference*. Vancouver.
- Scacchi, W. (2015). Introduction to Computer Games and Software Engineering. U K. M. Cooper, & W. Scacchi, *Computer Games and Software Engineering* (str. 1-27). CRC Press.

- Seema, R., & Varik-Maasik, E. (2023). Students' digital addiction and learning difficulties: shortcomings of surveys in inclusion. *Front. Educ.*, str. 1-12.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a research synthesis. *Am J Public Health*, 89(9), str. 1369-1376.
- Shewale, R. (2023). *46 TikTok Statistics In 2023 (Users, Creators and Revenue)*. Preuzeto 12. prosinca 2023 iz <https://www.demandsage.com/tiktok-user-statistics/>
- Smiljčić, I., Livaja, I., & Acalin, J. (2017). ICT u obrazovanju. *Zbornik radova Veleučilišta u Šibeniku*, 11(3-4), str. 157-170.
- Tomić, D. (2020). *Filozofija i odgoj*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet.
- Tomšić, D. (2011). *Što je internet*. Preuzeto 25. studenog 2023 iz Oblak Znanja: <https://www.oblakznanja.com/2011/07/sto-je-internet/>
- Topić, N. (2022). *Utjecaj društvenih mreža na mlade i pojam ljepote danas*. Preuzeto 12. prosinca 2023 iz Unicef: <https://www.unicef.org/croatia/utjecaj-dru%C5%A1tvenih-mre%C5%BEa-na-mlade-i-pojam-ljepote-danas>
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood*. New York: Atria.
- UNESCO. (2023). *SDG Resources for Educators - Quality Education*. Preuzeto 10. studenog 2023 iz <https://en.unesco.org/themes/education/sdgs/material/04>
- Unicef. (2017). *Stanje djece u svijetu 2017.-Djeca u digitalnom svijetu*. Fond Ujedinjenih naroda za djecu.
- Vrcelj, S., Kušić, S., & Cikač, T. (2017). Odnos srednjoškolaca prema školskom uspjehu. *Acta Iadertina*, 14(2), str. 7-38.
- Vulić-Prtorić, A., & Lončarević, I. (2016). Školski uspjeh i mentalno zdravlje: Od relacija do intervencija. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 157(3), str. 302-324.
- Wang, H., Zhou, X., Lu, C., Wu, J., Deng, X., & Hong, L. (2011). Problematic Internet use in high school students in Guangdong province, China. *PLoS One*, 6(5). doi:DOI: 10.1371/journal.pone.0019660
- Weinstein, A., Dorani, D., Elhadif, R., Bukovza, Y., Yarmulnik, A., & Dannon, P. (2015). Internet addiction is associated with social anxiety in young adults. *Ann. Clin. Psychiatry*, 27, str. 4-9.

- Yayman, E., & Bilgin, O. (2020). Relationship between social media addiction, game addiction and family functions. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), str. 979-986.
- (NN 87/08, 86/09, 92/10, 105/10, 90/11, 5/12, 16/12, 86/12, 126/12, 94/13, 152/14, 07/17, 68/18, 98/19, 64/20, 151/22). *Zakon o odgoju i obrazovanju u osnovnoj i srednjoj školi*.
- Zibar Komarica, V. (1993). *Neuspjeh u školi*. Zagreb: Školska knjiga .
- Zloković, J. (1998). *Školski neuspjeh - problem učenika, roditelja i učitelja*. Rijeka: Filozofski fakultet Rijeka.
- Zrilić, S. (2005). Autoritarni odgojni stil roditelja kao prediktor školskog neuspjeha. *PEDAGOGIJSKA istraživanja*, 2(1), str. 125-138.

11. POPIS TABLICA

Tablica 1. Demografske karakteristike ispitanika	37
Tablica 2. Pitanje: Koristiš li kod kuće računalo?	37
Tablica 3. Pitanje: Koristiš li pametni telefon?	36
Tablica 4. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se računalom?	38
Tablica 5. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se pametnim telefonom?	40
Tablica 6. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš na društvenim mrežama?	42
Tablica 7. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš igrajući video igre?	45
Tablica 8. Pitanje: Znaju li tvoji roditelji koje igre igraš?	46
Tablica 9. Korelacija vremena provedenog koristeći računalo i stava o utjecaju provedbe vremena pred ekranom na školski uspjeh	48
Tablica 10. Korelacija vremena provedenog koristeći pametni telefon i stava o utjecaju provedbe vremena pred ekranom na školski uspjeh	49
Tablica 11. Korelacija vremena provedenog koristeći društvene mreže i zanemarivanje školskih obveza zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama	50
Tablica 12. Korelacija vremena provedenog igrajući video igrice i zanemarivanja školskih obveza zbog igranja video igrice	51

12. POPIS GRAFIKONA

Grafikon 1. Pitanje: Koristiš li kod kuće računalo?	37
Grafikon 2. Pitanje: Koristiš li pametni telefon?.....	36
Grafikon 3. Pitanje: U koju svrhu najčešće koristiš računalo?	36
Grafikon 4. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se računalom?	38
Grafikon 5. Pitanje: U koju svrhu najčešće koristiš pametni telefon?	39
Grafikon 6. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se pametnim telefonom?	40
Grafikon 7. Pitanje: Koristiš li neku od ponuđenih društvenih mreža?	41
Grafikon 8. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš na društvenim mrežama?	42
Grafikon 9. Pitanje: Pratiš li prijatelje ili neke poznate osobe na društvenim mrežama?	42
Grafikon 10. Pitanje: Jesi li nekada zanemario/la školske obveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama?	43
Grafikon 9. Pitanje: Pratiš li prijatelje ili neke poznate osobe na društvenim mrežama?	43
Grafikon 12. Pitanje: Igraš li video igrice?	44
Grafikon 13. Pitanje: Na kojem uređaju igraš videoigre?	44
Grafikon 14. Pitanje: Koliko vremena dnevno provedeš igrajući video igre?	45
Grafikon 15. Pitanje: Koju vrstu igrice voliš igrati?	46
Grafikon 16. Pitanje: Ograničavaju li ti roditelji vrijeme koje možeš provesti ispred ekrana (računalo, pametni telefon, tablet)?	43
Grafikon 17. Pitanje: Jesi li nekada zanemario/la školske obveze zbog igranja video igara?43	
Grafikon 16. Pitanje: Ograničavaju li ti roditelji vrijeme koje možeš provesti ispred ekrana (računalo, pametni telefon, tablet)?	39
Grafikon 19. Pitanje: Smatraš li da previše vremena ispred ekrana loše utječe na tvoj školski uspjeh?.....	39

13. PRILOZI

13.1. Prilog 1- Anketni upitnik

Dragi učenici, ovaj anketni upitnik provodi se u svrhu izrade diplomskog rada Nikše Beovića, studenta Učiteljskog studija Sveučilišta u Zadru, na temu "*Povezanost školskog neuspjeha i ovisnosti o ekranima djece mlađe školske dobi*". Anketa je anonimna pa Vas stoga molim da na pitanja iskreno odgovarate. Unaprijed se zahvaljujem.

Ti si:

a) Dječak

b) Djevojčica

Razred:

a) 1. razred

b) 2. razred

c) 3. razred

d) 4. razred

1. Koristiš li kod kuće računalo?

a) Da

b) Ne

2. Koristiš li pametni telefon?

a) Da

b) Ne

3. U koju svrhu najčešće koristiš računalo (možeš zaokružiti više odgovora)?

a) Učenje i pisanje zadaća

b) Surfanje internetom

c) Igranje igrica

d) Gledanje filmova i serija

e) Društvene mreže

f) Ne koristim računalo

4. Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se računalom?

a) Manje od jednog sata

b) Jedan do dva sata

c) Tri sata ili više

d) Uopće ne koristim računalo

5. U koju svrhu najčešće koristiš pametni telefon (možeš zaokružiti više odgovora)?

a) Surfanje internetom

b) Društvene mreže i dopisivanje

c) Igranje igrica

d) Slušanje glazbe i gledanje videa

e) Ne koristim pametni telefon

6. Koliko vremena dnevno provedeš koristeći se pametnim telefonom?

a) Manje od jednog sata

b) Jedan do dva sata

c) Tri sata ili više

d) Uopće ne koristim pametni telefon

7. Koristiš li neku od ponuđenih društvenih mreža (možeš zaokružiti više odgovora)?

a) Facebook

b) Instagram

c) Tik Tok

d) YouTube

e) WhatsApp

f) Ne koristim niti jednu od ponuđenih društvenih mreža

8. Koliko vremena dnevno provedeš na društvenim mrežama?

a) Manje od jednog sata

b) Jedan do dva sata

c) Tri sata ili više

d) Uopće ne koristim društvene mreže

9. Pratiš li prijatelje ili neke poznate osobe na društvenim mrežama?

a) Da

b) Ne

10. Jesi li nekada zanemario/la školske obveze zbog previše vremena provedenog na društvenim mrežama

- a) Da b) Ne

11. Kako si to opravdao/la?

- a) Zamolio/la sam nekog drugog da obavi školske obveze umjesto mene
b) Lagao/la sam da me nešto spriječilo
c) Prihvatio/la sam kaznu koja je uslijedila zbog zanemarivanja školskih obveza
d) Nikad nisam zanemario/la svoje školske obveze

12. Igraš li videoigre?

a) Da

b) Ne

13. Na kojem uređaju igraš videoigre (možeš zaokružiti više odgovora)?

- a) Računalo/Laptop b) Igraća konzola (npr. PlayStation, Xbox, Nintendo i sl.)
c) Pametni telefon ili Tablet d) Uopće ne igram video igre

14. Koliko vremena dnevno provedeš igrajući videoigre?

- a) Manje od jednog sata b) Jedan do dva sata
c) Tri sata ili više d) Uopće ne igram videoigre

15. Koju vrstu igrica voliš igrati (možeš zaokružiti više odgovora)?

- a) Akcijske igre (Super Mario) b) Avanturističke igre (Minecraft)
c) Sportske igre (Fifa, Nba, Nhl) d) Igre igranja uloga (Final fantasy, Fallout)
e) Strategije u realnom vremenu (Warcraft, Age of Empires)
f) Online igre (Fortnite, Roblox, PUBG) g) Ne igram videoigre

16. Znaju li tvoji roditelji koje igre igraš?

- a) Da b) Ne c) Ne igram videoigre

17. Jesi li nekada zanemario školske obveze zbog igranja videoigara?

- a) Da b) Ne

18. Jesi li zbog toga dobio/la slabiju ocjenu u školi?

- a) Da b) Ne

19. Ograničavaju li ti roditelji vrijeme koje možeš provesti ispred ekrana (računalo, pametni telefon, tablet)?

- a) Da b) Ne

20. Smatraš li da previše vremena ispred ekrana loše utječe na tvoj školski uspjeh?

- a) Da b) Ne

c) Ne provodim previše vremena ispred ekrana pa to ne utječe na moj školski uspjeh

14. ŽIVOTOPIS

Osobne informacije

Ime i prezime: Nikša Beović

Datum i mjesto rođenja: 04. 06. 1987., Split

Adresa: Četvrt ribnjak 15, 21310 Omiš

Telefon: 091 925 5744

E-mail: becks0406@gmail.com

Obrazovanje

(2006. –) Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni Učiteljski studij Zadar

(2002. – 2006.) Jezična gimnazija “Jure Kaštelan” Omiš

(1994. – 2002.) Osnovna škola “Josip Pupačić” Omiš

Osobne vještine i kompetencije

- engleski i njemački jezik, osnovno i srednjoškolsko obrazovanje, vještine upotrebe računala, komunikacijske vještine, timski rad, rad na internetu