

Pozitivna iskustva na internetu kod srednjoškolaca

Vinaj, Sanda

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:142:310337>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-02**



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

**POZITIVNA ISKUSTVA NA INTERNETU KOD
SREDNJOŠKOLACA**

Diplomski rad

Sanda Vinaj

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

Sumentor: Ivana Duvnjak

Osijek, 2020.

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za psihologiju

Studij: Diplomski studij psihologije

**POZITIVNA ISKUSTVA NA INTERNETU KOD
SREDNJOŠKOLACA**

Diplomski rad

Društvene znanosti, polje psihologija, grana socijalna psihologija

Sanda Vinaj

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

Sumentor: Ivana Duvnjak

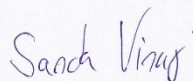
Osijek, 2020.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravila 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 suglasna 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. studenog 2020.



Sanda Vinaj, 0122221232

Sadržaj

Uvod	1
Internet i mladi.....	1
Aktivnost mladih na internetu	1
Komunikacija mladih putem interneta	2
Pozitivni aspekti društvenih mreža	3
Pozitivni aspekti videoigara.....	4
Usavršavanje stranog jezika putem interneta	5
Učenje putem interneta	6
Nastava na daljinu	8
Pozitivna iskustva djece na internetu.....	8
Kvalitativna metoda.....	9
Cilj i istraživačka pitanja.....	10
Metoda.....	10
Sudionici.....	10
Instrumenti.....	11
Postupak.....	11
Obrada prikupljenih podataka	12
Rezultati	13
Rasprava	20
Percepcija srednjoškolaca o pozitivnim stranama korištenja interneta	20
Pozitivna iskustva srednjoškolaca vezana uz korištenje interneta.....	23
Iskustva srednjoškolaca s obzirom na korištenje interneta u svrhu obrazovanja za vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa.....	27
Ograničenja i implikacije za daljnja istraživanja.....	28
Zaključak.....	30
Literatura	31

Pozitivna iskustva na internetu kod srednjoškolaca

Ovo istraživanje provedeno je u svrhu prikupljanja pozitivnih iskustava srednjoškolaca na internetu. Radom se pokušalo saznati što mladi percipiraju kao pozitivno na internetu, prikupiti njihova pozitivna iskustva na internetu kao i pozitivna iskustva koja su doživjeli na internetu u vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa u kontekstu nastave na daljinu. U istraživanju je sudjelovalo 9 učenika i 10 učenica srednjih škola u dobi od 16 do 19 godina. Za potrebe istraživanja konstruiran je polustrukturirani intervju koji se provodio individualno sa svakim sudionikom uživo ili putem videopoziva. Rezultati kvalitativne analize pokazali su da sudionici kao generalno pozitivno na internetu percipiraju dostupnost sadržaja. Na društvenim mrežama pozitivnim percipiraju jednostavnu komunikaciju kao i komunikaciju s njima fizički udaljenim osobama, dok u igranju videoigara na internetu, pozitivnim percipiraju mogućnost poboljšanja vještina te stjecanje novih poznanstava i zabavu. Sudionici su doživjeli sljedeća pozitivna iskustva na internetu: ostvarenje kontakta i održavanje odnosa putem interneta, uspjeh u igrama na internetu, u provjeri znanja i ostvarivanje školskog uspjeha uz pomoć interneta. Sudionici su putem interneta stekli i znanja koja su vrednovali kao pozitivno iskustvo. Ona su vezana uz školu, slobodne aktivnosti i znanja stranih jezika. Pozitivna iskustva srednjoškolaca koji su sudjelovali u ovom istraživanju u vrijeme nastave na daljinu su stjecanje novih vještina, dostupnost materijala u vrijeme takve nastave te mogućnost samostalne organizacije vremena. Rezultati ovog istraživanja mogu poslužiti u izradi programa edukacije učenika o pravilnom korištenju interneta, za bolje razumijevanje korištenja istog te za daljnja ispitivanja o internetu i njegovim pozitivnim aspektima.

Ključne riječi: pozitivna iskustva na internetu, srednjoškolci, društvene mreže, videoigre na internetu, kvalitativno istraživanje

High school students' positive online experiences

This research was conducted for the purpose of gathering positive online experiences of high school students. The paper tries to find out what young people perceive as positive on the Internet, to collect their positive experiences on the Internet, as well as the positive experiences they had on the Internet during the SARS-CoV-2 virus pandemic in the context of distance learning. The study involved 9 male and 10 female high school students ages 16 to 19 years. For the purposes of the research, a semi-structured interview was constructed that was conducted individually with each participant live or via video call. The results of the qualitative analysis showed that the participants perceived the availability of content on the Internet as generally positive. On social networks, they perceive simple communication as positive as well as communication with faraway people, while in playing video games on the Internet, they perceive the possibility of improving skills and gaining new acquaintances and fun as positive. Participants had the following positive experiences on the Internet: making contact and maintaining relationships via the Internet, success in online games, in testing knowledge and achieving school success with the help of the Internet. Participants also gained knowledge through the Internet that they valued as positive. It is related to school, leisure activities and knowledge of foreign languages. Positive experiences of high school students who participated in this research during distance learning are the acquisition of new skills, the availability of materials during such classes and the possibility of independent organization of their time. The results of this research can be used to develop a program to educate students about the proper use of the Internet, to better understand its use, and for further research on the Internet and its positive aspects.

Keywords: positive experiences on the Internet, high school students, social networks, video games on the Internet, qualitative research

Uvod

Gotovo da je nemoguće danas prošetati gradom i pri tome ne primijetiti mlade kako u rukama imaju svoje pametne telefone. Putuju li do škole, na trening, jesu li u školi ili kod kuće, oni su cijelo vrijeme online. Logično je zaključiti kako internet ima veliku ulogu u životima današnjih srednjoškolaca. Uzimajući u obzir raširenost istog i vrijeme koje na njemu provode, logično je pretpostaviti da na njemu doživljavaju nekakva ugodna, pozitivna iskustva. No, koja su točno i što to srednjoškolci smatraju i doživljavaju pozitivnim na internetu?

Internet i mladi

Prema Državnom zavodu za statistiku (2019) u Hrvatskoj 81% kućanstava ima pristup internetu. Prenosivost te većini laka dostupnost uređaja koji pružaju pristup virtualnim medijskim sadržajima, pogoduju sudjelovanju u velikom broju mrežnih aktivnosti (Ciboci i sur., 2020). Kad je riječ o mladima, računala u Hrvatskoj danas koristi 97% osoba, u dobi od 16 do 24 godine, od toga se njih 99% koristi internetom (Državni zavod za statistiku, 2019). Generacija učenika koja trenutno pohađa srednju školu spada u Z generaciju, koju čine osobe rođene između 1994. i 2010. godine. Za razliku od starijih generacija, Z generacija ne zna za vrijeme bez interneta, budući da se internet u periodu njihova rođenja počeo razvijati (Golijanin i sur., 2014). Oni spadaju u digitalne urođenike (engl. *digital natives*), rađaju se i odrastaju s novim tehnologijama. U odnosu na starije generacije, digitalni urođenici mogu spretnije raditi više stvari odjednom kao i bolje paralelno procesirati. Najbolje funkcioniraju kada su umreženi, teže trenutnom zadovoljenju želja, čestim nagradama te preferiraju igre u odnosu na ozbiljan posao (Prensky, 2001).

Aktivnost mladih na internetu

Prvo reprezentativno istraživanje o digitalnim navikama djece, kao i o sigurnosti istih na internetu, u Hrvatskoj su proveli 2017. godine Ciboci i suradnici (2020). Najzastupljenija aktivnost kod sudionika je slušanje glazbe. Slijedi učenje i korištenje interneta u svrhu ispunjavanja školskih obaveza, a potom gledanje videa i igranje igara na internetu. Konkretno, za djecu u dobi od 15 do 17 godina, 61,6% svakodnevno gleda video uratke, 47,9% svakodnevno koristi internet za školske obaveze, dok ih 45,8% nauči nešto novo pretražujući internet. Rezultati navedenog istraživanja također su pokazali, kako se djeca u Hrvatskoj uglavnom dopisuju putem aplikacija, komuniciraju s prijateljima, članovima obitelji, pregledavaju društvene mreže i igraju videoigre na internetu. Najviše njih u dobi od 15 do 17 godina, 89,8% izjavilo je da se svakodnevno dopisuju preko različitih aplikacija. Nadalje,

78,7% navodi kako svakodnevno razgovaraju s prijateljima ili obitelji putem interneta, dok ih 85,1% posjećuje društvene mreže, a igre s drugim osobama na internetu igra 34%. Između ostalog, 20 % je izjavilo kako koriste internet u svrhu komunikacije s pojedincima iz stranih država, isto toliko ih je pomoglo nekome putem interneta (Ciboci i sur., 2020).

Komunikacija mladih putem interneta

Komunikacijske mogućnosti elektroničkih medija posebno su popularne među adolescentima. Oni su veliki korisnici novih oblika komunikacija, npr. elektroničke pošte, razmjene tekstualnih poruka, internetskih stranica usmjerenih za komunikaciju poput blogova, društvenih mreža, aplikacija za razmjenu fotografija i videozapisa, interaktivnih igara. Danas adolescenti imaju široki spektar alata za komunikaciju koji se vrlo brzo mijenjaju (Subrahmanyam i Greenfield, 2008). Jasno je kako se takvi alati mogu koristiti i u pozitivne svrhe, ali, na žalost, i u negativne. Također je poznato kako mediji imaju velik utjecaj na adolescente. Televizija, računala, videoigre, društvene mreže, brojne internetske stranice utječu na razne aspekte života tinejdžera. Ukoliko se pravilno koriste, spomenuti mediji mogu poboljšati živote mladih (Akram i Kumar, 2017). Mjere privatnosti koje postoje na raznim internetskim stranicama pružaju mladim korisnicima veliku kontrolu nad time tko pregledava njihove profile, sadržaje koje dijele te s kime komuniciraju (Subrahmanyam i Greenfield, 2008). Nedavno Nacionalno istraživanje koje je ispitivalo znanja te rizična ponašanja konzumenata interneta u Hrvatskoj pokazalo je kako srednjoškolci imaju najniži stupanj znanja o informacijskoj sigurnosti, ali i najniži stupanj rizičnog ponašanja u odnosu na studente i odrasle zaposlenike (Velki i Romstein, 2018). Guan i Subrahmanyam (2009) zaključuju kako internet može biti koristan za mlade, može poslužiti kao sredstvo za promicanje kognitivnog, socijalnog te tjelesnog razvoja. Nalazi nekih istraživanja, poput Subrahmanyam i Smahel (2011; prema Davis, 2012) sugeriraju da internetska komunikacija adolescenata s vršnjacima pozitivno utječe na kvalitetu njihovih prijateljstava. Socijalizacija je svakako važan čimbenik i u njima društvene mreže pomažu mladima jer im omogućuju da međusobno razmjenjuju ideje i pri tome uče nove stvari, što može rezultirati njihovim kasnijim većim samopouzdanjem. Također, omogućuju im dijeljenje znanja, lakši pristup informacijama, mogućnost za online učenje, a putem istih su i informirani o trenutnim događajima (Akram i Kumar, 2017). Subrahmanyam i Greenfield (2008) primjećuju da internetske interakcije adolescenata s nepoznatim osobama, mogu imati koristi, poput ublažavanja socijalne anksioznosti. Pozitivni učinci mogu biti najvidljiviji upravo kod adolescenata koji nisu uspješni ili im je neugodno u socijalnim interakcijama. To bi se moglo objasniti činjenicom da socijalna interakcija smanjuje

podražaje koji izazivaju tjeskobu poput kontakta očima ili trenutnu reakciju, npr. na postavljena pitanja. Stoga, komunikacija putem interneta može omogućiti socijalno anksioznim adolescentima uspostavu snažnijih odnosa sa svojim vršnjacima, što bi u konačnici moglo smanjiti njihovu usamljenost i poboljšati dobrobit (Allen i sur., 2014). Ipak, u svom radu Đuranović i Klasnić (2016) navode kako srednjoškolci nisu toliko kritični kada pristupaju situacijama u kojima komuniciraju s nepoznatim osobama te kako ono sa sobom nosi i brojne rizike i potencijalne opasnosti kojih mladi nerijetko nisu svjesni. Autorice naglašavaju i da su potrebne preventivne mjere u svrhu minimaliziranja neželjenih učinaka komuniciranja s nepoznatim osobama.

Istraživanje Davis (2012) pokazuje da internetske komunikacije podržavaju osjećaj pripadnosti i samootkrivanja, dva važna mehanizma kroz koja vršnjaci utječu na razvoj identiteta tijekom adolescencije. Povremene razmjene poruka kroz određenu mrežu pomažu adolescentima da zadrže osjećaj povezanosti i pripadnosti s bliskim prijateljima. Kada se te razmjene odvijaju na javnim stranicama, adolescenti mogu izraziti svoje članstvo u vršnjačkoj skupini široj publici, dok intimna razmjena, pruža jedinstvene mogućnosti adolescentima da se uključe u samootkrivanje sa svojim prijateljima (Davis, 2012). Takva komunikacija može koristiti i ekstrovertiranim te introvertiranim adolescentima. Peter i suradnici (2005) u svom su istraživanju provedenom na adolescentima dobili saznanja o tome da se ekstroverti češće samootkrivaju i komuniciraju na internetu što im, zauzvrat, olakšava stvaranje internetskih prijateljstava. Suprotno, introverti su bili snažnije motivirani za internetsku komunikaciju kako bi nadoknadili manjak socijalnih vještina, što im je povećalo šanse za stvaranje internetskih prijateljstva te je dovelo do češće internetske komunikacije. U istraživanju Weinsteina (2018) većina sudionika je izjavila da se osjećaju sretno, zabavljeno, bliže prijateljima ili zainteresirano dok koriste neke od društvenih mreža. Gotovo 70% sudionika istog istraživanja svoje opće iskustvo na društvenim mrežama opisuju koristeći samo pozitivne deskriptore.

Pozitivni aspekti društvenih mreža

Društvene mreže postale su neizostavni dio života mnogih ljudi. Brojni adolescenti koriste svoja prijenosna računala, stolna računala, tablete, pametne telefone kako bi provjerili novosti o svojim prijateljima i članovima obitelji (Akram i Kumar, 2017). Kako se one šire tako se širi i njihov utjecaj na društvo, a neke od njih su promijenile način kako se ljudi druže i komuniciraju na internetu (Akram i Kumar, 2017). Ciboci i suradnici (2020) u svom istraživanju provedenom na hrvatskom uzorku, saznali su kako 76,8% sudionika u dobi od 15 do 17 godina posjeduje svoj profil na društvenoj mreži ili internet platformi za igranje igara,

kojim su se služili u periodu prikupljanja podataka. Opravdano je stoga postaviti pitanje otkuda potreba za tolikom upotrebom društvenih mreža. Odgovor je moguće pronaći u činjenici da je čovjek društveno biće, stoga posjeduje potrebu za komunikacijom s drugima. Upravo potreba za komunikacijom dovodi čovjeka do uporabe društvenih mreža u svrhu povezivanja, zbližavanja te upoznavanja s novim osobama iz vlastite okoline, odnosno korisnicima društvenih mreža (Mesić i Topolovčan, 2016). One nisu nov koncept, u različitim formama postoje čitavo vrijeme. Društvene mreže te društveno umrežavanje predstavljaju postupak održavanja te osnaživanja već formiranog kruga prijatelja te poznanika kao i širenja istog. Tako se upoznaje nova mreža prijatelja i poznanika kroz već postojeće, što potiče uspostavljanje mreža osoba i kreiranje zajednica (Kušić, 2010). Glavne karakteristike društvenih mreža su univerzalna komunikacijska sredstva te tehnike kao i zajednički interes koji održava skupine pojedinaca zajedno, što pruža popularnost svim društvenim mrežama (Grbavac i Grbavac, 2014). Popularnost se može obrazložiti i ustrojem društvenih mreža temeljenom na Web 2.0 tehnologiji, ona sudionike stavlja u centar događanja dajući im priliku da sami stvaraju sadržaj te ga pruže ostalim korisnicima (Kušić, 2010).

Pozitivni aspekti videoigara

Uz pretraživanje informacija na internetu i korištenje raznih društvenih mreža, zainteresiranost djece i mladih sve više je usmjereno ka igranju računalnih te videoigara na internetu (Ružić-Baf i Radetić-Paić, 2010). Granic i suradnici (2014) navode kako danas postoje brojna i vrijedna istraživanja o učincima nasilnih videoigara na agresivna ponašanja djece i adolescenata. Međutim, oni smatraju kako je za razumijevanje utjecaja videoigara na razvoj djece i adolescenata potrebna uravnoteženija perspektiva koja će uzeti u obzir ne samo potencijalne negativne učinke već i dobrobiti igranja takvih igara. Današnje videoigre su složenije u odnosu na nekada te zahtijevaju pamćenje upravljačkih shema, prilagođavanje novostima u zadacima i brzo donošenje odluka. Pojedine igre od igrača traže i koordinaciju pokreta ruku te očiju. Iako se videoigre razlikuju s obzirom na vještine koje se mogu igranjem uvježbati, zajednička karakteristika svih videoigara je pamćenje pravila. Spomenute karakteristike ukazuju da bi igranje trebalo imati pozitivan utjecaj na pamćenje, donošenje odluka, brzinu te motornu koordinaciju (Green i Bavelier, 2008; prema Martinčević, Vranić, 2019). Zagovornici računalnih videoigara kao njihove pozitivne strane ističu nebrojne mogućnosti koje pružaju, one pospješuju brzinu reakcije, koncentraciju, usredotočenost, aktiviraju misaone procese, poboljšavaju koordinaciju pokreta (Laniado i Pietra, 2005; prema Bilić i sur., 2010). U istraživanju Boota i suradnika (2008) pokazalo se da su u brojnim

zadacima iskusni igrači u videoigrama nadmašili one koji nisu igrači videoigara. Iskusni igrači mogli su pratiti predmete koji se kreću većom brzinom, točnije riješiti vizualni test kratkoročnog pamćenja, brže se prebacivati sa zadatka na zadatak te brže i točnije donositi odluke u zadacima o rotiranim objektima. Velik broj igara u kojima je uključeno više igrača potiču igrače na suradnju s ostalima u postizanju ciljeva, usmjeravaju ih na slušanje međusobnih zamisli, formuliranje zajedničkih planova i izvršavanje zadataka koji se temelje na sposobnosti te tako razvijaju vještine vođenja (Stupak, 2004; prema Bilić i sur., 2010). Suprotno uobičajenim vjerovanjima kako igranje videoigara ne potiče misaone procese, ispostavlja se kako ono pogoduje širokom spektru kognitivnih vještina (Granic i sur., 2014). Iz istraživanja Matijević i Topolovčan (2019) vidljivo je kako mladi igraju razne videoigre koje mogu razviti vještine potrebne za neformalno učenje ili koje će im zatrebati nekada kasnije u životu, a koje su rijetko dio nastavnog programa. Postoji niz računalnih igara koje se mogu svrstati u skupinu igara za učenje i zabavu (engl. *Edutainment*, izraz nastao povezivanjem engleskih riječi za odgoj, obrazovanje (engl. *Education*) te zabavu (engl. *Entertainment*)). Takve igre primarno su namijenjene učenju, ali i zabavi. To bi za najmlađe bile interaktivne bajke, za one starije složeni grafički programi, važno je ovdje spomenuti sportske igre, igre simulacije temeljene na simuliranju gotovo identičnih situacija u stvarnom životu, poput upravljanja zrakoplovom, vožnje Formule 1 itd. (Bilić i sur., 2010). Videoigre su u svojoj srži simulacija stvarnog svijeta, stoga bi učenje kroz igre moglo poslužiti kao učenje i vježbanje u simuliranom okruženju. Takvim učenjem učenik nema strah od neuspjeha jer je u mogućnosti ponoviti zadatak sve dok ga ne uspije usavršiti dovoljno precizno ili dovoljno brzo za postizanje željenih rezultata. Igrač se u videoigrama natječe s računalom, samim sobom i drugim igračima, a svaki ostvareni cilj daje mu samopouzdanje, sigurnost te osjećaj zadovoljstva zbog pobjede (Matijević i Topolovčan, 2019).

Usavršavanje stranog jezika putem interneta

Uz formalno učenje, jezik se može učiti i neformalnim putem koji podrazumijeva sve načine zahvaljujući kojima osoba može ostvariti određene jezične kompetencije neovisno o formalnom obrazovanju te školskim institucijama (Brodarić Šegvić, 2019). Takav svjestan ili nesvjestan postupak učenja nije strukturiran u vidu ciljeva učenja, vremena kada se uči, ali se njime stječu pojedine vještine poput čitanja, slušanja, pisanja, govorenja (Cergol Kovačević i Matijević, 2015). Ponekad se odvija u potpunosti nesvjesno, kao što je usvajanje materinjeg jezika (Brodarić Šegvić, 2019). Izloženost stranom jeziku, posebice engleskom, u današnje vrijeme sve je veća zahvaljujući društvenim mrežama kao i virtualnim igrama na internetu koje

omogućuju dvosmjernu komunikaciju na tom jeziku i van školskog prostora, što potiče receptivno te produktivno znanje vokabulara (Brodarić Šegvić, 2019). Krucijalan element u učenju stranog jezika je vokabular te su u istraživanju Salvati i Salehi (2016) provjeravali utjecaj poučnih videoigara na vokabular mladih i mladih odraslih u Iranu u dobi od 13 do 31 godine. Sudionici eksperimentalne skupine učili su nove riječi tijekom četiri tjedna igrajući videoigre, dok su sudionici kontrolne skupine učili pamćenjem liste novih riječi. Nakon četiri tjedna testirane su obje skupine, a zatim su testirane još jednom nakon mjesec dana. Dobivena je statistički značajna razlika u smislu da su sudionici koji su igrali igre usvojili više riječi. Rezultati istraživanja Brodarić (2015) pokazali su da učenici koji se često bave aktivnostima koje uključuju uporabu engleskog jezika u izvannastavnom kontekstu postižu bolji uspjeh u svom formalnom školovanju na nastavi engleskog jezika. Brodarić Šegvić (2019) u svom radu navodi da učenici koji nisu toliko uspješni u engleskom jeziku u razgovorima s nastavnicima priznaju kako su rijetko u doticaju s engleskim jezikom van škole. Oni ne slušaju glazbu na stranom jeziku, rijetko gledaju televiziju i ne upotrebljavaju mogućnosti interneta za unaprjeđivanje jezičnih kompetencija. Stoga je moguće da je to povezano s lošijim uspjehom. Dopisivanje s prijateljima iz stranih zemalja pokazala se korisnom za usvajanje vještina čitanja i pisanja (Cergol Kovačević i Matijević 2015). Kreiranje okruženja u učionici oplemenjenog medijima, kojima su učenici svakodnevno izloženi, doprinijelo bi razvoju njihovih jezičnih kompetencija jer je učenička motivacija osjetno povećana pri uporabi medija na nastavi, što je potvrđeno i istraživanjem Krumes Šimunović i Potnar-Matković (2015).

Učenje putem interneta

Iz dana u dan kreiraju se nove informacije dok opći razvoj iziskuje nova znanja te vještine. Dolazi do potrebe za bržim i pravovremenim obrazovanjem koje je istodobno otvoreno i široko dostupno. Upravo je internet zaslužan za učenje koje nije ograničeno na učionicu te je dostupno svima u svakom trenutku (Gabrilo i Rodek, 2009). Djeca i mladi oko 180 dana godišnje provedu u školi, dok digitalne uređaje koriste svaki dan u godini (Bratina, 2017; prema Matijević i Topolovčan, 2019). Ciboci i suradnici (2020) navode kako mediji imaju značajnu ulogu u današnjem obrazovanju. Korištenje istih može dovesti kod djece i mladih do kritičkog razmišljanja i uz to povećati njihovu motivaciju za gradivom. Svojim su istraživanjem saznali kako svako treće dijete dobi od devet do 17 godina svakodnevno ili skoro svakodnevno saznaje nove informacije pretraživanjem interneta, ali i da internet koriste za pisanja školskih zadaća, a rijetko za istraživanje i mogućnost školovanja ili zaposlenja. Starija djeca, u usporedbi s

mlađom, više koriste internet u svrhu izvršavanja školskih obaveza i učenja o novim informacijama.

Danas u vremenu brze razmijene informacija i razvoja tehnologija koje primjenu nalaze u skoro svim aspektima ljudske djelatnosti, podučavanje prelazi okvire tradicionalnog shvaćanja nastave te prestaje biti ovisno o vremenu i prostoru. Učenje na daljinu prije se odnosilo na dopisne škole i tečajeve, a danas se veže uz učenje putem interneta, odnosno e-učenje (engl. *e-learning*) (Gabrilo i Rodek, 2009). Ono se može definirati i kao učenje nastalo kao rezultat korištenja novih tehnologija (Marin, 2019). E-učenje odnosi se na izvođenje obrazovnog procesa pomoću informacijsko komunikacijske tehnologije, tj. u interakciji na relaciji učenik-sadržaj-nastavnik, uključena je i tehnologija. Danas se takvo učenje koristi širom svijeta, najviše zbog svoje pristupačnosti kao i tempa učenja koji određuje učenik (Gabrilo i Rodek, 2009). Napredak informacijske i komunikacijske tehnologije odrazio se i na transformiranje obrazovanja i u osnovnom, srednjem te visokom obrazovanju (Katavić i sur., 2018). Potter i Overton (2006) istraživali su samostalno učenje kemije pomoću web stranice koja sadrži materijale, zadatke za izvršavanje, ali i hiperveze za dodatan sadržaj te vanjske web stranice za istu svrhu. Povratna informacija studenata na takvo učenje bila je pozitivna, uživali su u takvom učenju, bilo im je zanimljivo te korisno. Debevc i suradnici (2006) u svom su se istraživanju bavili interaktivnim videima koji se koriste za e-učenje. Rezultati njihova istraživanja pokazali su da interaktivni video sadržaji povećavaju motivaciju korisnika za rad i pomažu studentima u prepoznavanju, organiziranju i prezentiranju određenih informacija. Gabrilo i Rodek (2009) u svom su istraživanju saznali da studenti kao prednosti predavanja preko interneta navode mogućnost praćenja i vođenja nastave s udaljenosti, mogućnost uštede vremena i novca. Zatim, da praćenje s udaljenosti nudi fleksibilnost po pitanju određivanja rasporeda usvajanja gradiva, ali i kako se takvim načinom predavanja može jednostavno obogatiti nastavni program npr. uključivanjem gostujućih profesora. Bulić i suradnici (2017) proveli su istraživanje na učenicima osnovnih škola, od petog do osmog razreda te su dobili rezultate koji govore u prilog e-učenja kako je ono uspješno kao i tradicionalna nastava te da može koristiti u situacijama kada učenici nisu u mogućnosti biti na redovnoj nastavi u razredu. Grundler i suradnici (2012) u svom radu zaključuju na temelju iskustva autora te rezultata anketiranja studenata i učenika kako su suvremene generacije studenata i učenika spremne za e-učenje. Navode i kako nema više tehnoloških ni spoznajnih prepreka u primjeni takvog učenja s pozicije učenika i studenata te je ono za njih prirodan način stjecanja novih znanja. Kako je vidljivo na primjerima, e-učenje donedavno je bilo najraširenije među visokim učilištima. Ono

2020. godine postaje nezaobilazno i kod srednjoškolaca. Naime, epidemija upale pluća nepoznate etiologije pojavila se u prosincu 2019. godine. Novi koronavirus identificiran je kao uzročnik, a Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) nazvala ga je COVID-19. Smatra se srodnikom teškog akutnog respiratornog sindroma (SARS) i bliskoistočnog respiratornog sindroma (MERS), COVID-19 uzrokovan je beta koronavirusom pod nazivom SARS-CoV-2 koji utječe na donji dišni sustav te se manifestira kao upala pluća kod ljudi (Sohrabi i sur., 2020).

Nastava na daljinu

Svjetska zdravstvena organizacija proglasila je pandemiju bolesti COVID-19, uzrokovane virusom SARS-CoV-2, 11. ožujka 2020. godine. Dva dana kasnije, 13. ožujka iste godine, Vlada Republike Hrvatske donijela je odluku kojom se u uvjetima proglašene epidemije na području Republike Hrvatske obustavlja izvođenje nastave na visokim učilištima, srednjim i osnovnim školama te redoviti rad vezan uz prijam djece u ustanovama predškolskog odgoja i obrazovanja te zadužuje Ministarstvo znanosti i obrazovanja za koordinaciju poslova te dinamiku uspostave nastave na daljinu. Ono je s agencijama sustava razvilo koncept nastave na daljinu čije je osnovno načelo bilo da sadržaj i učenje trebaju biti dostupni svim učenicima. Od 16. ožujka 2020. prekinuta je redovita nastava te pokrenuta nastava na daljinu (Ministarstvo znanosti i obrazovanja Republike Hrvatske, 2020). Kao epidemiološka mjera u svrhu smanjena širenja pandemije SARS-CoV-2 virusa, preko 180 zemalja zahtijevalo je privremeno zatvaranje škola, a na svom vrhuncu, početkom travnja, gotovo 1,6 milijardi djece i mladih nije fizički išlo u školu (Azevedo i sur., 2020). Za većinu srednjoškolaca to je bio prvi put da su se susreli s takvom vrstom nastave. Uzimajući to u obzir, jasno je kako je potrebno saznati njihova iskustva iz takve nastave kako bi se sve ono pozitivno moglo implementirati u redovitu nastavu i tako obogatiti nastavni program.

Pozitivna iskustva djece na internetu

S obzirom na vrijeme koje provode koristeći internet te brojne mogućnosti koje im pruža, opravdano je pretpostaviti kako srednjoškolci i ondje doživljavaju pozitivna iskustva. Ipak, danas postoji relativno mali broj istraživanja koja su se bavila pozitivnim iskustvom osoba na internetu. Ona koja postoje vezana su uz iskustva djece osnovnoškolske dobi. Među prvim takvim istraživanjima ono je autora Valkenburg i Soeters (2001) koji su djecu u dobi od osam do 13 godina ispitivali o njihovim pozitivnim iskustvima na internetu. Sudionici su izjavili kako najviše uživaju u igranju videoigara te slušanju i gledanju glazbenih videa. Također su izjavili kako im je pozitivno iskustvo bilo posjećivati stranice namijenjene djeci njihovog uzrasta, koja

nude razne sadržaje poput slušanja glazbe, igranja videoigara te razgovor s ostalim posjetiteljima. Starija djeca su kao pozitivna iskustva navodila i traženje informacija te slanje elektroničke pošte. U prva se istraživanja ubraja i ono autorica Soeters i van Schaik (2006) u kojem su, između ostalog, ispitali djecu, također u dobi od osam do 13 godina, o pozitivnim iskustvima na internetu. Značajnom broju djece bilo je teško istaknuti pozitivna iskustva na internetu, a razlog je vjerojatno taj što njihovo korištenje obuhvaća velik dio njihova svakodnevnog života. Ostali odgovori djece bili su vezani za smiješne slike ili priče koje ondje pronalaze, dok su drugi isticali ugodne mogućnosti koje im pruža internet za traženje informacija o hobijima, zatim komuniciranje s prijateljima ili upoznavanje ljudi. Kao pozitivno su sudionici istaknuli i traženje informacija vezanih za školu. Najvećem broju djece internet se svidio jer ga je zabavno koristiti, posebice zbog igara koje ondje mogu igrati, što odgovara njihovim motivima korištenja interneta. Ova dva rada provedena su kvalitativnim istraživanjima te upravo takva istraživanja omogućuju informacije o osobnom iskustvu ljudi.

Kvalitativna metoda

Kvalitativnim metodama, isto kao i kvantitativnim, nastoji se spoznati psihičke i društvene pojave te omogućiti temelj za njihovo potpunije razumijevanje (Milas, 2009). Cilj kvalitativnog istraživanja je razumjeti društvenu stvarnost pojedinaca, skupina i kultura što je više moguće, koliko je osjećaju ili dožive njezini sudionici (McLeod, 2019). U takvom istraživanju prikupljeni podaci nisu u obliku brojeva (Punch, 1998; prema McLeod, 2019). Naime, kvalitativnim se metodama ističe proces te subjektivno značenje određene pojave, ali se istovremeno ne mjeri ili pridaje brojčana vrijednosti kao što je učestalost, intenzitet, količina (Milas, 2009). Kvalitativne metode temelje se na analizi tekstualne materije nastale na osnovi osobnih iskustava, životnih priča, individualnih te grupnih intervjua, opažanja kao i drugih dokumenata koji opisuju podjednako uobičajene, ali i iznimne trenutke važne za živote pojedinaca (Milas, 2009). Podaci u kvalitativnom istraživanju mogu biti više od riječi, to mogu biti i fotografije, videozapisi, zvučni zapisi itd. Ono je beskrajno kreativno i interpretativno. Takvo istraživanje se razvija tijekom provođenja istraživanja te se može prilagoditi i mijenjati kako se odmiče (McLeod, 2019). Strauus i Corbin (1990; prema Milas, 2009) poistovjećuju kvalitativnu metodu s bilo kojim istraživanjem čiji nalazi nisu uvjetovani statističkom analizom niti drugim načinima kvantifikacije. Može se reći da kvalitativne metode povećavaju razumijevanje problema zbog razine analize koja je detaljnija i dublja u odnosu na ono što je zahvaćeno tradicionalnim istraživačkim metodama. Ona ne samo da može produbiti spoznaje o promatranom, već može i usmjeriti na skriveno subjektivnim iskustvima, nedohvatljivima

drugim sredstvima (Milas, 2009). Analiza kvalitativnih podataka nije jednostavan ni brz postupak. Ona je, učinjena pravilno, sistematična i rigorozna, stoga zahtjeva mnoštvo rada i vremena (Pope i sur., 2000). Kuhn (1961; prema Leder, 2011) navodi kako su značajnom broju izvrsnih kvantitativnih istraživanja prethodila kvalitativna te da su kvalitativna saznanja najprimjerenija za postizanje općenitih informacija o pojedinom fenomenu, ali i za određivanje hipoteza koje se potom mogu provjeriti kvantitativnim metodama.

Uzimajući u obzir da danas postoji relativno mali broj istraživanja koja su se bavila pozitivnim iskustvima na internetu, posebice ona koja uključuju skupinu jednih od najbrojnijih korisnika istog, tj. srednjoškolaca te da se malo zna o njihovoj percepciji pozitivnih strana interneta, jasna je potreba za provođenjem istraživanja koje će ispitati tu tematiku. Upravo gore opisanom metodom u ovom će se radu pokušati prikupiti pozitivna iskustva učenika srednjih škola u digitalnom svijetu. Točnije, pokušat će se dobiti dublji uvid u njihovu percepciju o pozitivnim aspektima interneta te njihovim pozitivnim iskustvima na istom. S obzirom da je odluka o pisanju ovog rada nastala u vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa te su učenici u to vrijeme svoje školske dužnosti obavljali nastavom na daljinu, ovim će se istraživanjem također nastojati saznati koja su pozitivna iskustva sudionici doživjeli za vrijeme takvog oblika nastave.

Cilj i istraživačka pitanja

Cilj ovog istraživanja je skupiti iskustva srednjoškolaca pozitivne valencije u digitalnom svijetu. U skladu s ciljem postavljena su tri istraživačka pitanja:

1. Što srednjoškolci percipiraju pozitivnim na internetu?
2. Koja su pozitivna iskustva srednjoškolaca na internetu?
3. Koja su pozitivna iskustva doživjeli srednjoškolci tijekom korištenja interneta za svoje obrazovanje u vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa?

Metoda

Sudionici

Uzorak sudionika ovog istraživanja je prigodan, tj. sastoji se od osoba koji su, u vrijeme prikupljanja podataka, bili dostupni istraživačima (Kolesarić i Petz, 1999). U njemu je sudjelovalo ukupno 19 sudionika, učenika od prvog do četvrtog razreda srednjih škola. Od toga je deset sudionika ženskog spola (52,63%) te devet muškog spola (47,37%). Raspon dobi sudionika kreće se od 16 do 19 godina dok je njihova prosječna dob $M=17,42$ godine ($SD=1,071$). Njih 14 je iz većih gradova (Osijek i Rijeka), a pet iz manjih (Požega i Vinkovci).

U ovom su istraživanju svi sudionici sudjelovali dobrovoljno te su njihovi prikupljeni podaci anonimizirani i povjerljivi.

Instrumenti

Ovaj rad i njegovo istraživanje dio su projekta pod nazivom *Pozitivna i negativna iskustva na internetu - digitalni svijet u kontekstu pandemije*, pod vodstvom izv. prof. dr. sc. Daniele Šincek. Za potrebe spomenutog projekta osmišljen je polustrukturirani intervju koji se sastojao od 21 pitanja. Protokol intervjua izrađivao se putem višestrukih interakcija suradnica na projektu, tj. četiriju diplomantica i triju voditeljica projekta kroz Zoom sastanke i uvježbavanjem tijekom intervjua. Polustrukturirani intervju sastojao se od sociodemografskih pitanja, asocijacija na pojam internet, pitanja o uređajima koje sudionici koriste za povezivanje na internet, o njihovim pozitivnim i negativnim iskustvima pri korištenju interneta, o njihovim obiteljskim interakcijama i pravilima vezanima uz korištenje interneta, o pozitivnim i negativnim obilježjima korištenja interneta u školi te o korištenju u obrazovne svrhe, s posebnim naglaskom na korištenje za vrijeme online nastave. Posljednja pitanja bila su o tome kako sudionici percipiraju pojavu nasilja preko interneta kao i o njihovim iskustvima u tom kontekstu. Pitanja u intervjuu bila su uglavnom otvorenog tipa kako sudionike ne bi ograničili u davanju odgovora. Za potrebe ovog rada u obzir će se uzeti samo oni podaci prikupljeni o pozitivnim iskustvima sudionika na internetu, njihovom viđenju interneta kao pozitivnog te o njihovim pozitivnim iskustvima vezanim uz obrazovne svrhe i online nastavu.

Postupak

Prije početka provođenja ovog istraživanja zatraženo je odobrenje od Ekspertne skupine za etička pitanja u psihologijskim istraživanjima Odsjeka za psihologiju i Etičkog povjerenstva Filozofskog fakulteta u Osijeku. Nakon dobivenih suglasnosti počelo je provođenje istraživanja. Budući da su intervjui provedeni u vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa, provodili su se na dva načina. Prvi je uživo sa sudionicima, drugi je online putem videopoziva, ovisno o preferencijama sudionika. Pri provedbi intervjua vodilo se računa o svim epidemiološkim mjerama koje su bile aktualne u vrijeme provedbe. Intervjue su provodile četiri diplomantice koje su prikupljale podatke u svrhu izrade svojih diplomskih radova. Nakon objašnjene svrhe te samog postupka istraživanja tražila se usmena suglasnost sudionika. Sudionici su obavješteni kako će se razgovori snimati tonskim zapisima te da će prikupljeni podaci biti povjerljivi i anonimizirani. Odnosno, sudionicima je na primjeru objašnjeno kako se neće pisati njihova imena, nego će se za sudionika koji ide u osnovnu školu, a djevojčica je staviti oznaka OŠŽ1, zatim se za slijedeću intervjuiranu osobu stavlja oznaka OŠŽ2. Nadalje,

rečeno im je da će se podaci koristiti samo u znanstvene svrhe te da će tonski zapisi i pisani transkripti biti dostupni samo istraživačima na Projektu. Uz navedeno, rečeno im je i da ukoliko osjete umor, intervju se može prekinuti i nastaviti u nekom drugom terminu kao i da mogu odustati u bilo kojem trenutku tijekom provođenja intervjuja, ali i da do mjesec dana nakon provođenja intervjuja mogu zatražiti da se njihovi odgovori povuku i da ne sudjeluju u istraživanju. Objasnjeno im je da se u tim situacijama briše njihov tonski zapis kao i pisani transkript. Ipak, nitko od sudionika nije odustao od istraživanja niti je tražio pauzu za vrijeme provođenja polustrukturiranog intervjuja. Za vrijeme intervjuja u prostorijama/videopozivima prisutni su bili samo sudionik i ispitivač. Transkript zvučnog zapisa činio je ispitivač koji je osobu prije toga i intervjuirao te je dokument nazvao ranije spomenutim anonimnim nazivom. Nakon što se sudionicima objasnilo sve vezano za istraživanje, započeo je polustrukturirani intervju. Po završetku razgovora sudionicima se zahvalilo na sudjelovanju u istraživanju. Intervjui su u prosjeku trajali 20 minuta.

Obrada prikupljenih podataka

S obzirom da su ciljevi ovog istraživanja saznati percepciju i iskustva mladih, implicira se upotreba metode u čijem je fokusu upravo iskustvo (Parkinson i sur., 2015). Kvalitativno istraživanje ne želi kvantificirati podatke, no po završetku prikupljanja istih slijedi analitički posao. Tekstualni podaci koji mogu biti npr. u obliku bilješki, transkripata i sličnih formata pregledavaju se uz pomoć određene analize (Pope i sur., 2000). Analiza okvira (engl. *framework analysis*) metoda je kvalitativnog istraživanja koju su razvile 1994. godine Ritchie i Spencer (Srivastava i Thomson, 2009). Razvijena je specifično za primijenjena ili politički relevantna kvalitativna istraživanja gdje se ciljevi istraživanja unaprijed postave te oblikuju od strane istraživača (Ritchie i Spencer, 1993; prema Pope i sur., 2000). Postupak prikupljanja podataka može biti više strukturiran u odnosu na druga kvalitativna istraživanja, dok analitički postupak može biti eksplicitniji i snažnije informiran ranijim obrazloženjem (Richards i Richards; prema Pope i sur., 2000). Ovom metodom moguće je ustanoviti nove teme koje nisu postavljene primarnim okvirom analize (Ajduković i Urbanc, 2010). Iako se može reći da je analiza okvira slična utemeljenoj teoriji (engl. *grounded theory*), razlikuje se upravo po tome jer je prilagođenija istraživanju koje ima specifična istraživačka pitanja, ograničeni vremenski rok te unaprijed određeni uzorak, kao što je slučaj u ovom istraživanju. Premda ona mogu proizvesti i nove teorije kako je i spomenuto, primarna svrha joj je opisati i protumačiti što se događa u specifičnom okruženju (Ritchie i Spencer, 1993; prema Srivastava i Thomson, 2009).

Ona je oblikovana tako da je mogu pregledati te procijeniti i oni koji nisu njeni primarni analitičari (Pope i sur., 2000).

S obzirom na opisane razloge, analiza okvira koristila se kao metoda obrade podataka. Postupak obrade prikupljenih podataka sastojao se od pet uzajamno povezanih koraka po Ritcheteu i Spenceru (1994; prema Kletečki Radovići sur., 2017): (1) Prepoznavanje; (2) Identificiranje tematskog okvira; (3) Indeksiranje; (4) Izrada tablica; (5) Povezivanje i interpretacija (Ritchie i Spencer, 1994; prema Srivastava i Thomson, 2009).

Konkretno, u ovom se istraživanju tijekom prvog koraka, čitanjem transkripata, upoznavalo s materijom. Na temelju upoznavanja, u idućem se koraku identificirao konačni tematski okvir, a zatim su trećim korakom transkripti indeksirani. U svrhu povećanja valjanosti rezultata i smanjenja pristranosti istraživačica, dvije su međusobno nezavisne istraživačice istog stupnja obrazovanja (diplomantice koje su provodile istraživanje) određivale odgovore sudionika kao pozitivne, negativne ili neutralne. Nakon usporedbe i usuglašavanja oko indeksiranja, izjave sudionika su po sličnosti razvrstane u pojmove iz kojih su izvučene kategorije. U četvrtom koraku, podaci su tablično prikazani zbog lakšeg pregleda rezultata. Konačno, kako bi se dobili odgovori na postavljena istraživačka pitanja, u posljednjem su se koraku podaci povezali u cjelinu te interpretirali.

Rezultati

Rezultati ovog istraživanja prezentirani su u okviru triju tematskih cjelina definiranih istraživačkim okvirom, odnosno istraživačkim pitanjima. Tematske jedinice su: (1) Percepcija srednjoškolaca o pozitivnim stranama korištenja interneta; (2) Pozitivna iskustva srednjoškolaca vezana uz korištenje interneta; (3) Iskustva srednjoškolaca s obzirom na korištenje interneta u svrhu obrazovanja za vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa.

Prva tematska jedinica odnosi se na percepciju srednjoškolaca o pozitivnim stranama korištenja interneta (Tablica 1), a sastoji se od tri kategorije.

Tablica 1

Prikaz prve tematske jedinice Percepcija srednjoškolaca o pozitivnim stranama korištenja interneta te pripadajućih kategorija i pojmova

Tematska jedinica u sklopu istraživačkog pitanja	Kategorije	Pojmovi
Percepcija srednjoškolaca o pozitivnim stranama korištenja interneta	Percepcija o generalnim pozitivnim stranama interneta	Dostupnost sadržaja
	Percepcija pozitivnih strana društvenih mreža	Jednostavna komunikacija Komunikacija s udaljenim osobama
	Percepcija pozitivnih strana igranja videoigra na internetu.	Poboljšanje vještina Stjecanje novih poznanstava i zabava

Prva kategorija odnosi se na to što srednjoškolci percipiraju kao pozitivno na internetu. Kao dobre strane korištenja interneta kod srednjoškolaca najviše se ističe dostupnost sadržaja: „Što imamo neograničen pristup svim stranicama koje želimo i stalna dostupnost.“ (SŠM7); „Dostupnost informacija, brzina povezivanja za socijalne kontakte i činjenica da možeš slušati glazbu preko interneta.“ (SŠŽ6); „Ponajprije lakša komunikacija, uvijek lakše možemo doći do nekih osoba ako nam je to potrebno, a i što se tiče škole, na internetu možemo naći puno informacija koje nam mogu pomoći.“ (SŠŽ2); „Dobro je što možemo sve raditi na internetu, i učiti i gledati filmove i sve.“ (SŠŽ1).

Druga kategorija ove tematske jedinice odnosi se na to što srednjoškolci percipiraju kao pozitivno kod društvenih mreža. Za njih je to jednostavna komunikacija: „Pa, lakša komunikacija.“ (SŠŽ2); „Dobra strana je što je komunikacija s ljudima jako jednostavna.“ (SŠM8); „Mogu pristupiti bilo kojem kontaktu u bilo koje vrijeme.“ (SŠM4). Uz navedeno, pozitivnim smatraju i komunikaciju s udaljenim osobama: „Ako imamo nekog prijatelja koji živi daleko možemo se čuti i ostati u kontaktu, besplatno se čujemo.“ (SŠŽ4); „Dobra stvar je

upravo to što se možeš povezati s ljudima koji su na drugom kraju svijeta.“ (SŠŽ5); „Pa dobra stvar je upravo ta povezanost, bez obzira na to što nam je neki prijatelj ili poznanik na drugom kraju svijeta, možemo komunicirati sa svima njima.“ (SŠM3).

Posljednja kategorija ove tematske jedinice vezana je za to što srednjoškolci smatraju pozitivnim kod igranja videoigra na internetu. Ovdje srednjoškolci ističu poboljšanje vještina: *„Dobra strana je svakako poboljšanje engleskog jezika.“ (SŠŽ7); „Dobra strana je poboljšanje motorike i razvoj općenito. Mislim da videoigre puno utječu na to kod mladih ljudi.“ (SŠM8).* Također, ističu i stjecanje novih poznanstava te zabavu: *„Kod videoigra recimo imamo priliku odmoriti se od stvarnog svijeta i isto tako upoznati nove ljude preko videoigra.“ (SŠM1); „Dobro je što ubijaju dosadu, zabavne su i može se upoznati puno novih dobrih ljudi.“ (SŠM7); „A pozitivno je svakako što je zabavno i što možeš upoznati nove prijatelje sa sličnim interesima.“ (SŠŽ1); „Također i stvaranje novih prijatelja.“ (SŠŽ7).*

Druga tematska jedinica odnosi se na pozitivna iskustva srednjoškolaca odnosno naših sudionika, dakle ono što su oni pozitivno doživjeli, a vezano je uz korištenje interneta (Tablica 2.). Ona se sastoji od dvije kategorije.

Tablica 2

Prikaz druge tematske jedinice Pozitivna iskustva srednjoškolaca vezana uz korištenje interneta te pripadajućih kategorija i pojmova

Tematska jedinica u sklopu istraživačkog pitanja	Kategorije	Pojmovi
Pozitivna iskustva srednjoškolaca vezana uz korištenje interneta	Pozitivna osobna iskustva i ugodne emocije srednjoškolaca vezana uz korištenje interneta	Ostvarivanje kontakta i održavanje odnosa putem interneta Uspjeh u online videoigrama Provjera znanja i ostvarivanje školskog uspjeha uz pomoć interneta
	Znanja dobivena zahvaljujući internetu	Znanje vezano za školu Znanje vezano za slobodne aktivnosti Znanje stranih jezika

Prva kategorija dobivena je na temelju odgovora na pitanja o tome što su srednjoškolci doživjeli na internetu, a da je u njima izazvalo pozitivne emocije. S obzirom na njihove odgovore formirali su se pojmovi. Kao vlastitim pozitivnim iskustvom sudionici ističu ostvarivanje kontakata i održavanje odnosa putem interneta: „*Pa dobro se osjećam kad pričam preko interneta s prijateljima, ako je on recimo otišao negdje na put pa se tako čujemo, i tako si ispunim vrijeme.*“ (SŠM2); „*Kad dobijem neku poruku npr. kad me netko kontaktira s kim se nisam dugo čula ili od profesora, sad su nam profesori e-mailom za kraj poželjeli sreću dalje.*“ (SŠŽ4); „*Sjećam se pred upise za prvi razred srednje škole, javila mi se jedna cura i pitala me trebali me dodati u grupu. Kasnije smo nastavile komunikaciju, kada je došao prvi dan škole uživo smo se zagrlile i bilo mi je drago, sjetila sam se kako je to sve počelo zbog jedne poruke.*“

(SŠŽ10); „Kada objavim neku sliku i zbog koje sam bila onako je li dobra ili ne i onda mi prijatelji daju neki lijep komentar na tu sliku onda se odmah osjećam bolje.“ (SŠŽ8); „Volim fotografirati i ako ja objavim neku sliku npr. zalazak sunca i onda ljudi komentiraju, dijeliš svoj rad s ljudima i to mi je super. Netko nešto objavi neki svoj rad i puno više ljudi će to vidjeti.“ (SŠŽ5); „Definitivno ti crteži, pogotovo kada ih netko pohvali.“ (SŠŽ7). Već je spomenuto da videoigre imaju značajnu ulogu u životima srednjoškolaca, a upravo su njih istaknuli kao mediji kojim doživljavaju pozitivna iskustva na internetu: „Pa isto kada igram videoigre, napravim nešto što je iznadprosječno pa se iznenadim.“ (SŠM3); „Kada igram razne videoigre putem interneta i kada pobijedim budem sretan.“ (SŠM7); „Osvojio sam nekoliko turnira u videoigrama i kada sam jednom „streamao“ stotinjak ljudi mi je gledalo stream pa mi je to bio super osjećaj.“ (SŠM8). Sudionici su naglasili i da pozitivne emocije doživljavaju i kada provjere svoje znanje na internetu te kada imaju uspjeh vezan uz školu kojeg su ostvarili upravo zahvaljujući internetu: „Bile su neke vježbe za glazbu, i onda pogađam recimo nešto i onda kad pogodim onda se dobro osjećam.“ (SŠŽ3); „Neki dan smo tata i ja rješavali neke kvizove i ja sam riješila 100% i to mi je baš bilo super.“ (SŠŽ5) „Ponosno mogu reći kada sam radio neku shemu za projekt za školu i osjećao sam se ponosno jer sam pomoću interneta uspio napraviti projekt.“ (SŠM3); „Kad sam radila prezentaciju iz biologije, to je bila najbolja prezentacija koju sam ikad napravila i za to sam potrošila puno vremena na internetu.“ (SŠŽ6),

Nakon tih pitanja sudionicima se postavilo pitanje što su oni konkretno dobili koristeći internet, odnosno za koja su znanja postali bogatiji. Najbrojniji primjeri vezali su se upravo za školska znanja: „Pa neko generalno znanje o nekim stvarima i događajima.“ (SŠM1) „Kao npr.?“ (ispitivač) „Recimo o nekim povijesnim događajima, stvari iz opće kulture i tako.“ (SŠM1); „Pa najviše sam naučio općenito o računalima. I prije nego što sam upisao tehničara za računalstvo sam učio kako programirati ili nešto o računalima, nekim komponentama.“ (SŠM3); „Recimo kemiju. Iz kemije sam oduvijek imao problema i išao na instrukcije. S instrukcijama sam imao trojke. Ove godine sam rekao neću više bacati novce, sad ću sam. Uzeo sam udžbenik, internet i uspio sam bez instrukcija dobiti pozitivnu ocjenu. I malo matematika.“ (SŠM6); „Lakše sam i brže naučila neke stvari, brže zapamtiš kad nešto vidiš, a ne da apstraktno zamišljaš neke procese. I za pisanje radova je lakše doći do informacija, a ne da se iz knjiga izvlači.“ (SŠŽ4); „Ono što sam naučila je kako efikasno sažeti informacije odnosno kako od velike količine informacije sažeti najbitnije. U udžbenicima je jedna stvar, a preko interneta je velika baza informacija.“ (SŠŽ6). Sudionici su u svojim primjerima navodili i znanja vezana uz slobodne aktivnosti: „Pa puno toga sam naučila, jer ima puno aplikacija o

vježbama, o prehrani.“ (SŠŽ2); „Da treba dozirano stavljati informacije javno. I da se tvoje ponašanje treba odraziti onako kako se ponašaš i vani, da ne treba nešto lažirati jer ne ispadne dobro. Svaki put kad netko nekoga zlostavlja preko interneta to je samo zato što se osjeća moćnije jer nije u 4 oka. I kad koristim informacije da uvijek moram provjeriti odakle dakle dolaze, jesu li provjerene ili postoji mogućnost da su netočne.“ (SŠŽ6); „Dobila sam kulturno uzdizanje – ima na društveni mrežama stranica koja objavljuje slike i opisuje tko je naslikao, o čemu je slika, kada je naslikana u kojoj je galeriji.“ (SŠŽ5). Srednjoškolci su posebno naglasili kako su stekli znanja vezana uz strane jezike, tj. kako su poboljšali vještine iz istih: „Da, naučio sam neke vježbe i sjetim se nekog jezika npr. njemački kojeg sam znao jako dobro pa ga se podsjetim na internetu“. (SŠM4); „Poboljšala sam svoj engleski i njemački – govor.“ (SŠŽ5); „Da, naučio sam malo španjolskog jezika kad sam gledao neke serije pa mi se svidio jezik.“ (SŠM4); „Naučio sam španjolski jezik pomalo.“ (SŠM1); „Pozitivno preko ljeta, volim učiti jezike, onda si uzimam za čitati na drugim jezicima, serije i filmove na drugim jezicima, ne samo američke. To ne bi tako lako mogla naći bez interneta“. (SŠŽ9).

Kako bi se saznala iskustva srednjoškolaca s obzirom na korištenje interneta u svrhu obrazovanja u vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa, postavila su se pitanja o pozitivnim aspektima nastave na daljinu. Dobivena kategorija i pojmovi vidljivi su u *Tablici 3*.

Tablica 3

Prikaz treće tematske jedinice Iskustva srednjoškolaca s obzirom na korištenje interneta u svrhu obrazovanja za vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa te pripadajućih kategorija i pojmova

Tematska jedinica u sklopu istraživačkog pitanja	Kategorije	Pojmovi
Iskustva srednjoškolaca s obzirom na korištenje interneta u svrhu obrazovanja za vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa	Pozitivne strane nastave na daljinu	Stjecanje novih vještina Zanimljivi zadaci Dostupnost nastavnog materijala Mogućnost samostalne organizacije vremena

Sudionici su kao pozitivno izdvojili stjecanje novih vještina: „Korisna mi je bila vještina sažimanja i izvlačenja najbitnijeg iz svih informacija koje dobivamo i na internetu i preko njihovih zadataka na internetu.“ (SŠŽ6); „Naučila sam se koristiti Wordom recimo, naučila sam poslati e-mail. Naučila sam dosta stvari ovako što se tiče korištenja internetom i računalom.“ (SŠŽ3); „Profesori kad su nam zadali za te digitalne mape, onda su nam rekli digitalne alate na kojima to možemo izraditi. Mislim da mi je to bilo korisno jer sam i nakon zadanih zadataka znala to koristiti i za neke druge stvari te digitalne alate koje su nam oni preporučili.“ (SŠŽ10); „Duplo više smo bili online, ali sam i više informacija saznala tijekom online škole. Otvorili smo Google učionicu i saznala sam za neke stvari za koje nikad ne bih da tog nije bilo. Tamo mogu profesori objaviti zadatke, postoji rok i onda se pošalju zadatci. Sve je na jednom mjestu, nije kao e-mail.“ (SŠŽ4); „Meni je super poslužilo jer smo dobivali istraživačke radove tijekom online nastave, saznala sam neke stvari nove ili neke koje sam zaboravila“ (SŠŽ10). Srednjoškolcima su se svidjeli i zadaci koje su dobivali tijekom online nastave: „Iz nekih predmeta smo imali jako dobre i zanimljive zadatke za koje je potreban internet. Jako kreativno je bilo...“ (SŠŽ5); „Svidjeli su mi se jedino ti neki projektni zadaćići koje smo dobili pa smo morali istraživati ili neke prezentacije ili umne digitalne mape.“ (SŠŽ10). Istaknuli su i stalnu dostupnost nastavnog materijala: „Dosta toga pomogne jer ostane, a u školi ovisi koliko zapišeš.“ (SŠM5), „Možda to što je sve bilo uvijek dostupno.

Profesori koji su u Wordu radili dokumente za svoju nastavu ostajalo je. Na satu što si pohvatao si pohvatao i ako nisi bio na satu si propustio, a ovako uvijek ostaje.“ (SŠŽ4); „To što su profesori bili jako aktivni. Odnosno uvijek kad sam ih trebao mogao sam im poslati poruku bilo kada i odmah bi mi odgovorili.“ (SŠM3). Uz navedeno, naglašavali su i mogućnost samostalne organizacije vremena: „Jedino što sam se mogla sama organizirati oko toga kad ću obaviti nešto.“ (SŠŽ2); „A svidjelo mi se što smo si sami mogli organizirati, nisam morala ići točno po rasporedu.“ (SŠŽ6); „To što sam si sama mogla napraviti rutinu i raditi kako sam htjela. I mogla sam baratati, toliko sam naučila na tehnologiju da mi nije bilo ništa novo.“ (SŠŽ9); „Pa nekako sam puno lakše stekao te radne navike. Probudim se ujutro dobijem zadatke i onda mogu odmah rješavati pa sam slobodan.“ (SŠM2).

Rasprava

Valkenburg i Soeters su još 2001. izjavili da se ne može dobiti adekvatno razumijevanje efekta interneta, a da se pri tom ne uzimaju u obzir individualne razlike poput dobi, spola, temperamenta i prijašnjeg iskustva, jer te varijable imaju utjecaj na medije koje djeca odabiru i sadržaj koji ih privlači, što u konačnici utječe na njihove stavove i ponašanja. Upravo radi boljeg razumijevanja mladih i njihovog korištenja interneta, cilj je ovog rada bio prikupiti pozitivna iskustva srednjoškolaca na internetu. Točnije, željelo se saznati na što oni gledaju kao pozitivno te što su pozitivno doživjeli na internetu. S obzirom da je istraživanje provedeno u jeku pandemije SARS-CoV-2 virusa i da su učenici školsku godinu 2019./2020. dovršili kroz online oblike nastave, nastojalo se saznati i koja su pozitivna iskustva učenici doživjeli za vrijeme nastave na daljinu. Iz navedenih razloga postavile su se, kao tematske jedinice ovog rada, tri teme.

Percepcija srednjoškolaca o pozitivnim stranama korištenja interneta

U prvu tematsku jedinicu ovog rada ubrojili su se oni odgovori sudionika iz polustrukturiranog intervjua koji su se odnosili na njihovu percepciju o pozitivnim stranama interneta. Prva kategorija koja je nastala na temelju odgovora sudionika, tj. pojmova, odnosi se na njihovu percepciju generalnih pozitivnih aspekata interneta. Gledajući odgovore, može se reći kako su isticali dostupnost sadržaja, odnosno srednjoškolci kao pozitivno na internetu percipiraju brzinu i lakoću kojom dobivaju informacije. Uz navedeno, ističu prednost povezivanja s kontaktima te mogućnost slušanja glazbe. Jedna od zanimljivijih izjava sudionika ovog istraživanja je svakako i ona gdje osoba navodi kao pozitivno na internetu „*Slušanje glazbe, ne moramo kupovati CD-ove, diskove, samo ukucam i mogu slušati što god želim.*“ (SŠŽ9). Prema istraživanju Šulentić Begić i Begić (2014) učenici srednje škole vole slušati

glazbu te 68,81% osamnaestogodišnjaka glazbu sluša više od jednog sata dnevno, dok njih 17,43% glazbu sluša sat vremena na dan. Uzimajući to u obzir, ne iznenađuje podatak da sudionici i mogućnost slušanja glazbe percipiraju kao pozitivan aspekt interneta. Robotić (2015) u svom radu navodi kako su neke od pozitivnih strana interneta brza i laka dostupnost informacija. Upravo činjenica što internet pruža brzu te laku komunikaciju, izvor je zabave, unaprjeđuje vještine pisanja kod djece i mladih, potiče razvijanje kreativnosti. Aftab (2003; prema Robotić, 2015) ističe kako je spisak mogućnosti koje internet pruža poprilično dug i konstantno se povećava. Navodi i kako je internet najmoćniji obrazovni i komunikacijski mediji u povijesti svijeta. Može se reći kako su prednosti koje su sudionici izdvojili pokazatelj njihove svjesnosti o pozitivnim aspektima interneta.

Prema Državnom zavodu za statistiku 95% mladih u Hrvatskoj koristi društvene mreže (Državni zavod za statistiku, 2018). Vodeći se spomenutom raširenošću društvenih mreža kod mladih, jasna je potreba za postavljanjem pitanja sudionicima o tome što oni smatraju pozitivnim kod istih. Na temelju odgovora nastala je druga kategorija prve tematske jedinice. Sudionici kao pozitivno kod društvenih mreža percipiraju jednostavnu komunikaciju te komunikaciju s njima udaljenim osobama. Kod jednostavne komunikacije naglašavali su lakoću stupanja u kontakt sa svojim prijateljima te mogućnost kontaktiranja istih u bilo kojem trenutku. Dok su za komunikaciju s njima udaljenim osobama navodili kao prednost to što uspijevaju održati kontakte s osobama iz drugih država, gradova pa čak i drugih škola u istome gradu. Navode kako neka prijateljstva ne bi opstala bez komunikacije koju im pruža internet. U istraživanju Davisa (2012) sudionici su izjavili kako sposobnost kontaktiranja i povezivanja s prijateljima bilo kada i bilo gdje nije samo pogodnost već i potreba. Slično dobivenim rezultatima navode Siddiqui i Singh (2016). Oni kao pozitivan utjecaj društvenih mreža na društvo ističu njihovu mogućnost za upoznavanje osoba koje se ne bi upoznale van društvenih mreža. Između ostalog, spominju i kako društvene mreže pomažu u komunikaciji koja nadilazi geografska ograničenja, što je u skladu s percepcijom sudionika ovog istraživanja. Akrama i Kumara (2017), kao prvu i najvažniju prednost društvenih mreža izdvajaju povezanost. Navode kako se osobe s bilo kojeg mjesta mogu povezati s bilo kime, neovisno o mjestu gdje se nalaze. Pojedine društvene mreže izmijenile su način na koji se osobe druže i komuniciraju na internetu. One omogućuju svojim korisnicima da se ponovno povežu sa starim prijateljima, kolegama i poznanicima. Također, pomažu ljudima da steknu nova prijateljstva, dijele sadržaj, fotografije, video uratke, glazbu. Društvene mreže mijenjaju životni stil društva (Siddiqui i Singh, 2016), a gledajući sve navedeno, uz činjenicu da su sudionici ovog istraživanja aktivni korisnici

društvenih mreža, može se razumjeti njihova percepcija da kao pozitivno iz društvenih mreža izdvajaju upravo laku i bezgraničnu komunikaciju.

U ovom se radu obuhvatio i pozitivan aspekt igranja videoigara na internetu. Odnosno, sudionicima je postavljeno pitanje što oni smatraju pozitivnim kod igranja videoigara na internetu. Sudionici pozitivnim kod igranja videoigara na internetu percipiraju poboljšavanje svojih vještina. Naime, sudionici ovog istraživanja navode i kako igranje videoigara na internetu može dovesti i do poboljšanja motoričkih vještina te ističu kako igrajući videoigre na internetu mogu poboljšati svoja znanja engleskog jezika. Djeca i odrasli videoigre igraju jer u njima vide određenu dobrobit, kroz njih rješavaju vlastite probleme, zadovoljavaju vlastite potrebe. Pri tome usvajaju nove vještine, informacije i stječu razna iskustva (Matijević, 2018). Da na finu motoriku mladih mogu utjecati video igre potvrdili su u svom istraživanju Borecki i suradnici (2013). Naime, rezultati su pokazali da su sudionici koji redovno igraju videoigre postigli značajno bolje rezultate u odnosu od onih koji ne igraju. Bolje su rezultate ostvarili u testovima preciznosti pokreta ruke, imali su manje pogrešaka i brže vrijeme izvođenja zadataka. Isti autori smatraju da igranje videoigara može biti koristan alat za trening povećanja fine motorike i koordinacije pokreta. Kvalitativno istraživanje Matijević i Topolovčan (2019) u kojem su sudjelovali sudionici koji su igrali igre na engleskom jeziku, koji im nije materinji jezik, izvijestili o poboljšanje u govoru i pisanju na tom jeziku, zahvaljujući vremenu provedenom u igranju videoigara. Igrači videoigara sve više igraju na internetu s prijateljima, obitelji i potpuno nepoznatim osobama, neovisno o geografskim granicama i jeziku (Granic i sur., 2014). Danas internet omogućava hrvatskim srednjoškolcima da engleski jezik odaberu kao globalno sredstvo komunikacije s korisnicima diljem svijeta, kako putem društvenih mreža, komentiranjem raznih videa ili članaka tako i igranjem videoigara putem interneta (Brodarić Šegvić, 2019). Slijedeće što su sudionici ovog istraživanja istaknuli kao pozitivno kod igranja online igara je stjecanje poznanstava te zabavu koju im igranje pruža. Oni percipiraju pozitivnim upoznavanje dobrih ljudi, koji, kako navode, imaju njima slične interese, a u igrama na internetu vide i razonodu. Uz današnje brojne internetske stranice, adolescenti se mogu ponovno povezati i komunicirati s ljudima koji nisu dio njihova života van interneta. Putem takvih stranica i većom kontrolom privatnosti koje nude, mladi imaju mogućnost internetske interakcije i sa strancima te ljudima koje poznaju i u živo (Subrahmanyam i Greenfield, 2008). Poput rezultata ovog istraživanja, Matijević (2018) je u svojem istraživanju saznao da sudionici ističu različite vidove koristi te pedagoških vrijednosti koje stječu igranjem videoigra, neke od tipičnih i učestalih rečenica koje su sudionici izgovarali su one u kojima govore da ih igranje

opušta i zabavlja, nadalje ističu i da ih je igranje naučilo misliti i rješavati probleme, da su naučili razmišljati unaprijed te predviđati, kako su usavršili informatičke kompetencije, između ostalog navode i kako su naučili kontrolirati svoje emocije kada gube ili pobjeđuju. U istraživanju Matijević i Topolovčan (2019) igrači videoigara, kako bi izrazili vrijednosti i prednosti igranja, najviše koriste pojmove kreativnost, poduzetništvo, kritičko razmišljanje, upravljanje vremenom i novcem te timski rad i suradnja. Uz njih su spominjali nekoliko puta i upornost, motoričke sposobnosti kao i mentalne kompetencije. Autori navode da se za igranje složenih videoigra ili za obavljanje teških zadataka, igrači moraju koncentrirati te uz sve to posjedovati dobro razvijene motoričke vještine. Sudeći prema spomenutim dosadašnjim nalazima literature neupitno je kako igranje videoigara na internetu ima svoje prednosti kojih su i sami učenici srednjih škola, koji su sudjelovali u ovom istraživanju, svjesni te ih jasno prepoznaju i verbaliziraju. One nisu samo način igranja i gubljenja vremena već važni čimbenici u razvoju određenih vještina (Matijević i Topolovčan, 2019).

Pozitivna iskustva srednjoškolaca vezana uz korištenje interneta

Druga se tematska jedinica ovog rada odnosi na pozitivna iskustva učenika srednjih škola koja su doživjeli pri korištenju interneta. U prvu kategoriju druge tematske jedinice svrstani su odgovori sudionika koji se odnose na njihove pozitivne emocije i iskustva vezana uz korištenje interneta. Ono što učenici srednjih škola, koji su sudjelovali u ovom istraživanju, percipiraju pozitivnim na internetu (prethodno poglavlje), navode i kao ono što su iskusili kao pozitivno na internetu. Naime, sudionici su istaknuli kako su ostvarili kontakt putem interneta kao i održali odnose s određenim osobama te je za njih to bilo pozitivno iskustvo. Steinberg (2005; prema Subrahmanyam i Greenfield, 2008) navodi kako je uspostavljanje međuljudskih veza jedan od najvažnijih razvojnih zadataka adolescencije, kako onih s vršnjacima, kao što su prijateljstva i romantične veze, tako i onih s roditeljima, braćom i sestrama te drugim odraslima izvan obitelji. Tehnologije su postale važno komunikacijsko sredstvo, stoga se mogu razmatrati u kontekstu međuljudskih odnosa u životima adolescenata (Subrahmanyam i Greenfield, 2008). U skladu s navedenim, sudionici u ovom istraživanju izjavljuju kako se oni dobro osjećaju kada pričaju sa svojim prijateljima preko interneta, kada ostanu u kontaktu s onim prijateljima koji im nisu trenutno u blizini ili pri ponovnom uspostavljanju kontakta sa svojim prijateljima. Adolescenti se koriste internetskim komunikacijskim alatima prvenstveno radi jačanja postojećih odnosa, kako s prijateljima tako i s romantičnim partnerima (Subrahmanyam i Greenfield, 2008). U istraživanju Valkenburg i Peter (2007; prema Subrahmanyam i Greenfield, 2008) 80% sudionika izvijestilo je da koristi internet upravo u svrhu održavanja

postojećih prijateljstava. Weinstein (2018) u svom radu navodi kako sudionici kao najčešće pozitivno iskustvo opisuju interakcije na društvenim mrežama koje podržavaju bliskost. Sudionici koji su češće komunicirali putem interneta osjećali su se bližima postojećim prijateljima u odnosu na one koji nisu. Percepcija o tome da su im prijatelji uvijek dostupni putem interneta pridonosi pozitivnim emocijama povezanim s osjećajem povezanosti (Weinstein, 2018). Interesantno je i kako mladi danas sve više i više integriraju te alate u svoj svijet van interneta koristeći npr. stranice društvenih mreža kako bi dobili više informacija o novim osobama u njihovu svijetu bez interneta (Subrahmanyam i Greenfield, 2008). Kada je riječ o kontaktu igrača u videoigrama na internetu, suprotno mišljenju većine da su igrači rezervirani, oni su vrlo društveni, otvoreni, suradljivi i spremni pomoći te suosjećajni prema drugim igračima čak i protivnicima (Matijević i Topolovčan, 2019). Pod pojmom ostvarivanja kontakta i održavanja odnosa u ovom su se istraživanju ubrojili i komentari koje su sudionici dobili na svoje objave. Oni navode kako pozitivni komentari koje dobiju za svoje objave, u njima bude ugodne emocije. Tinejdžeri pripisuju ugodne emocije dijeljenju svojih života, interesa, humora te primanju pozitivnih povratnih informacija o svojim objavama. Takva umrežena iskustva izražavanja doprinose pozitivnim emocijama povezanim s osjećajem afirmacije identiteta (Weinstein, 2018). Sudionici su izjavili i kako se ponosno osjećaju kada netko pohvali njihov rad koji podijele s drugima na internetu, tj. kada dobiju komentare za svoje umjetničke izričaje. Korisnici na internetu svoj sadržaj mogu dijeliti s drugim korisnicima koji ih mogu odobravati komentarom ili klikom na opciju sviđa mi se. To je direktna povratna informacija od okoline (Ciprić i Landripet, 2017) o sadržaju kojeg objavljuju. Ovi rezultati mogu se bolje razumjeti uzimajući u obzir nalaz istraživanja Karabanova i Bukhalenkova (2016) koje su u svom radu identificirali tri različite vrste tinejdžerske percepcije uspjeha. Većinu adolescenata u istraživanju karakterizira percepcija uspjeha kao popularnosti u društvu, društvenog priznanja i postignuća. Tako okarakterizirani adolescenti su puno zadovoljniji svojim životom, oni smišljaju planove za budućnost, međutim nisu toliko sigurni u mogućnost njihove provedbe. Kao poseban pojam na temelju odgovora sudionika, istaknulo se doživljavanje uspjeha u online igrama. Pozitivno iskustvo, u kom su uključene i ugodne emocije, za srednjoškolce se mogu očitovati kada pobjede u igrama ili pak ostvare iznadprosječne rezultate. Neposredne i konkretne povratne informacije u videoigrama služe za nagrađivanje trajnih napora (Granic i sur., 2014). Poput rezultata dobivenih u ovom radu, Kardum (2016) je u svom radu od sudionika saznala kako im igranje igara na internetu pruža nove informacije, komunikaciju s drugima, osjećaj uspjeha i napretka, upoznavanje velikog broja ljudi iz različitih dijelova svijeta, zabavu kao i stjecanje novih znanja i vještina, što je u

skladu s dobivenim rezultatima. Sudionici su navodili kako su se dobro i ponosno osjećali i kada su ostvarili dobre rezultate u testovima ili vježbama koje postoje na internetu, odnosno kada su testirali svoje znanje ili vještine putem interneta i postigli uspješne rezultate. Uz sve navedeno, osobe koje su sudjelovale u ovom istraživanju isticale su i kao pozitivno iskustvo navodili događaje kada su, zahvaljujući internetu, ostvarili uspjeh vezan uz školu. Oni ovdje navode situacije u kojima su svoje radove, koje su prezentirali u školi, izrađivali uz pomoć interneta. Zahvaljujući informacijama koje su na njemu pronašli stvorili su uspješne školske projekte na koje su, kako navode, bili ponosni. Najveća količina informacija koje adolescenti dobivaju o sebi te na temelju kojih se nerijetko vrednuju, vezana je uz školu (Piuk i Macuka, 2019). Učenici na internetu mogu pronaći recentne informacije koje im mogu koristiti u obavljanju školskih zadaća, oni mogu i podijeliti svoja znanja te tako pomoći drugima (Akram i Kumar, 2017). S druge strane, ukoliko je njima potrebna pomoć mogu se obratiti kolegama i zatražiti je kako bi uspješno savladali poteškoće. Internet i društvene mreže povećali su kvalitetu i stopu suradnje za učenike. (Siddiqui i Singh, 2016). Ako su povratne informacije o školskom uspjehu koje učenici dobiju pozitivne te zadovoljavaju osobne i roditeljske standarde, takve informacije mogu biti povezane s raznim pozitivnim razvojnim ishodima i uz ostalo, boljim školskim uspjehom (Piuk i Macuka, 2019).

Iduća kategorija iste tematske jedinice odnosila na to što su sudionici stekli koristeći internet, točnije na znanja koja su dobili upotrebom interneta. Učenici su najviše isticale kako su postali bogatiji za znanja vezana uz školu. To su navodili i učenici gimnazijskih, ali i strukovnih škola. Oni gimnazijskih su navodili kako su dobili znanja vezana uz predmete poput kemije, povijesti, opće kulture. S druge strane, učenici strukovnih škola isticale su znanja iz stručnih predmeta koja su im se poboljšala zahvaljujući internetu. Može se pretpostaviti kako je naglasak po pitanju važnosti i zastupljenosti pojedinih predmeta različit u gimnazijama te strukovnim školama, stoga sudionici izvještavaju o različitim predmetima s obzirom na vrstu škole. Općenito su sudionici izjavljivali kako su lakše usvojili određene lekcije zahvaljujući internetu, poput nekih apstraktnih pojmova za koja su na internetu gledali shematske prikaze te ih bolje razumjeli. Izjavili su i da su zahvaljujući sadržaju na internetu uspjeli razumjeti one dijelove gradiva za koje bi inače morali ići na instrukcije. Uz spomenuto, navodili su i literaturu dostupnu na internetu do koje im je lakše bilo doći, a zahvaljujući kojoj su kasnije stekli znanja koja su im pomogla u izvršavanju školskih obaveza. Uzimajući u obzir podatak iz istraživanja Ciboci i suradnika (2020) da gotovo 50% mladih svakodnevno koristi internet za izvršavanje školskih obaveza, razumljivo je i da su sudionici ovog istraživanja veliku količinu znanja

prikupili zahvaljujući tom mediju. Sljedeće što su sudionici u ovom istraživanju izdvajali su primjeri kada su putem interneta usvojili znanja vezana uz njihove slobodne aktivnosti. Ovdje su navodili svoja iskustva u kojima su saznali različite informacije kroz aplikacije i razne internet stranice. Te informacije bile su vezane uz njihove osobne interese poput prehrane, tjelovježbe, hobija kao npr. glazbe, likovne umjetnosti itd. Ovdje su ubrojena i znanja koja su srednjoškolci naglasili, a vezana su uz sigurnost na internetu i provjeru valjanosti informacija koje su ondje dostupne. Ranije je spomenuto kako internet nudi brojne informacije te danas svatko može pronaći one koje ga zanimaju, uz to može pronaći i osobe sličnih interesa iz cijeloga svijeta (Siddiqui i Singh, 2016). Može se zaključiti kako su sudionici svjesni opsega informacija koje im pruža internet te da ga koriste kako bi se educirali u raznim područjima svojih interesa. Učenici srednjih škola koji su sudjelovali u ovom istraživanju istaknuli su, u više navrata, kako su zahvaljujući korištenju interneta stekli znanja iz različitih jezika. Navodili su kako su poboljšali znanje jezika kojeg su znali od ranije. Zatim, da su putem aplikacija i gledanja online serija naučili nove jezike, ali i da su kroz aplikacije provjeravali i usavršili znanje materinjeg jezika. Može se zaključiti kako učenici srednjih škola imaju iskustva u učenju jezika putem interneta te takvu vrstu učenja uspješno koriste. Brodarić Šegvić, (2019) navodi kako izgleda da izloženost stranom jeziku na internetu pridonosi nenamjernom usvajanju engleskog vokabulara kod hrvatskih srednjoškolaca te im često pomaže u uspješnom svladavanju školskog gradiva. Budući je izloženost engleskom jeziku toliko velika, neki učenici ga usvajaju spontano, poput materinjeg te se njihove jezične kompetencije u školi razlikuju u odnosu na one kod učenika koji ne koriste toliko prednosti koje pruža medijska sveprisutnost engleskog jezika. Jasno je kako danas internet ima sve značajniju ulogu u jezičnom razvoju djece i adolescenata, na njihovo proširivanje fonda riječi, a time i na razvoj jezičnih kompetencija (Brodarić Šegvić, 2019). Cergol Kovačević i Matijević (2015) u svom su istraživanju dobili rezultate koji govore da najveći utjecaj na neformalno učenje engleskog jezika u osnovnoškolskom i srednjoškolskom obrazovanju imaju uređaji pomoću kojih se može pretraživati internet, a koji se pokazao kao ključni medij u razvoju vještina slušanja, čitanja, pisanja te govorenja u engleskom jeziku. Istraživanje Brodarić Šegvić, (2019) pokazalo je da su bolje ocijene iz engleskog jezika imali oni učenici koji pokazuju veći interes za usvajanje engleskog vokabulara uz medije u izvanškolskom okruženju. Takvi učenici se značajno razlikuju u odnosu na manje uspješne po češćem upotrebljavanju strategija zaključivanja značenja riječi iz konteksta te osobnoj želji i potrebi za svojevoluminarnim provjeravanjem značenja riječi s kojima se susreću. Stoga se zaključuje kako učenici srednjih škola koji smatraju da su

dio engleskog jezika usvojili slušanjem glazbe i gledanjem filmova postižu bolji uspjeh u formalnoj naobrazbi engleskog jezika (Brodarić Šegvić, 2019).

Iskustva srednjoškolaca s obzirom na korištenje interneta u svrhu obrazovanja za vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa

Posljednja tematska jedinica u sklopu ovog istraživanja odnosila se na pozitivna iskustva srednjoškolaca za vrijeme pandemije SARS-CoV-2 virusa u smislu korištenja interneta. Budući da su srednjoškolci u Hrvatskoj školsku godinu 2019./2020. dovršili nastavom na daljinu, tj. online nastavom, ovim se istraživanjem željelo saznati koja su to pozitivna iskustva doživjeli sudionici u vrijeme nastave na daljinu. Pitalo ih se što im se u takvoj nastavi sviđjelo te što su smatrali korisnim. Istaknuli su kako su stekli nove vještine za vrijeme online nastave koje, ne samo da su im pomogle u vrijeme iste, već koje, kako kažu, planiraju i nastaviti koristiti. Neke od vještina bile su: koristiti se programima iz Microsoft Office paketa, slati elektroničku poštu, koristiti razne druge digitalne alate, i aplikacije. Žigart (2020) navodi kako su učenici u vrijeme takve nastave koristili različite alate, aplikacije i dodatke koji u klasičnom načinu rada nisu bili mogući. Navodi kako su do sada imali možda premalo takvog oblika rada, ali i kako takvo znanje vrijedi isto koliko i ono propisano nastavnim planom i programom. Učenici srednjih škola koji su sudjelovali u ovom istraživanju naglašavaju i da su im neki zadaci u vrijeme online nastave bili zanimljiviji od klasičnih zadataka koje su dobivali u školi prije uvođenja nastave na daljinu. Objasnili su kako je za takve zadatke potreban internet te kako su to bili zadaci koji su bili kreativni i projektni, što im se sviđjelo. Navode kako su sami morali istražiti određeni pojam ili temu što im je bilo zanimljivo. Izvršavanje zadataka kreativnim načinom može omogućiti učenicima efikasnije te primjenjivije stjecanje znanja u relativno duljem razdoblju, u odnosu na ono koje zahtijeva točnu definiciju ili jedan točan odgovor (Dubovicki, 2012). Sudionicima se za vrijeme nastave na daljinu sviđjela i veća dostupnost nastavnog materijala. U odnosu na pohađanje nastave u školi gdje, kako navode, ovisi koliko stignu zapisati i uhvatiti bilješki, u nastavi na daljinu su neke informacije ostajale. Uz to, dostupni su im bili i profesori za njihove upite i, kako navode, brzo na njih odgovarali što im se također sviđjelo. Žigart (2020) navodi kako su u vrijeme pandemije upotrebljavali razne aplikacije zahvaljujući kojima su autorica, kao profesorica i učenici, mogli ostati u kontaktu iako su bili udaljeni jedni od drugih. Nadalje, slično rezultatima ovog istraživanja, Bizjak (2020) navodi da su učenici istaknuli kako im je prednost takvog oblika nastave stalna dostupnost materijala u virtualnim učionicama. Na vlastitom primjeru održavanje nastave putem Zoom aplikacije Žigart (2020) objašnjava kako se pomoću te aplikacije može snimiti predavanje u realnom remenu ili pak unaprijed. Ističe da se to pokazalo iznimno korisnim u

situacijama kada učenici nisu bili na videokonferencijama ili predavanjima uživo zbog poteškoća s osobnim računalom, pristupom mreži i sl.. Može se stoga reći kako stalna dostupnost materija prevenira i potencijalne nepredviđene okolnosti kada je u pitanju korištenje interneta poput preopterećenosti servera, loše dostupnosti signala ili kvara na računalu. Opravdano je pretpostaviti da su kao potencijalnu posljedicu stalne dostupnosti materijala sudionici ovog istraživanja najviše isticali mogućnost samostalne organizacije vremena. Najveću korist i prednost nastave na daljinu za sudionike ovog istraživanja bila je mogućnost da sami naprave svoju rutinu, da biraju vrijeme u danu, kada i kojim redom će obavljati svoje zadatke. Sudionici su objašnjavali kako mogu raditi prema svom ritmu, neki bi sve obavili u jutro te im je ostatak dana bio slobodan, dok su si drugi znali obaveze rasporediti tijekom dana. Poput rezultata ovog rada, Bizjak (2020) u svom radu spominje upravo takve prednosti kao one koje učenici naglašavaju u nastavi na daljinu, npr. svaki učenik sam rasporedi vrijeme za učenje i obavljanje zadataka, mogućnost rada kada oni to poželeva, mogućnost samostalnog određivanja odmora. Ista autorica navodi kako su neki učenici ostvarili veći uspjeh takvim načinom rada u odnosu na prijašnji te kako im je želja primijeniti novostečena znanja u budućnosti. Ono najbolje iz nastave na daljinu, ukoliko je moguće, trebalo bi se implementirati u klasične oblike nastave i tako obogatiti dosadašnji nastavni plan i program.

Ograničenja i implikacije za daljnja istraživanja

U ovom radu postoji nekoliko metodoloških nedostataka. Kako je već ranije navedeno uzorak sudionika u ovom istraživanju je prigodan. Iako je u ovom istraživanju bilo opravdano koristiti prigodan uzorak te su četiri diplomantice prikupljale sudionike, može se reći da su sudionici međusobno vrlo slični. Primjerice, svi sudionici su imali pristup internetu i računalima u svojim domovima kao i vlastite mobitele s internetom. Također, više od pola ih je iz istog mjesta te su neki i iz istih škola, a samo jedan sudionik nije bio iz Slavonije. U radu Ciboci i suradnici (2020) prepoznata je razlika u zastupljenosti korištenja određenih aplikacija za komunikaciju na internetu s obzirom na regionalnu pripadnost. Opravdano bi bilo pretpostaviti kako korištenje različitih aplikacija može rezultirati različitim iskustvima, stoga bi daljnja istraživanja u svrhu dobivanja šireg raspona rezultata trebala uključiti i one sudionike koji imaju ograničeni pristup uređajima i internetu, ali i one iz drugih regija. Ovo je istraživanje provedeno kao niz individualnih intervjua, stoga su se odgovori različitih sudionika ponavljali, što je išlo u prilog metodi analize okvira i povezivanju odgovora u zajedničke pojmove, no buduća istraživanja trebala bi uključiti fokus skupine kako bi došlo do rasprave te kako bi se dobila šira slika, odnosno više različitih informacija. Naime, Kitzinger (1994, 1995; prema Gibbs, 1997) navodi kako je interakcija između sudionika presudna stavka u fokus skupinama. Konkretnije,

ona ističe njihov pogled na svijet, jezik koji koriste u razgovoru o određenim temama te vrijednosti i uvjerenja o situaciji. Ona pruža sudionicima i mogućnost postavljanja pitanja jedni drugima te preispitivanje vlastitog mišljenja (Gibbs, 1997). Pitanja za polustrukturirani intervju načinjena su na temelju postojeće literature i rasprave istraživačica na projektu, no u formuliranje istih nisu uključeni učenici. Budući da se internet iz dana u dan mijenja, za daljnja istraživanja u ovom području bilo bi dobro uključiti i učenike pri konstruiranju polustrukturiranih intervjua ili mjernih instrumenata. Dobro bi bilo u daljnjim istraživanjima provjeriti pozitivna iskustva studenata s obzirom da češće koriste internet kako za obavljanje fakultetskih dužnosti tako i za komunikaciju s kolegama iz drugih gradova, ali i obiteljima, ukoliko studiraju u mjestu različitom od mjesta stanovanja.

Unatoč spomenutim ograničenjima, ovo istraživanje pružilo je saznanja o percepciji srednjoškolaca o pozitivnim stranama interneta. Ujedno je dobiven direktan uvid u pozitivna iskustva srednjoškolaca vezana uz korištenje interneta. Također, saznalo se i što oni smatraju dobrim i korisnim vezano uz online nastavu. Rezultati ovog istraživanja važni su prvenstveno zbog manjka radova koji su se do sada bavili ovom tematikom, uz to, oni pridonose širenju spoznaja o srednjoškolicima na internetu. Dobiveni rezultati mogu koristiti roditeljima, profesorima, stručnim suradnicima i svima koji se bave mladima u kontekstu interneta. Jasno je kako internet ima brojne prednosti te kako srednjoškolci koji ga koriste putem njega doživljavaju pozitivna iskustva, ipak on sa sobom nosi i brojne opasnosti čija se ozbiljnost ne smije umanjivati. Dobro je poznato kako je potrebno educirati učenike srednjih škola o svim potencijalnim opasnostima na internetu, ali potrebno je pažnju posvetiti te voditi računa i o njihovom pravilnom korištenju interneta. Ciboci i suradnici (2020) navode da dvije trećine roditelja vjeruje kako se djeca uspješnije koriste tehnologijom u odnosu na njih te je 80% roditelja mišljenja da bi u škole trebalo uvesti predmet čija bi tematika bila medijsko obrazovanje djece, a većina njih bi, u slučaju da je to izborni predmet, upisala svoje dijete na isti.

Poznato je kako postoji opasnost od društvenih mreža, igranja videoigara na internetu te generalno od nepravilnog korištenja interneta, ali internet ima i niz prednosti kojih su sudionici ovog istraživanja svjesni. Niti jedna osoba nije rođena s potrebom i znanjem o pravilnom korištenju interneta, to je nešto što se s vremenom usvaja i uči. Upravo iz tog razloga potrebno je djecu od najranije dobi usmjeravati k pravilnom korištenju interneta te ih educirati o njegovim prednostima kao i opasnostima. Saznanja o tome što mladi smatraju pozitivnim na internetu, što pozitivno doživljavaju na njemu i u čemu vide korist, treba uzeti u obzir pri

edukaciji i, uz upozorenje o negativnim aspektima, usmjeriti ih na pozitivno. Upravo bi edukacija od najranije dobi mogla dovesti do toga da djeca i mladi minimaliziraju negativna iskustva na internetu te iskoriste sve njegove prednosti na pravilan način i, u konačnici, doživljavaju puno više pozitivnih iskustava na internetu.

Zaključak

Cilj ovog istraživanja bio je skupiti pozitivna iskustva učenika srednjih škola na internetu. Rezultati pokazuju da srednjoškolci generalno pozitivnim percipiraju dostupnost sadržaja, tj. pozitivnim percipiraju brzinu i lakoću dobivanja informacija te mogućnost povezivanja s kontaktima i priliku za slušanje glazbe. Budući da je kod srednjoškolaca raširena upotreba društvenih mreža i igranja videoigara na internetu, ispitala se i percepcija srednjoškolaca o njihovim pozitivnim aspektima. Kao pozitivno u društvenim mrežama sudionici su navodili mogućnost jednostavne komunikacije te komunikacije s njima udaljenim osobama. Kod igranja videoigara na internetu sudionici percipiraju poboljšanje vještina te stjecanje novih poznanstava i zabavu. Kada je riječ o osobnim pozitivnim iskustvima vezanim uz korištenje interneta, sudionici kao pozitivna iskustva i ugodne emocije doživljene na internetu navode ostvarivanje kontakta i održavanje odnosa putem interneta, uspjeh u igrama na internetu, provjeru znanja te ostvarivanje školskog uspjeha uz pomoć interneta. Nadalje, pokazalo se da su znanja koja su stekli na internetu vezana uz školu, slobodne aktivnosti te znanja stranih jezika. Sudionici su kao pozitivna iskustva u vrijeme pandemije SARS-CoV-2 u kontekstu nastave na daljinu navodili stjecanje novih vještina, zanimljive zadatke, dostupnost nastavnog materijala kao i mogućnost samostalne organizacije vremena. Unatoč ograničenoj mogućnosti generalizacije rezultata, dobivena saznanja iz ovog rada mogu poslužiti u daljnjem proučavanju mladih i njihovog korištenja interneta, koja se mogu koristiti i u edukaciji. Na temelju svih pozitivnih iskustava koje su sudionici ovog istraživanja izdvojili jasno je da treba težiti k educiranju mladih ne samo u svrhu prevencije opasnosti već i dizanja svijesti, kako bi što više mladih koji danas svakodnevno koriste internet, na njemu doživljavali što više pozitivnih iskustava.

Literatura

- Ajduković, M. i Urbanc, K. (2010). Kvalitativna analiza iskustva stručnih djelatnika kao doprinos evaluaciji procesa uvođenja novog modela rada u centre za socijalnu skrb. *Ljetopis socijalnog rada*, 17(3), 319-352.
- Akram, W. i Kumar, R. (2017). A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10). 10.26438/ijcse/v5i10.351354
- Allen, K. A., Ryan, T., Gray, D. L., McInerney, D. M. i Waters, L. (2014). Social media use and social connectedness in adolescents: The positives and the potential pitfalls. *The Australian Educational and Developmental Psychologist*, 31(1), 18-31. <https://doi.org/10.1017/edp.2014.2>
- Azevedo, J. P. Hasan, A. Goldemberg, D. Aroob Iqbal, S. Geven, K. (2020). Simulating the Potential Impacts of COVID-19 School Closures on Schooling and Learning Outcomes A Set of Global Estimates. *Policy Research working paper;no. WPS 9284;COVID-19 (Coronavirus)*. World Bank Group.
- Bilić, V., Gjučić, D. i Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih videoigra i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak*, 151(2), 195-213.
- Bizjak, M. (2020). Razredništvo tijekom karantene. *Varaždinski učitelj*, 3(4), 28-33.
- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M. i Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta psychologica*, 129(3), 387–398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>
- Borecki L., Tolstych K., Pokorski M. (2013) Computer Games and Fine Motor Skills. In: Pokorski M. (eds) Respiratory Regulation - Clinical Advances. *Advances in Experimental Medicine and Biology*, 755. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4546-9_43
- Brodarić Šegvić, S. (2019). Neformalno usvajanje engleskog vokabulara putem medija kao neizostavan faktor uspješnosti u formalnoj nastavi engleskog kao stranog jezika. *Školski vjesnik*, 68(1), 19-32.
- Brodarić, S. (2015). Can the English language in music, on TV and the Internet improve formal EFL results of secondary school students? U: K. Cergol Kovačević i S.L. Udier (ur.)

Multidisciplinary Approaches to Multilingualism, (str. 33-50). *Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH Internationaler Verlag der Wissenschaften.*

Bulić, M., Jelaska, I. i Mandić Jelaska, P. (2017). Utjecaj e-učenja na usvojenost ishoda učenja u nastavi Prirode i Biologije. *Croatian Journal of Education*, 19(2), 447-477. <https://doi.org/10.15516/cje.v19i2.2230>

Cergol Kovačević, K. i Matijević, M. (2015) Informalno učenje i samoprocjena studenata o utjecaju medija na njihovo ovladavanje engleskim jezikom. In: Smajić, D. i Majdenić, V. (eds.) *Dijete i jezik danas: dijete i mediji*. Osijek: Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti. pp. 101-122.

Ciboci, L., Ćosić Pregrad, I., Kanižaj, I., Potočnik, D. i Vinković, D. (2020) Nacionalno istraživanje o sigurnosti djece na internetu: HR Kids Online. *Nacionalno istraživanje o sigurnosti djece na internetu: HR Kids Online. Izvješće.*

Ciprić, A. i Landripet, I. (2017). Uloga obiteljske socijalizacije i samopoštovanja u odnosu korištenja internetskih društvenih mreža i zadovoljstva tjelesnim izgledom kod adolescentica. *Medijska istraživanja*, 23(1), 101-125. <https://doi.org/10.22572/mi.23.1.5>

Davis, K. (2012). Friendship 2.0: Adolescents' experiences of belonging and self-disclosure online. *Journal of Adolescence*, 35(6), Pages 1527-1536. [10.1016/j.adolescence.2012.02.013](https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.02.013)

Debevc, M., Šafarić, R., Golob, M. (2008.), Hypervideo application on an experimental control system as an approach to education. *Computer Applications in Engineering Education* 16(1), 31-44. [10.1002/cae.20116](https://doi.org/10.1002/cae.20116)

Državni zavod za statistiku Republike Hrvatske. (2019). *Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2019., prvi rezultat.* https://www.dzs.hr/Hrv_Eng/publication/2019/02-03-02_01_2019.htm

Državni zavod za statistiku. (2018). *Međunarodni dan mladih.* <https://www.dzs.hr/Hrv/important/Interesting/articles/Medunarodni%20dan%20mladih.htm>

Dubovicki, S. (2012). Poticanje kreativnosti u udžbenicima razredne nastave. *Pedagoška istraživanja*, 9(1/2), 205-219.

- Duranović, M. i Klasnić, I. (2016). Povezanost školskog uspjeha i rizičnih ponašanja srednjoškolaca na internetu. *Napredak*, 157(3), 263-281.
- Gabrilo, G. i Rodek, J. (2009). Učenje putem interneta – mišljenja i stavovi studenata. *Školski vjesnik*, 58(3.), 281-299.
- Gibbs, A. (1997). Focus Group. *Social Research Update*. Issue 19, Winter 1997.
- Golijanin, D., Miljković, M. Z., Alčaković, S. S., Gavrilović, J. M., Savković, M. Z. i Stamenković, D. J. (2014). Generacija Z, internet i obrazovanje. In *Proceedings of Sinteza 2014 - Impact of the Internet on Business Activities in Serbia and Worldwide*, (pp. 506-509). Singidunum University. 10.15308/SINTEZA2014-506-509
- Granic, I., Lobel, A., i Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Grbavac, J. i Grbavac, V. (2014). Pojava društvenih mreža kao globalnog komunikacijskog fenomena. *Media, culture and public relations*, 5(2), 206-219.
- Grundler, D., Rolich, T. i Šutalo, S. (2012). Praktična iskustva primjene e-učenja u srednjoškolskoj i visokoškolskoj nastavi. In P. Biljanović (Ed.), *Computers in Education (pp.1684-1688)*. Rijeka: Croatian Society for Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics - MIPRO.
- Guan, S., S., A. i Subrahmanyam K. (2009). Youth Internet use: risks and opportunities. *Current opinion in Psychiatry* 22(4), 351-356. <https://doi.org/10.1097/YCO.0b013e32832bd7e0>
- Karabanova, O.A. i Bukhalenkova, D. A. (2016). Perception of success in adolescents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233, Pages 13-17.
- Kardum, T. (2016). Moj avatar i ja: doživljaj iskustava iz online-okruženja iz perspektive igrača/ica online-igara. *Acta Iadertina*, 13(2).
- Katavić, I., Milojević, D. i Šimunković, M. (2018). Izazovi i perspektive online obrazovanja u Republici Hrvatskoj. *Obrazovanje za poduzetništvo - E4E*, 8(1), 95-107.
- Kletečki Radović, M., Vejmelka, L. i Družić Ljubotina, O. (2017). Učinak siromaštva na dobrobit i kvalitetu života obitelji iz perspektive djece. *Ljetopis socijalnog rada*, 24(2), 199-242. <https://doi.org/10.3935/ljsr.v24i2.181>

- Kolesarić, V. i Petz, B. (1999). *Statistički rječnik: tumač statističkih pojmova*. Naklada slap.
- Krumes Šimunović, I. i Potnar-Matković, G. (2015). Utjecaj medija na razvoj lingvističke i komunikacijske kompetencije učenika. In: Smajić, D. i Majdenić, V. (eds.) *Dijete i jezik danas: dijete i mediji*. Osijek: Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti. pp. 201-227.
- Kušić, S. (2010). Online društvene mreže i društveno umrežavanje kod učenika osnovne škole: navike facebook generacije. *Život i škola, LVI(24)*, 103-125.
- Leder, V. (2011). *Pokušaj utvrđivanja razloga nasilnom ponašanju pomoću kvantitativnog i kvalitativnog pristupa*. Diplomski rad. Sveučilište J.J. Strossmayera Osijek, Filozofski fakultet, Studij psihologije.
- Marin, G. (2019). Sustavi e-učenja u promicanju novih pristupa vrednovanja. *Magistra Iadertina, 14(1)*, 0-0. <https://doi.org/10.15291/magistra.2957>
- Martinčević, M. i Vranić, A. (2019). Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti?. *Psiholgijske teme, 28(3)*, 507-528. <https://doi.org/10.31820/pt.28.3.3>
- Matijević, M. (2018). Videoigre u odrastanju djece u doba srednjeg djetinjstva. *Međunarodni znanstveno-stručni simpozij 17. Dani Mate Demarina: Odgoj i obrazovanje – budućnost civilizacije 7. – 8. lipnja 2018.*, Petrinja, Hrvatska.
- Matijević, M. i Topolovčan, T. (2019). Informal learning among teenagers through video games: a qualitative analysis of experiences, game modes and didactic benefits. *Journal of Elementary Education, 12(1)*; 1-26. <https://doi.org/10.18690/rei.12.1.1-26.2019>
- McLeod, S. A. (2019). Qualitative vs. quantitative research. *Simply psychology*: <https://www.simplypsychology.org/qualitative-quantitative.html>
- Mesić, M. i Topolovčan, T. (2016). Cjeloživotno učenje učitelja u digitalnom dobu: uloga ciljnih orijentacija u poslu i društvenih mreža. *Andragoški glasnik, 20(Broj 1-2 (35))*, 59-83.
- Milas, G. (2009). *Istraživačke metode u psihologiji i drugim društvenim znanostima*. Naklada slap.
- Ministarstvo znanosti i obrazovanja Republike Hrvatske (2020). *Modeli i preporuke za rad u uvjetima povezanim s bolesti COVID-19*. Pedagoška/školska godina 2020./2021.

- Parkinson, S., Eatough, V., Holmes, J., Stapley, E. i Midgley, N. (2015). Framework analysis: A worked example of a study exploring young people's experiences of depression. *Qualitative research in psychology*, 10.1080/14780887.2015.1119228
- Peter, J., Valkenburg, P. M. i Schouten, A. P. (2005). Developing a model of adolescent friendship formation on the internet. *CyberPsychology & Behavior* 8no. 5. 423–30. 10.1089/cpb.2005.8.423
- Piuk, J. i Macuka, I. (2019). Školski uspjeh adolescenata: Uloga perfekcionizma, prilagodbe i uključenosti roditelja u školske aktivnosti. *Psihologijske teme*, 28(3), 621-643. <https://doi.org/10.31820/pt.28.3.9>
- Pope, C., Ziebland, S. i Mays, N. (2000). Qualitative research in health care. Analyzing qualitative data. *British Medical Journal*, 320(7227): 114–116. 10.1136/bmj.320.7227.114
- Potter, N. M., Overton, T. L. (2006.), Chemistry in sport: Context-based e-learning in chemistry. *Chemistry Education Research and Practise* 7(3), 195-202. <https://doi.org/10.1039/B6RP90008A>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On The Horizon*, 9(5), 3 – 6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Robotić, P. (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *Journal of Applied Health Sciences Časopis za primijenjene zdravstvene znanosti*, 1(2), 81-96. <https://doi.org/10.24141/1/1/2/1>
- Ružić Baf, M. i Radetić Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba pegi alata. *Život i škola*, LVI(24), 9-18.
- Salavati, M. i Salehi, H. (2016). Impact of using instructional video games on EFL Learners' vocabulary retention. *Universal Journal of Educational Research*, 4(12), 2725-2728. 10.13189/ujer.2016.041205.
- Siddiqui, S. i Singh, T. (2016). Social media its impact with positive and negative aspects. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 5(2), 71 - 75, ISSN:- 2319–8656
- Soeters K. E. i van Schaik, K.(2006). Children's experiences on the Internet. *New Library World*, 107(1/2), pp. 31 – 36.

- Sohrabi C., Alsafi Z., O'Neill N., Khan M., Kerwan A. i Al-Jabir A. (2020). World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19) *Int J Surg.*76(February):71–76. 10.1016/j.ijsu.2020.02.034
- Srivastava, A. i Thomson, S. B. (2009). Framework analysis: A qualitative methodology for applied policy research. *JOAAG*, 4(2).
- Subrahmanyam, K. i Greenfield, P. (2008). Online communication and adolescent relationships. *Future Child.* 18(1):119-46. 10.1353/foc.0.0006. PMID: 21338008
- Šulentić Begić, J., Begić, A. (2014). Glazbene preferencije učenika I. gimnazije u Osijeku. Međunarodni interdisciplinarni znanstveni skup kultura, društvo, identitet – europski realiteti, Brekalo, M. i Žužul, I. (ur.). Osijek: Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku, Odjel za kulturologiju. Institut društvenih znanosti Ivo Pilar, 844-861.
- Valkenburg, P.M. i Soeters, K.E. (2001). Children's positive and negative experiences with the internet: An exploratory survey. *Communication Research*, 28(5), 652-675. <https://doi.org/10.1177/009365001028005004>
- Velki, T. i Romstein, K. (2018) Nacionalno istraživanje rizičnog ponašanja i znanja računalnih korisnika. U: Velki, T. i Šolić, K. (ur.) *Priručnik za informacijsku sigurnost i zaštitu privatnosti*. Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, str. 37-70.
- Vrdoljak, M. (2016). Stavovi učenika i učitelja prema uvođenju društvene mreže edmodo u nastavu. *Školski vjesnik*, 65(Tematski broj), 369-379.
- Weinstein, E. (2018). The social media see-saw: Positive and negative influences on adolescents' affective well-being. *New Media & Society*, 20(10), 3597–3623. <https://doi.org/10.1177/1461444818755634>
- Žigart, M. (2020). Srčani e – učitelj uz covid19. *Varaždinski učitelj*, 3(4), 242-248.