

Pozitivna iskustva na internetu kod osnovnoškolaca

Miličević, Ivana

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:142:757488>

Rights / Prava: [In copyright](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2022-01-20**



FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za psihologiju

Diplomski studij psihologije

Ivana Miličević

**POZITIVNA ISKUSTVA NA INTERNETU KOD
OSNOVNOŠKOLACA**

Diplomski rad

Mentor: izv. prof. dr. sc. Daniela Šincek

Sumentor: Ivana Duvnjak, asistentica

Osijek, 2020.

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za psihologiju

Diplomski studij psihologije

Ivana Miličević

**POZITIVNA ISKUSTVA NA INTERNETU KOD
OSNOVNOŠKOLACA**

Diplomski rad

Područje društvenih znanosti, polje psihologija, grana socijalna psihologija

Mentor: izv. prof. dr. sc. Daniela Šincek

Sumentor: Ivana Duvnjak, asistentica

Osijek, 2020.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, 25.11.2020.

Miličević Ivana

Ivana Miličević, 0122220716

Sadržaj

UVOD.....	1
Svijet digitalne tehnologije.....	1
Djeca u digitalnom svijetu.....	2
Pozitivne strane digitalnog svijeta.....	3
Internet u obrazovanju i pandemija koronavirusa	6
Kvalitativne metode i o ovom istraživanju.....	7
CILJ I ISTRAŽIVAČKA PITANJA	9
Cilj.....	9
Istraživačka pitanja.....	9
METODA	9
Sudionici.....	9
Instrumenti	9
Postupak	10
Obrada podataka.....	11
REZULTATI	11
Percepcija osnovnoškolaca o pozitivnim stranama interneta	12
Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta	13
Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa	15
RASPRAVA.....	17
Prvo tematsko područje definirano istraživačkim okvirom	17
Drugo tematsko područje definirano istraživačkim okvirom.....	21
Treće tematsko područje definirano istraživačkim okvirom.....	25
Doprinos, ograničenja i preporuke za daljnja istraživanja	27
ZAKLJUČAK.....	28
LITERATURA	29

Pozitivna iskustva na internetu kod osnovnoškolaca

Sažetak

Cilj ovoga rada bio je prikupiti pozitivna iskustva osnovnoškolaca u digitalnom svijetu pomoću kvalitativne metode. Istraživanje je provedeno na uzorku od devet dječaka i 10 djevojčica u dobi od 11 do 14 godina, odnosno uključeni su bili učenici od 5. do 8. razreda. Sudionici su odgovarali na pitanja polustrukturiranog intervjua osmišljenog za potrebe ovog istraživanja. Rezultati su prikazani s aspekta percepcije djece i njihovih iskustava u korištenju interneta. Osnovnoškolci vide pozitivne strane interneta: u mogućnosti učenja i brzog pronalazjenja informacija te u jednostavnoj komunikaciji i mogućnosti zabave. Sudionici usto tvrde da su društvene mreže dobre jer ostvaruju socijalnu interakciju, razvijaju znanje i kreativnost te zabavljaju, dok se, po njihovu mišljenju, online igrama širi socijalna mreža i proširuje znanje. Istaknuli su kako su doživljavali pozitivne emocije koristeći online komunikaciju i postižući uspjehe u online igrama. Korištenje im je interneta omogućilo i stjecanje određenih znanja korisnih u procesu obrazovanja, znanja materinskog ili stranog jezika te znanja o vlastitim interesima. U novonastaloj situaciji pandemije koronavirusa tražilo se od ispitanika da opišu svoja pozitivna iskustva u korištenju interneta u obrazovanju. Učenici su kao pozitivne strane online nastave istaknuli: bolju organizaciju, zanimljive zadatke, više mogućnosti samostalnog rada i razvijanja samostalnosti, međusobno pomaganje i suradnju, bolje ocjene te stjecanje novih znanja o internetu i njegovim sadržajima.

Ključne riječi: kvalitativna metoda, internet, pozitivna percepcija interneta, pozitivna iskustva u korištenju interneta, pozitivna iskustva online nastave u vrijeme pandemije

Elementary students' positive online experiences

Abstract

The aim of this research was to gather information about elementary school students' positive experiences in digital environment by the means of qualitative research method. The research included nine boys and 10 girls 11 to 14 years of age and grades 5 to 8. Participants answered the questions from a semi-structured interview, which was designed for the purposes of this research paper. The results reflect students' opinion and their experiences with using the Internet. Elementary school students' regard Internet as something positive because of learning possibilities, quick information search, simple communication and entertainment. Furthermore, they regard social network sites as positive because they enable social interaction, develop knowledge and creativity, and entertain, while online games expand the social circle and deepen the knowledge. Elementary school students' pointed out how they experienced positive emotions through online communication and through success in online games. Also, using the Internet enabled the knowledge useful in the process of education, mother tongue knowledge and foreign language knowledge, as well as knowledge about their own personal interests. Lastly, because of the corona virus pandemic, this research aimed to find out about positive Internet experience related to education. The elementary school students stated that the positive sides of online education were the following: better organisation, interesting tasks, more opportunities for independent work and development of independence, mutual help and cooperation, better grades, as well as learning about the Internet and its content.

Keywords: qualitative method, Internet, positive perception of the Internet, positive Internet experience, positive online education experience during the pandemic

UVOD

Svijet digitalne tehnologije

Vrijeme u kojem živimo obilježeno je naglim razvojem znanosti i tehnologije, a sam pojam informacijske i komunikacijske tehnologije podrazumijeva sva ona tehnička sredstva čija je glavna svrha korištenje i upravljanje informacijama (Smiljčić i sur., 2017). Danas je nemoguće zamisliti život bez uporabe tehnologije, a upravo ekspanzija informacijske i komunikacijske tehnologije predstavlja pojavu koja je obilježila kraj 20. i početak 21. stoljeća. Dostupnost i korištenje računala, a s njima i ostalih pametnih „spravica“, postali su dio svakodnevice, ne samo pripadnika starijih generacija, već i djece i mladih (Kos-Burić i Arnaut, 2018). Budući da živimo u digitaliziranom svijetu i pripadnici smo informatičkog društva, tehnološki napredak ima snažan utjecaj na čovjekov život (Vuletić i sur., 2014). Točnije, različiti suvremeni mediji oblikuju njegove radne navike, djeluju na kreativno izražavanje, međusobnu komunikaciju, kao i na interakcije koje uspostavlja s drugim osobama. Može se reći kako, zahvaljujući suvremenim medijima, pojedinac postaje vještiji u komunikaciji, stvaranju i realiziranju planova, zabavljanju, ali i provođenju slobodnog vremena zbog dostupnosti različitih sadržaja koji mediji pružaju (Mandarić, 2012). Razvoj informacijske i komunikacijske tehnologije, k tome, omogućuje svim korisnicima pristup brojnim izvorima različitih spoznaja i znanja, dok u isto vrijeme utječe na napredak znanosti i unaprjeđenje cjelokupnog obrazovnog sustava (Dukić i Let, 2012; Smiljčić i sur., 2017).

Zahvaljujući napretku informacijske i komunikacijske tehnologije, mogućnosti primjene interneta su se proširile. Internet je sastavnica informacijske i komunikacijske tehnologije te predstavlja medij koji je izuzetno pristupačan, a njegovo korištenje nužno, neophodno i svakidašnje nezaobilazno (Dodig Hundrić i sur., 2018). Iako osnovan prije samo nekoliko desetljeća, internet predstavlja sustav ogromne tehničke i društvene složenosti. Sastoji se od gigantskog, ali gotovo nevidljivog svemira koji uključuje tisuće mreža, milijun računala i milijarde korisnika širom svijeta. Stoga, ne čudi da upravo internet predstavlja jedno od najvećih otkrića modernog čovječanstva (Kos-Burić i Arnaut, 2018). Internet je zastupljen u svim dijelovima svijeta. Najnoviji prikupljeni podaci iz lipnja 2020. godine iznose brojku od čak 4,833,521,806 korisnika interneta u svijetu (Internet World Stats, 2020). Devedesete su godine prošloga stoljeća omogućile pojavu interneta i u Hrvatskoj. Prema statističkim podacima iz prosinca 2019. godine u Hrvatskoj 3,787,838 osoba koristi ovaj oblik medija, što čini ukupno 92.3 % populacije (Internet World Stats, 2019).

Djeca u digitalnom svijetu

Kako je digitalna tehnologija promijenila svijet, tako se i poimanje djetinjstva promijenilo. Današnja djeca i mladi sve više vremena provode ispred različitih ekrana: televizijskih, računalnih i ekrana mobilnih telefona, prijenosnih računala i tableta (Mandarić, 2012), a nove su tehnologije omogućile pokretne pristupe internetu, igrama i različitim televizijskim programima, što je također utjecalo na povećanje vremena koje djeca provedu ispred navedenih ekrana. I utjecaj je digitalizacije na oblikovanje života djece, primjerice njihova učenja i druženja, također pridonio povećanju vremena koje djeca provedu koristeći digitalnu tehnologiju (Mužić, 2014). Prema rezultatima istraživanja provedenog u 25 europskih zemalja, 93 % djece u dobi od 9 do 16 godina služi se internetom, od čega njih 60 % svakodnevno koristi internet (EU Kids Online; Livingstone i sur., 2011). Novo je europsko istraživanje iskustava djece u dobi od 9 do 16 godina, provedeno u 19 europskih zemalja, pokazalo kako su većini djece pametni mobiteli najpoželjniji načini povezivanja s internetom. To znači da pristupaju internetu „bilo gdje i bilo kada“, a većina djece izjavljuje kako svakodnevno ili gotovo cijelo vrijeme koristi svoje pametne mobitele. U 11 zemalja, uključujući i Republiku Hrvatsku, više od 80 % djece koristi pametni mobilni telefon kako bi pristupio internetu barem jednom na dan. Uspoređujući spomenuta istraživanja može se primijetiti značajan porast broja djece koja koriste pametne mobitele, ali i porast vremena koje djeca provedu koristeći internet. Vrijeme koje djeca provedu na internetu u većini se zemalja unazad deset godina udvostručilo (EU Kids Online; Smahel i sur., 2020). Usporedimo li to s uzorkom ispitanice djece i mladih u Hrvatskoj, istraživanje provedeno na učenicima osmih razreda osnovnih škola pokazalo je kako svi učenici imaju pristup internetu te da 71.5 % učenika koristi internet svaki dan, a 19.3 % učenika koristi internet više puta tjedno. Od onih koji internetu pristupaju svaki dan, njih 43.4 % koristi internet jedan do dva sata, 26.2 % tri do četiri sata, a 9.0 % pet ili više sati dnevno (Puharić i sur., 2014). Također, istraživanje Kunić i suradnika (2017) je pokazalo kako se najveći broj ispitanika svakodnevno koristi internetom, odnosno njih 65.32 %, dok njih 19.82 % to čini više puta tjedno, a mobilni telefon (u gotovo dvije trećine slučajeva) predstavlja najčešći način pristupanja internetu.

Postoje mnogobrojni razlozi zbog kojih djeca i mladi koriste internet. Većina mladih internet koristi kako bi komunicirala s prijateljima, odnosno zbog osjećaja povezanosti putem interneta, a zatim kako bi preuzela određene sadržaje i pretraživala materijale za obavljanje školskih obveza i učenja. Usto se igranje online igara smatra zabavnom aktivnošću koju većina djece prakticira svaki dan (Smahel i sur., 2020). Nadalje, djeca na internet gledaju kao na izvor

zabave koji im pruža osjećaj uzbuđenja prilikom njegovog korištenja (Sinkkonen i sur., 2014). Također, Kunić i suradnici (2017) ispitujući učenike viših razreda osnovne škole došli su do zaključka da su glavni razlozi korištenja interneta: igranje igara, slušanje pjesama, gledanje filmova i preuzimanje podataka u svrhu učenja. Dodatno, u svom su istraživanju Puharić i suradnici (2014) pronašli da djeca koriste i društvene mreže, odnosno platforme poput Facebooka, kako bi putem istih mogli upoznati nove prijatelje. Njih je 36.1 % tako upoznalo do 10 virtualnih prijatelja, a 37.2 % više od 10. Nadalje, utvrdili su kako u manjem postotku, djeca i mladi koriste internet kako bi gledali neprimjerene sadržaje (seks, nasilje).

Pozitivne strane digitalnog svijeta

Suvremenom je čovjeku internet otvorio nebrojene mogućnosti. U konačnici, i stvoren je s tim ciljem. Internet danas olakšava život modernoga čovjeka, pomaže mu u planiranju i vođenju interakcija s drugim ljudima, služi mu za zabavu, pomaže mu da u kratko vrijeme dođe do nevjerojatno velike količine informacija, unapređuje ili omogućuje poslovanje te potiče nove načine izražavanja (Vuletić i sur., 2014). Gledano s aspekta ljudskih potreba, internet pruža različite mogućnosti zadovoljavanja afilijativnog motiva, kao što je potreba za prihvaćanjem, ljubavi i samopotvrđivanjem, dok igranje igara ispunjava potrebu osobe za postignućem. Predstavljajući lako dostupan izvor znanja i različitih informacija, internet i korištenje njime zadovoljava potrebu pojedinca za proširivanjem vlastitog znanja i udovoljavanjem čovjekovoj radoznalosti (Rakić-Bajić i Hedrih, 2012). Digitalni je svijet, dakle, mjesto zabave, druženja i komunikacije. Iako se mlađe dobne skupine smatraju aktivnijim korisnicima interneta, sve se veći broj osoba starije životne dobi koristi internetom. Primjerice, internet im omogućava čitanje vijesti i ostalih zanimljivosti, ali i lakše uspostavljanje i ostvarivanje komunikacije s članovima obitelji i prijateljima (Nekić i sur., 2016). Osim toga, internet ima i pozitivnu obrazovnu ulogu u razvoju djece i mladih, podupirući stjecanje novih i kompleksnih vještina te služeći im za cjeloživotno učenje (Smiljčić i sur., 2017). Primjerice, svojom dostupnošću omogućava pregled najnovijih rezultata istraživanja za učenje ili prikupljanje različitih podataka kako bi se napisala domaća zadaća ili školski seminar (Batori i sur., 2020) ili čak za učenje stranog jezika (Brodarić Šegvić, 2019). U istraživanju Baier Jakovac i Hebrang Grgić (2015) 43 % ispitanika se složilo s tvrdnjom kako je internet najbrži način pronalazanja informacija koje su potrebne za izvršavanje školskih zadataka, a 55 % sudionika je ustvrdilo kako je internet bolji izvor informacija za izradu seminarskih radova, plakata i slično u odnosu na knjige. Nadalje, Šišara i suradnici (2020) smatraju kako je internet postao osnova današnje komunikacije. Upravo jednostavan i kontinuiran pristup internetu omogućuje adolescentima

ogromnu mogućnost socijalizacije koja dovodi do povezivanja s vršnjacima, ali i s nepoznatim osobama. Jednostavno, internet transformira socijalni svijet djece i mladih svojim utjecajem na način njihova komuniciranja, uspostavljanja i održavanja odnosa i pronalaženja socijalne podrške. Internet kao medij ima brojne pozitivne strane, primjerice omogućava sve veću dostupnost informacijama, motivira pojedinca za učenje, zabavlja, potiče razvoj kreativnosti, ostvaruje bržu komunikaciju i razmjenu iskustava i mišljenja, poboljšava vještine pisanja djece i mladih te potiče primjenu strategija za rješavanje problema (Robotić, 2015). Luciana (2010) dodatno ističe da su prednosti korištenja interneta to što predstavlja privlačnu alternativu u trošenju slobodnog vremena, poboljšava kognitivne sposobnosti, jača samopouzdanje, smanjuje dosadu, a kratkoročno i depresiju te predstavlja bijeg od stvarnosti u drugi svijet. Korištenje interneta ima značajan utjecaj na dobrobit pojedinca, odnosno na njegovo zadovoljstvo životom, psihološku dobrobit i samopoštovanje (Çikrikci, 2016), a može pozitivno djelovati na moralni, duševni i društveni razvoj osobe. Tu se posebno izdvajaju djeca i mladi, upravo radi toga što oni većinu slobodnog vremena provedu baš u digitalnom svijetu (Batori i sur., 2020).

Sve većom uporabom interneta, na značenju dobivaju i platforme za društveno umrežavanje kao što su Instagram, TikTok, Snapchat, Viber i brojne druge. Bonds-Raacke i Raacke (2010) prikazali su razloge pristupanja društvenim mrežama u vidu triju dimenzija. Informacijska se dimenzija odnosi na one razloge korištenja društvenih mreža u svrhu prikupljanja i dijeljenja informacija (npr. objavljivanje socijalnih funkcija, dobivanje uvida u određene događaje, dijeljenje privatnih informacija, izvršavanje akademskih obaveza, gledanje i/ili objavljivanje fotografija). Drugu dimenziju čine prijateljstva i želja za održavanjem istih (npr. održavanje odnosa s postojećim prijateljima, održavanje odnosa sa starijim prijateljima, stvaranje kontakata sa starim prijateljima), dok treću dimenziju čini povezanost i potreba povezivanja (npr. u svrhu romantičnog upoznavanja, stjecanja novih prijateljstava i osjećaja povezanosti). Zanimljivo je kako su Villanti i suradnici (2017) 2014. godine zabilježili da 89.42 % mladih redovito koristi barem jednu društvenu mrežu, a ta se brojka 2016. godine povećala na 97.5 %, što dovodi do zaključka kako vremenom društvene mreže dobivaju veće značenje. Samim time, društvene mreže ostvaruju značajan utjecaj na pojedinca i društvo. Prema Kušić (2010) društvene mreže stvaraju novu dimenziju socijalnih interakcija koje se iz stvarnog svijeta prenose u online okruženje jer se iste organiziraju oko ljudi, a ne njihovih interesa. Točnije, korištenjem društvenih mreža, djeca i mladi stvaraju identitet i započinju proces socijalizacije i komunikacije s drugim članovima zajednice. Iste mreže ne pružaju samo

moćnost održavanja postojećeg kruga prijatelja, već i stvaranje novih prijateljstava s mladima diljem svijeta. Privlačne su korisnicima jer im daju priliku za opuštanje, razonodu, uživanje u različitim sadržajima te uključivanje u različite interesne skupine. Nadalje, društvene mreže predstavljaju priliku za učenje jezika i upoznavanje s novim kulturama, što utječe i na stjecanje i širenje znanja pojedinca. Pozitivno utječu na samopouzdanje osobe (Gonzales i sur., 2011), ali i zadovoljavaju pojedinčevu potrebu za pripadanjem (Nadkarni i Hofmann, 2012).

Kako je već spomenuto, pripadnici smo informatičkoga društva. Stoga ne čudi što današnja djeca svoje slobodno vrijeme provode na drugačije načine, primjerice u druženju i igri u digitaliziranom svijetu (Labaš i Marinčić, 2018). Odnosno, danas se može uočiti kako se djeca sve manje igraju tradicionalnim igrama i da se sve manje druže u stvarnom okruženju (Koludrović, 2018). Prema istraživanju provedenom 2017. godine (Aleksić i Ivanović, 2017) na uzorku od 1, 262 učenika u dobi od 11 do 15 godina njih 86.9 % redovito igra digitalne igre uključujući online igre. Rezultati tog istraživanja su dodatno potvrdili da mlađi adolescenti provode puno vremena igrajući digitalne igre. Oko 5 sati tjedno digitalne igre igraju mlađe adolescentice, dok mlađi adolescenti toj aktivnosti posvete dvostruko više vremena. Slično prikazuju i rezultati Smahela i suradnika (2020) kako igranje online igara predstavlja aktivnost koju brojna djeca svakodnevno prakticiraju, a dvostruko više to čine dječaci u odnosu na djevojčice. Razlozi sve većeg simpatiziranja online igara je u tome što su zahvaljujući unaprjeđenju tehnologije kroz vrijeme postale sve realističnije i interaktivnije (Griffiths, 2010). Točnije, istraživanje Koludrović (2018) je pokazalo kako su želja za natjecanjem, uzbuđenje, razonoda, fantazija i druženje s drugim igračima jedni od primarnih razloga igranja online igara, dok je među mladim sudionicima bila važna i kvaliteta grafike i zvuka, realističnost igre i stvaranje slike da su jači i snažniji u igrama nego što su to u stvarnom životu. Nadalje, igranje online igara može imati pozitivne učinke na igrača jer utječe na bolje procesiranje sekundarnih vizualnih podražaja, poboljšava koordinaciju oko-ruka i povećava brzinu reakcije (Bilić i sur., 2010). Istraživanje Salcenaua (2014) je pokazalo kako online igre imaju veliki utjecaj na dječji razvoj. Roditelji su, odgovarajući na pitanja o prednostima igranja online igara svoje djece, procijenili kako su se online igre najkorisnije pokazale: u razvoju mišljenja i vještine promatranja, u poticanju kreativnosti, stvaranju brzih mentalnih veza, u razvoju spretnosti i natjecateljskog duha, u učenju stranog jezika, u poticanju boljeg pamćenja i održavanju pažnje njihove djece. Nadalje, roditelji su ovisno o razvoju određenih osobina svoje djece, izvijestili kako su online igre pridonijele razvoju dječje ambicioznosti, dinamičnosti, samopouzdanja, samokontrole, neovisnosti, dominacije, impulzivnosti, društvenosti, inteligencije,

odgovornosti, toleranciji i drugo. Druga istraživanja su pokazala kako postoji povezanost između online igara i poboljšanog raspoloženja ili povećanih pozitivnih emocija, ali i da djeluju izrazito motivirajuće (Granic i sur., 2014). Tako je pronađeno kako pojedine igre utječu na otpuštanje stresa (Whitbourne i sur., 2013), a neke i na dobrobit osobe (Ryan i sur., 2006). Iz svega toga, jasno je kako online igre imaju veliki utjecaj na pojedinca, a svoje benefite ostvaruju u sva četiri aspekta; kognitivnom, motivacijskom, emocionalnom i socijalnom (Granic i sur., 2014).

Internet u obrazovanju i pandemija koronavirusa

Obrazovni procesi otvaraju brojne perspektive i nude različite mogućnosti, a internet se pokazao vrlo važnim sredstvom u obrazovanju i znanosti. Elektroničko učenje ili poznato e-učenje (engl. *e-learning*) može se definirati kao primjena informacijske i komunikacijske tehnologije u procesu učenja i stjecanja znanja. Generalno, kao prednosti takvog tipa izvođenja nastave jest u tome što za održavanje obrazovnog procesa nije potrebno osigurati poseban prostor kao u ustanovama gdje se tipično održava školska nastava. Također, vrijeme se učenja može isplanirati i izvoditi u skladu s mogućnostima svakog učenika te je moguće brže i na lakši način doći do potrebnih podataka, a digitalni materijali se lakše mogu objaviti i održavati na internetu te, ako je potrebno, izmijeniti i prilagoditi svakom učeniku (Mihaljević, 2016). Također, prednost takvog načina učenja je i u tome što nosi nizak trošak edukacije po učeniku (Smiljčić i sur., 2017).

Kao što je rečeno, internet mijenja svijet te uvelike utječe na svakidašnji život pojedinca. No, ono što je još više utjecalo na promjenu i prilagodbu načina života je pandemija koronavirusa. Ista se odnosi na zaraznu bolest uzrokovanu teškim akutnim respiratornim koronavirus 2 (SARS-CoV-2) koji se neprestano i rapidno širi od čovjeka do čovjeka (Babić i Babić, 2020). Pandemija koronavirusa duboko je utjecala na živote pojedinaca širom svijeta. Točnije, izolacija, ograničenja socijalnog kontakta, socijalno distanciranje, ograničena mogućnost kretanja i brojne druge propisane epidemiološke mjere, kao i posljedice same pandemije poput ekonomskog pada ili porasta broja nezaposlenih, dovele su do potpune promjene psihosocijalnog okruženja zaraženih zemalja svijeta (Fegert i sur., 2020). Situacija u kojoj se danas nalazimo pogađa djecu, adolescente i njihove obitelji na poseban način. Dječji vrtići i škole su zatvorene, ograničeni su socijalni kontakti i otkazane su broje aktivnosti za provođenje slobodnog vremena izvan kuće (Fegert i sur., 2020). Bitno je i spomenuti kako je pandemija koronavirusa prouzročila velike promjene u provođenju odgojno-obrazovnog procesa. Detaljnije, Organizacija Ujedinjenih naroda za obrazovanje, znanost i kulturu

procjenjuje kako zbog novonastale situacije trenutačno 1,38 milijarde djece nema pristup pohađanju škole (Cluver i sur., 2020). Budući da su učenici bili primorani ostati kod kuće, odgojno-obrazovni sustav našao se pred velikim izazovom u pronalaženju alternativnog načina izvođenja nastave. Organizirana je online nastava (nastava na daljinu), putem televizije, interneta i na druge načine. Online nastava predstavlja tzv. potpuno e-učenje (engl. *fully online*), odnosno nastavu koja je uz pomoć informacijske i komunikacijske tehnologije u potpunosti organizirana na daljinu, a odvija se isključivo putem elektroničke tehnologije, računala, mobitela i slično (Smiljčić i sur., 2017). Točnije, digitalna alternativa u nastavi toga tipa više ne predstavlja opciju, već nužnost (Mehić i Hadžić, 2020). S obzirom na činjenicu kako upravo internet predstavlja budućnost daljnjeg obrazovanja, pandemija se koronavirusa istraživačima učinila kao dobra prilika za utvrđivanje prednosti online učenja te dodatnog preispitivanja uvođenja informacijske i komunikacijske tehnologije u sustav obrazovanja. Tako Dhawan (2020) u svome radu kao cilj postavlja isto. Odnosno pomoću deskriptivne analize opisuje važnost online učenja u periodu kriza, a u ovom slučaju spomenute pandemije. Provedbom deskriptivne analize utvrđene su iduće prednosti online učenja uočene tijekom pandemije koronavirusa: (1) prostorna i vremenska fleksibilnost koja omogućava učenicima da neovisno o dobu dana ili prostornom ograničenju ispune svoje obaveze; (2) metode online učenja omogućuju prilagodbu postupaka i procesa na temelju potreba učenika, a dostupnost različitih internetskih alata utječe na učinkovito i djelotvorno okruženje za učenje; (3) stručnjaci u području obrazovanja mogu koristiti kombinaciju online metoda za prenošenje znanja, odnosno gradivo se može prenositi putem audio, video ili tekstualnog zapisa što nastavu čini dinamičnijom i interaktivnijom; (4) online učenje omogućava brzu neposrednu povratnu informaciju o izvedbi ili učinku učenika. Navedeno dovodi do zaključka kako tehnologija, odnosno internet, pruža inovativno i učinkovito rješenje u vremenu krize kako bi se prevladale prepreke u sustavu obrazovanja, ali i u raznim drugim organizacijama na koje je kriza utjecala. S druge strane, isto može predstaviti svojevrsni izazov učenicima i nastavnicima u razvoju kompetencija koje su nužne, ali sasvim različite od onih već stečenih i potrebnih za izvođenje tradicionalnog nastavnog procesa (Bulić, 2018).

Kvalitativne metode i o ovom istraživanju

Sve navedeno dovodi do zaključka kako zaista postoji veliki broj istraživanja s ciljem boljeg razumijevanja pojma interneta, prepoznavanjem njegovih prednosti i učinaka na pojedinca od razine njegovog privatnog života do učinaka vezanih uz njegovo obrazovanje.

Kako je već rečeno, sve više djece koristi internet te njegovo korištenje može biti opisano kao izuzetno pozitivno iskustvo. Jedno od prvih istraživanja koja su pokušala dati odgovor na to i slična pitanja bilo je istraživanje Valkenburga i Soetera (2001). Rezultati su tog istraživanja pokazali kako u većem broju djeca opisuju zabavu, pretraživanje informacija i socijalnu interakciju kao pozitivno iskustvo u korištenju interneta. Drugo istraživanje koje je pokušalo dati odgovor na isti problem ističe da su djeca u većini slučajeva kao pozitivna iskustva na internetu istaknula pronalaženje smiješnih priča ili slika, također pretraživanje informacija za školu, ali i hobije, komunikaciju s prijateljima ili upoznavanje s novim, a većini se djece internet svidio jer je zabavan i zato što mogu igrati igrice (Soeters i Van Schaik, 2006). No, ova i preostala istraživanja o korištenju interneta djece i mladih je kvantitativne prirode i rezultati istih se zasnivaju na statističkim pokazateljima. Iako vrijedni, isti dovode do nedostatka stjecanja jasnijeg i dubljeg uvida u doživljaj sudionika o iskustvima korištenja interneta, a samim time i nedostatka onih istraživanja čiji su primarni fokus činila individualna iskustva djece i mladih u korištenju interneta.

Upravo se tu ističe prednost korištenja kvalitativne metode koja u odnosu na kvantitativne dovodi do jasnijeg shvaćanja problema i s ciljem su davanja odgovora na pitanja "zašto, kako, u kojem slučaju, na koji način" i slično (Milas, 2005). Kvalitativne su metode posebno učinkovite u istraživanju osjećaja i iskustava ispitanika zbog toga što pružaju analize koje su mnogo detaljnije i dublje u odnosu na kvantitativne metode te olakšavaju razumijevanje problema. Kvalitativne metode istraživanja obuhvaćaju koncept intersubjektivnosti koji obično podrazumijeva kako se ljudi mogu složiti ili konstruirati značenje o nečemu, možda na zajedničkom razumijevanju pojave, osjećaja, ili percepcije situacije kako bi se jasnije protumačio socijalni svijet u kojem žive (Biggerstaff, 2012). U većem broju slučajeva, kvalitativne analize mogu, ne samo produbiti naše spoznaje o proučavanoj pojavi, već uputiti na ono što kriju subjektivna iskustva nedokučiva drugim statističkim postupcima (Milas, 2005).

Upravo iz tih razloga u ovom je istraživanju odabrana kvalitativna metoda koja se temelji na spomenutom idiografskom pristupu. Istraživanja ovog tipa svoje zaključke izvode na malom nereprezentativnom uzorku sudionika koji omogućava dublju analizu, a kako se naglašava da su djeca neprocjenjivi izvor informacija u kvalitativnim istraživanjima (Ireland i Holloway, 1996; prema Sladović Franz i sur., 2007), upravo će njihova (pozitivna) iskustva biti postavljena u središte ovoga rada. Samim time, zaključci će se ovog istraživanja bazirati na analizi osobnih pozitivnih iskustava djece viših razreda osnovne škole vezanih za njima

značajne trenutke u korištenju interneta uključujući i aktualne događaje današnjice, poput nužnosti obrazovanja putem interneta u vrijeme pandemije koronavirusa.

CILJ I ISTRAŽIVAČKA PITANJA

Cilj

Cilj ovoga rada je prikupiti pozitivna iskustva osnovnoškolaca u digitalnom svijetu.

Istraživačka pitanja

Sukladno cilju istraživanja, postavljena istraživačka pitanja su:

1. Što osnovnoškolci smatraju pozitivnim stranama interneta?
2. Koja pozitivna iskustva u korištenju interneta osnovnoškolci doživljavaju?
3. Koja pozitivna iskustva u korištenju interneta osnovnoškolci doživljavaju u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa?

METODA

Sudionici

Rezultati prezentirani u ovom radu dio su većeg istraživačkog projekta koji se sastoji od kvalitativnog i kvantitativnog dijela. U kvalitativnom dijelu rada sudjelovalo je ukupno 38 sudionika (N=38), od kojih je 19 učenika osnovne, a preostalih 19 srednje škole. Za potrebe ovog rada uzeti su samo podaci onih sudionika koji su učenici od 5. do 8. razreda osnovne škole, odnosno raspona dobi od 11 do 14 godina, a bilo ih je 19 (N=19). Riječ je dakle o prigodnom uzorku od kojeg je istog broja, njih 10 bilo ženskog spola (N=10), dok je muškog bilo devet (N=9). Tijekom istraživanja pazilo se na ujednačenost sudionika po veličini mjesta iz kojeg dolaze (veće/manje mjesto).

Instrumenti

U ovom istraživanju koristio se polustrukturirani intervju koji je osmišljen u svrhu odgovaranja na postavljena istraživačka pitanja. Protokol ovog istraživanja sustavno se izrađivao kroz višestruke sastanke i uvježbavanjem tijekom intervjua putem Zoom aplikacije kojom je bila omogućena audio i video komunikacija između diplomantica i voditeljica projekta. Intervju je sadržavao 21 pitanje, a pitanja su bila većinski otvorenog tipa te su tako sudionici na njih mogli neograničeno iznositi svoje odgovore. Sadržaj pitanja je omogućio ispitivanje tema u rasponu od samih asocijacija na pojam internet, uređaja koje koriste, pozitivnih i negativnih iskustava pri korištenju interneta, obiteljskih interakcija i pravila u

odnosu na korištenje interneta, obilježja korištenja interneta u školi i u obrazovne svrhe (s posebnim naglaskom na posebnosti korištenja tijekom online škole) do načina na koji percipiraju pojavu nasilja preko interneta i njihova iskustva u tom pogledu. Također, postavljena su pitanja o sociodemografskom statusu, točnije o dobu, spolu, razredu koji pohađaju i mjestu življenja.

Postupak

Kako je već spomenuto, ovaj je rad dio većeg istraživačkog projekta *Pozitivna i negativna iskustva na internetu - digitalni svijet u kontekstu pandemije* voditeljice izv. prof. dr. sc. Daniele Šincek koji se sastoji od kvalitativnog i kvantitativnog dijela. U kvalitativnom djelu, nakon odobrenja Etičkog povjerenstva Filozofskog fakulteta u Osijeku za provođenje istraživanja, četiri su diplomantice uspostavljale kontakte i provodile intervjuje sa sudionicima. Prije početka istraživanja, zatražene su roditeljske suglasnosti za sudjelovanje djece osnovnoškolske dobi. Svi su se intervjui provodili u skladu s postojećim epidemiološkim mjerama zbog novonastale situacije s koronavirusom i snimani su pomoću mobitela. Također, nastojalo se da sudionici u što većoj mjeri budu osobe iz kruga izravnih kontakata intervjuera. Na početku, svakom se djetetu razumljivim jezikom opisala svrha i cilj provođenja istraživanja, a zatim objasnilo kako će svi podaci biti anonimizirani te da će im biti osigurana povjerljivost podataka. Također, naglasila se mogućnost poništavanja podataka do mjesec dana nakon provođenja intervjuja ako dođe do promjene odluke o sudjelovanju. Detaljnije, svim sudionicima je bilo izrečeno kako će podaci biti iskorišteni samo u znanstvene svrhe, a snimke i prijepisi razgovora bit će dostupni samo istraživačima. Točnije, kako se njihovi odgovori neće moći povezati s njima prilikom izvještavanja o rezultatima budući da će se isti prikazati u vidu određene šifre. Nakon upoznavanja i osiguravanja etičkih aspekata istraživanja, sudionicima je bilo omogućeno pravo odbijanja sudjelovanja u istraživanju, odnosno pristajanja i sudjelovanja u istom. Dok su prethodno roditelji djece dali dopuštenje o njihovom sudjelovanju u istraživanju u pisanom obliku, sudionici su usmenim putem pristajali na isto, s čime je potvrđena njihova dobrovoljnost sudjelovanja u istraživanju. Zatim, svatko je od sudionika mogao izabrati način provedbe intervjuja, odnosno osobno s intervjuerom ili putem videopoziva, a tijekom provođenja intervjuja sudjelovali su samo intervjuer i sudionik. Prosječno vrijeme trajanja intervjuja iznosilo je 20 minuta. Na kraju, krenuo je postupak pripreme prikupljene građe za obradu, točnije pisanje transkripata za svaki provedeni intervju. Svaki intervjuer je tonski oblik intervjuja pretvarao u pismeni transkript onog sudionika s kojim je provodio razgovor. Svaka istraživačica je ovisno o postavljenim istraživačkim pitanjima svog diplomskog rada iskoristila one podatke koje bi

joj dale odgovor na isto. Dvije su istraživačice rezultate obrađivale na uzorku djece osnovnih, a druge dvije srednjih škola.

Obrada podataka

Za analizu podataka koristila se metoda analize okvira (engl. *framework analysis*), a razvile su je 1994. godine Ritchie i Spencer (Lacey i Luff, 2007). Jedna od karakteristika ovog pristupa je ta da, za razliku od nekih drugih kvalitativnih metoda, dopušta onim temama i konceptima koje su identificirane apriorno da budu kategorije za kodiranje od početka te da se mogu kombinirati s drugim temama i konceptima koje se kasnije pojave tako da se podvrgnu induktivnoj analizi. Praktična prednost navedene analize je ta da se pitanja i problemi identificirani unaprijed od strane različitih sudionika mogu eksplicitno i sistematično razmotriti u analizi, dok se istovremeno stvaraju uvjeti dovoljne fleksibilnosti za uočavanje i karakteriziranje problema koji se pojave kao novi (Dixon-Woods, 2011). Upravo se ta sistematičnost može prepoznati po fazama od kojih se analiza okvira sastoji, a to su; (1) Upoznavanje sa sadržajem; (2) Prepoznavanje tematskog okvira; (3) Indeksiranje; (4) Izrada tablica i (5) Povezivanje i interpretacija (Ritchie i Spencer, 1994; prema Lacey i Luff, 2007).

Primijenjeno u ovom istraživanju, u prvom se koraku upoznavao s građom podataka, odnosno transkriptima i zvučnim zapisima sudionika. Na osnovi upoznatog sadržaja, definirana su konačna tematska područja ovoga rada. Nadalje, u trećem su koraku dvije istraživačice analizirale iste podatke. Prvi se dio procesa analize sastojao da je svaka, neovisno o drugoj, grupirala izjave sudionika u tri kategorije, odnosno jesu li izjave pozitivnog, negativnog ili neutralnog tona, a zatim zajedno uspoređivale dobiveno. Na ovaj su se način uskladili podaci, povećala njihova valjanost te smanjila pristranost istraživača. Grupiranjem izjava sudionika sličnih po sadržaju izdvojeni su pojmovi te su zatim oni odijeljeni u kategorije. Također, radi veće preglednosti, analiza je uključivala i unošenje u sheme što reflektira četvrti korak izrade tablica u analizi okvira. Zadnjim korakom, podaci su se povezivali i interpretirali kako bi se dobili odgovori na postavljena istraživačka pitanja.

REZULTATI

Rezultati istraživanja su prikazani u okviru tri tematska područja definirana istraživačkim okvirom rada; (1) Percepcija osnovnoškolaca o pozitivnim stranama interneta; (2) Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta; (3) Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa.

Percepcija osnovnoškolaca o pozitivnim stranama interneta

Prvo definirano tematsko područje odnosi se na pozitivne strane interneta. Točnije, pokušao se dobiti uvid u one strane interneta koje osnovnoškolci percipiraju kao dobre (Tablica 1). U sklopu istog tematskog područja, definirane su tri kategorije: dobre strane interneta, dobre strane društvenih mreža i dobre strane online igara.

Tablica 1

Prikaz tematskog područja Percepcija osnovnoškolaca o pozitivnim stranama interneta

Tematsko područje	Kategorije	Pojmovi
Percepcija osnovnoškolaca o pozitivnim stranama interneta	Dobre strane interneta	Mogućnost učenja Brzina pronalaženja informacija Jednostavna komunikacija Izvor zabave
	Dobre strane društvenih mreža	Ostvarivanje socijalne interakcije Razvoj znanja i kreativnosti Izvor zabave
	Dobre strane online igara	Širenje socijalne mreže Proširivanje znanja

Prije svega, osnovnoškolci smatraju kako su neke od dobrih strana interneta mogućnost učenja: „Pa možemo istraživati da nešto novo naučimo.“ (OŠŽ9); „Možemo naučiti puno jezika.“ (OŠM7); „Pa na Googleu se može naučiti puno stvari...“ (OŠM6) i brzina pronalaženja informacija: „Jako se lagano dođe do informacija, kad god trebam nešto istražiti mogu odmah, sve mi je jako dostupno.“ (OŠŽ5); „Puno su nam pristupačnije informacije preko interneta, puno brže dolazimo do njih.“ (OŠŽ3); „Pa dobro je to što možemo naći više informacija na internetu, možemo se brže sporazumijevati s prijateljima i profesorima i sve što nas zanima možemo pronaći na internetu.“ (OŠŽ4). Nadalje, smatraju kako internet omogućuje i jednostavnu komunikaciju: „Mogu se čuti s prijateljima koji nisu u Hrvatskoj, mogu se puno lakše čuti preko interneta. Puno je lakše povezati se sa svima. Kad se dogovaramo za izlazak,

„...mogu se za pet minuta to sve dogovoriti preko te aplikacije.“ (OŠŽ5); „Prenositi brže poruke i s nekim se dogovoriti.“ (OŠŽ6); „Možemo nekoga nazvati, ne moramo ići po njega.“ (OŠŽ2) te internet smatraju dobrim izvorom zabave: „...zabavljati se, igrati igrice.“ (OŠM7); „Da se zabavimo.“ (OŠŽ9); „Možeš se zabaviti.“ (OŠŽ8).

Budući da svi sudionici istraživanja koriste neku od društvenih mreža (u širem smislu, uključene su i aplikacije za komunikaciju jer ih djeca tako svrstavaju), prepoznate su i njihove dobre strane poput ostvarivanja socijalne interakcije: „...koristim Viber da mogu razgovarati s prijateljima i obitelji.“ (OŠM8); „Pa dobre su jer se možeš čuti s prijateljima, a i ona aplikacija Zoom sada, to mi je baš dobro što su napravili da se djeca i nastavnici mogu čuti preko te aplikacije.“ (OŠŽ1); „Preko Instagrama, Vibera, messengera i Facebooka imam prijatelje, pa se s njima dogovaram za van, kad idemo na nogomet i tako.“ (OŠM2). Nadalje, djeca percipiraju pozitivnom stranom društvenih mreža i to što im omogućuju razvoj znanja i kreativnosti; „...možeš istraživati, dobivati nove ideje, nešto novo naučiš.“ (OŠŽ3); „Dobre su mi neke aplikacije, prevoditelji, preko koje ti prevodi riječi recimo.“ (OŠŽ1) te ih zabavljaju: „Pa YouTube koristim nekada za školu, Snapchat za slikanje, a TikTok mi koristi za zabavu.“ (OŠŽ7); „Pa zabava evo...“ (OŠM5); „Društvene mreže te mogu zabaviti.“ (OŠŽ8); „Da se zabavimo, gledamo videe, dopisujemo.“ (OŠŽ9).

Također, ono što su osnovnoškolci istaknuli kao dobrim stranama online igara je širenje socijalne mreže: „Dobro je što možemo nekog novog upoznati.“ (OŠM3); „Pa to što možemo upoznati nove ljude.“ (OŠŽ7) i proširivanje znanja: „Npr. na igricama na PlayStationu npr. Fortnite te čak i nauči engleski za sporazumjeti se.“ (OŠŽ2); „Pa tu su dobre neke igrice na primjer matematički kvizovi, spajalice, kvizovi o riječima, tu se može svašta naučiti.“ (OŠŽ1); „Dobro bi bilo to što kroz neke igrice, kroz neke sadržaje koje vidimo na internetu saznajemo svašta i onda to pamtimo i ostaje nam za cijeli život.“ (OŠŽ1).

Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta

Drugo tematsko područje nudi prikaz pozitivnih iskustava osnovnoškolaca u korištenju interneta (Tablica 2). Definirane su dvije kategorije: pozitivne emocije i korištenje interneta i znanja stečena korištenjem interneta.

Tablica 2

Prikaz drugog tematskog područja Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta

Tematsko područje	Kategorije	Pojmovi
-------------------	------------	---------

Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta	Pozitivne emocije i korištenje interneta	Online komunikacija Postizanje uspjeha u online igrama
	Znanja stečena korištenjem interneta	Znanja korisnih u procesu obrazovanja Znanja materinskog ili stranog jezika Znanja o vlastitim interesima

Na početku, osnovnoškolci su istaknuli kako su pozitivne emocije doživljavali koristeći online komunikaciju: „Dobro se osjećam kada se dopisujem s drugima, pa mi netko nešto lijepo kaže, pa se nasmijem na glas.“ (OŠŽ6); „Sretan sam kada se dopisujem s prijateljima.“ (OŠM7); „Dobro se osjećam kada mi se netko javi i pita kako si, što radiš?“ (OŠM8); „Nekada su me znali snimiti kako igram nogomet, pa ja objavim na svom profilu.“ (OŠM3); „Osjećala sam se ponosno kada sam išla sada na dodjelu nagrada za najbolje sportaše, pa su objavili moje slike pa su me kasnije svi hvalili, tj. kada mi netko čestita jer je pročitao nešto gdje su meni dodijelili nagradu (na stranici škole).“ (OŠŽ6) te postizući uspjehe u online igrama: „Jednom sam u jednoj igrici postigla veliki zbroj svega. I osjećala sam se ponosno. U istoj igrici gdje možeš davati stvari, i onda mi je jednom netko dao jednu stvar koja se jako teško može dobiti.“ (OŠŽ10); „U igrici sam bio u top 100 najboljih u svijetu.“ (OŠM1); „Pa to bude svaki put, to jest svaki dan bude kada igramo igrice, na primjer kada nekoga tko je slabiji od nas u igrici „ubijemo“ i onda si stalno govorimo, ili kada je netko puno bolji od nas „o kako sam dobar u ovoj igrici.“ (OŠM8); „Igrice, kada pobijedim, ima dva tima, pa kada moj tim pobijedi.“ (OŠM5).

Znanja stečena korištenjem interneta mogu se podijeliti na znanja korisnih u procesu obrazovanja; „Pa neke biljke za biologiju, o morskim psima, pa malo kako bolje napraviti prezentaciju.“ (OŠŽ6); Najviše sam naučio neke stvari za školu.“ (OŠM3); „Ali i za školu napraviti prezentaciju i naći što mi treba za nju.“ (OŠŽ4); „Tražim informacije za plakate i kada nešto ne razumijem iz knjige. Odem na Google.“ (OŠŽ8) i na znanja materinskog ili stranog jezika: „Dosad sam naučila svakakve nove riječi i tako nešto za školu što ne bude u

knjizi.“ (OŠŽ8); „Naučio sam jezik, znam engleski pričati bez problema. To mi je poboljšao jako puno engleski (u školi) pa sam tada uvijek imao pet iz engleskoga.“ (OŠM9); „Dosta pomaže u engleskom jeziku. Preko igrice se tako nauči.“ (OŠM4). Nadalje, znanja stečena korištenjem interneta mogu se još podijeliti i na znanja o interesima osnovnoškolaca: „Pa najčešće sam o plivanju kad sam počela trenirati. Gledala sam jako puno videa od poznatih pjevača, čak sam bila napravila i neku prezentaciju.“ (OŠŽ2); „Na primjer ja treniram gimnastiku i onda me nešto zanima kako napraviti pa pogledam da naučim.“ (OŠŽ9); „Pa na primjer, znam neke pjesme svirati na gitari, pa za školu, neke predmete, recepte.“ (OŠŽ3).

Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa

Treće tematsko područje nudi prikaz onoga što su osnovnoškolci iskusili pozitivnim koristeći internet u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa (Tablica 3), a jedna se kategorija izdvojila pod nazivom pozitivna iskustva online nastave.

Tablica 3

Prikaz trećeg tematskog područja Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa

Tematsko područje	Kategorije	Pojmovi
Pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa	Pozitivna iskustva online nastave	Bolja organizacija Zanimljivi zadaci Više mogućnosti samostalnog rada i razvijanja samostalnosti Međusobno pomaganje i suradnja Bolje ocjene Nova znanja o internetu i njegovim sadržajima

Prije svega, osnovnoškolci su online nastavom iskusili bolju organizaciju: „Bilo je dobro jer si sam možeš raspodijeliti kada ćeš nešto napraviti.“ (OŠŽ3); „Pa kada je bila ova

korona i kada smo imali tu online nastavu mogla sam se sama organizirati kada ću što raditi, a i bilo mi je lakše zato što mogu i zadaću raditi iz kreveta, ne moram se oblačiti i sređivati.“ (OŠŽ7); „Najviše mi se sviđjelo to što sam si sama mogla određivati vrijeme kada ću i što napraviti i imala sam više vremena.“ (OŠŽ4) i zanimljive zadatke: „Sviđjela su mi se pitanja iz informatike, stalno smo imali kvizove, iz hrvatskog isto, taj mi je bio najzanimljiviji. On mi je bio više zanimljiviji nego u školi, ovako kada gledam u ploču.“ (OŠM8); „Bilo mi je zanimljivije jer su nastavnici slali igre na internetu, zanimljivo je bilo kroz to učiti.“ (OŠŽ5); „Nekada su nam davali prezanimljive zadatke, pa to onda bude dobro i brzo riješim.“ (OŠŽ3). Također, online nastava je osnovnoškolcima pružila više mogućnosti samostalnog rada i razvijanja samostalnosti: „Pa nekako sam više sama naučila informatiku nego što bih u školi. Recimo sada znam neke programe, neke elemente koje prije nisam znala, a koje ne bi učili do negdje osmog razreda. Bilo mi je korisno to što mogu kontaktirati nastavnike u svakom trenu, i nešto što bih inače pitala nastavnike mogu sama naći.“ (OŠŽ10); „Dosta samostalno smo radili sve. Naučim više.“ (OŠM5); „Zanimljivo mi je što smo većinom sami morali sve.“ (OŠM6) i međusobno pomaganje i suradnju: „Pa uglavnom se nazovemo, napravimo grupni poziv, nas 15 pa rješavamo nešto skupa. Ili kada imamo posebni predmet onda nazovem jednog prijatelja pa onda skupa nešto rješavamo. Na primjer kada rješavamo neki onako predmet, primjerice povijest, nećemo se svi nazvati jer nam je to lakše, pa onda, da ne budem sam da rješavam, onda nazovem tako nekoga, ili da mu ja pomognem ili on meni. A na primjer kada imamo test, onda se svi nazovemo.“ (OŠM8); „Pa korisno je bilo to što smo si međusobno pomagali, ja prijateljima, oni meni.“ (OŠM2). Ujedno, kao jedno od pozitivnih iskustava izdvajaju i bolje ocjene: „Sada imam puno bolje ocjene i podigla sam neke predmete.“ (OŠŽ6); „Znači kada je krenula ta epidemija, malo sam se poboljšao, imam bolje ocjene.“ (OŠM2); „Bilo mi je bolje. Pa imao sam deset puta bolje ocjene.“ (OŠM5); „Pa poboljšao sam ocjene.“ (OŠM7); „Sviđjelo mi se to što nije bilo toliko puno pismenih i usmenih provjera.“ (OŠM1); „Bilo mi je super što sam mogla nekada pogledati u knjigu kada smo imali neki ispit.“ (OŠŽ8). Za kraj, online nastava je osnovnoškolcima omogućila stjecanje novih znanja o internetu i njegovim sadržajima: „Dobro mi je jer sam općenito naučila bolje koristiti internet i više razumijem kako i što.“ (OŠŽ3); Naučila sam više stranica na koje mogu pogledati što me zanima.“ (OŠŽ3); „Pa naučila sam koristiti Viber na računalu, jer smo tamo morali biti u grupi kao razred.“ (OŠŽ7); „Naučio sam kako se što radi na internetu.“ (OŠM1).

RASPRAVA

Kako je već u uvodnom djelu rada spomenuto, kvalitativne su metode učinkovite u istraživanju mišljenja i osjećaja ljudi, ali i njihovih iskustava. Upravo se takvim metodama nastoji doći do opisa različitih unutarnjih doživljaja pojedinaca, odnosno razumijevanja njihove svakodnevice i postupanja u uobičajenim životnim situacijama (Milas, 2005). U ovom istraživanju pomoću kvalitativne metode pokušao se dobiti uvid u percepciju djece o pozitivnim stranama interneta. Također, pokušalo se dobiti jasnije razumijevanje iskustava osnovnoškolaca u njihovom korištenju interneta s naglaskom na ona pozitivna. Za kraj, zbog situacije s pandemijom koronavirusa, koja je onemogućila učenike na redovito pohađanje nastavnog procesa, pokušao se dobiti potpuniji uvid u njihova pozitivna iskustva u korištenju interneta u obrazovanju u novonastalim okolnostima spomenute pandemije.

Prvo tematsko područje definirano istraživačkim okvirom

Prvo postavljeno istraživačko pitanje rada pruža uvid u percepciju osnovnoškolaca o pozitivnim stranama interneta, odnosno u mišljenja djece o samom internetu, a zatim društvenim mrežama i online igrama.

Prvom kategorijom objedinjeno je sve ono po čemu se internet opisuje kao dobrim medijem. Točnije, osnovnoškolci smatraju da je internet dobar jer pruža mogućnost učenja, brzinu pronalazanja informacija, jednostavnu komunikaciju i predstavlja izvor zabave. Mišljenja se djece o dobrim stranama interneta ne razlikuju previše od onog što literatura prikazuje vezano za spomenutu tematiku (Robotić, 2015; Kos-Burić i Arnaut, 2018; Luciana, 2010; Labaš i Marinčić, 2018). Isto je razumljivo ako se shvati kako danas djeca i mladi odrastaju i razvijaju se ispred suvremenih medija i sadržaja koji ono pruža, a u prvom planu interneta koji je postao neizostavan u njihovim životima. Njegova dostupnost više nije ograničena samo na manji broj ljudi, već doslovno „internet nosimo u džepu“ i gotovo da nema djeteta ili adolescenta koji dnevno ne provede barem nekoliko sati online (Kos-Burić i Arnaut, 2018). Izloženost internetu je tako djelovala na njegovo jasnije razumijevanje i uporabu, ali i na oblikovanje pojedinčevog mišljenja. Po mišljenju djece ovog istraživanja internet je koristan medij zbog toga što: „...*možemo istraživati da nešto novo naučimo.*“ (OŠŽ9), odnosno zbog mogućnosti istraživanja i stjecanja novog znanja, ali i zbog dolaženja do određenih najnovijih spoznaja i podataka koji se mogu iskoristiti za ispunjavanje ponajprije školskih, a zatim drugih obaveza. Gledano dalje s aspekta mogućnosti učenja, djeca su izjavila kako im je internet dobar jer omogućuje i stjecanje stranih jezika, a isto je u skladu s istraživanjima koji su, također, pronašli kako internet svojim sadržajima predstavlja izvor usavršavanja stranih jezika (Hodak

Kodžoman i sur., 2013). Samim time, neosporno je kako je jedna od dobrih strana interneta to što predstavlja koristan alat za učenje i obogaćivanje znanja. Slično su istaknuli i drugi istraživači navodeći kako se značaj medijskog utjecaja i njihova mogućnost transfera informacija prepoznaje u mogućnosti samorealizacije, odnosno zadovoljavanju potreba svih pojedinaca što posljedično dovodi do stjecanja novih znanja (Vrhovac i sur., 2017). Također, istaknuta je i prednost bržeg pronalaženja informacija. Točnije, djeca smatraju kako se upravo uz pomoć interneta informacije dobivaju na mnogo jednostavniji i pristupačniji način, nego putem drugih medija kao knjige ili časopisi. Odnosno, po njima internet predstavlja ogromnu bazu informacija koja je u svakom trenutku dostupna od informacija za potrebe ispunjavanja interesa i mogućnosti putovanja do određenih vijesti ili sportskih i filmskih događaja i slično. Dalje, djeca smatraju kako brzina prilikom pronalaženja informacija omogućuje jednostavniju razmjenu iskustava s čitavim svijetom, ali i osobama iz njihovog neposrednog životnog okruženja. Točnije, izjava sudionika: „*Jako se lagano dođe do informacija, kada god trebam nešto istražiti mogu odmah. Mogu biti u tijeku s drugim stvarima koje se događaju tipa broj zaraženih ili bilo što drugo. Mogu pratiti stvari koje su u mojoj okolini i svugdje oko.*“ (OŠŽ5) upravo u sebi implicira prethodno, ali i to kako sama brzina pronalaženja informacija omogućuje osnovnoškolcima da budu u koraku s aktualnim događanjima. Nadalje, na internet se gleda kao na komunikacijski događaj 21. stoljeća koji je utjecao na načine kako komuniciramo i vodimo život. Zanimljivo je istaknuti kako je u zadnjem desetljeću online komunikacija postala bitan dio života djece i mladih (Šišara i sur., 2020). Tako su jednu od dobrih strana interneta osnovnoškolci istaknuli i jednostavnu komunikaciju koja omogućuje lakše ostvarivanje kontakata s drugima, odnosno po njima dopisivanje s vršnjacima i ljudima iz njihove neposredne životne sredine i različitih dijelova svijeta. Kos-Burić i Arnaut (2018) dodatno ističu kako je jednostavnija komunikacija, zbog napretka tehnologije, ujedno postala i brža i jeftinija, a isto su i osnovnoškolci prepoznali. Upravo to što internet omogućuje komunikaciju dovodi do toga da se pojedinac provodeći vrijeme online i dalje uspijeva realizirati u svojoj društvenosti jer je po svojoj prirodi on socijalno biće i komunikacija ga kao takva privlači (Kunić i sur., 2017). Za kraj, kao dobru stranu interneta, osnovnoškolci su istaknuli kako ono predstavlja izvor zabave, odnosno priliku za izbjegavanje dosade. Upravo Luciana (2010) navodi kako internet predstavlja privlačnu alternativu u trošenju slobodnog vremena, a Sinkkonen i suradnici (2014) kako djeca koriste internet kako bi izbjegli dosadu, jer prema njima, upravo ih iskustvo s internetom uzbuđuje te im pruža osjećaj zabave. Unatoč istaknutim prednostima interneta u dostupnosti informacija za različite potrebe, ali i komunikaciji s velikim brojem ljudi, naglasak se treba staviti i na opasnosti kojima djeca pri tome mogu biti izložena.

Naime, istraživanje Baier Jakovac i Hebrang Grgić (2015) je pokazalo kako su djeca nekritična prema informacijama na internetu i da im je glavni cilj što brže pronaći informacije bez prethodne provjere njihove kvalitete. Stoga ju je važno osvijestiti zbog stvaranja sigurnijeg okruženja na internetu i poduzimanja mjera zaštite djece i mladih, uključujući aktivnosti i roditelja i nastavnika.

Nadalje, u sklopu istoga tematskog područja formirane su dvije kategorije na temelju daljnjeg ispitivanja mišljenja o dobrim stranama interneta. Budući da djeca i mladi sve više vremena provode koristeći društvene mreže i igrajući online igre, bilo je očekivano kako će osnovnoškolci imati mišljenja i o njihovim dobrim stranama. Primjerice u istraživanju Kunić i suradnika (2017) pokazalo se kako 72.41 % ispitanika svakodnevno posjećuje društvene mreže, a u Smahela i suradnika (2020) kako većina djece iz 19 različitih europskih zemalja svakodnevno igra online igre. Diklić i suradnice (2018) navode kako su dobre strane društvenih mreža stvaranje novih prijateljstava s mladima diljem svijeta, širenje znanja, veća angažiranost i kreativnost kod učenika osnovnih škola. Slično je pronađeno i kod osnovnoškolaca ovog istraživanja. Oni smatraju kako je dobro to što društvene mreže ostvaruju socijalne interakcije s drugima, potiču razvoj znanja i kreativnosti te zabavljaju. S obzirom na to da su društvene mreže i stvorene radi druženja i komuniciranja (Kušić, 2010), sasvim je razumljivo kako su ostvarivanje socijalne interakcije putem društvenih mreža istaknuli kao njihovu dobru stranu, a specifično u ovom istraživanju čavrljanje s prijateljima i stvaranje dogovora za školu i druženja. Nadalje, istaknuli su kako korištenjem društvenih mreža: „...možeš istraživati.. nešto novo naučiti.“ (OŠŽ3), odnosno da društvene mreže mogu ponuditi vrijedna znanja koja se dobivaju preko njihovih sadržaja, odnosno različitih tema ili pitanja ovisno o interesu pojedinca. U kontekstu stjecanja znanja na društvenim mrežama, zanimljivo ističe Kušić (2010) kako komunicirajući na društvenim mrežama djeca i mladi sve više upotrebljavaju nove riječi (npr. „lajkanje“), skraćenicu radi brze razmjene poruka (npr. „LOL“), ali i riječi iz engleskog jezika. Također, istraživanje Tomaš (2016) je otišlo korak dalje te su rezultati njezinog istraživanja pokazali kako su se društvene mreže pokazale odličnom mogućnosti primjene istih u odgojno-obrazovnom sustavu, odnosno da su sudionici korištenjem društvenih mreža u svrhu učenja postali fleksibilniji, dinamičniji, prilagodljiviji, a ujedno su razvili i kritičko mišljenje. S aspekta poticanja kreativnosti kroz društvene mreže brojne nude sadržaje koji mogu potaknuti kreativnost kod pojedinca i putem kojih mogu „...dobivati nove ideje...“ (OŠŽ3). Primjerice, društvena mreža Pinterest potiče stvaranje novih ideja, otkrivanje raznih interesa i razvijanje kreativnosti kod njezinog korisnika. Svakodnevno, korisnici pristupaju istoj mreži u potrazi za

odjevnim kombinacijama, receptima, idejama za uređenje doma, kreativnim pothvatima i slično, te se tako olakšava donošenje odluka pružajući brojna alternativna rješenja. Na istome što su osnovnoškolci istaknuli zaključak istraživanja Diklić i suradnica (2018) može potvrditi. Točnije, kako učenici potencijal u korištenju društvenih mreža vide kroz stjecanje znanja i poticanje kreativnosti. Za kraj, društvene mreže pružaju svim svojim korisnicima pristup u digitalizirani svijet koji u isto vrijeme može biti zabavan i relaksirajući, te su upravo to osnovnoškolci prepoznali kao njihovom dobrom stranom. Primjerice, u kontekstu zabave osnovnoškolci su spomenuli društvenu mrežu TikTok, a upravo je ona sa svojom glavnom svrhom stvaranja i dijeljenje kratkih videozapisa sa zanimljivim efektima dovela do interaktivnijeg i zabavnijeg načina gledanja video sadržaja u svijetu.

U odnosu na prošla vremena, digitalni mediji su promijenili poimanje djetinjstva na načine koji su utjecali na to kako djeca provode svoje slobodno vrijeme. Današnji mladi sve više vremena provode igrajući online igre i iz tog razloga predstavljaju *Gaming* generaciju (G-generacija) (Koludrović, 2018). Literatura iznosi kako online igre pozitivno djeluju na pojedince, odnosno kako im omogućuju razmišljanje, razgovaranje i djelovanje, a često i u timu (Labaš i sur., 2019). Slično su istaknuli i osnovnoškolci za dobre strane online igara. Odnosno da igrajući online pojedinac može širiti socijalnu mrežu i proširivati znanje. Komunikacija se smatra bitnom stavkom online igara. Ona omogućava suigračima lakše izvršavanje misija unutar igara, stvaranje praktičnih taktika u svrhu pobjeda, ali i prijateljstva i održavanja postojećih. Poyhtary (2016) u svome radu naglašava kako igrači putem online igara razmjenjuju informacije i druže se, a često ostvaruju i odnose u stvarnom životu, odnosno kako se igre smatraju vrlo društvenom aktivnošću. On ističe kako se preko polovice sudionika u istraživanju složilo s izjavom da su online igre dobar način za druženja s prijateljima, a trećina za upoznavanje novih. Slično prethodnom istraživanju, rezultati drugoga su pokazali kako je kroz online igre 76.2 % muških i 74.7 % ženskih igrača sklopilo nova prijateljstva, što je dovelo do zaključka kako su online igre na visokoj razini socijalno interaktivne (Cole i Griffiths, 2007). Upravo je takav podatak u skladu s izjavama djece ovoga istraživanja, odnosno da djeca percipiraju upoznavanje s novim osobama kao dobru stranu online igara što posljedično dovodi do širenja socijalne mreže. No, važno je naglasiti kako takvi kontakti, iako pozitivni osnovnoškolcima, ali i drugim igračima, mogu predstavljati i svojevrsnu opasnost o kojoj se treba brinuti, naročito kada se radi o djeci u ranoj adolescenciji kao u ovom istraživanju. Nitko zapravo ne zna s kime komunicira, a anonimnost koju online igre pružaju, mogu značiti prednost, kao i nedostatak ako pojedinac nije dovoljno informiran o sigurnosti u online

okruženju. Nadalje, postoje istraživanja koja svojim nalazima potkrepljuju kako online igre stvaraju jedinstveni prostor za usvajanje znanja i razvijanje vještina (Griffiths, 2002; De Freitas i Griffiths, 2008; Da Silva, 2014; Ashraf i sur., 2014). Prema izjavama djece, online igre su odličan alat kojim se proširuje znanje, a prije svega su istaknuli usvajanje stranog jezika. Igrajući igrice igrači su izloženi novom rječniku, točnije jezik je predstavljen u kontekstu dijaloga, iskustava, slika i radnji, što učenje čini zanimljivijim, često spontanom, za razliku od udžbenika i rječnika koji prezentiraju mnoštvo riječi i definicija, ali izvan konteksta i prilike da osoba te riječi iskusi (Da Silva, 2014). Također, u kontekstu jezičnih vještina Ashraf i suradnici (2014) ističu kako se iste poboljšavaju zbog toga što online igre omogućuju vođenje rasprave, slijeđenje uputa, odgovaranje na pitanja, smišljanje taktika i vođenje razgovora s drugim igračima u igrici, a nerijetko i na stranom jeziku. Odnosno, online igre mogu biti učinkovite u usvajanju novog rječnika zbog toga što stvaraju interaktivan i motivirajući kontekst u kojemu igrači lako i podsvjesno dijele informacije. Točnije, kako bi pobijedili igrači stječu nove riječi kroz igru jer se moraju natjecati i surađivati jedni s drugima. Također, osnovnoškolci su istaknuli rješavanje matematičkih kvizova i igre „spajanja“ kao dobrim igrama, a isto se s unaprjeđenjem jezičnih vještina odnosi na to kako igrajući online igre djeca i mladi poboljšavaju svoje kognitivne sposobnosti. Prednosti proširivanja znanja putem online igara su i u tome što su zahvaljujući njihovoj realističnosti, u odnosu na jednostavne igre, olakšale transfer stečenih vještina i znanja u svakodnevni životi (Martinčević i Vranić, 2019): „...kroz neke igrice...saznajemo svašta i onda to pamtimo i ostaje nam za cijeli život.“ (OŠŽ1).

Gledajući na sva istaknuta dobra na internetu po izjavama osnovnoškolaca moguće je uočiti određena ponavljanja. Točnije, za osnovnoškolce internet predstavlja dobar medij za učenje, a u prilog idu i ona mišljenja kako su jedni od dobrih načina stjecanja znanja preko interneta oboje društvene mreže i online igre. Zanimljivo je kako su kroz sve tri kategorije spomenuli neki aspekt komunikacije, od obilježja do posljedica kao stjecanje novih prijateljstava, pri čemu se još jednom može potvrditi da je komunikacija na internetu postala bitan dio života djece. Također, kako je već spomenuto internet je medij koji pruža zabavu, a upravo prema djeci ovog istraživanja jedan od načina zabavljanja su i društvene mreže.

Drugo tematsko područje definirano istraživačkim okvirom

U drugom su tematskom području pozitivna iskustva osnovnoškolaca u korištenju interneta izdvojena u dvije kategorije. Prvom su objedinjene sve situacije osnovnoškolaca kada su se uz pomoć interneta osjećali pozitivno, a drugom znanja koja su stekla koristeći internet.

Nije novo kako korištenje interneta ima pozitivni utjecaj na dobrobit osobe (Çikrikci, 2016). Primjerice, prema Kennedy (2019) društvene mreže stvaraju osjećaj za zajednicu, omogućuju pristup potrebnim informacijama, pomažu u stvaranju novih odnosa, dok u isto vrijeme održavaju postojeće odnose te omogućuju samoprezentaciju, samoizražavanje i stvaranje samo-identiteta. Osnovnoškolci su istaknuli kako su koristeći online komunikaciju i postižući uspjehe u online igrama doživjeli pozitivne emocije. Jedna od karakteristika društvenih medija je ta što otvaraju prostor korisnicima za unutarnje sudjelovanje u socijalnim interakcijama i dijeljenju sadržaja poput informacija, fotografija, slika ili ostalih sadržaja. Tako, društvene mreže stvaraju jedinstveno mjesto za spajanje i interakciju s ljudima (Motion i sur., 2016). Gledano s aspekta proučavanja emocija, smatra se kako su glavni izvor emocija drugi ljudi, odnosno kako se veći broj emocija doživljava kada se osobe nalaze u interakciji s drugima nego kada su sami. Emocije su svojstvene uzajamnim odnosima. Upravo one pridonose uspostavljanju, održavanju i nastajanju interpersonalnih odnosa iz razloga jer nas one privlače i odbijaju jedne od drugih (Reeve, 2010). Van Dijck (2013) opisuje da postojanje želje za socijalnom interakcijom predstavlja jedan od glavnih razloga zašto osobe pristupaju internetu, a upravo su osnovnoškolci opisali kako su korištenjem online komunikacije doživljavali pozitivne emocije. Reeve (2010) navodi kako pojedinac strateškim odabirom može utjecati na to s kojim će ljudima biti u interakciji te tako socijalno iskonstruirati koje će emocije najvjerojatnije doživjeti. Slično je i s osnovnoškolcima ovog istraživanja. Upravo pomoću interneta komuniciraju sa svojim prijateljima i zbog toga se osjećaju sretnima i zadovoljnima. Tako se može pretpostaviti kako im upravo komunikacija na internetu omogućava zadovoljavanje potrebe za pripadnošću i intimnošću u određenom online odnosu budući da s istima dijele određene grupe na društvenim mrežama, razmjenjuju informacije ili se jednostavno osjećaju pozitivno „...kada mi se netko javi i pita kako si, što radiš?“. (OŠM8). Nadalje, u kontekstu pozitivnih emocija i komunikacije na internetu, jedna od specifičnih značajki društvenih mreža, primjerice Facebooka ili Instagrama, je ta da korisnicima omogućavaju željenu samoprezentaciju (Kušić, 2010). Samoprezentiranje se odnosi na pojedinčevo predstavljanje informacija o sebi drugima, dijeljenje vlastitih fotografija, popisa mjesta koja je posjetio i druge njemu bitne osobne informacije (Michikyan i sur., 2015). U djeliću sekunde pojedinci mogu podijeliti svoje fotografije, statuse, poveznice različitog sadržaja te tako dobiti povratnu informaciju „sviđa mi se“, kao i određene komentare osoba koje ih prate na tim društvenim mrežama. U ovom istraživanju, osnovnoškolci su istaknuli kako ih je samoprezentacija putem društvenih mreža dovela do stanja da se osjećaju dobro i/ili ponosno. Odnosno odgovori na pitanje kada su se osjećali dobro koristeći internet: „Kada

objavljujem svoje slike na Instagramu.“ (OŠŽ4) i „*Nekada su me znali snimiti kako igram nogomet, pa ja objavim na svom profilu.*“ (OŠM3) potvrđuju kako internet omogućuje pojedincima da drugima podijele vlastito obilježje ili vještinu na koju su ponosni, a to ih povratno čini da se osjećaju pozitivno. Isto je u skladu s time da zahvaljujući tehnologiji druge osobe mogu upoznati nečiji identitet na temelju promoviranja sebe, svojih vještina, ugleda, odnosa s drugima ili čak emocija (Mazur i Li, 2016). Nadalje, priroda komunikacijskog procesa na internetu omogućava dijeljenje nečijeg uspjeha i daljnje širenje sadržaja od strane drugih korisnika. U prilog istome, izjava sudionika: „*Osjećala sam se ponosno kada sam išla sada na dodjelu nagrada za najbolje sportaše, pa su objavili moje slike pa su me kasnije svi hvalili.*“ (OŠŽ6) može poslužiti kao svojevrsna potvrda kako internet sa svojim mogućnostima pruža priliku za povratne informacije koje utječu na stvaranje pozitivnog emocionalnog stanja osobe. Nadalje, većina djece ovog istraživanja istaknula je osjećaje sreće i ponosa zbog postizanja uspjeha u online igrama. Igre predstavljaju jedne od najučinkovitijih i najutjecajnijih sredstava za generiranje pozitivnih osjećaja kod djece i mladih. Nekoliko istraživanja je pokazalo povezanost između igranja online igara i poboljšanog raspoloženja ili povećanja pozitivnih emocija (Bringula i sur., 2015; Ryan i sur., 2006; McGonigal, 2011). Primjerice, igrači često ističu osjećaj intenzivnog ponosa poslije postizanja uspjeha u igrama (McGonigal, 2011), a isto je slučaj i u ovom istraživanju. Odnosno, može se zaključiti kako su online igre dobar temelj za zadovoljavanje potrebe za postignućem. Dalje, prema dosadašnjim istraživanjima koja su se bavila ispitivanjem emocija najbliže povezana sa samopoštovanjem je ponos (Tracy i Robbins, 2007). Budući da su osnovnoškolci upravo pobijede u igrama naveli kao uzročnicima osjećaja ponosa, povezujući isto, može se reći kako su igre dobra osnova za razvoj samopoštovanja. Isto tako, igre predstavljaju dobru osnovu za učenje o dijeljenju, jer ovisno o sadržaju igrice, igrači mogu biti sretni i zadovoljni kada zasluže ili dobiju neku stvar. Odnosno, igre omogućavaju dobivanje nagrada što osobu pozitivno potkrepljuje. Upravo je to u skladu s idućom izjavom sudionice kada se osjećala pozitivno igrajući online igru: „*U istoj igrici gdje možeš davati stvari, jednom mi je netko dao jednu stvar koja se jako teško može dobiti.*“ (OŠŽ10).

Daljnja iskustva u korištenju interneta osnovnoškolci imaju u stjecanju znanja. Internet predstavlja odličan edukacijski alat koji sadrži brojne informacije koje se nalaze nadohvat ruke. Kada se govori o znanju, ono se odnosi na činjenice, informacije i vještine stečenih iskustvom osobe (Đula, 2017), u ovom slučaju korištenjem interneta. Na pitanje djece što su naučila koristeći internet istaknula su znanja korisnih u procesu obrazovanja, znanja materinskog ili stranog jezika i znanja o vlastitim interesima. Znanja korisnih u procesu obrazovanja odnose se

na izradu prezentacija, plakata i/ili izvršavanja domaćih zadaća. Također, osnovnoškolci ne samo da koriste informacije s interneta kako bi izvršili školski zadatak, već se s internetom znaju služiti radi provjeravanja prethodno stečenog znanja. Upravo to implicira u sebi kako korištenjem interneta djeca ne stječu samo činjenično znanje, već i vještine kako do određenih informacija doći. Međutim, bitno je naglasiti iduće. Uspoređujući navedene izjave djeteta petog i djeteta osmog razreda osnovne škole vidljivo je kako se stečene vještine pretraživanja interneta razlikuju, što je ipak razumljivo s obzirom na kognitivni razvoj djece u ranoj adolescenciji. „*To samo onako kada radim plakat, otvorim tri stranice Wikipedije, otvorim sve udžbenike tog predmeta što imam i tamo tražim.*“ (OŠM8) izjava je djeteta petog razreda osnovne škole čija je vještina pretraživanja interneta jednostavnija u odnosu na dijete osmog razreda osnovne škole: „*Tražim znanstvene radove, članke, što su drugi pisali o nekoj temi, na školskim stranicama što su neke škole radile.*“ (OŠŽ10). Može se zaključiti kako djeca postaju vještija u pretraživanju interneta s većim iskustvom u njegovom korištenju, ali isto je pod utjecajem drugih faktora čiji je doprinos nezanemariv kao što je dob djeteta i s njim povezani kognitivni razvoj. Također, danas postoji sve više načina za nenamjerno usvajanje jezika u izvanškolskom kontekstu, odnosno da jezični sadržaji medija koje djeca i mladi koriste imaju utjecaj na njihov jezični razvoj. Neformalno se usvajanje jezika odnosi na sve one načine pomoću kojih pojedinci mogu postići razinu jezične kompetencije neovisno o školskim institucijama i formalnom obrazovanju (Brodarić Šegvić, 2019), a prema iskustvima djece ovog istraživanja materinski se jezik može usavršiti koristeći sadržaje koje internet nudi. Brodarić Šegvić (2019) smatra kako upravo neposredna djetetova okolina koja potiče izloženost engleskom jeziku pridonosi nenamjernom usvajanju engleskog vokabulara te im nerijetko pomaže kako bi uspješno svladali gradivo na nastavi engleskog jezika u školi. Upravo isto se može potvrditi i s ovim istraživanjem, odnosno kako su osnovnoškolci stekli znanja engleskog jezika i da im je upravo to omogućilo dobivanje boljih ocjena u školi. Također, ono što su istaknuli je i to kako su riječi stranog jezika naučili igrajući razne online igre. Smatra se kako je upravo izloženost engleskom jeziku još intenzivnija zahvaljujući online igrama zbog dvosmjerne komunikacije na tom jeziku te to doprinosi produktivnom znanju vokabulara (Brodarić Šegvić, 2019). Za kraj, osnovnoškolci su istaknuli kako su uz pomoć interneta i njegovih sadržaja upotpunili i oblikovali svoje interese. Odnosno kako im je internet svojom dostupnošću omogućio zadovoljavanje potreba i omogućio širenje preferencija i interesa u online okruženje te su tako stekli dodatna znanja i vještine koje sada mogu primijeniti i u stvarnom životu: „*Na primjer ja treniram gimnastiku i onda me nešto zanima kako napraviti pa pogledam da naučim.*“ (OŠŽ9). Samim time, može se reći kako internet ima neograničeni

potencijal te je postao velika motivacija učenicima kako bi zadovoljili svoju prirodnu znatiželju, ali i želju za stjecanjem znanja (Smiljčić i sur., 2017).

Treće tematsko područje definirano istraživačkim okvirom

Treće tematsko područje formirano je na temelju iskustava osnovnoškolaca u korištenju interneta u obrazovanju u vrijeme pandemije koronavirusa, te su njihova pozitivna iskustva s online nastavom izdvojena kao jedna zasebna kategorija.

Brojna su se istraživanja svojom tematikom bavila online nastavom (Mikulan i sur., 2011; Jukić, 2017; Hutinski i Aurer, 2009; Mehić i Hadžić, 2020) te su tako uočene njezine prednosti poput mogućnosti stalnog učenja i usavršavanja koje se mogu realizirati zbog dostupnosti informacijske i komunikacijske tehnologije, zatim odabira osobnog tempa rada koji dovodi do napredovanja, veće mogućnosti samostalne organizacije i odabira načina učenja te pristupa aktivnom korištenju tehnologije (Kalamaković i sur., 2013). Proglašena pandemija koronavirusa iza sebe je ostavila brojne posljedice, a takve nisu zaobišle ni sustav obrazovanja. Izazov u pronalaženju novog načina izvođenja nastavnog procesa doveo je do toga da je online nastava postala novina ne samo učenicima, već i nastavnicima te se prepoznala važnost ispitivanja (pozitivnih) iskustava koja su osnovnoškolci doživjeli. Osnovnoškolci ovog istraživanja su istaknuli da im se online nastava sviđala jer su se mogli bolje organizirati za ispunjavanje obaveza. Točnije, osnovnoškolcima se sviđio „...*opušteniji ritam...*“ (OŠŽ2) koji im je online nastava omogućila te su tako mogli jednostavnije prilagoditi izvršavanje školskih obaveza vlastitom tempu, a u korist ostalih prioritetnih obaveza. Također, prema iskustvu djece, ovaj oblik nastave nadilazi prostorna ograničenja i potiče veću kontrolu okruženja za učenjem: „*Pa to što sam mogla doslovce sve raditi iz kreveta i u pidžami. Kako hoću, mogla sam se sama organizirati.*“ (OŠŽ7). Tako se može pretpostaviti da upravo ovaj oblik nastave potiče aktivniji pristup učenika. Odnosno, tijekom online nastave svaki od učenika sam određuje tempo izvršavanja obaveza i tjeka svog rada. Zasiurno je i to da uz isto poticanje aktivnosti učenika ovim je oblikom nastave omogućeno i jačanje organizacijskih vještina. Nadalje, prema Bulić (2018) izvođenje nastavnog procesa treba oblikovati tako da pridonese zanimljivijem učenju. Upravo prema iskustvima osnovnoškolaca online nastava pruža „...*prezanimljive zadatke...*“ (OŠŽ3), a u određenim okolnostima zanimljivije u odnosu na one koje dobivaju u školama. Važno je odmah istaknuti kako to nije nužno, a nije ni to da su takvi zadaci efikasniji u usvajanju gradiva u odnosu na zadatke dobivene za vrijeme redovitog pohađanja nastave. Međutim, zasiurno je da online nastava, potpomognuta različitom tehnologijom, pruža drugačiju mogućnost online dizajna u online okruženju (npr. virtualne učionice, online kvizovi,

interaktivne igraonice) što utječe na zanimljivost zadataka, a prema izjavama djece i aktivniji pristup učenju. Nadalje, osnovnoškolci su istaknuli kako su tijekom online nastave ostvarili veću samostalnost, a isto potvrđuje još jednom kako su upravo oni aktivni sudionici odgojno-obrazovnog procesa u ovom obliku nastave. Upravo takav aktivan pristup koji traži samostalnost može potaknuti i samoodgovornost kod učenika, a također je kod osnovnoškolaca dovela i do stjecanja većeg znanja: „*Dosta smo samostalno radili. Naučim više.*“ (OŠM5). Nadalje, djeca su kao pozitivno iskustvo online nastave istaknuli i međusobno pomaganje i suradnju. Iako njima pozitivno, zajedničko rješavanje ispita ili domaćih zadataka nije dopušteno unutar školskih ustanova niti priliči odgojno-obrazovnom procesu. No, ako se izostavi prethodno, može se uočiti kako je online nastava zapravo jako dobar način kroz koju su djeca učila surađivati, što posljedično može utjecati na njihovu socijalnu kompetentnost. Ista se odnosi na sposobnost razumijevanja vlastitih i tuđih misli, osjećaja i ponašanja u interpersonalnim situacijama uključujući i ponašanja utemeljena na tom razumijevanju (Buljubašić-Kuzmanović, 2010). Također, prema iskustvima djece ovakav tip nastave je dobar za zajedničko rješavanje problemskih zadataka, primjerice projekata, što je vještina koja se preferira u današnjem društvu, ali ipak puno manje korisna za ispitivanje najniže razine znanja u Bloomovoj taksonomiji znanja (Bloom, 1956; prema Jurić i sur., 2019), odnosno samih činjenica. Također, osnovnoškolci su istaknuli kako im se ovaj oblik nastave svidio jer su ostvarili i „...*bolje ocjene...*“ (OŠM5). U obzir istoga, treba naglasiti da su istaknuli da su do boljih ocjena došli na načine koji se također smatraju nedopuštenima u odgojno-obrazovnom procesu: „*Bilo mi je super što sam mogla nekada pogledati u knjigu kada smo imali neki ispit.*“ (OŠŽ8) ili „*Kada smo odgovarali nešto usmeno pa sam mogla staviti šalabahter iznad i lakše odgovarati i skupiti bolje ocjene.*“ (OŠŽ6). Bez obzira na to što osnovnoškolci ističu bolje ocjene u online nastavi vjerojatno je do toga što su nastavnici spustili svoje kriterije zbog novonastale situacije s pandemijom i iznenadnog prelaska na online nastavu koja je značila izazov u njezinom savladavanju te je naglo postavila zahtjeve za novim kompetencijama nastavnika u njezinom izvođenju. Stoga je isto moglo utjecati na nižu razinu predviđanja nečega ili čak propusta, poput učeničkog prepisivanja ili pogledavanja u udžbenike prilikom usmenog ili pismenog odgovaranja, a što bi se inače u tradicionalnom načinu izvođenja nastave predvidjelo i spriječilo. Iako je to iz učeničke (kratkoročne) perspektive pozitivno, lako je predvidjeti brojne izazove i opasnosti za buduće funkcioniranje i učenika kao pojedinaca i društva u cjelini ako se nastave trendovi smanjivanja učeničkog znanja zbog nižih standarda. Za kraj, online nastava omogućila je stjecanje novih znanja neovisno o sadržaju koji su nastavnici pružali, odnosno formalnog znanja, što je dovelo do produblјivanja njihovog

razumijevanja korištenja interneta te stjecanja dodatnih vještina pretraživanja različitih internetskih izvora. Upravo je prethodno razumljivo zbog implementacije informacijske i komunikacijske tehnologije u izvođenju online nastave, a one su svojim karakteristikama ponudile mnoštvo sadržaja koji se jednim klikom mogu odabrati.

Doprinos, ograničenja i preporuke za daljnja istraživanja

Zbog nedostatka kvalitativnih istraživanja s ciljem potpunijeg i dubljeg razumijevanja doživljaja sudionika u njihova pozitivna iskustva u korištenju interneta doprinos je ovog istraživanja višestruk. S obzirom na još uvijek prevladavajuću dominaciju kvantitativnih pristupa u proučavanju psiholoških fenomena u odnosu na zastupljenost i korištenje kvalitativnih metoda (Gough i Lyons, 2015), rezultati ovog istraživanja povećavaju broj kvalitativnih psihologijskih istraživanja provedenih na području Republike Hrvatske, ali i generalno. Nadalje, kvalitativne metode svoje fenomene ispituju u prirodnom okruženju što potiče ugodnu atmosferu za razgovor s djecom te su dobiveni rezultati omogućili jasniji uvid u samu ispitanu tematiku, a usto mogu poslužiti kao nadopuna statističkim pokazateljima slične tematike i nalazima drugih kvantitativnih istraživanja. Također, rezultati mogu pomoći u osmišljavanju i provođenju programa s ciljem jačanja svijesti o pozitivnim stranama interneta što bi dovelo do smanjivanja njegovog negativnog učinka i povećanja sigurnije uporabe. Nadalje, rezultati se mogu iskoristiti za oblikovanje vještina korištenja interneta da bi se sve njegove prednosti iskoristile, a pogotovo one koje imaju direktan utjecaj na stjecanje znanja i doživljavanje pozitivnih emocija uzimajući u obzir i društvene mreže i online igre. Također, jedan od velikih doprinosa ovog istraživanja je i izravni uvid u pozitivna iskustva online nastave za vrijeme pandemije koronavirusa. Odnosno, zaključci izvedeni iz istih podataka mogu poslužiti djelatnicima s područja obrazovanja za oblikovanje i obogaćivanje nastave, ali i kao smjernice za planiranje nastavnih satova ako zbog epidemiološke situacije online nastava i dalje bude alternativa izvođenja nastavnog plana i programa.

Kao glavno ograničenje ovog istraživanja može se izdvojiti sličnost osnovnoškolaca koji su činili uzorak. Istraživanje je uključivalo djecu iz istočnog dijela Republike Hrvatske, a više od polovice sudionika ovog uzorka je iz istoga grada i iz iste osnovne škole. Odnosno, djeca i mladi ovog istraživanja bili su dio socijalnog kruga intervjera, što se s druge strane opravdalo epidemiološkom situacijom pandemije koronavirusa. Stoga bi u budućnosti bilo poželjno obuhvatiti i djecu i mlade iz drugih dijelova Republike Hrvatske kako bi se proširio raspon mišljenja i iskustava sudionika o ovoj tematici.

Prethodno ograničenje upućuje kako bi buduća istraživanja mogla korištenjem neke druge metode, primjerice fokus grupa, omogućiti veće uvide i bogatije odgovore od korištenja metode ovog istraživanja, odnosno polustrukturiranog intervjua. Razlog tomu su obilježja fokus grupa koja poboljšavaju komunikaciju djece u vršnjačkoj grupi u odnosu na pojedinačni razgovor s odraslom osobom. Odnosno, dinamika fokus grupa umnogostručuje broj komentara, zamisli i opaski te se takvim načinom dolazi do većeg broja informacija u odnosu na razgovor pojedinca i ispitivača. Također, navodi se kako je vođenje grupnog razgovora prirodnije nego individualni razgovor, a upravo to dovodi kako u fokus grupama nema pritiska na samo jedno dijete, odnosno ukoliko dijete ne daje odgovore na pitanja istraživača, druga djeca mogu nastaviti davanje odgovora te tako nastaviti tijekom provođenja razgovora. Također je i to kako se dijete može manje zastrašiti razgovora u grupi vršnjaka, nego u razgovoru s pojedinačnom osobom, a pogotovo ako ispitivač djeci nije poznat. Ujedno, u fokus grupama postoji i veća razina fleksibilnosti u vođenju razgovora (Paradžik i sur., 2018). Iako ista metoda donosi brojne izazove, primjerice djeca mogu biti pod utjecajem mišljenja druge djece, to nam isto može ukazati i na zastupljenost određene ideje unutar grupe vršnjaka (Milas, 2005). Također, buduća bi istraživanja mogla koristiti kombinaciju kvantitativnog i kvalitativnog pristupa u osmišljavanju nacrtu za provedbu istraživanja, jer su prema Sekol i Maurović (2017) nalazi takvih istraživanja bogatiji i detaljniji. Međutim, najvažnije je za budućnost nastaviti istraživati dječja iskustva i ponašanja kako bi internet postao još sigurnije okruženje za djecu.

ZAKLJUČAK

Cilj ovoga rada bio je prikupiti pozitivna iskustva osnovnoškolaca u digitalnom svijetu. Podaci ovoga rada su dobiveni pomoću kvalitativne metode zbog nedostatka istraživanja koji bi dali potpuniji uvid u iskustva djece u digitalnom svijetu. Po svojim istaknutim obilježjima kvalitativne metode se zasnivaju na idiografskom pristupu što omogućava bolje shvaćanje i razumijevanje ispitivane pojave u njezinom prirodnom okruženju, a u ovom istraživanju percepcije i iskustava osnovnoškolaca u korištenju interneta u odnosu na statističke pokazatelje kvantitativnih metoda.

Rezultati su pokazali da osnovnoškolci smatraju da je internet dobar zbog mogućnosti učenja, brzine pretraživanja informacija, jednostavne komunikacije i to što predstavlja izvor zabave. Zbog toga što društvene mreže sve više dobivaju na značaju, a slobodno se vrijeme provodi igrajući online igre, djeca su imala određena mišljenja o njima. Točnije, društvene mreže se smatraju dobrima zbog ostvarivanja socijalnih interakcija, razvoja znanja i kreativnosti i zabave, a online igre zbog širenja socijalne mreže i proširivanja znanja. Budući

da korištenje interneta može značiti pozitivno iskustvo, određena imaju i osnovnoškolci ovog istraživanja. Oni su istaknuli kako su doživljavali pozitivne emocije koristeći online komunikaciju i postižući uspjehe u online igrama. Samim time, osnovnoškolci su korištenjem interneta stekli i određena znanja. Odnosno, znanja korisnih u procesu obrazovanja, znanja materinskog ili stranog jezika, ali i znanja o vlastitim interesima. Nadalje, zbog pandemije koronavirusa učenici su bili onemogućeni redovito pohađati škole, a kao alternativa izvođenja nastavnog programa izabrana je online nastava. Kao pozitivna iskustva s online nastavom osnovnoškolci su istaknuli bolju organizaciju, zanimljive zadatke, više mogućnosti samostalnog rada i razvijanja samostalnosti i međusobno pomaganje i suradnju. Dodatno, osnovnoškolci su istaknuli da su online nastavom ostvarili bolje ocjene i nova znanja o internetu i njegovim sadržajima.

Ovaj rad pruža određene teorijske, ali i praktične implikacije, no s obzirom na spomenuto ograničenje preporučuju se daljnja istraživanja pozitivnih iskustava na internetu kod osnovnoškolaca.

LITERATURA

- Ashraf, H., Motlagh, F. G. i Salami, M. (2014). The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 98, 286-291.
- Babić, D. i Babić, M. (2020). Kako se sačuvati od stresa za vrijeme pandemije koronom. *Zdravstveni glasnik*, 6(1), 25-32.
- Baier Jakovac, A. i Hebrang Grgić, I. (2015). Informacijska (ne)pismenost: istraživanje mladih korisnika knjižnica u Vukovaru. *Knjižničarstvo*, 19(1/2), 27-46.
- Batori, M., i Ćurlin, M. (2020). Nasilje putem interneta među adolescentima. *Zdravstveni glasnik*, 6(1), 104-114.
- Biggerstaff, D. (2012). Qualitative research methods in psychology. *Psychology: selected papers*, 175-206.
- Bilić, V. (2010). Povezanosti medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima. *Odgovne znanosti*, 12(20), 263-281.
- Bilić, V., Gjučić, D. i Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak*, 151(2), 195-213.

- Bonds-Raacke, J. i John Raacke. (2010). MySpace and Facebook: Identifying Dimensions of Uses and Gratifications for Friend Networking Sites. *Individual Differences Research*, 8(1), 27–33.
- Bringula, R., Lugtu, K. i Aviles, A. (2015). “How do you feel?”: emotions exhibited while playing computer games and their relationship to gaming behaviors. *International Journal of Cyber Society and Education*, 8(1), 39-48.
- Bulić, M. (2018). *Sustavi e-učenja u promicanju obrazovanja za zdrav i održiv život*. Doktorski rad. Split: Sveučilište u Splitu, Prirodoslovno-matematički fakultet.
- Buljubašić-Kuzmanović, V. (2010). Socijalne kompetencije i vršnjački odnosi u školi. *Pedagogijska istraživanja*, 7(2), 191-203.
- Çikrikci, Ö. (2016). The effect of internet use on well-being: Meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 65, 560-566.
- Cluver, L. i sur. (2020). Parenting in a time of COVID-19. *Lancet*, 395, 64.
- Cole, H. i Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 575-583.
- Da Silva, R. L. (2014). Video Games as opportunity for informal English language learning: theoretical considerations. *the ESPecialist*, 35(2), 155-169.
- De Freitas, S. i Griffiths, M. (2008). The convergence of gaming practices with other media forms: what potential for learning? A review of the literature. *Learning, media and technology*, 33(1), 11-20.
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22.
- Diklić, J., Nakić, M. i Šošić, D. (2019). Edukativna uloga društvenih mreža u medijskom odgoju djeteta. *Communication Management Review*, 4(01), 178-195.
- Dixon-Woods, M. (2011). Using framework-based synthesis for conducting reviews of qualitative studies. *BMC medicine*, 9(1), 1-2.
- Dodig Hundrić, D., Ricijaš, N. i Vlček, M. (2018). Mladi i ovisnost o internetu-pregled suvremenih spoznaja 1. *Hrvatska Revija za Rehabilitacijska Istraživanja*, 54(1), 123-137.

- Dukić, D. i Let, D. (2012). Analiza korištenja informacijskih i komunikacijskih tehnologija u osnovnoškolskoj populaciji. *Tehnički glasnik*, 6(1), 65-68.
- Đula, L. (2010). Upravljanje znanjem: trendovi i izazovi. *Ekonomski Vjesnik*, 23(1), 224-238.
- Fegert, J. M., Vitiello, B., Plener, P. L. i Clemens, V. (2020). Challenges and burden of the Coronavirus 2019 (COVID-19) pandemic for child and adolescent mental health: a narrative review to highlight clinical and research needs in the acute phase and the long return to normality. *Child and adolescent psychiatry and mental health*, 14, 1-11.
- Gonzales, A. L. i Hancock, J. T. (2011). Mirror, mirror on my Facebook wall: Effects of exposure to Facebook on self-esteem. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(1-2), 79-83.
- Gough, B. i Lyons, A. (2016). The future of qualitative research in psychology: Accentuating the positive. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 50(2), 234-243.
- Granic, I., Lobel, A. i Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and health*, 20(3), 47-51.
- Griffiths, M. D. (2010). Computer game playing and social skills: a pilot study. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 27, 301-310.
- Hodak Kodžoman, I., Velki, T. i Cakić, L. (2013). Izloženost djece starije školske dobi elektroničkom nasilju. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 59(30), 110-127.
- Hutinski, Ž. I Aurer, B. (2009). Informacijska i komunikacijska tehnologija u obrazovanju: stanje i perspektive. *Informatologia*, 42(4), 265-272.
- Jukić, D. (2017). Tehnička pripremljenost i motiviranost studenata hrvatskih sveučilišta za online oblik nastave. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 63(1), 93-102.

- Jurić, J., Mišurac, I. i Vežić, I. (2019). Struktura zadataka prema Bloomovoj taksonomiji u udžbenicima iz matematike za razrednu nastavu. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 68(2), 469-487.
- Kalamaković, S., Halaši, T. i Kalamaković, M. (2013). Učenje na daljinu primijenjeno u nastavi osnovne škole. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 15(3), 251-269.
- Kennedy, K. (2019). *Positive and negative effects of social media on adolescent well-being*. Magistarski rad. Mankato: Minnesota State University.
- Koludrović, M. (2018). Living with the media-G generation. *Hrvatska obzorja: časopis Ogranka Matice hrvatske Split*, 2, 53-59.
- Kos-Burić, E. i Arnaut, S. (2018). Navike i iskustva korištenja interneta među srednjoškolicima s akcentom na prisutnost nasilja preko interneta (doživljenog i počinjenog). *Novi Muallim*, 19(74), 12-22.
- Kunić, I., Vučković Matić, M. i Sindik, J. (2017). Korištenje društvenih mreža kod učenika osnovne škole. *Sestrinski glasnik*, 22(2), 152-158.
- Kušić, S. (2010). Online društvene mreže i društveno umrežavanje kod učenika osnovne škole: navike Facebook generacije. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 56(24), 103-125.
- Labaš, D. i Marinčić, P. (2018). Mediji kao sredstvo zabave u očima djece. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, 12(15), 1-32.
- Labaš, D., Marinčić, I. i Mujčinović, A. (2019). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication Management Review*, 4(01), 8-27.
- Lacey, A. i Luff, D. (2007). *Qualitative Research Analysis*. The National Institute for Health Research. Research Design Service for the East Midlands / Yorkshire & the Humber.
- Livingstone, S. Haddon, L., Görzig, A. i Ólafsson, K. (2011) *Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries*. EU Kids Online, Deliverable D4. EU Kids Online Network, London, UK.

- Luciana, R. P. (2010). One minute more: Adolescent addiction for virtual world. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3706-3710.
- Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovska smotra*, 82(1), 131-149.
- Martinčević, M. i Vranić, A. (2019). Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti?. *Psychological Topics*, 28(3), 507-528.
- Mazur, E. i Li, Y. (2016). Identity and self-presentation on social networking web sites: A comparison of online profiles of Chinese and American emerging adults. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 101.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press.
- Mehić, A. i Hadžić, N. (2020). Online nastava-nastava budućnosti. *Acta geographica Bosniae et Herzegovinae*, 13, 83-101.
- Mihaljević, J. (2016). E-učenje i hrvatski jezik. *Hrvatski jezik: znanstveno-popularni časopis za kulturu hrvatskoga jezika*, 3(3), 24-27.
- Mikulan, K., Legac, V. i Siročić, D. (2011). Pozitivni i negativni aspekti platformi za učenje na daljinu Moodle i WebCT u nastavi hrvatskog jezika. *Zbornik radova Međimurskog veleučilišta u Čakovcu*, 2(1), 83-94.
- Milas, G. (2005). *Istraživačke metode u psihologiji i drugim društvenim znanostima*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Motion, J., Heath, R. L. i Leitch, S. (2016) *Social Media and Public Relations*. New York: Routledge.
- Mužić, J. (2014). Štetan utjecaj virtualnoga svijeta na djecu. *Obnovljeni život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 69(3), 395-404.
- Nadkarni, A. i Hofmann, S. G. (2012). Why do people use Facebook?. *Personality and individual differences*, 52(3), 243-249.
- Nekić, M., Tucak Junaković, I. i Ambrosi-Randić, N. (2016). Korištenje interneta u starijoj dobi: Je li važno za uspješno starenje?. *Suvremena psihologija*, 19(2), 179-193.

- Paradžik, L., Jukić, J. i Karapetrić Bolfan, L. (2018). Primjena fokusnih grupa kao kvalitativne metode istraživanja u populaciji djece i adolescenata. *Socijalna psihijatrija*, 46(4), 442-456.
- Poyhtari, A. (2016). *Social gaming in online games*. Magistarski rad. Oulu: University of Oulu.
- Puharić, Z., Stašević, I., Ropac, D., Petričević, N. i Jurišić, I. (2014). Istraživanje čimbenika nastanka ovisnosti o internetu. *Acta medica Croatica*, 68(4-5), 361-372.
- Rakić-Bajić, G. i Hedrih, V. (2012). Prekomjerna upotreba interneta, zadovoljstvo životom i osobine ličnosti. *Suvremena psihologija*, 15(1), 119-130.
- Reeve, J. (2010). *Razumijevanje motivacije i emocija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Robotić, P. (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *Časopis za primijenjene zdravstvene znanosti*, 1(2), 81-96.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S. i Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344-360.
- Salcenau, C. (2014). The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents. *Social and Behavioral Sciences*, 149, 837-841.
- Sekol, I. i Maurović, I. (2017). Miješanje kvantitativnog i kvalitativnog istraživačkog pristupa u društvenim znanostima-miješanje metoda ili metodologija?. *Ljetopis Socijalnog Rada*, 24(1), 26-32.
- Sinkkonen, H. M., Puhakka, H. i Meriläinen, M. (2014). Internet use and addiction among Finnish Adolescents (15–19 years). *Journal of adolescence*, 37(2), 123-131.
- Sladović Franz, B., Kregar Orešković, K. i Vejmelka, L. (2007). Iskustvo života u dječjem domu: kvalitativna analiza izjava mladih. *Ljetopis socijalnog rada*, 14(3), 553-578.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S. I Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online.
- Smiljčić, I., Livaja, I. i Acalin, J. (2017). ICT u obrazovanju. *Zbornik radova Veleučilišta Šibeniku*, 157-170.

- Soeters, K. E. i Van Schaik, K. (2006). Children's experiences on the Internet. *New library world*, 107(1-2), 31-36.
- Šišara, J., Neburac, A. i Vartic, D. (2020). Kako mladi ljudi provode vrijeme online?. *Zbornik radova Veleučilišta u Šibeniku*, 1(2), 107-119.
- Tomaš, S. (2014). Oblikovanje nastavnih sadržaja na društvenim mrežama u visokoškolskom obrazovanju. *Školski vjesnik*, 63(3), 309-326.
- Tracy, J. L. i Robins, R. W. (2007). Self-conscious emotions: Where self and emotion meet. *The self*. 187–209.
- Valkenburg, P. M., and Soeter, K. S., 2001. Children's positive and negative experiences with the Internet. *Communication Research*, 28(5), 652-675.
- Van Dijck, J. (2013). 'You have one identity': performing the self on Facebook and LinkedIn. *Media, culture & society*, 35(2), 199-215.
- Villanti, A. C., Johnson, A. L., Ilakkuvan, V., Jacobs, M. A., Graham, A. L. i Rath, J. M. (2017). Social media use and access to digital technology in US young adults in 2016. *Journal of medical Internet research*, 19(6), 196.
- Vrhovac, V., Orošnjak, M., Cvetković, N., Žižakov, M. i Nikolić, D. (2017). Nove tehnologije učenja u visokom obrazovanju. *XXIII skup Trendovi razvoja*, 1(13), 1-4.
- Vuletić, S., Jeličić, A. i Karačić, S. (2014). Bioetičke konotacije interneta. *Diacovensia*, 22(4), 525-558.
- Whitbourne, S. K., Ellenberg, S. i Akimoto, K. (2013). Reasons for playing casual video games and perceived benefits among adults 18 to 80 years old. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(12), 892-897.

Mrežni izvori:

Internet World Stats (2019). *Internet Users in the World*. Posjećeno 22.08.2020. na mrežnoj stranici: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

Internet World Stats (2020). *Internet Users in the World*. Posjećeno 22.08.2020. na mrežnoj stranici: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

