

# Medijska pismenost i društvene mreže u osnovnoškolskom obrazovanju

---

Vincelj, Sabina

Master's thesis / Diplomski rad

2021

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:671311>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-12**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

*Repository / Repozitorij:*

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FILOZOFSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE I KOMUNIKACIJSKE ZNANOSTI  
SMJER: IZVANREDNI STUDIJ BIBLIOTEKARSTVA  
Ak. god. 2020./2021.

Sabina Vincelj

**Medijska pismenost i društvene mreže u osnovnoškolskom  
obrazovanju**

Diplomski rad

Mentor: doc. dr.sc. Tomislav Ivanjko

Zagreb, listopad 2021.

## **PODACI O AUTORU**

Ime i prezime: Sabina Vincelj

Naziv studija: Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, Odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti

## **PODACI O RADU**

Naslov rada na hrvatskome jeziku: Medijska pismenost i društvene mreže u osnovnoškolskom obrazovanju

Naslov rada na engleskome jeziku: Media literacy and social networks in primary education

## **IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOGA RADA**

Ovim potvrđujem da sam osobno napisao/la diplomski rad pod naslovom

### **MEDIJSKA PISMENOST I DRUŠTVENE MREŽE U OSNOVNOŠKOLSKOM OBRAZOVANJU**

i da sam njegov/a autor /ica.

Svi dijelovi rada, podaci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature.

Ime i prezime studenta/ice

Sabina Vincelj

## **Zahvala**

*Zahvaljujem svom mentoru doc. dr.sc. Tomislavu Ivanjku jer je uvijek bio dostupan i u vrlo kratkom roku odgovarao na sve moje nedoumice i pitanja vezana uz diplomski rad.*

*Također, zahvaljujem se OŠ „Ljudevit Gaj“ Krapina što su mi omogućili da na učenicima provedem anketu vezanu uz moj rad.*

*Zahvaljujem se svim svojim prijateljima koji su bili uz mene u ovom studentskom putovanju i pružili mi pomoć i što su uvijek bili susretljivi.*

*Najveću zaslugu za ono što sam postigla pripisujem svojim roditeljima koji su uvijek bili tu uz mene i podržavali me u najboljim i u najgorim životnim situacijama.*

*Veliko HVALA svima!*

# Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Društveni mediji.....	3
2.1. Izloženost školskog djeteta medijima .....	4
2.2. Utjecaj medija na psihološko zdravlje školskog djeteta.....	5
2.3. Utjecaj medija na društveno ponašanje školskog djeteta .....	7
3. Uloga društvenih medija u obrazovanju.....	10
4. Društvene mreže.....	12
4.1. Facebook .....	13
4.2. Instagram .....	14
4.3. TikTok.....	15
4.4. Youtube .....	16
5. Obrazovanje danas .....	17
5.1. Online nastava .....	18
5.2. Informacijsko-komunikacijska tehnologija.....	19
5.3. Medijska pismenost.....	20
6. Uloga knjižnice u obrazovanju.....	22
6.1. Virtualni sadržaji .....	23
6.2. Knjižnica online .....	24
6.3. Primjena društvenih mreža.....	25
7. Cilj istraživanja .....	27
8. Ispitanici i metode .....	28
8.1. Ustroj istraživanja .....	28
8.2. Uzorak .....	28
8.3. Mjerni instrumenti.....	28
9. Rezultati i rasprava.....	29

10. Zaključak.....	42
11. Sažetak .....	43
12. Summary .....	44
13. Literatura .....	45
14 Popis oznaka i kratica.....	48
15. Popis grafikona.....	49
16. Prilozi .....	50

# 1. Uvod

Tehnološka i informacijska revolucija u različitim granama ljudskog znanja postala je karakteristična značajka dvadeset i prvog stoljeća. Revolucija je dotakla sve aspekte života jer je doprinijela stanju približavanja i komunikacije te uklanjanju zemljopisnih granica, klasnih i etničkih razlika. To je dovelo do miješanja kultura, kao i svakodnevnog praćenja događaja koji se odvijaju na svjetskoj sceni. Društveno umrežavanje jedan je od rezultata ovog tehnološkog razvoja koji je ušao u svakodnevni život ljudi, a postalo je nezamjenjivo sredstvo zbog svojih mogućnosti i tehničkih metoda. Iako je glavna svrha uspostave web mjesta društvena komunikacija među pojedincima, ova se upotreba sve više proširila na sva područja svakodnevnog života te na sve kulturne, društvene, političke i gospodarske aktivnosti. Tako su društvene stranice dodale novi oblik besplatne i izravne komunikacije. Putem društvenih medija publika se sve više uključuje u većinu područja znanja<sup>1</sup>.

Iako dokazi pokazuju da se starija djeca i adolescenti podjednako bave društvenim medijima i sugerira da su društveni mediji vitalno sredstvo komunikacije i razlog njihove uporabe digitalnih uređaja, postoje ograničena istraživanja koja pokušavaju razumjeti brzo razvijajuće prihvaćanje i korištenje društvenih medija među djecom u dobi mlađom od 12 godina, što stvara značajan jaz u znanju o njihovoj digitalnoj pismenosti. Istraživanja usmjerena na ovaj segment populacije mogu istražiti dječja iskustva razmjene informacija, osobne sigurnosti, internetskog zlostavljanja i obrazaca učenja kako bi bolje razumjela njihove brige, potrebe i sposobnosti povezane s medijskom pismenošću<sup>2</sup>.

Obrazovni sektor predstavlja jedno od područja koje je doživjelo niz promjena i utjecaja na web stranicama društvenih mreža. Štoviše, sve je veća upotreba društvenih mreža kao što su Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp i drugih. Smatraju se najvažnijim načinima koji se koriste i primjenjuju u obrazovnom procesu jer pružaju fleksibilno virtualno okruženje i platformu u kojoj stranke u obrazovnom procesu komuniciraju pružajući obrazovne modele temeljene na strategijama koje im omogućuju stjecanje informacija, znanja i razmjene ideja. Osim toga, oni pomažu u pripremi generacije učitelja i učenika koji posjeduju vještine

---

<sup>1</sup> Falhumaid KH. Qualitative Evaluation: Effectiveness of Utilizing Digital and Social Media in Education. *Utopía y Praxis Latinoamericana*. 2020;25(6):466-476.

<sup>2</sup> Donelle L, Facca D, Burke S, Hiebert B, Bender E, Ling S. Exploring Canadian Children's Social Media Use, Digital Literacy, and Quality of Life: Pilot Cross-sectional Survey Study. *JMIR Publications*. 2021;5(5):126-135.



suočavanja sa suvremenim tehnologijama i njihovim kasnijim razvojem, kao i pomažući podijeliti te vještine sa širom zajednicom i otvoriti vrata za jednako obrazovanje<sup>3</sup>.

Povećana upotreba društvenih mreža djece za socijalno umrežavanje značajno je preoblikovala način na koji komuniciraju, s kim i s kakvim posljedicama. Korištenje društvenih mreža posljednjih je godina apsorbiralo energiju djece, omogućujući im komunikaciju, samo izražavanje i sudjelovanje. U međuvremenu su masovni mediji počeli izvještavati o slučajevima maltretiranja i uznemiravanja, što je potaknulo roditelje, učitelje i institucije da pokušaju upravljati internetskim interakcijama kako bi smanjili rizik od štete. Intenzivan interes javnosti i politike za društvene mreže doveo je do rastućeg broja istraživanja koja ispituju promjenjive prakse komunikacije, identiteta, prijateljstva, privatnosti i intimnosti<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Statista Research Department. (2021). Distribution of Instagram users worldwide as of July 2021, by age and gender. URL <https://www.statista.com/statistics/248769/age-distribution-of-worldwide-instagram-users/> (21.07.2021.)

<sup>4</sup> Livingstone S. (2014). Developing social media literacy: how children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*. 39(3):283-303.

## 2. Društveni mediji

Postoje mnoge definicije i koncepti društvenih medija. Najosnovnija definicija navodi da se društveni mediji mogu definirati kao "skupina internetskih aplikacija koje omogućuju stvaranje i razmjenu sadržaja koji stvaraju korisnici"<sup>5</sup>.

Danas su društveni mediji postali sastavni dio naše svakodnevice. Mediji nisu samo izvori informacija i zabave, oni su i sredstva komunikacije, način na koji stupamo u kontakt s drugima, bez obzira na udaljenost. Korištenje medija oduzima nam puno slobodnog vremena. Društveni mediji su "sva električna i elektronička sredstva za snimanje, reprodukciju i emitiranje slika i zvukova, koji su osmišljeni tako da dosegnu masu ljudi". Zahvaljujući rasponu, pravilnosti i ponavljanju, društveni mediji postali su važan informacijski sustav u današnjem društvu. Društveni mediji uključuju televiziju, radio, tisak, računala, internet, mobilne telefone, fiksne telefone, kao i video kamere koje se koriste za snimanje slika. U svakodnevnom životu mediji se mogu podijeliti na tradicionalne i alternativne. Tradicionalni mediji uključuju knjige, tisak, radio, televiziju i filmove, dok alternativni mediji obuhvaćaju satelitsku i kablsku televiziju i multimedijaska računala. To su društveni mediji putem kojih globalnost ulazi u svakodnevni život ljudi<sup>6</sup>.

Uglavnom možemo vidjeti djecu i mlade ljude, kao i starije osobe, kako su stalno u izravnom kontaktu sa svojim mobitelima. Preko njih se također povezuju s drugim ljudima i stvaraju nove mreže prijatelja. Danas je moguće stvoriti mnogo veću mrežu prijatelja nego ikad prije u povijesti čovječanstva. Geografske udaljenosti više ne igraju značajnu ulogu u tom procesu. Putem *World Wide Weba* (www) moguće je povezati se s ljudima iz blizine ili iz daljine i s njima podijeliti svoja iskustva, interese, misli, želje, itd. Društvene mreže danas omogućuju onima koji se osjećaju usamljeno u svom lokalnom okruženju da se osjećaju povezani s drugima na drugom kraju svijeta. Sve navedeno, naravno, utječe na ponašanje pojedinca unutar okruženja u kojem fizički živi. Stoga neki vjeruju da društveni mediji također doprinose otuđenju, diskriminaciji i usamljenosti<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> Bajc A, Tomšič Ž, Kajzar J, Jereb A, Starc A (2019). The impact of social media on the children mental health. Ljubljana: Health of children and adolescents.

<sup>6</sup> Matyjas B. (2015). Mass media and children - Globality in everyday life. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 174:2898-2904.

<sup>7</sup> Globokar R. (2018). Impact of digital media on emotional, social and moral development of children. *Nova prisutnost*. 16(3):545-560.

## 2.1. Izloženost školskog djeteta medijima

Suvremene informacijske i komunikacijske tehnologije ili uređaji pomoću kojih primamo medijske poruke prisutni su na svakom koraku naše svakodnevne rutine i života. Već su postali radio, pa televizija, a danas računala, pametni telefoni i drugi ekranski mediji središnja čvorišta aktivnosti u domovima diljem svijeta, definirajući obiteljsko okruženje. Kako su generacije obitelji neizbježno prihvaćale suvremene medije kao nešto uobičajeno i potrebno, tako se među roditeljima sve više javlja zabrinutost posebno u vezi s utjecajima i učincima suvremenih medija na njihovu djecu<sup>8</sup>.

Mediji imaju i pozitivne i negativne učinke na obrazovanje, obitelji i na odnose između djece i roditelja. Utjecaj medija zapravo je mnogo složeniji nego što to znači jednostavna podjela na negativne i pozitivne učinke. Interakcije članova obitelji oblikuju obrasce ponašanja, koji postaju navika u njihovom svakodnevnom životu. U takvom obiteljskom procesu suvremeni mediji imaju ključnu posredničku ulogu u obiteljskim interakcijama.

Školska djeca obraćaju pozornost na sadržaje koji im omogućuju da izgrađuju samopoštovanje kroz pozitivno jačanje. Rastuće tjelesne, kognitivne i psihosocijalne kompetencije omogućuju opsežniju izloženost internetu. Zbog iskustva u korištenju interneta često već imaju dovoljne motoričke sposobnosti. No, bez obzira na to koliko vremena provode na internetu (što je najbolji pokazatelj načina na koji koriste web stranice), djeca još uvijek ne razumiju komercijalnu prirodu oglašivačkog sadržaja.

Prema literaturi, upotreba interneta i društvenih medija rapidno je porasla u posljednjem desetljeću, a način interakcije djece i mladih značajno se promijenio u posljednjem desetljeću. Društveni mediji omogućuju im razvijanje internetske veze s ljudima unutar svoje grupe neposrednog prijateljstva, ali i uspostavu veze s ljudima koji su zemljopisno raštrkaniji. Kao posljedica digitalne revolucije posljednjih godina, djeca sada mogu učinkovitije komunicirati s drugima i brže pristupiti znanju i savjetima. Za one koji žive u ruralnim zajednicama, društveni mediji mogu olakšati društvenu komunikaciju koja inače ne bi bila moguća<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Macuh B, Raspor A, Sraka M, Kovačič A. (2018). Media exposure and education of first to six grade children from Slovenia - parent opinion. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*. 6(3):49-57.

<sup>9</sup> Glazzard J, Stones S. (2020). *Social Media and Young People's Mental Health*. Child and Adolescent Mental health: IntechOpen.

Djeca sve češće pristupaju internetu privatno, bilo na računalu u vlastitoj sobi ili putem pametnog telefona. Do 2011. godine, gotovo polovica djece u Europi pristupila je internetu iz svojih soba (49%). Mlađa djeca češće su koristila računalo u obiteljskim sobama kao što je dnevna soba, dok su adolescenti češće pristupali internetu iz svoje sobe. Prosječna dob djeteta s prvim vlastitim pametnim telefonom tada je bila 12,3 godina. U 2014. godini više od polovice (56%) djece od 9 do 16 godina svakodnevno je koristilo pametni telefon. Od onih koji su posjedovali mobilne telefone, 76% moglo je pristupiti internetu. Razmjena trenutnih poruka sada je osobito popularna među mladima. Više od 8 od 10 (81%) djece s pametnim telefonima koristilo je Facebook Messenger 2016. godine, a rast razmjene trenutačnih poruka znači da roditelji ili učitelji često nisu svjesni aktivnosti na internetu, poput razgovora u Whatsapp grupi, a ne na Facebook profilu<sup>10</sup>.

Adolescenti su visoko angažirana publika društvenih medija, što se dokazalo u istraživanju iz travnja 2018. godine. Naime 27% ispitanika adolescenata priznalo je da provjerava svoje društvene medije po satu. Adolescenti kažu da se osjećaju više samouvjereno, popularnije i bolje kada se koriste društvenim medijima, a manje usamljeno, depresivno i tjeskobno. Društveni mediji mogu imati negativne učinke na adolescente, što je također mnogo izraženije kod onih sa niskim emocionalnim stanjem. Utvrđeno je da je 35% adolescenata s niskim društveno-emocionalnim stanjem prijavilo da su doživjeli internetsko maltretiranje tijekom korištenja društvenih medija, dok je u usporedbi samo 5% adolescenata s visokom socijalno-emocionalnom dobrobiti izjavilo isto. Kao takvi, društveni mediji mogu imati veliki utjecaj na ionako krhka stanja uma adolescenata<sup>3</sup>.

## **2.2. Utjecaj medija na psihološko zdravlje školskog djeteta**

Djeca i mladi sve više koriste društvene medije, a iako oni mogu imati pozitivan utjecaj na zdravlje i dobrobit djece i mladih, isto tako mogu predstavljati rizik za ove ranjive skupine stanovništva. Društveni mediji omogućavaju održavanje veze s prijateljima i obitelji, stvaranje novih prijatelja, razmjenu slika, razmjenu ideja, itd. No, u isto vrijeme mogu postati i rizik za djecu školske dobi i adolescente. Dokumentirani su rizici i prednosti korištenja

---

<sup>10</sup> Frith E.(2017). Social media and children's mental health: a review of the evidence [Internet]. Education Polici Institute. URL: <https://epi.org.uk/wp-content/uploads/2018/01/Social-Media-Mental-Health-EPI-Report.pdf> (27.07.2021.)

digitalne tehnologije i društvenih mreža, u rasponu od utjecaja na školski uspjeh, povećanja usamljenosti i socijalne anksioznosti, do poboljšanja komunikacije i širenja društvenih veza<sup>5</sup>.

Korištenje novih informacijskih uređaja duboko utječe na razvoj kognitivnih i emocionalnih procesa u djece jer mijenja način razmišljanja. Pretvara ga iz analognog, strukturiranog, sekvencijalnog i referentnog u opći, nejasan, globalni i cjelovit. Mijenja i naša iskustva jer društveni mediji približavaju udaljene stvari i odmiču stvari koje su nam bliske. Uvodeći nas u prikaz svijeta, a ne samog svijeta, prenose prisutnost bez stvarnih dimenzija vremena i prostora. Sve je istovremeno i trenutno. U današnje vrijeme jedna od najznačajnijih promjena je tempo usvajanja znanja i informacija. Koristeći internet, odmah se može dobiti odgovor na postavljeno pitanje. Srednja faza uzbuđenja tijekom traženja odgovora stoga nestaje, zajedno sa čežnjom i neizvjesnošću. Više ne postoji prijelazno vrijeme između želje i zadovoljenja, što prirodno mijenja nečije iskustvo. Nema više mjesta za strpljenje, za proces, za stvaranje strategija, za suočavanje s frustracijama i problemima<sup>6</sup>.

Pozitivni učinci korištenja društvenih medija uključuju veće samopoštovanje djeteta, izloženost pozitivnim sadržajima (zabava, humor, stvaranje sadržaja) i društvenu povezanost. Međutim, većina dokaza pokazuje da uporaba društvenih medija općenito ima negativan utjecaj na mentalno zdravlje djece i adolescenata. Čini se da velika upotreba interneta i ovisnost o internetu imaju veliki negativan utjecaj. Mnoge su studije pokazale negativnu uporabu društvenih medija i dokaze da više vremena provedenog na društvenim mrežama dovodi do veće izloženosti i angažiranosti u ponašanju samoozljeđivanja, povećanom riziku u ponašanju, povećanoj razini anksioznosti i depresiji te lošijoj kvaliteti sna<sup>5</sup>.

Neke video igre mogu pomoći razvoju fine motorike i koordinacije, ali izloženost videoigrama donosi značajan rizik negativnih učinaka, kao što su neaktivnost, asocijalno ponašanje i nasilje. Nasilne video igre treba potpuno zabraniti jer imaju štetne učinke na mentalni razvoj djece. Roditelje je potrebno savjetovati da se upoznaju s različitim sustavima ocjenjivanja videoigara i da to znanje koriste pri donošenju odluka. Učinak nasilnih videoigara na djecu zabrinjava javno zdravlje dugi niz godina. Do 2001. nije učinjena nikakva kvantitativna analiza sadržaja videoigara za igre ocijenjene kao prikladne za školsku djecu. Prema studiji koja je tada provedena zaključeno je da mnoge video igre ocijenjene kao

prikladne za djecu školske dobi sadrže značajnu količinu nasilja (64% video igara sadrži namjerno nasilje, a 60% video igara nagrađuje igrače za ozljeđivanje likova)<sup>11</sup>.

Djeca i mladi gledaju na društvene medije kao na pozitivan utjecaj u svom životu, posebice cijeneći socijalne beneficije koje mogu pružiti. To uključuje razgovor s prijateljima na internetu, izražavanje i mogućnost kreativnosti. Školska djeca smatraju da im društvene mreže pomažu u usavršavanju društvenih vještina te su vrijedan izvor savjeta i emocionalne podrške<sup>10</sup>.

Dokazi ukazuju na to da društveni mediji mogu štetno utjecati na mentalno zdravlje djece i mladih. Istodobno, korištenje društvenih medija može biti korisno i imati pozitivne učinke. Škole imaju ključnu ulogu u edukaciji mladih o tome kako sigurno i odgovorno koristiti društvene medije. Međutim, škole ne mogu riješiti sva pitanja, a roditelji, društvene mreže i reklamne tvrtke također imaju odgovornost zaštititi djecu i mlade od štete.

### **2.3. Utjecaj medija na društveno ponašanje školskog djeteta**

Društveno ponašanje dio je ljudske psihologije protiv neprihvatljivog ponašanja. Usredotočuje se na stav, percepciju, reakciju i raspoloženje pojedinca prema drugima oko sebe. Postoje pozitivna i negativna društvena ponašanja. Pozitivno društveno ponašanje je prihvatljivo ponašanje zbog pozitivnih i povoljnih stavova i sklonosti. Negativno društveno ponašanje suprotno je pozitivnom društvenom zbog negativnih i nepovoljnih stavova i dispozicija. Oboje utječe na školsku djecu i mlade jer su većina korisnika oni.

Suvremeni digitalni mediji na neki način olakšavaju stvaranje i održavanje odnosa. Ali ako to ne dovodi do stvarnih odnosa, onda oni zapravo ne pomažu osobi da se razvija, već ih iscrpljuju. Na internetu su odnosi manje rizični i manje bolni te se lakše povlače. U stvarnom životu, s druge strane, razvoj istinskih međuljudskih odnosa zahtijeva težak i zahtjevan rad, koji na kraju čini pojedinca potpuno ljudskim. Na internetu, odnosi mogu završiti jednim klikom. Društvene mreže omogućuju stvaranje virtualnog *ja* kroz koje se može podijeliti s drugima ono što osoba želi da se zna o njoj. Obično je teže rješavati sukobe unutar virtualnog svijeta jer u komunikaciji nedostaje govor tijela, ton glasa itd., što uvelike olakšava ulazak u

---

<sup>11</sup> Canadian Paediatric Society. (2003). Impact of media use on children and youth. *Paediatr Child Health*, 8(5):301-306.

nesporazum. Osim toga, pisane se poruke mogu proslijediti drugima i stoga su otvorene za zlouporabu. Negativan komentar na Facebooku ostavlja dublje posljedice za pojedinca od kritike licem u lice pred grupom ljudi<sup>6</sup>.

Nema sumnje da društveni mediji poboljšavaju društveni razvoj i osobni rast djece jer su u mogućnosti dobiti korisne informacije s interneta. Mnoga predavanja i učenja održana su putem društvenih mreža. Međutim, društveni mediji imaju svoju lošu stranu u kojoj bi, kada se djeca ne prate dobro, to moglo utjecati na njihove društvene medije jer će upiti negativnu stranu. Usput, roditelji su prilično zaposleni brinući se za obitelj; nemaju dovoljno vremena za sjedenje i raspravu sa svojom djecom. Mnoga pitanja na koja roditelji trebaju odgovoriti postavljaju se i odgovaraju na mreži. Djeca uglavnom nemaju privilegiju komunicirati i učiti se društvenom ponašanju od roditelja, pa se mladi uglavnom uče društvenom ponašanju putem *chata* na društvenim medijima, poput Facebooka i WhatsAppa. Ovisnost o društvenim mrežama također utječe na loš odnos s roditeljima<sup>12</sup>.

Do danas je provedeno nekoliko desetaka studija s ciljem razumijevanja odnosa između korištenja interneta djece i njihove dobrobiti te niza rizika povezanih s društvenim medijima koji uključuju sljedeće:

- utjecaj pretjeranog vremena provedenog na internetu
- dijeljenje previše informacija
- izloženost cyber zlostavljanju
- utjecaj društvenih medija na vlastitu sliku o sebi
- pronalaženje štetnog sadržaja ili savjeta, poput web stranica ili društvenih mreža koje omogućuju promicanje samoozljeđivanja<sup>10</sup>

Internet, a posebno društvene mreže promijenile su način na koji odrasli, pa tako i djeca, razmišljaju o privatnosti i dijeljenju osobnih podataka izvan vlastitih osobnih mreža prijateljstva. Istraživači su opisali „učinak dezinhibicije na internetu“ u kojem je veća vjerojatnost da će osobe podijeliti osobne podatke ili pokazati intenzivnije ponašanje nego što bi to činili izvan mreže, uključujući antisocijalno ponašanje. Porast broja pametnih telefona povećao je priliku za djecu da pristupaju društvenim medijima u vrijeme kada su ranjivi. To je, pak, povećalo mogućnosti djece za razmjenu osobnih podataka, fotografija i video sadržaja

---

<sup>12</sup> Buckingham D, Martínez-Rodríguez JB. (2013). Interactive Youth: New Citizenship between Social Networks and School Settings. *Comunicar*. 20(40):10-14.

na društvenim mrežama ili za prijenos svojih aktivnosti uživo. Regulatorni okviri o pitanjima kao što su zaštita podataka i privatnost nisu išli ukorak s tehnološkim promjenama<sup>10</sup>.

*Cyberbullying* (zlostavljanje na internetu) se može definirati na različite načine, ali se najčešće koristi za opisivanje bilo koje vrste nasilničkog ponašanja koje se događa na mreži, na primjer putem društvenih mreža ili razmjenom trenutnih poruka. Postoji mnogo vrsta nasilničkog ponašanja na internetu, a najčešći su:

- slanje ili objavljivanje uvredljivih ili prijetećih poruka
- stvaranje i dijeljenje neugodnih fotografija ili video zapisa
- dijeljenje povjerljivih podataka o nekome na internetu bez njihovog pristanka
- namjerno izostavljanje nekoga iz aktivnosti na mreži ili grupe prijateljstva
- glasovanje za nekoga u uvredljivoj anketi
- izrada web stranice s podrugljivim ili kritičkim sadržajem o nekome
- slanje eksplicitnih poruka ili poticanje djece da pošalju tekst ili sliku, a zatim šire dijeljenje
- kontinuirano uznemiravanje i ocrnjivanje uključujući prijetnje fizičkim ozljedama<sup>10</sup>



### 3. Uloga društvenih medija u obrazovanju

Odnos medija i obrazovanja dugo je bio u središtu nade i straha. U prvim godinama kinematografije Thomas Edison optimistično je tvrdio da će filmovi "revolucionirati" učenje i na kraju učitelje učiniti suvišnima. Slične tvrdnje iznosile su se o radiju i televiziji sredinom dvadesetog stoljeća. Neil Postman, na primjer, slavno je osudio televiziju kao temeljno štetnu za svrhu obrazovanja, pa i za samo djetinjstvo<sup>13</sup>.

Posljednjih smo godina vidjeli slične polarizirane poglede na računala. Poput televizije, digitalni mediji osuđeni su zbog stvaranja smetnji i površnog razmišljanja te zbog banaliziranja i instrumentalizacije obrazovanja. Ipak, oni su također najavljeni kao sredstva za stvaranje autentičnijeg, učinkovitijeg i na učenika usmjerenog učenja. Takve optimističke tvrdnje o obećanju tehnologije izrečene su od strane vlada koje traže rješenja za očitu krizu javnog obrazovanja. Danas škole više nisu prvo mjesto kontakta djece s računalima; digitalni mediji središnji su dio njihovih izvanškolskih iskustava, te njihovih svakodnevnih odnosa i identiteta. Današnji životi djece temeljito su „posredovani“. Pitanje nije trebaju li odgajatelji i učitelji koristiti digitalne medije, već kako bi to trebali učiniti<sup>13</sup>.

Ništa se nije toliko promijenilo u životu modernog društva kao masovna upotreba mobilnih telefona i društvenih medija u svakodnevnom životu. Mobilni telefoni proželi su svako područje života čovjeka: informacije, poslovanje, komunikaciju, duhovnost, zabavu, kao i obrazovanje. Pregledom literature se može zaključiti kako na ovom području još nije napravljeno mnogo istraživanja.

Nove tehnologije ne mogu oblikovati osobnost, što je proces koji predstavlja primarnu ulogu škole. Osobnost se uvijek oblikuje u međuljudskom odnosu. Društveni mediji također ne mogu njegovati kritičko mišljenje i sposobnost razlikovanja stvarnog i virtualnog svijeta. Oni mogu još manje pridonijeti emocionalnom obrazovanju mladih jer se emocije stvaraju unutar kulturnog okruženja, a umjetnost i književnost imaju vrlo važnu ulogu. Kad je riječ o području fizičkog i kreativnog razvoja, društveni mediji opet nemaju odlučujuću ulogu. Intuitivno smo svi svjesni dubokih promjena koje je donijela digitalna tehnologija. Uglavnom možemo vidjeti djecu i mlade ljude, kao i starije osobe, kako su stalno u izravnom kontaktu sa

---

<sup>13</sup> Omotosho Adegboyega L. (2020). Influence of Social Media on the Social Behavior of Students as Viewed by Primary School Teachers in Kwara State, Nigeria. *Mimbar Sekolah Dasar*. 7(1):43-53.

svojim mobitelima. Preko njih se također povezuju s drugim ljudima i stvaraju nove mreže prijatelja<sup>7</sup>.

## 4. Društvene mreže

Web stranice društvenih mreža se definiraju kao usluge temeljene na webu koje pojedincima omogućuju.

1. stvaranje javnog ili polu javnog profila unutar ograničenog sustava
2. artikuliranje popisa drugih korisnika s kojima dijele vezu
3. pregledavanje njihovog popisa veza i onih koje su napravili drugi unutar sustava<sup>14</sup>

Ono što web stranice društvenih mreža čini jedinstvenim nije to što pojedincima omogućuju susret sa strancima, već omogućuju korisnicima artikulirati i učiniti vidljivim svoje društvene mreže. To može rezultirati vezama među pojedincima koje inače ne bi bile uspostavljene, ali to često nije cilj, a ti su sastanci često između "latentnih veza" koje dijele neku izvan mrežnu vezu. Na mnogim velikim web stranicama društvenih mreža sudionici nisu nužno "umreženi" ili žele upoznati nove ljude, umjesto toga, prvenstveno komuniciraju s ljudima koji su već dio njihove proširene društvene mreže<sup>14</sup>.

Svakodnevno je konsolidacija društvenih mreža sve intenzivnija. Neki slučajevi, osobito Facebook, doživjeli su spektakularan rast. Prema Hamelu, "konkurentska prednost proizlazi iz tehnološkog uvođenja i stalne prilagodbe tijekom vremena tehnološkoj evoluciji umetnutoj u strategiju organizacije." Jedan od glavnih razloga pridruživanja društvenim mrežama je potreba socijalizacije i osjećaj pripadnosti zajednici. Važno je primijetiti promjenu povezanu s ponašanjem pojedinaca u velikoj i dinamičnoj zajednici, ulogom pojedinaca prema organizacijama i njihovim ishodima, interakcijom između zajednice i prisutnošću informacija povezanih s organizacijama<sup>15</sup>.

Među europskom djecom u dobi od 9 do 12 godina, više od jedne četvrtine prijavilo je da je njihov profil na društvenim mrežama javno objavljen. Iako su europska djeca u dobi od 9 do 12 godina imala manje profila na društvenim mrežama od djece u dobi od 13 do 16 godina, ipak je veća vjerojatnost da će njihovi profili biti javni. Istraživanja pokazuju da je za djecu čiji su profili na društvenim medijima postavljeni javni dvostruko vjerojatnije da će objaviti i

---

<sup>14</sup> Boyd DM, Ellison NB. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 13:210-230.

<sup>15</sup> Pereira Correia PA, García Medina I, González Romo ZF, Contreras-Espinosa RS. (2014). The importance of Facebook as an online social networking tool for companies. *International Journal of Accounting & Information Management*. 22(4):295.320.

osobne podatke od djece kojima je profil postavljen na privatno ili djelomično privatno. Kako neki istraživači primjećuju, razumijevanje svijesti djece i adolescenata i upotrebe postavki privatnosti na društvenim mrežama važno je za formiranje i sazrijevanje identiteta, jer im Internet može ponuditi prostor u kojem mogu izbjeći i kontrolirati nadzor odraslih<sup>2</sup>.

#### 4.1. Facebook

Facebook je najšire pristupačna društvena mreža na svijetu na kojoj milijuni ljudi međusobno komuniciraju. U novom stoljeću napredak tehnologije donio je enormne promjene za potrošače, tržišta i marketing. Ove nove tehnologije omogućuju povezivanje i interakciju među pojedincima i u osnovi se sastoje od tri temeljne sile:

1. računala i mobitela
2. jeftine mrežne veze
3. otvorenog koda (besplatni softver)<sup>15</sup>

S 1,4 milijarde aktivnih korisnika društvenih mreža u svijetu, Facebook je najpopularniji na planeti. Kao posljedica te popularnosti, istraživači su nedavno počeli ispitivati aspekte njegove uporabe. Ovisnost o društvenim mrežama ili Facebooku definirana je kao nesposobnost kontrole korištenja alata na zdrav način nanoseći štetu osobnom, obiteljskom ili profesionalnom životu. Unatoč činjenici da mnogi istraživači podržavaju hipotezu da zloupotreba društvenih mreža može uzrokovati ovisnost, koncept je i dalje kontroverzan<sup>16</sup>.

Početkom 2004. godine je otvorena web usluga *thefacebook.com* za studente na Sveučilištu Harvard u Cambridgeu, Massachusetts. *Thefacebook.com* je studentima Harvarda omogućio stvaranje stranice profila s osobnim podacima i održavanje međusobnog kontakta. Jedini uvjeti bili su posjedovanje adrese e-pošte koja završava na harvard.edu-u i dob viša od 18 godina. *Thefacebook.com* za sebe kaže da je “mrežni imenik koji povezuje ljude putem društvenih mreža na fakultetima i sveučilištima”. Organizacije i tvrtke nisu smjele stvoriti

---

<sup>16</sup> Guedes E, Egidio Nardi A, Campos Leite Guimarães FM, Machado S, Spear King AL. (2016). Social networking, a new online addiction: a review of Facebook and other addiction disorders. *MedicalExpress*. 3(1):1-6.

profil. Uslugu je stvorio 19-godišnji Mark Zuckerberg, i sam student Sveučilišta Harvard, koji ju je vodio s računala u svojoj fakultetskoj sobi. Pridružila su mu se četiri kolege studenta<sup>17</sup>.

Ubrzo nakon pokretanja web stranice, *Thefacebook.com* je počeo dodavati u mrežu i druga američka sveučilišta. Studenti s drugih sveučilišta bili su pozvani da predlože otvorene dodatke mreži na Thefacebookovoj otvorenoj stranici za kontakt. Od 2005. godine postaje dostupan i učenicima srednjih škola, a u listopadu iste godine Facebook (naziv je promijenjen u rujnu 2005.) počeo se otvarati za obrazovne ustanove izvan SAD-a. Stoga nije bilo iznenađenje da je Facebook brzo rastao; u travnju 2004., dva mjeseca nakon lansiranja, bilo je 70.000 korisnika, ali je već u prosincu ta brojka porasla na milijun, dok je prosincu 2005. je bilo više od šest milijuna korisnika<sup>17</sup>.

Prazna struktura Facebooka omogućuje interakciju značajki koje Facebook stavlja na raspolaganje s tri vrste korisnika, Facebookom kao tvrtkom, vlasnicima profila i oglašivačima - kontrolirajući korisnike, ali i nudeći im mogućnosti, što doprinosi rastu. Sadržaj koji vlasnici profila mogu isporučiti za Facebook su uglavnom uključuje predstavljanje sebe kao osobe i kao dio mreže.

## 4.2. Instagram

Instagram je stvoren 2010. godine. Aplikacija je zamisao Kevina Systroma, računalnog programera i američkog poduzetnika koji je bio dio Forbesove liste 30 najmoćnijih Forbesa, i Mikea Kriegera, softverskog inženjera i brazilskog poduzetnika. Razvoj je započeo u San Franciscu. Programeri su se htjeli usredotočiti na aplikaciju za dijeljenje fotografija nakon što su radili na HTML5 programu pod nazivom Burbn, te su je nazvali Instagram, kao oda riječima Instant Camera i Telegram. Glavna ideja je pomoći korisnicima da objavljuju fotografije slične polaroidima koje mogu prilagoditi filterima i dijeliti videozapise s maksimalnim vremenom od 15 sekundi. Na ovaj način ljudi bi mogli uvidjeti u svoj svijet - uz provjerenu kreativnost<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Brügger N. (2015). A brief history of Facebook as a media text: The development of an empty structure. *First Monday*. 50(5):1-3.

<sup>18</sup> Brief History of Instagram. (2020). New Audience. URL: <https://www.newaudiencemedia.com.au/brief-history-of-instagram/> (27.07.2021.)

Instagram se smatra jednim od najbrže rastućih društvenih medija. Od travnja 2017. na Instagramu je bilo približno 700 milijuna korisnika. Definiirajuća značajka Instagrama je da omogućuje korisnicima uljepšati svoje fotografije primjenom niza filtera za poboljšanje. Ova je funkcija promijenila način na koji se ljudi predstavljaju na Internetu, a vršnjački prikaz idealizirane ljepote može utjecati na emocionalni i psihološki odgovor gledatelja<sup>19</sup>.

Kao jedna od najvećih društvenih mreža u svijetu, Instagram je posebno popularan među adolescentima. Od jeseni 2020. godine, aplikacija za dijeljenje fotografija bila je na trećem mjestu po pitanju preferirane društvene mreže među adolescentima u Sjedinjenim Američkim Državama, iza Snapchata i TikToka<sup>3</sup>.

### 4.3. TikTok

TikTok, platforma društvenih medija namijenjena mladim korisnicima mobilnih telefona, bila je druga najpreuzimanija aplikacija na svijetu u 2019. godine, dok je 2020. godine bila najpreuzimanija aplikacija. Aplikacija samo za telefon omogućuje korisnicima snimanje kako plešu ili se glupiraju uz glazbu ili isječak izgovorenih riječi, a zatim mijenjaju videozapise pomoću širokog spektra efekata. Unatoč površno neozbiljnoj prirodi, mladi ljudi koriste platformu za slanje političkih poruka, koordinaciju političkih akcija i druženje na internetskom prostoru u kojem nema puno odraslih<sup>20</sup>.

Svaki TikTok je videozapis u trajanju 3 do 60 sekundi koji se ponavlja nakon završetka. Većinu zaslona zauzima videozapis koji je postavio korisnik. Aplikacija nudi širok raspon mogućnosti za prilagođavanje i kombiniranje ovih videozapisa, uključujući videozapis snimljen korisnikovim pametnim telefonom, fotografije prenesene s weba, emotikoni drugi tekst na video zapisu te posebne efekte. Knjižnica filtera i efekata koji iskrivljuju video zapise aplikacije slična je Instagram filterima, ali za video zapise. Pri dnu zaslona nalaze se informacije o "zvuku"; audio datoteka koja prati video zapis. Ti se "zvukovi" mogu prenijeti ili odabrati iz knjižnice popularnih zvukova. Ova knjižnica sadrži isječke pjesama profesionalnih glazbenika i šaljive snimke razgovora ljudi. "Zvukovi" su imali veliki utjecaj

---

<sup>19</sup> Jiang S, Ngien A. (2020). The Effects of Instagram Use, Social Comparison, and Self-Esteem on Social Anxiety: A Survey Study in Singapore. *Social Media Society*. 1-10.

<sup>20</sup> Frankel M. TikTok is a unique blend of social media platforms - here's why kids love it. (2020). *The Conversation*. URL: <https://theconversation.com/tiktok-is-a-unique-blend-of-social-media-platforms-heres-why-kids-love-it-144541> (09.08.2021.)

na glazbenu industriju; "*Old Town Road*", jedna od najpopularnijih pjesama svih vremena, prvo je stekla popularnost kao "zvuk" TikToka s pripadajućim plesom<sup>20</sup>.

#### 4.4. Youtube

YouTube je ključna međunarodna platforma za širenje društvenih medija. Prema javnim statistikama, više od 48 sati video sadržaja učitava se svake minute, a dnevno se generiraju 3 milijarde pregleda. Kako bi nadopunio iskustvo emitiranja/konzumiranja sadržaja, YouTube se besprijekorno povezuje s glavnim mrežnim društvenim mrežama poput Facebooka, Twittera i Googlea kako bi olakšao širenje izvan web mjesta. Zapravo, 12 milijuna korisnika povezalo je svoj YouTube račun s barem jednim takvim OSN-om za automatsko dijeljenje (emg. *Orbit Showtime Network*), a više od 150 godina YouTube sadržaja svakodnevno se gleda na Facebooku. Još važnije, YouTube služi kao popularna društvena mreža, povezujući registrirane korisnike putem pretplata koje pretplatnike obavještavaju o društvenim i sadržajnim ažuriranjima pretplaćenih korisnika. Iako postoje različite metode, mjerila popularnosti na YouTubeu ovise o broju pretplatnika<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> Wattenhofer M, Wattenhofer R, Zhu Z. (2012). The YouTube Social Network. Researchgate. 1-9.

## 5. Obrazovanje danas

Obrazovanje u općenitom smislu oblik je učenja u kojem se znanje, vještine i navike grupe ljudi prenose s jedne generacije na drugu kroz poučavanje, usavršavanje ili istraživanje. Napretkom informacijske i multimedijske tehnologije te upotrebom interneta kao novog načina poučavanja učinjene su revolucionarne promjene u tradicionalnom nastavnom procesu.

Nema sumnje da je, otkad su društvene mreže i društveni mediji ušli u naše živote, sve drugačije. Počevši od načina na koji se družimo, komuniciramo, planiramo zabave ili čak koliko često izlazimo. Od osnovne škole pa sve do sveučilišne mature, društvene mreže imaju ulogu osnažiti roditelje, učenike i učitelje u korištenju novih načina razmjene informacija i izgradnji zajednice. Statistika pokazuje da 96% učenika koji imaju pristup internetu koriste barem jednu društvenu mrežu. Ono što je još izvanrednije je da, iako neki od učenika koriste društvene mreže u zabavne i druge svrhe, ima ih mnogo onih koji ih zapravo koriste za promicanje puno pozitivnih i korisnih aktivnosti.

Što se tiče društvenih medija, škole imaju različita stajališta. Opći je konsenzus da su korisni kada se radi o razmjeni informacija ili organiziranju školskih zadataka. Istovremeno, društvene mreže krive se za nedostatak pažnje učenika tijekom nastave. No, počinje se pojavljivati sve veći trend usvajanja društvenih medija u školi. A budući da učenici već posvećuju puno vremena društvenim medijima i povezivanju s drugima izvan školskih sati, zašto to ne bi učinili i tijekom škole? To je doista stvar izvedivosti, jer ima smisla koristiti *online* univerzum za komunikaciju sa svojim učenicima budući da su oni većinu tamo većinu vremena. Pregledavanje vijesti, dijeljenje fotografija na Instagramu i slanja Snapchat poruka postalo je dio njihove svakodnevice<sup>22</sup>.

Društveni mediji i napredak tehnologije uvelike utječe na načine na koje dijelimo i prikupljamo informacije te kako komuniciramo. Razvoj društvenih mreža i digitalna kultura nameće potrebu približavanja društvenih mreža učenicima i nastavnicima, te sudjelovanje u školskim zadacima i sadržajima. Potrebe zadovoljavanja odgojno-obrazovnog standarda pred

---

<sup>22</sup> Wade L. (2021). How Social Media is Reshaping Today's Education System [Internet]. Georgetown University School of Continuing Studies. URL: <https://csic.georgetown.edu/magazine/social-media-reshaping-todays-education-system/> (14.08.2021.)



današnje nastavnike postavljaju novi izazov - pratiti tehnološke promjene i trajno se usavršavati u svom području<sup>23</sup>.

## 5.1. Online nastava

Korištenje elektroničkih medija, poput računalnih videokonferencija, zvuka, interneta, interaktivne televizije i satelita kao medija za elektroničko učenje (e-učenje), potaknulo je priliku za predstavljanje novog okruženja za učenje.

Od pojave pandemije virusa COVID-19, škole su se zatvarale u mnogim zemljama radi suzbijanja virusa, što je utjecalo na više od milijardu učenika diljem svijeta. Kao odgovor na to, mnoge škole su potencirale *online* učenje kojemu se pristupa upotrebom tehnoloških alata putem web stranica. Cilj je da djeca uče kod kuće kada su škole zatvorene i osiguraju kontinuitet formalnog učenja.

Mrežni mediji za učenje mogu se koristiti putem aplikacija kao što su google učionica, Zoom, WhatsApp, Teams, Moodle za podršku implementaciji mrežnog učenja. Ovi se društveni mediji mogu koristiti na daljinu koji povezuje učenike s resursima za učenje radi komunikacije, interakcije i suradnje.

Moodle, Microsoft Teams i Zoom platforme odnose se na niz načina na koje se učenici umrežavaju IKT instrumentima. Bilo povezani ili ne, informacijski i komunikacijski sustavi različiti su izvori u procesu učenja i možda neće doći do izravnog kontakta s ljudima. Obzirom na stalno napredovanje opreme i programa, ovaj se koncept nastavlja koristiti kao primjena tehnologije u školi ili u učionici. Učenici nastavu mogu pohađati u točno dogovoreno vrijeme sa svojim učiteljima ili bilo kada i bilo gdje jer na platformama postoji mogućnost podizanja sadržaja za učenje kojem se može pristupiti u bilo koje vrijeme. Učenici mogu učiti licem u lice (dopisivanje) putem različitih kanala (TV, internet), virtualnih učionica. Učinci suvremene informacijske tehnologije rapidno se povećavaju, a IKT su dio

---

<sup>23</sup> Diklić J, Nakić M, Šošić D. (2019). Edukativna uloga društvenih mreža u medijskom odgoju djeteta. *Communication Management Review*. 4(1):178-195.

svakodnevne obrazovne aktivnosti na sveučilištima, posebno u obrazovnom procesu. Nove inovativne tehnologije postaju sve dublje<sup>24</sup>.

## **5.2. Informacijsko-komunikacijska tehnologija**

Informacijsko-komunikacijska tehnologija (IKT) se odnosi na stjecanje, obradu, pohranu i razlikovanje glasovnih, slikovnih, tekstualnih i numeričkih informacija kombinacijom računalstva i telekomunikacija temeljenih na mikroelektronici. To je raznolik skup tehnoloških alata i resursa koji se koriste za stvaranje procjene, pohranjivanje, prijenos i upravljanje informacijama te prenošenje željenih informacija s jednog mjesta na drugo, a uključuje računalnu tehnologiju emitiranja, digitalne kamere, video rekorder, magnetofon, LCD projektor, CD-ROM.DVD, računalni softver itd<sup>25</sup>.

Informacijsko-komunikacijska tehnologija je prožela život čovjeka i promijenila životni stil, način na koji se družimo, međusobno se odnosimo, radimo, pa čak i učimo s velikim potencijalom podizanja kvalitete obrazovanje.

Korištenje IKT-a u prvim godinama ima potencijal za povećanje obrazovne mogućnosti male djece. Može se primijeniti na razvojno prikladan način za poticanje svrhovite i istraživačke igre. Može potaknuti raspravu, kreativnost, rješavanje problema, preuzimanje rizika i fleksibilno razmišljanje, a to se može postići u okruženju usredotočenom na igru. pa je ravnopravno i kvalitetno obrazovanje u ranom djetinjstvu nužno za svijetlu budućnost djeteta, što bi moglo biti postignuto odgovarajućim osnovama IKT intervencija u sferi odgoja i obrazovanja djece<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Alameri J, Masadeh RMT, Hamadallah E, Bani H. (2020). Students' Perceptions of E-learning platforms (Moodle, Microsoft Teams and Zoom platforms) in The University of Jordan Education and its Relation to self-study and Academic Achievement During COVID-19 pandemic. *Advanced research and Studies Journa*. 11(5):21-33.

<sup>25</sup> Shobhna M, Sunita M. (2013). Impact of E-Education on School Going Children. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*. 2(7):58-61.

### 5.3. Medijska pismenost

Pojam „medijske pismenosti“ u uobičajenoj je upotrebi najmanje četvrt stoljeća, iako još uvijek postoji određena zabuna i neslaganje oko toga kako je treba definirati. Analogija s tiskanom pismošću, iako je u nekim aspektima produktivna, također traži nekoliko temeljna pitanja. U kojoj se mjeri može vidjeti da mediji utjelovljuju oblik jezika koji je sličan pisanom jeziku? U kojoj mjeri i na koje načine korisnici trebaju naučiti koristiti i tumačiti medije, kao što moraju naučiti tumačiti tisak? Postoji li jedna pismenost koja se primjenjuje na čitav niz suvremenih medija? Ova i s njima povezana pitanja izazvala su znatnu teorijsku raspravu<sup>26</sup>.

Infiltracija digitalnih uređaja kroz dobni kontinuitet podupire potrebu široke pozornosti medijskoj pismenosti. Općenito, medijska pismenost odnosi se na znanje i vještine osobe u korištenju digitalnih uređaja za obavljanje različitih zadataka, uključujući razmjenu znanja i informacija, komunikaciju s drugima, stvaranje digitalnog sadržaja i analiziranje digitalnog sadržaja. Praktična vrijednost medijske pismenosti omogućava potrebno znanje za optimiziranje društvenih koristi i mogućnosti koje pružaju digitalni uređaji. Poticanje vještina medijske pismenosti ključno je za osiguravanje digitalne uključenosti i rješavanje nejednakosti povezanih s digitalnom podjelom. Uzimajući u obzir informacijsku i podatkovnu infrastrukturu, vještine medijske pismenosti su i biti će ključna komponenta potpunog i informiranog sudjelovanja u razvijajućim obrazovnim, građanskim, korporativnim, društvenim i ekonomskim prostorima<sup>2</sup>.

Djeca razvijaju medijsku pismenost čak i u odsustvu izričitih pokušaja poticanja i promicanja iste. Mnogi istraživači i medijski producenti tvrdili bi da su današnja djeca medijski pismenija od djece prethodnih generacija i doista znatno medijski pismenija od vlastitih roditelja. Često postoji određeni stupanj sentimentalnosti u vezi s takvim tvrdnjama, pa ih je u nekim aspektima možda potrebno kvalificirati. Ipak, djeca su dužna razviti stupanj kompetencije u rukovanju medijima kao rezultat tri čimbenika:

1. njihove ukupne razine kognitivnog, emocionalnog i društvenog razvoja
2. njihov doživljaj svijeta općenito
3. njihovo specifično iskustvo s medijima<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Buckingham D. (2005). The Media Literacy of Children and Young People: a review of the research literature. An open access version is available from UCL Discovery. URL: [https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10000145/1/Buckinghammedia\\_literacy.pdf](https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10000145/1/Buckinghammedia_literacy.pdf) (14.08.2021.)

Internet je duboko utjecao na način na koji danas školska djeca sudjeluju u društvu, uključujući i način na koji dolaze do određenih vijesti. Digitalne platforme konkuriraju tradicionalnim medijima, poput televizije, pažnji djece kada je u pitanju pristup informacijama i zabavi. U tom kontekstu, vijesti se brzo proizvode i šire putem sve većeg broja platformi društvenih medija, dok se korisnici društvenih medija susreću s vijestima iz različitih izvora, često dok se vijesti još uvijek odvijaju. Platforme društvenih medija sve više imaju ulogu u određivanju načina na koji mladi pristupaju vijestima i stupaju u interakciju s njima te redefiniiraju vijesti, mijenjajući način na koji izgleda, osjeća se i doživljava.

Recimo, u Australiji 38% djece u dobi od 8-12 godina prijavljuje da često ili ponekad prima vijesti s društvenih medija. Brzina suradničkog prikupljanja vijesti i dijeljenja putem društvenih mreža čini provjeru izvora i provjeru tvrdnji kompliciranom. Osim toga, postoje dokazi da se složene i sofisticirane metode i strategije koriste za širenje dezinformacija na internetu, koje se često predstavljaju kao vijesti, a cjelokupni koncept „vijesti“ postaje sve osporavaniji i nestabilniji. To je dovelo do brojnih modnih točaka za tvrdnje i protutužbe o „lažnim vijestima“ u kritičnim trenucima tijekom korištenja medija. Istraživači, kreatori politike i edukatori tvrdili su da obrazovanje o medijskoj pismenosti ima potencijal pripremiti mlade ljude da budu sposobni prepoznati, odbaciti i riješiti dezinformacije kada se s njima susretnu. Osim toga, neki su znanstvenici tvrdili da medijska pismenost može umanjiti utjecaj rasnih i etničkih stereotipa koji su evidentni u medijskim sadržajima. Obrazovanje putem informacijske pismenosti također može povećati interes školske djece za vijesti, što pak može proširiti njihov interes za lokalna i svjetska događanja te njihovo šire sudjelovanje u društvu<sup>27</sup>.

Istraživanja u ovom području tek trebaju na odgovarajući način razlikovati odnosne doprinose ova tri elementa. Međutim, pokušaj identificiranja onoga što djeca već znaju o medijima čini se preduvjetom za svaki pokušaj promicanja medijske pismenosti.

---

<sup>27</sup> Corser K, Dezuanni M, Notley T. (2021). How news media literacy is taught in Australian classrooms. Aust. Educ. Res. 1-17.

## 6. Uloga knjižnice u obrazovanju

Knjižnica se smatra središtem istraživanja i informacija, a njezina se uloga nikada ne može poreći. Osnovna uloga knjižnica je:

- pomaganje novim učenicima pripremiti se za novo učenje
- pružanje informacija bez ograničenja o društvenim, kulturnim i ekonomskim preprekama
- pomaganje učenicima dobiti željene informacije u najkraćem mogućem roku
- pružanje informacija na temelju jednakosti bez geografskih ograničenja<sup>28</sup>

U doba informacijske tehnologije postoje neke druge uloge knjižnica koje imaju u obrazovanju i procesu cjeloživotnog učenja. Knjižnice omogućavaju vodstvo i stručnost korištenjem informacija i njihove tehnologije pridruživanja, koja ima ulogu u procesu poučavanja i učenja. Knjižnice pružaju jednake mogućnosti svim čitateljima u pogledu informacija i ideja povezanih s nekim obrazovnim zavodima, kao i javnoj knjižnici neometanoj kulturom, kastom, vjeroispovijestima i društvenim ograničenjima. Knjižnice imaju važnu ulogu u postizanju adekvatne akademske razine učenika u procesu cjeloživotnog učenja pojedinca. Ukratko, obrazovanje i knjižnice međusobno su ovisne. Obrazovanje bez knjižnica i knjižnice bez obrazovanja su paralizirane<sup>28</sup>.

U paradigmi usmjerenoj na učenika, knjižnice služe važnoj svrsi, jer je jedna od njihovih glavnih obveza njegovanje interesa kod učenika i osposobljavanje za vještine neovisne procjene izvora informacija. Građa koju knjižnice opskrbljuju za studente - knjige, računala, audio knjige, mikro fiši itd. - samo su mediji za prijenos informacija. Knjižničari ne djeluju samo kao vodiči koji pomažu učenicima u pronalaženju materijala koji odgovaraju njihovim akademskim ciljevima i interesima, već i kao arbitri izvora kojima studenti imaju pristup.

---

<sup>28</sup> Hussain A. (2018). Role of Libraries in Education. My Research Work. URL: <file:///C:/Users/Moj%20Komp/Downloads/RoleofLibrariesinEducation.pdf> (17.08.2021.)

## 6.1. Virtualni sadržaji

Danas smo svjedoci „novog doba“ gdje je 92% učenika školske dobi svakodnevno umreženo, igraju video igre, emitiraju uživo svoja iskustva, dijele prolazne trenutke na Snapchatu ili objavljuju slike uzbudljivih svakodnevnih događaja na Instagramu. Neformalno i formalno učenje, kao rezultat toga, ponovno su se pomaknuli; od modela obrazovanja industrijske revolucije, gdje je učitelj prenosio informacije učenicima putem mentaliteta „jedna veličina za sve“, modelu informacijskog doba u kojem su pristup i prikupljanje informacija bili najveći prioritet u model u kojem su sveprisutnost međusobno povezanih mobilnih uređaja, igara i softvera za društvene mreže doveli do dijeljenja i doživljavanja novih gledišta<sup>29</sup>.

Stvaranjem, razmjenom i sudjelovanjem u tehnološki posredovanim iskustvima, učenici, kao i svi korisnici Interneta, se navikavaju na bogata nova okruženja za učenje. Istodobno, formalno se obrazovanje suočava s tri velika izazova u prilagodbi na ovu promjenu u doba iskustva. Prvo, učitelji se često još uvijek oslanjaju na transmisivske metode, poput predavanja, što dovodi do pasivnih, neangažiranih učenika. Drugo, autentični konteksti učenja zahtijevaju mnoge čimbenike koje je ili teško postići ili ih jednostavno nema u tradicionalnim metodama poučavanja. Treće, važne vještine potrebne učenicima 21. stoljeća, poput empatije, sistemskog razmišljanja, kreativnosti, računalne pismenosti i apstraktnog zaključivanja, teško je naučiti<sup>29</sup>.

Virtualni sadržaji tijekom učenja mogu dovesti do povećanog angažmana učenika, omogućiti aktivno, konstruktivno učenje, povećati učestalost autentičnih iskustava učenja, dopustiti empatiju iskustva, osposobiti učenike za kreativnost i konkretno vizualizirati apstraktnih pojmova.

Iskustvo u učenju vrlo je važan dio procesa poučavanja i učenja za osnovnoškolsko obrazovanje jer učenici u ovoj dobi trebaju dobiti više pažnje kako bi povećali svoju motivaciju i zadovoljstvo u razredu. Jednosmjerna metoda poučavanja i učenja mora biti promjena kako bi bila razumnija kao što su vid, sluh, zvuk i dodir, što je jedna od prednosti virtualnog sadržaja. Razvoj tehnologije u posljednje vrijeme, osobito u audio i vizualnom smislu, postao je novi pristup za primjenu u obrazovnom području i daje mogući utjecaj na

---

<sup>29</sup> Hu-Au E, Lee JJ. (2017). Virtual reality in education: a tool for learning in the experience age. *Int. J. Innovation in Education*. 4(4):215-226.

nastavu i proces učenja, kao i novo okruženje za osnovnoškolsko obrazovanje. Ipak, tehnologija proširene stvarnosti ima svoj potencijal u usporedbi s ostalim tehnologijama kao što su multimedija, igre i online učenje<sup>30</sup>.

Virtualna stvarnost je iskustveni medij koji se kombinira s napretkom u obradi slika, mehanizmima praćenja i intuitivnom komunikacijom između ljudi. Za razvoj obrazovne aplikacije korištenjem ovog pristupa potrebno je uzeti u obzir specifične domene, pedagoške i psihološke aspekte za stvarnu uporabu u učionicama. Učenje djece u razredu prilagođavanjem igrama postaje djelotvorno u procesu učenja u smislu zajedničkog zadatka između učitelja i učenika<sup>30</sup>.

## 6.2. Knjižnica online

Koncept digitalnih knjižnica postigao je veliki uspjeh od samog početka jer je izašao iz zatvorenih zidova knjižnice i došao do korisnika u njihovom domu, na radnom mjestu, pa čak i na putovanju, uz pomoć prijenosnih računala. Digitalne knjižnice su se pojavile kao vodeće tehnološko rješenje za ustrajni problem poboljšanja pristupa, procesa arhiviranja i proširenja širenja informacija. Općenito govoreći, digitalne knjižnice se sastoje od digitalnih sadržaja (koji su ponekad, ali ne nužno temeljeni na tekstu), međusobnih veza (koje mogu biti jednostavne veze ili složeni meta podaci ili odnosi na temelju upita) i softvera (koji mogu biti jednostavne stranice u HTML-u ili složene sustavi za upravljanje bazama podataka). Točnije, digitalne knjižnice nude mrežne kataloge, baze podataka, multimediju, internetske časopise, digitalna spremišta, elektroničke knjige, elektroničke arhive i mrežne / elektroničke usluge. Digitalne knjižnice donijele su digitalnu revoluciju koja je utjecala na gotovo sve aspekte knjižničnih usluga; od automatizacije internih sustava evidencije do digitalizacije fizičkih zbirki. Angažiranje publike različitih tipova pokazalo se ključnim za razvoj digitalnih knjižnica jer su knjižnice svoje usluge oblikovale prema informacijskim potrebama i zahtjevima različite publike, uključujući učenike i nastavnike<sup>31</sup>.

Unatoč angažmanu različite publike, uključujući i učenike, digitalne knjižnice nisu imale značajnu ulogu u sektoru učenja jer u nekim slučajevima nisu bile u potpunosti uključene u

---

<sup>30</sup> Mat Bistaman IN, Syed Idrus SZ, Rashid SA. (2019). The Use of Augmented Reality Technology for Primary School Education in Perlis, Malaysia. J Physics: Conf. Series. 1-10.

<sup>31</sup> Vrana R. (2017). The perspective of use of digital libraries in era of e-learning. MIPRO. 2017;926-931.

proces učenja. Digitalne knjižnice neophodne su za obrazovanje jer je ponuda ažurnog materijala, neposredan pristup širokom rasponu izvora koji fizički ne postoje, pruža resurse putem internetske veze svaki trenutak sa svakog mjesta i zbog tih prednosti u digitalnim knjižnicama učenje je neovisni proces<sup>31</sup>.

### **6.3. Primjena društvenih mreža**

Alati društvenih mreža omogućuju učenicima i školskim institucijama višestruke mogućnosti za poboljšanje metoda učenja. Putem društvenih mreža se mogu uključiti dodaci za društvene medije koji omogućuju dijeljenje i interakciju. Učenici mogu imati koristi od internetskih vodiča putem YouTubea, internetskih tečajeva koje drže sveučilišta u inozemstvu putem Skypea i širokog spektra resursa koji se dijele putem društvenih mreža. Postoji vrijedno znanje koje se može steći putem društvenih medija, poput analitike i uvida u različite teme ili pitanja u svrhe učenja.

Neke od društvenih mreža, od kojih neke imaju milijarde, neke od njih imaju milijune korisnika, koriste se kao formalno ili informalno okruženje za učenje. Upotreba društvenih mreža u formalnom okruženju za učenje i dalje je niža nego u informalnom učenju. Jedan od najistaknutijih primjera formalnog korištenja društvenih mreža su stranice koje obrazovne institucije pokreću na društvenim mrežama. Na ovim stranicama institucije mogu razmjenjivati opće informacije o instituciji, također akademske i administrativne najave, vijesti te dopuštati komentare i dijeljenje svojih sljedbenika. Moguće je vidjeti službene stranice mnogih obrazovnih ustanova koje uzimaju u obzir prednost velikog broja korisnika na društvenim mrežama kao što su Facebook, Twitter i Instagram<sup>32</sup>.

Neformalno korištenje društvenih mreža u obrazovanju je češće, a jedan od najboljih primjera takve upotrebe su grupe ili zajednice društvenih mreža. Općenito, mogu postojati zajednice u kojima se ljudi koji su zainteresirani za isti predmet okupljaju i dijele ili grupa koju je nastavnik otvorio za svoj predmet. Na društvenim mrežama za dijeljenje videozapisa, postoje i privatni kanali za pojedince ili institucije. Postoje i web stranice društvenih mreža s vizualnim arhivama, poput fotografija ili slika, a većina njih se besplatno dijeli s korisnicima.

---

<sup>32</sup> Tosun N. (2018). Social Networks as a Learning and Teaching Environment and Security in Social Networks. *Journal of Education and Training Studies*. 6(11):194-208.



Neke od društvenih mreža omogućuju posebno sposobnim i iskusnim ljudima u poslovnom sektoru da se okupe i podijele sa onima koji su zaposlenici ili budući zaposlenici u tom području. Također je moguće vidjeti primjere mnogih instruktora i administratora obrazovnih ustanova koji svojim sljedbenicima pružaju informacije i ažuriraju informacije putem svojih računala na društvenim mrežama<sup>32</sup>.

## **7. Cilj istraživanja**

Cilj diplomskog rada je razlučiti utjecaj medijske pismenosti i društvenih mreža na život i obrazovanje osnovnoškolaca.

Glavno istraživačko pitanje je utječu li društvene mreže, igrice i korištenje interneta na odgoj i obrazovanje učenika osnovne škole od petog do osmog razreda.

## **8. Ispitanici i metode**

### **8.1. Ustroj istraživanja**

Istraživanje je provedeno kao prosječna studija s prigodnim uzorkom.

### **8.2. Uzorak**

U istraživanju su sudjelovali učenici Osnovne škole „Ljudevit Gaj“ Krapina od petog do osmog razreda.

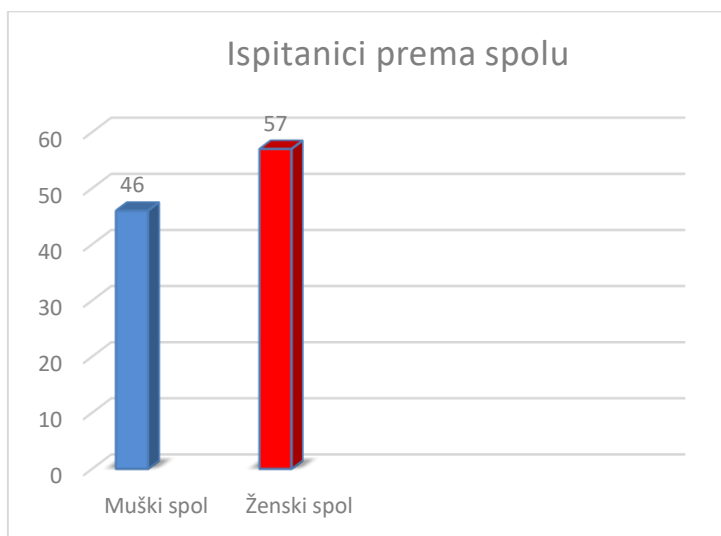
### **8.3. Mjerni instrumenti**

Istraživanje je provedeno anketnim upitnikom koji je proveden nad učenicima od petog do osmog razreda koristeći Microsoft Forms. Anketni upitnik se sastoji od 21 pitanja koji su napravljeni u Google obrascima. Rezultati će biti prikazani kao grafički prikaz prikupljenih odgovora. Nakon grafičkog prikaza, svaki odgovor biti će potkrijepljen komentarima.

Glavna istraživačka metoda je anketni upitnik. Očekivani doprinos rada je razumjeti utjecaj medija i društvenih mreža na svakodnevni život djece osnovnoškolske dobi.

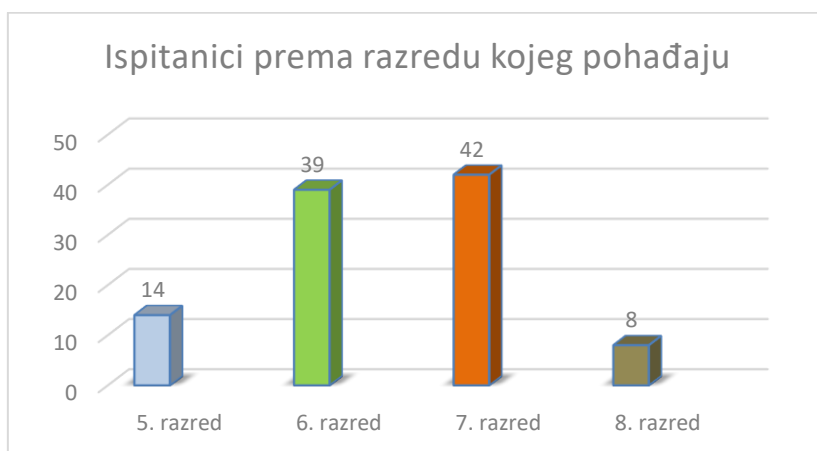
## 9. Rezultati i rasprava

U istraživanju su sudjelovala 103 ispitanika, odnosno učenika Osnovne škole „Ljudevit Gaj“ Krapina od petog do osmog razreda. Ukupno je sudjelovalo 57 učenica (55,3%) i 46 učenika (44,7%) (grafikon 1).



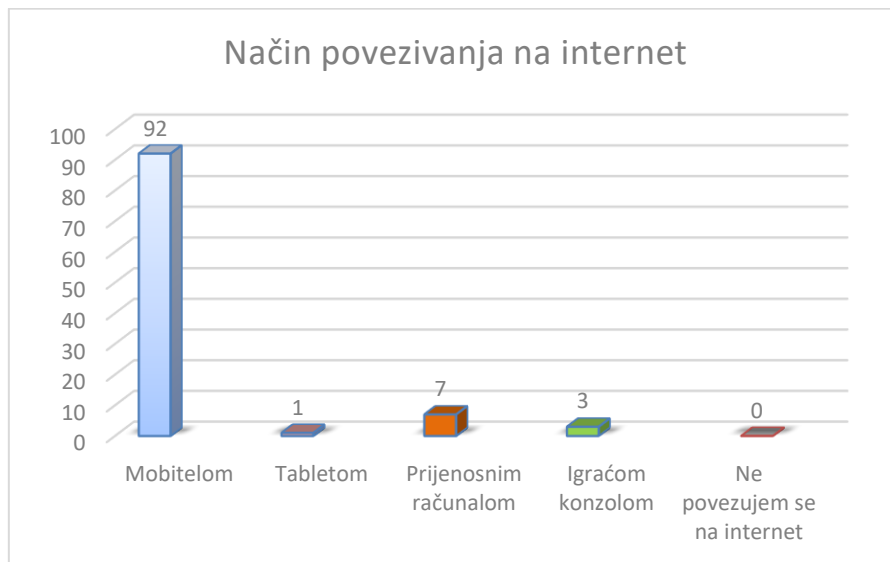
Grafikon 1. Prikaz ispitanika prema spolu

Od ukupnog broja učenika Osnovne škole „Ljudevit Gaj“ Krapina, u istraživanju je sudjelovalo 14 učenika petog razreda (13,6%), 39 učenika šestog razreda (37,9%), 42 učenika sedmog razreda (40,8%) i 8 učenika osmog razreda (7,7%) (grafikon 2).



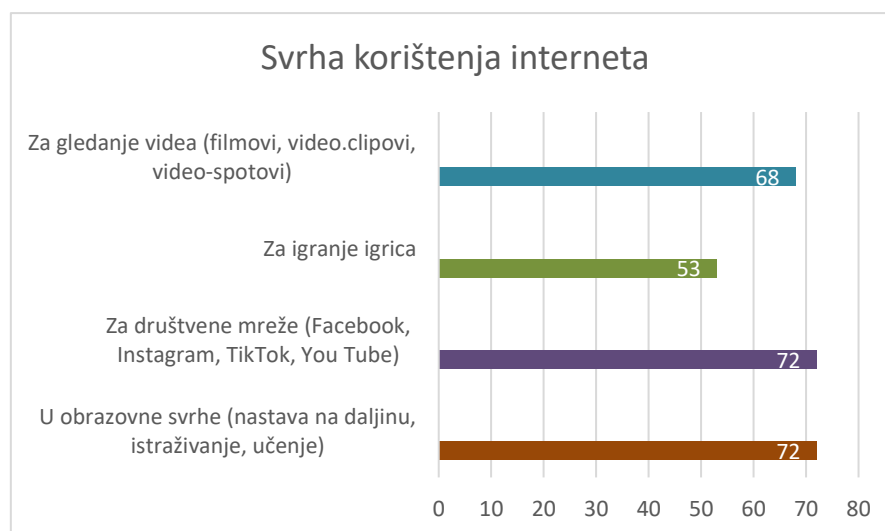
Grafikon 2. Prikaz ispitanika prema razredu kojeg pohađaju

Prema načinu povezivanja na internet, mobitelom se povezuje 92 učenika (89,3%), pomoću tableta se povezuje 1 učenik (1%), prijenosnim računalom 7 učenika (6,8%), igraćom konzolom 3 učenika (2,9%), a nema učenika koji se ne povezuju na internet (0%) (grafikon 3).



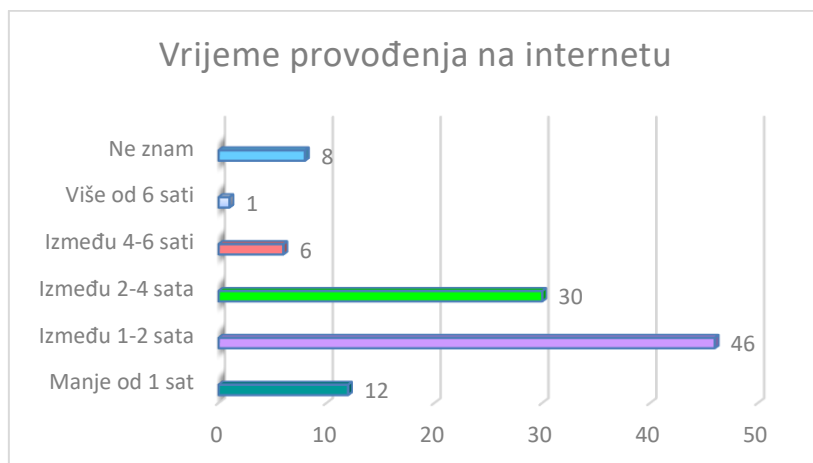
Grafikon 3. Prikaz načina povezivanja na internet

Što se tiče svrhe korištenja interneta za gledanje videa, internet koristi 68 učenika (66%), za igranje igrica 53 (51,5%), za društvene mreže 72 (69,9%), dok u obrazovne svrhe internet koristi 72 učenika (69,9%) (grafikon 4).



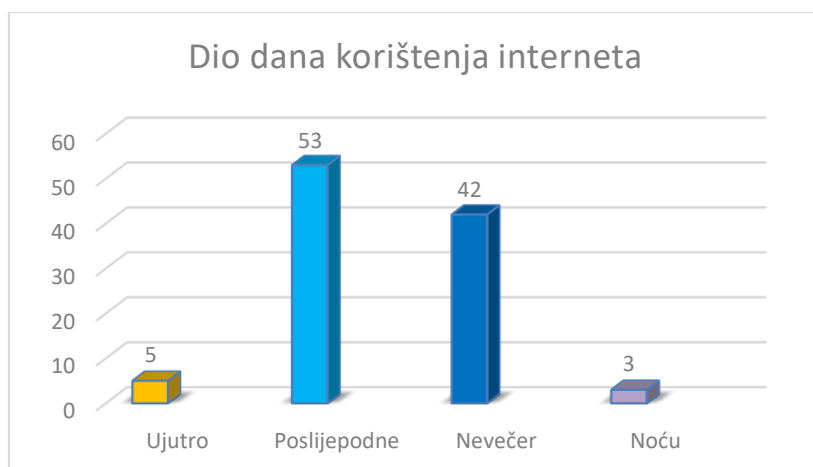
Grafikon 4. Prikaz svrhe korištenja interneta među ispitanicima

Većina učenika, njih 46 (44,7%) na internetu provodi između jednog i dva sata dnevno, manje od jednog sata dnevno na internetu provodi 12 učenika (11,7%), između 2 i 4 sata na internetu je 30 učenika (29,1%), između 4 i 6 sati na internetu je 6 učenika (5,8%), više od 6 sati je 1 učenik (1%), dok je 8 učenika koji ne znaju koliko vremena dnevno provode na internetu (7,8%) (grafikon 5).



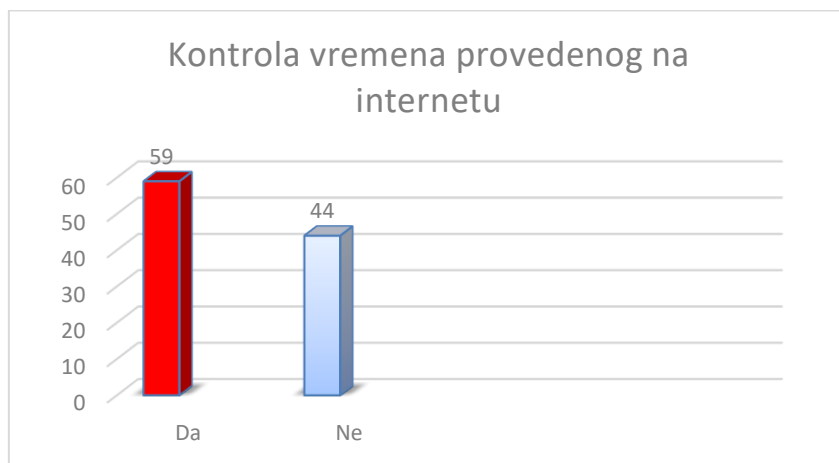
Grafikon 5. Prikaz duljine vremena kojeg dijete provodi na internetu

Što se tiče dijagrama dana kada učenici koriste internet, njih 5 ga koristi ujutro (4,9%), 53 učenika internet koristi poslijepodne (51,5%), 42 učenika internet koristi navečer (40,8%), dok 3 učenika internet koristi tijekom noći (2,9%) (grafikon 6).



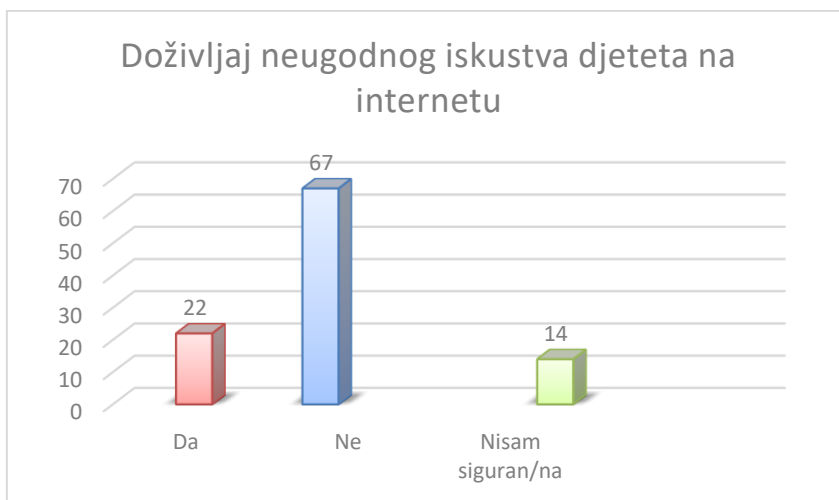
Grafikon 6. Prikaz u kojem dijelu dana djeca koriste internet

Na pitanje kontroliraju li roditelji vrijeme koje učenici provode na internetu, od ukupnog broja, 55 njih je odgovorilo potvrdno (53,4%), dok je 44 učenika izjavilo kako ih roditelji ne kontroliraju (42,%) (grafikon 7).



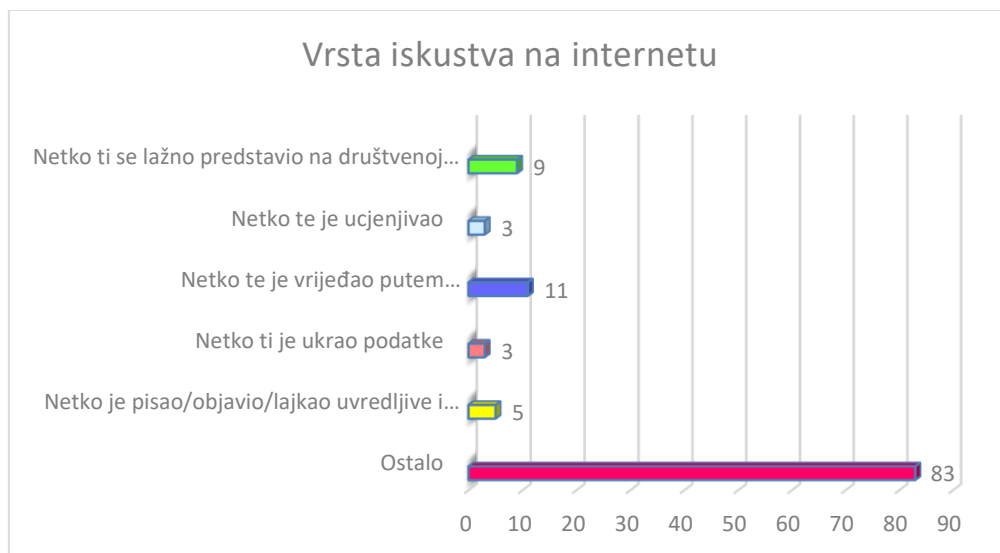
Grafikon 7. Prikaz kontrole vremena provedenog na internetu od strane roditelja

Od ukupnog broja ispitanika, 67 učenika (65%) nije doživjelo neugodno iskustvo na internetu, 22 učenika (21,4%) su doživjela neugodna iskustva, dok 14 učenika nije sigurno u doživljaj neugodnog iskustva na internetu (16,6%) (grafikon 8).



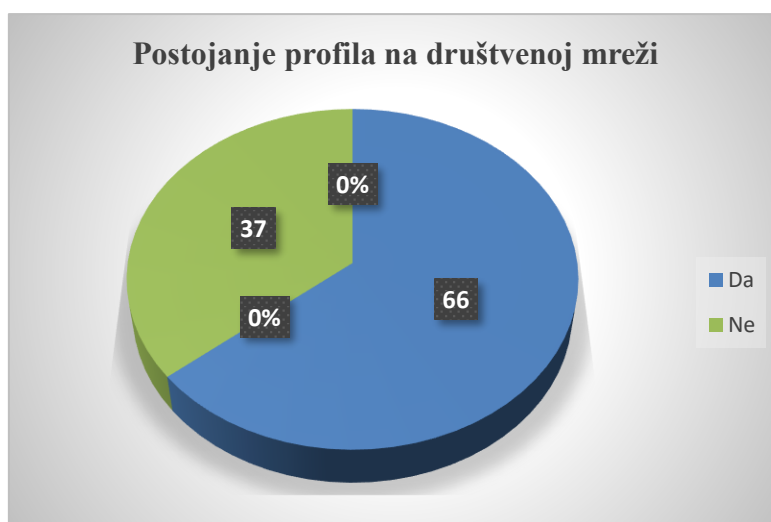
Grafikon 8. Prikaz doživljaja neugodnog iskustva djeteta na internetu

Na pitanje o vrstama iskustva na internetu, 9 je učenika (8,7%) izjavilo da im se netko lažno predstavio, troje je učenika bilo ucjenjivano preko interneta (2,9%), 11 njih su doživjeli vrijeđanje (10,7%), 3 je učenika prijavilo krađu podataka (2,9%), dok je 5 učenika doživjelo uvredljive i zlobne stvari ili neistine (4,9%). Ostalih 83 učenika (80,6%) nije doživjelo niti jednu od navedenih vrsta iskustava na internetu (grafikon 9).



Grafikon 9. Prikaz vrste iskustva djeteta na internetu

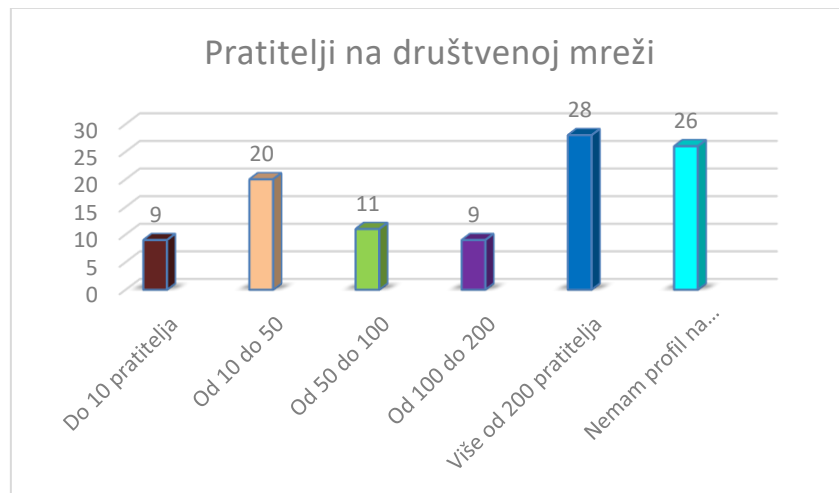
Što se tiče profila na društvenim mrežama, od ukupnog broja ispitanika, njih 66 (64,1%) ima otvoren profil, dok 37 učenika (35,9%) nema profil na društvenim mrežama (grafikon 10).



Grafikon 10. Prikaz postojanja profila djeteta na društvenoj mreži

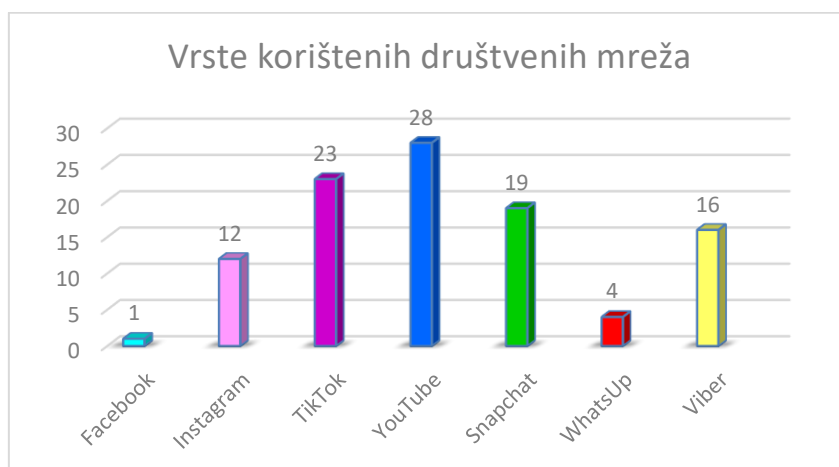


Od ukupnog broja ispitanika, 9 učenika ima do 10 pratitelja na društvenim mrežama (8,7%), 20 je učenika koji imaju od 10 do 50 pratitelja (19,4%), 11 je učenika s brojem pratitelja između 50 i 100 (10,7%). 9 ih je s brojem pratitelja od 100 do 200 (8,7%), 28 ih je s brojem pratitelja višim od 200 (27,2%), dok 26 učenika nema profil na društvenim mrežama (25,2%) (grafikon 11).



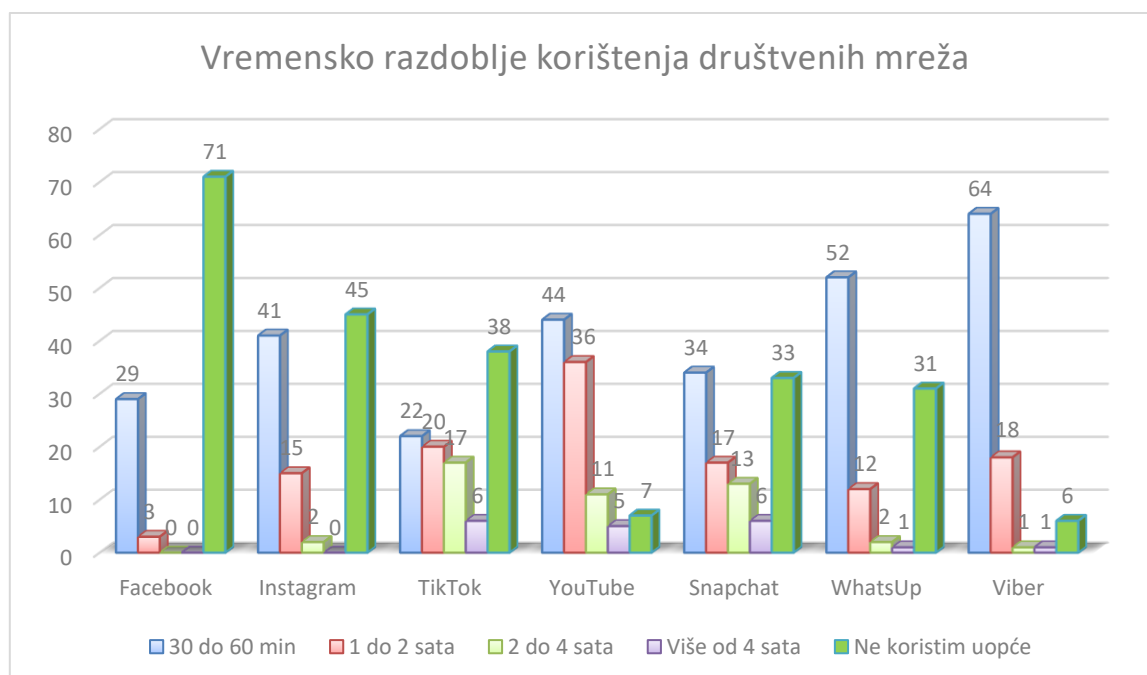
Grafikon 11. Prikaz pratitelja ispitanika na društvenoj mreži

Od dostupnih društvenih mreža, učenici najviše koriste YouTube, njih 28 (27,2%), zatim slijedi Tik Tok kojeg najviše koristi 23 učenika (22,3%), Snapchat najviše koristi 19 učenika (18,4%), Viber najviše koristi 16 učenika (15,5%), Instagram najviše koristi 12 učenika (11,7%), 4 učenika najviše koriste WhatsApp (3,9%), dok samo 1 učenik najviše koristi Facebook (1%) (grafikon 12).



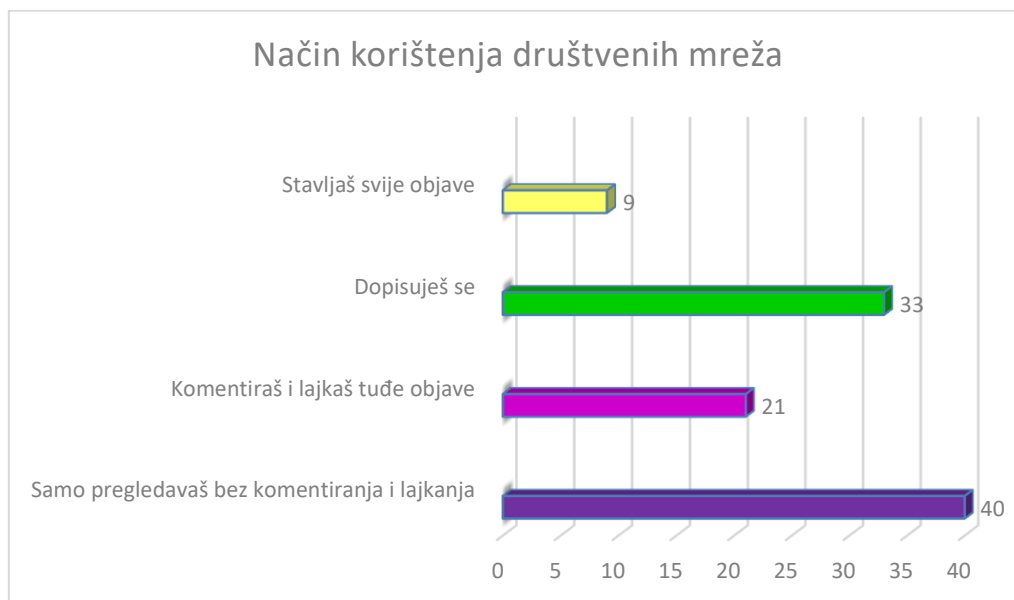
Grafikon 12. Prikaz vrste korištenih društvenih mreža ispitanika

Na pitanje koliko vremena učenici provode na društvenim mrežama, 29 učenika (28,2%) koristi Facebook između 30 i 60 minuta dnevno, 8 učenika ga koristi 1 do 2 sata dnevno (7,8%), a čak 71 učenik uopće ne koristi Facebook (68,9%). Što se tiče Instagrama, 41 učenik ga koristi 30 do 60 minuta dnevno (29,1%), 5 učenika ga koristi između 1 i 2 sata dnevno (4,6%), a 45 učenika uopće ne koristi Instagram (43,7%). Društvenu mrežu TikTok 22 učenika koristi između 30 i 60 minuta dnevno (21,4%), 20 učenika ga koristi 1 do 2 sata dnevno (19,4%), 17 učenika ga koristi između 2 do 4 sata (16,5%), 5 učenika ga koristi više od 4 sata (3,9%), dok 38 učenika ne koristi TikTok (36,9%). YouTube 30 do 60 minuta dnevno koristi 44 učenika (42,7%), 36 učenika ga koristi između 1 i 2 sata (35%), 11 učenika ga koristi 2 do 4 sata dnevno (10,7%), 5 učenika ga koristi više od 4 sata dnevno (4,9%), dok 7 učenika ne koristi YouTube (6,8%). Trideset do 60 minuta dnevno Snapchat koristi 34 učenika (33%), između 1 i 2 sata ga koristi 17 učenika (16,5%), 5 učenika ga koristi više od 4 sata dnevno (4,9%), a 7 učenika uopće ne koristi Snapchat (6,8%). Društvenu mrežu WhatsApp 52 učenika koristi između 30 i 60 minuta dnevno (50,1%), 12 učenika ga koristi između 1 i 2 sata dnevno (11,7%), 2 učenika ga koristi između 2 i 4 sata dnevno (1,9%), 1 učenik ga koristi više od 4 sata (1%), dok 31 učenik ne koristi WhatsApp (30,1%). Najviše učenika, njih 64 koristi Viber između 30 i 60 minuta dnevno (62,1%), 18 učenika koristi Viber između 1 i 2 sata (17,5%), po jedan učenik ga koristi između 2 i 4 sata te više od 4 sata (1%), a 6 učenika ne koristi društvenu mrežu Viber (5,8%) (grafikon 13).



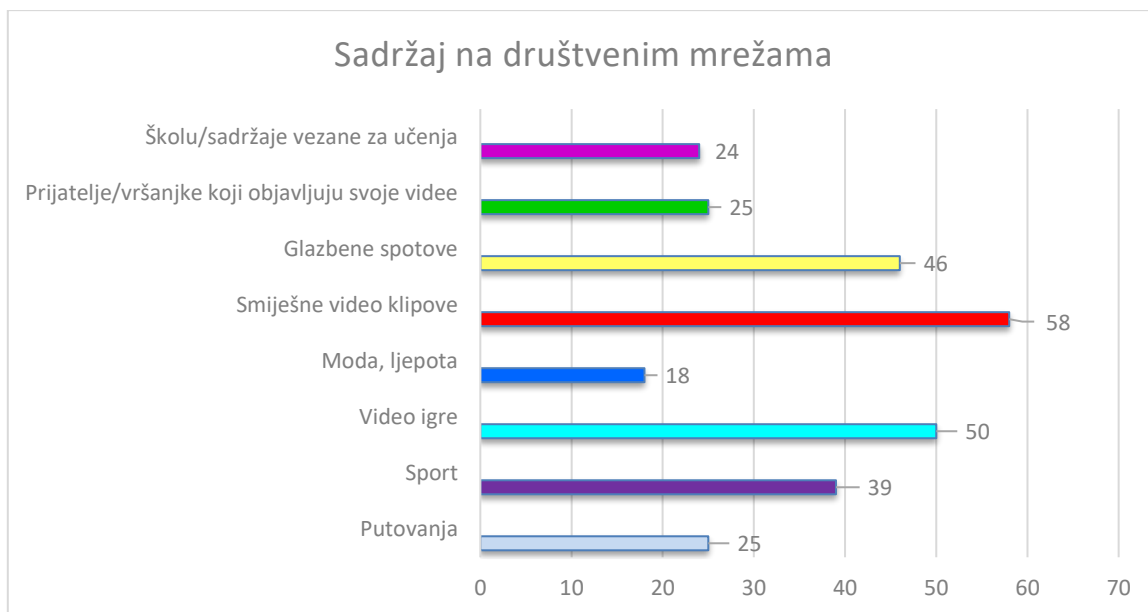
Grafikon 13. Prikaz vremenskog razdoblja korištenja društvenih mreža

Što se tiče načina korištenja društvenih mreža, od ukupnog broja ispitanika, najviše njih 40 (38,9%) samo pregledava objave bez komentiranja i „lajkanja“, 33 učenika (32%) ih koriste za dopisivanje, 21 učenik (20,4%) društvene mreže koristi za komentiranje i „lajkanje“, dok 9 učenika (8,7%) na društvene mreže postavlja svoje objave (grafikon 14).



Grafikon 14. Prikaz načina korištenja društvenih mreža

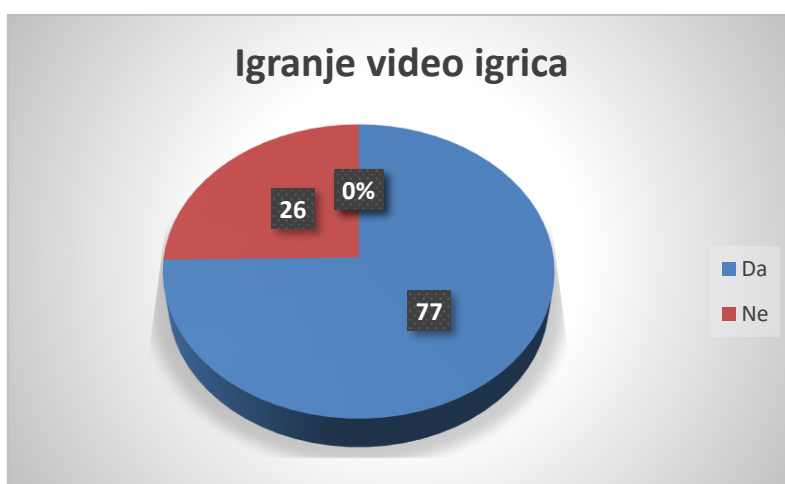
Prema sadržaju na društvenim mrežama, najviše učenika, njih 58 (56,3%) ih najviše koriste za pregledavanje smiješnih video klipova, 50 učenika (48,5%) ih najviše koriste za igranje video igara, 46 učenika (46,7%) najviše koristi društvene mreže za gledanje glazbenih spotova, 39 učenika (37,9%) za gledanje sportskog programa, po 25 učenika (24,3%) društvene mreže najviše koristi za putovanja i gledanje video isječaka koje objavljuju njihovi prijatelji, 24 učenika (23,3%) ih najviše koristi za potrebe sadržaja vezanih za školu, dok 18 učenika (17,5%) društvene mreže najviše koristi za sadržaje vezane uz modu i ljepotu (grafikon 15).



Grafikon 15. Prikaz sadržaja na društvenim mrežama

Što se tiče pregleda sadržaja internetskih influenceri, za svakog od ponuđenih osoba, najviše je učenika odgovorilo kako nikada ne pregledava navedene sadržaje, ali tri najčešće pregledavana influencera su Mr Beast. 17 učenika (16,5%), Voyage 16 učenika (16%) i Marko Kofs 11 učenika (10,7%).

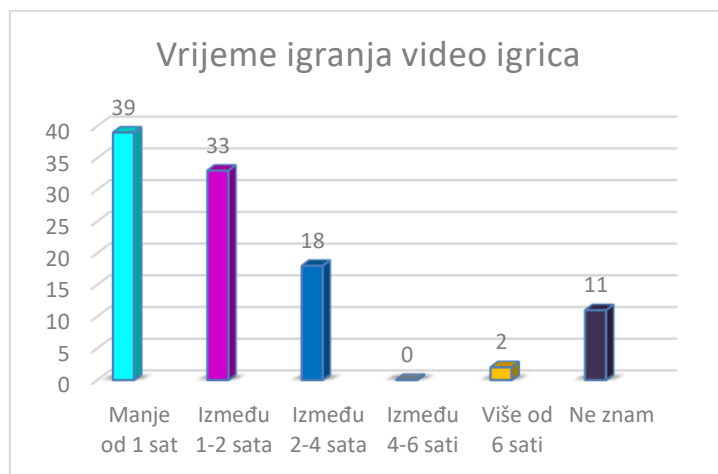
Na pitanje igraju li video igrice, 77 učenika (74,8%) učenika je odgovorilo potvrdno, dok je 26 učenika (25,2%) odgovorilo kako ne igra video igrice (grafikon 16).



Grafikon 16. Prikaz igranja video igrica

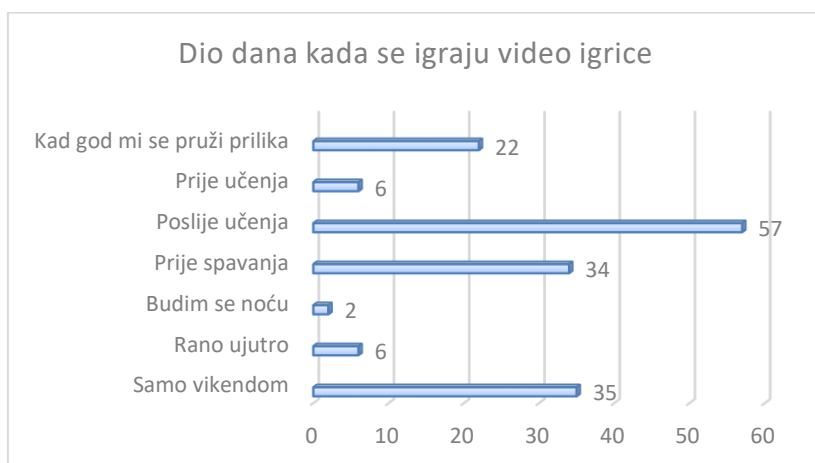
Što se tiče najčešće igranih video igrica, učenici su naveli kako su to igrica Roblox 26 učenika (25,2%), zatim Fortnite 21 učenik (20,4%), Minecraft 20 učenika (19,4%).

Najveći broj učenika, njih 39 (37,9%) video igrice igra manje od jednog sata dnevno, 33 učenika (32%) ih igra između 1 i 2 sata dnevno, 18 učenika (17,5%) igra video igrice između 2 i 4 sata, dok 10 (9,7%) učenika ne zna koliko vremena provodi igrajući video igrice (grafikon 17).



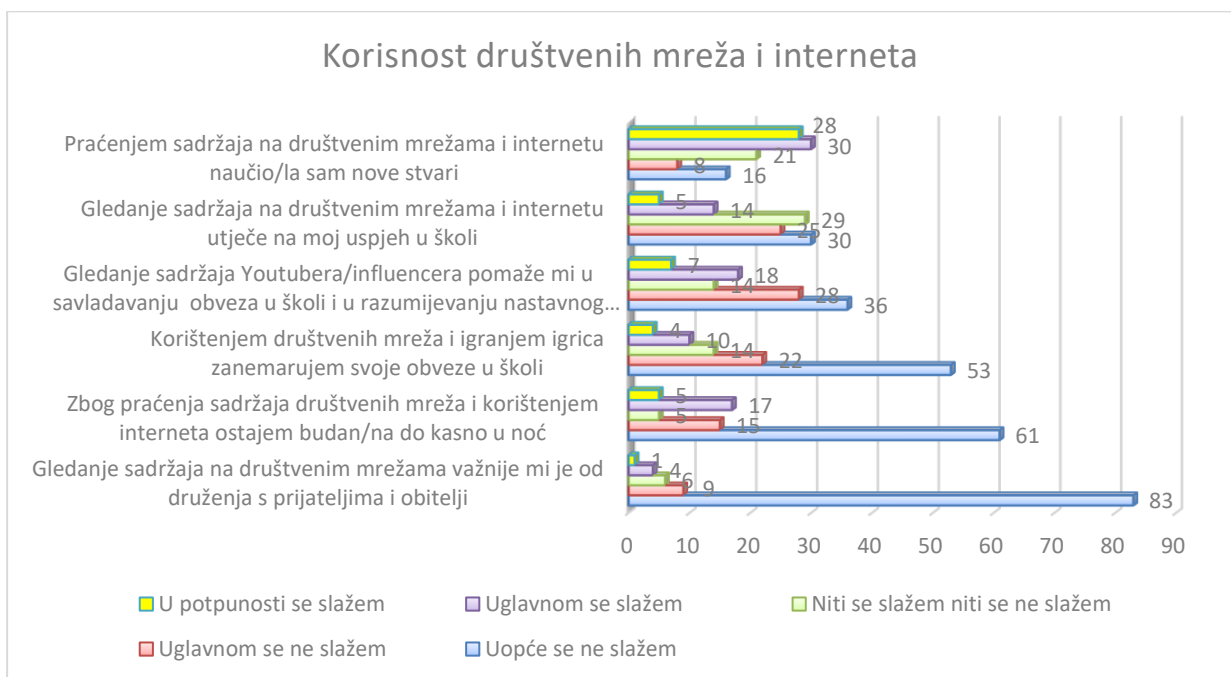
Grafikon 17. Prikaz vremenskog razdoblja igranja video igrica

Što se tiče dijela dana kada igraju video igrice, 57 učenika (55,3%) je odgovorilo da igrice igraju poslije učenja, 35 učenika (34%) ih igra samo vikendom, 34 učenika (33%) video igrice igra prije spavanja, 22 učenika (21,4%) kad god im se pruži prilika, dok po 6 učenika (5,8%) video igrice igraju prije učenja i rano ujutro, a 2 učenika (1,9%) se budi noću radi igranja video igrica (grafikon 18).



Grafikon 18. Prikaz dijela dana kada ispitanici najčešće igraju video igrice

Od ukupnog broja ispitanika, 83 učenika (80,6%) se uopće ne slaže s tvrdnjom da je gledanje sadržaja na društvenim mrežama važnije od druženja s obitelji i prijateljima, 9 učenika (8,7%), se uglavnom ne slaže s navedenom tvrdnjom, 6 učenika (5,8%) je neutralno, dok se 4 učenika (3,9%) uglavnom slaže, a 1 učenik (1%) se u potpunosti slaže s navedenom tvrdnjom. S tvrdnjom da je učenik/ca zbog praćenja sadržaja društvenih mreža budan/na do dugo u noć se uopće ne slaže 61 učenik (59,2%), s tvrdnjom da učenik/ca zbog korištenja društvenih mreža i igranjem igrice zanemaruje svoje obveze u školi, uopće se ne slaže 53 učenika (51,5%), a s tvrdnjom da im gledanje sadržaja na YouTubeu pomaže u svladavanju obveza u školi uopće se ne slaže 36 učenika (35%). Što se tiče tvrdnje da gledanje sadržaja na internetu i korištenje društvenih mreža utječe na njihov uspjeh u školi, s istom se uopće ne slaže 30 učenika (29,1%), a isti broj učenika se uopće ne slaže ni s tvrdnjom da su praćenjem sadržaja na internetu i društvenim mrežama naučili nove stvari (grafikon 19).



Grafikon 19. Prikaz korisnosti društvenih mreža i interneta

Badri i suradnici su 2017. godine u članku „*School children’s use of digital devices, social media and parental knowledge and involvement – the case of Abu Dhabi*“ objavljenom u časopisu *Educ Inf Technol* nastojali objasniti upotrebu uređaja i aplikacija društvenih medija, te roditeljsko znanje i uključenost djece iz Abu Dhabija u osnovnoj školi. U istraživanju su

ispitivali koliko učenici osnovnih škola koriste osobna računala, mobitele i tablete te aplikacije povezane s društvenim mrežama. U istraživanju pokušavaju razumjeti razloge za pridruživanje ili ne priključivanje društvenim mrežama, istražuju roditeljsko znanje o takvim aktivnostima i njihovu šansu da budu pozvani da se pridruže društvenim mrežama svoje djece. Više od 31.000 djece iz privatnih i javnih škola sudjelovalo je u internetskom istraživanju. Rezultati pokazuju visok pristup internetu od 91,7 % kod kuće. Djeca su prijavila da koriste društvene mreže uglavnom za održavanje kontakta s obitelji i prijateljima te za pronalaženje informacija. Većina djece izvijestila je da su njihovi roditelji svjesni njihovih društvenih mrežnih aktivnosti (82,2 %). Oko 38,7 % reklo je da su im roditelji u grupi prijatelja na društvenim mrežama. Postoji negativna korelacija između vremena provedenog na društvenim mrežama i percipirane uspješnosti učenika u pojedinim predmetima<sup>33</sup>.

Najnovija studija o učinku korištenja pametnih telefona i interneta na temelju ankete provedene na preko 3400 školske djece u New Delhiju pokazala je da je znatnih 42,9% ispitanika priznalo da ima račun na društvenoj mreži. Skrećući pozornost na lakoću s kojom bi djeca mogla stvoriti račun i tvrdeći da je potrebno osigurati njihovu sigurnost kako bi se spriječilo uznemiravanje i zlostavljanje, studija koju je naručilo Nacionalno povjerenstvo za zaštitu prava djeteta (eng. *National Commission for Protection of Child Rights*) također stavlja u fokus veću zabrinutost da veliki dio djece u dobi od 10 godina imaju račune na društvenim mrežama. Dolazi se do zaključka da 37,8% i 24,3% anketirane 10-godišnje djece ima Facebook i Instagram račune. U studiji se navodi da je to "naizgled u suprotnosti" sa smjernicama koje su postavile različite platforme društvenih mreža, budući je dobna granica za otvaranje računa na društvenim mrežama, što se tiče Facebooka i Instagrama, 13 godina<sup>34</sup>.

Twigg i suradnici su u časopisu *Journal of Adolescence* u članku pod nazivom „*Is social media use associated with children's well-being? Results from the UK Household Longitudinal Study*“ objavili rezultate svog istraživanja o utjecaju medija i društvenih mreža na opće zadovoljstvo životom učenika i mladih. Autori smatraju da postoji zabrinutost zbog sve veće upotrebe društvenih medija među mladima i učinaka koji to ima na opće zadovoljstvo životom. Utvrđivanje značaja upotrebe društvenih medija zahtijeva od istraživača da istodobno uzmu u obzir i druge čimbenike koji bi mogli biti utjecajni, a ključno

---

<sup>33</sup>Badri M, Alnuaimi A, Al Rashedi A, Yang G, Temsah K. School children's use of digital devices, social media and parental knowledge and involvement – the case of Abu Dhabi. *Educ Inf Technol*. 2017;22:2645-2664.

<sup>34</sup> Pandit A. (2021). 37% of 10-year-olds on Facebook, over 24% on Instagram: Survey. TNN . URL: <https://timesofindia.indiatimes.com/india/ncpcr-survey-42-9-school-going-children-have-a-social-networking-account-over-30-have-their-own-smartphone/articleshow/84715910.cms> (27.09.2021.)

je usvojiti uzdužnu perspektivu za istraživanje vremenskih obrazaca. Ispitali su mjere sreće za djecu u dobi od 10 do 15 godina iz 7 valova longitudinalne studije u Velikoj Britaniji (n = 7596). Rezultati su pokazali da je velika upotreba društvenih medija značajno povezana s promjenom rezultata sreće, ali nije povezana s pogoršanjem zadovoljstva životom. Najdosljedniji čimbenik bio je spol, pri čemu su djevojčice doživjele najveći pad sreće. Autori su zaključili da umjereno korištenje društvenih medija nema važnu ulogu u oblikovanju zadovoljstva djece životom. Viša razina korištenja povezana je s nižom razinom sreće, osobito za djevojčice, ali potrebno je više istraživanja kako bi se razumjelo kako se ova tehnologija koristi<sup>35</sup>.

---

<sup>35</sup> Twigg L, Duncan C, Weich S. (2020). Is social media use associated with children's well-being? Results from the UK Household Longitudinal Study. *Journal of Adolescence*. 80:73-83.



## 10. Zaključak

Učinci uporabe medija su više faktorski i ovise o vrsti medija, vrsti uporabe, količini i opsegu uporabe te karakteristikama pojedinog djeteta. Današnja djeca odrastaju u eri visoko personaliziranih iskustava u korištenju medija, stoga i roditelji moraju razviti visoku razinu medijske pismenosti kako bi mogli kontrolirati sadržaje i vrijeme provedeno na internetu i kako bi mogli za svoju djecu razviti personalizirane planove korištenja medija.

Pregledom literature, ali i analizom rezultata istraživanja potvrđuje se činjenica da su društvene mreže i mediji postali sastavni dio današnjeg života djece. Djeci su potpuno dostupni multimedijски uređaji već od ranog djetinjstva, gotovo sva djeca posjeduju mobilne telefone i imaju pristup internetu 24 sata dnevno, bilo u školi ili kod kuće. Većina učenika Osnovne škole „Ljudevit Gaj“ u Krapini je izjavilo kako njihovi roditelji kontroliraju vrijeme provedeno na internetu i pregled sadržaja, a isto tako većina učenika koristi internet za igranje video igrica. Više od 64% učenika osnovne škole ima otvoren profil na nekoj od društvenih mreža. Međutim, učenici izjavljuju kako na društvenim mrežama provode između jednog i dva sata dnevno, ali igrajući video igrice provode samo između 30 i 60 minuta dnevno.

Za razliku od prijašnjih generacija, gdje je najpopularnija društvena mreža bio Facebook, među današnjim osnovnoškolcima je to Tik Tok kojeg učenici najčešće koriste za pregledavanje smiješnih video isječaka. Nešto malo više od jedne četvrtine učenika Osnovne škole „Ljudevit Gaj“ u Krapini imaju više od 200 pratitelja na društvenim mrežama i nisu do sada doživjeli posebno neugodno iskustvo.

Što se tiče utjecaja medija i društvenih mreža na obrazovanje djeteta i izvršavanje školskih obaveza, gotovo jednak broj učenika smatra kako društvene mreže ne utječu na uspjeh u školi, dok drugi nemaju mišljenje o utjecaju društvenih mreža na uspjeh u školi. Isto tako, čak 36% učenika smatra da im gledanje sadržaja na YouTubeu i influenceri ne pomažu u svladavanju i razumijevanju nastavnog sadržaja. Više od polovice učenika je izjavilo da nisu budni dugo u noć zbog medija i društvenih mreža, ali i da su praćenjem sadržaja društvenih mreža naučili nešto novo.

## 11. Sažetak

### MEDIJSKA PISMENOST I DRUŠTVENE MREŽE U OSNOVNOŠKOLSKOM OBRAZOVANJU

Tehnološka i informacijska revolucija u različitim granama ljudskog znanja postala je karakteristična značajka dvadeset prvog stoljeća. Društveno umrežavanje jedan je od rezultata ovog tehnološkog razvoja koji je ušao u svakodnevni život ljudi, a postalo je nezamjenjivo sredstvo zbog svojih mogućnosti i tehničkih metoda. Danas su društveni mediji postali sastavni dio naše svakodnevice. Mediji nisu samo izvori informacija i zabave, oni su i sredstva komunikacije, način na koji stupamo u kontakt s drugima, bez obzira na udaljenost. Mediji imaju i pozitivne i negativne učinke na obrazovanje, obitelji i na odnose između djece i roditelja. Utjecaj medija zapravo je mnogo složeniji nego što to znači jednostavna podjela na negativne i pozitivne učinke. Društveno umrežavanje je korištenje internetskih stranica društvenih medija kako bi pojedinac bio povezan s prijateljima, obitelji, kao i mogućnost stvaranja novih poznanstava. Najčešće korištene društvene mreže školske djece su Facebook, Tik Tok, Instagram, YouTube. Danas škole više nisu prvo mjesto kontakta djece s računalima; digitalni mediji središnji su dio njihovih izvanškolskih iskustava, te njihovih svakodnevnih odnosa i identiteta. Razvoj društvenih mreža i digitalna kultura nameće potrebu približavanja društvenih mreža učenicima i nastavnicima, te sudjelovanje u školskim zadacima i sadržajima. Neformalno korištenje društvenih mreža u obrazovanju je češće, a jedan od najboljih primjera takve upotrebe su grupe ili zajednice društvenih mreža. Cilj diplomskog rada je razlučiti utjecaj medijske pismenosti i društvenih mreža na život i obrazovanje osnovnoškolaca, dok je glavno istraživačko pitanje utječu li društvene mreže, igrice i korištenje Interneta na odgoj i obrazovanje učenika osnovne škole od petog do osmog razreda.

Ključne riječi: medijska pismenost, društvene mreže, osnovnoškolsko obrazovanje, roditelji, učitelji

## 12. Summary

### MEDIA LITERACY AND SOCIAL NETWORKS IN PRIMARY SCHOOL EDUCATION

The technological and information revolution in various branches of human knowledge has become a characteristic feature of the twenty-first century. Social networking is one of the results of this technological development that has entered people's daily lives and has become an indispensable tool due to its capabilities and technical methods. Today, social media has become an integral part of our daily lives. The media are not only sources of information and entertainment, they are also a means of communication, a way of getting in touch with others, regardless of distance. The media have both positive and negative effects on education, families and on the relationship between children and parents. The influence of the media is actually much more complex than the simple division into negative and positive effects. Social networking is the use of social media websites to keep an individual connected with friends, family, as well as the ability to make new acquaintances. The most commonly used social networks of school children are Facebook, TokTok, Instagram, YouTube. Today, schools are no longer the first point of contact for children with computers; digital media are a central part of their extracurricular experiences, and their everyday relationships and identities. The development of social networks and digital culture imposes the need to bring social networks closer to students and teachers, and to participate in school assignments and content. Informal use of social networks in education is more common, and one of the best examples of such use are groups or communities of social networks. The aim of the thesis is to distinguish the impact of media literacy and social networks on the life and education of primary school students, while the main research question is whether social networks, games and the use of the Internet affect the education of primary school students from fifth to eighth grade.

Keywords: media literacy, social networks, primary education, parents, teachers

### 13. Literatura

- Alameri J, Masadeh RMT, Hamadallah E, Bani H. (2020). Students' Perceptions of E-learning platforms (Moodle, Microsoft Teams and Zoom platforms) in The University of Jordan Education and its Relation to self-study and Academic Achievement During COVID-19 pandemic. *Advanced research and Studies Journal*. 11(5):21-33.
- Badri M, Alnuaimi A, Al Rashedi A, Yang G, Temsah K. (2017). School children's use of digital devices, social media and parental knowledge and involvement – the case of Abu Dhabi. *Educ Inf Technol*. 22:2645-2664.
- Bajc A, Tomšič Ž, Kajzar J, Jereb A, Starc A. (2019). The impact of social media on the children mental health. Ljubljana: Health of children and adolescents.
- Boyd DM, Ellison NB. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 13:210-230.
- Brief History of Instagram. (2020). New Audience; 2020. URL: <https://www.newaudiencemedia.com.au/brief-history-of-instagram/> (27.07.2021.)
- Brügger N. (2015). A brief history of Facebook as a media text: The development of an empty structure. *First Monday*. 50(5):1-3.
- Buckingham D, Martínez-Rodríguez JB. (2013). Interactive Youth: New Citizenship between Social Networks and School Settings. *Comunicar*. 20(40):10-14.
- Canadian Paediatric Society. (2003). Impact of media use on children and youth. *Paediatr Child Health*. 8(5):301-306.
- Corser K, Dezuanni M, Notley T. (2021). How news media literacy is taught in Australian classrooms. *Aust. Educ. Res*. 1-17.
- Diklić J, Nakić M, Šošić D. (2019). Edukativna uloga društvenih mreža u medijskom odgoju djeteta. *Communication Management Review*. 4(1):178-195.
- Donelle L, Facca D, Burke S, Hiebert B, Bender E, Ling S. (2021). Exploring Canadian Children's Social Media Use, Digital Literacy, and Quality of Life: Pilot Cross-sectional Survey Study. *JMIR Publications*. 5(5):126-135.
- Falhumaid KH. (2020). Qualitative Evaluation: Effectiveness of Utilizing Digital and Social

- Media in Education. Utopía y Praxis Latinoamericana. 25(6):466-476.
- Frankel M. TikTok is a unique blend of social media platforms - here's why kids love it. (2020). The Conversation. URL: <https://theconversation.com/tiktok-is-a-unique-blend-of-social-media-platforms-heres-why-kids-love-it-144541> (09.08.2021.)
- Frith E. Social media and children's mental health: a review of the evidence. (2017). Education Polici Institute. URL: <https://epi.org.uk/wp-content/uploads/2018/01/Social-Media-Mental-Health-EPI-Report.pdf> (27.07.2021.)
- Glazzard J, Stones S. Social Media and Young People's Mental Health. (2020). Child and Adolescent Mental health. IntechOpen.
- Globokar R. Impact of digital media on emotional, social and moral development of children. (2018). Nova prisutnost. 16(3):545-560.
- Guedes E, Egidio Nardi A, Campos Leite Guimarães FM, Machado S, Spear King AL. (2016). Social networking, a new online addiction: a review of Facebook and other addiction disorders. MedicalExpress. 3(1):1-6.
- Hu-Au E, Lee JJ. (2017). Virtual reality in education: a tool for learning in the experience age. Int. J. Innovation in Education. 4(4):215-226.
- Hussain A. Role of Libraries in Education. (2018). My Research Work. URL: <file:///C:/Users/Moj%20Komp/Downloads/RoleofLibrariesinEducation.pdf> (17.08.2021.)
- Jiang S, Ngien A. (2020). The Effects of Instagram Use, Social Comparison, and Self-Esteem on Social Anxiety: A Survey Study in Singapore. Social Media Society. 1-10.
- Livingstone S. (2014). Developing social media literacy: how children learn to interpret risky opportunities on social network sites. Communications. 39(3):283-303.
- Macuh B, Raspor A, Sraka M, Kovačič A. (2018). Medica exposure and education of first to six gradechildren from Slovenia - parent opinion. International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education. 6(3):49-57.
- Matyjas B. (2015). Mass media and children - Globality in everyday life. Procedia - Social and Behavioral Sciences. 174:2898-2904.
- Mat Bistaman IN, Syed Idrus SZ, Rashid SA. (2019). The Use of Augmented Reality

- Technology for Primary School Education in Perlis, Malaysia. J Physics: Conf. Series. 1-10.
- Omotosho Adegboyega L. (2020). Influence of Social Media on the Social Behavior of Students as Viewed by Primary School Teachers in Kwara State, Nigeria. *Mimbar Sekolah Dasa*. 7(1):43-53.
- Pandit A. 37% of 10-year-olds on Facebook, over 24% on Instagram: Survey. (2021). TNN. URL: <https://timesofindia.indiatimes.com/india/ncpcr-survey-42-9-school-going-children-have-a-social-networking-account-over-30-have-their-own-smartphone/articleshow/84715910.cms> (27.09.2021.)
- Pereira Correia PA, García Medina I, González Romo ZF, Contreras-Espinosa RS. (2014). The importance of Facebook as an online social networking tool for companies. *International Journal of Accounting & Information Management*. 22(4):295-320.
- Shobhna M, Sunita M. (2013). Impact of E-Education on School Going Children. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*. 2(7):58-61.
- Statista Research Department. (2021). Distribution of Instagram users worldwide as of July 2021, by age and gender. URL: <https://www.statista.com/statistics/248769/age-distribution-of-worldwide-instagram-users/> (21.07.2021.)
- Tosun N. (2018). Social Networks as a Learning and Teaching Environment and Security in Social Networks. *Journal of Education and Training Studies*. 6(11):194-208.
- Twigg L, Duncan C, Weich S. (2020). Is social media use associated with children's well-being? Results from the UK Household Longitudinal Study. *Journal of Adolescence*. 80:73-83.
- Wade L. How Social Media is Reshaping Today's Education System. (2021). Georgetown University School of Continuing Studies 2021. URL: <https://csic.georgetown.edu/magazine/social-media-reshaping-todays-education-system/> (14.08.2021.)
- Wattenhofer M, Wattenhofer R, Zhu Z. (2012). The YouTube Social Network. Researchgate. 1-9.
- Vrana R. (2017). The perspective of use of digital libraries in era of e-learning. *MIPRO*. 2017;926-931.

## 14 Popis oznaka i kratica

Cyberbullying	zlostavljanje na internetu
HTML5	jezik koji se koristi za strukturiranje i predstavljanje sadržaja na World Wide Webu
IKT	Informacijsko-komunikacijska tehnologija
OSN	multinacionalni pružatelj satelitskih usluga (eng. <i>Orbit Showtime Network</i> )
SAD	Sjedinjene Američke Države
www	World Wide Web

## 15. Popis grafikona

Grafikon 1. Prikaz ispitanika prema spolu .....	28
Grafikon 2. Prikaz ispitanika prema razredu kojeg pohađaju .....	28
Grafikon 3. Prikaz načina povezivanja na internet .....	29
Grafikon 4. Prikaz svrhe korištenja interneta među ispitanicima .....	29
Grafikon 5. Prikaz duljine vremena kojeg dijete provodi na internetu .....	30
Grafikon 6. Prikaz u kojem dijelu dana djeca koriste internet .....	30
Grafikon 7. Prikaz kontrole vremena provedenog na internetu od strane roditelja .....	31
Grafikon 8. Prikaz doživljaja neugodnog iskustva djeteta na internetu .....	31
Grafikon 9. Prikaz vrste iskustva djeteta na internetu .....	32
Grafikon 10. Prikaz postojanja profila djeteta na društvenoj mreži .....	32
Grafikon 11. Prikaz pratitelja ispitanika na društvenoj mreži .....	33
Grafikon 12. Prikaz vrste korištenih društvenih mreža ispitanika .....	33
Grafikon 13. Prikaz vremenskog razdoblja korištenja društvenih mreža .....	34
Grafikon 14. Prikaz načina korištenja društvenih mreža .....	35
Grafikon 15. Prikaz sadržaja na društvenim mrežama .....	36
Grafikon 16. Prikaz igranja video igrica .....	36
Grafikon 17. Prikaz vremenskog razdoblja igranja video igrica .....	37
Grafikon 18. Prikaz dijela dana kada ispitanici najčešće igraju video igrice .....	37
Grafikon 19. Prikaz korisnosti društvenih mreža i interneta .....	38



## 16. Prilozi

### Anketni upitnik

Poštovani,

Moje ime je Sabina Vincelj i izvanredni sam student bibliotekarstva na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Provodim anketu o upotrebi društvenih mreža u osnovnoškolskom obrazovanju i korištenju Interneta. Svrha ovog upitnika je istražiti utječu li društvene mreže, igrice i korištenje Interneta na odgoj i obrazovanje učenika osnovne škole od petog do osmog razreda. Anketa se u potpunosti provodi anonimno stoga Vas molim da Vaši odgovori budu iskreni radi što točnijih rezultata. Rezultati služe u svrhu pisanja diplomskog rada i sve što ćete odgovoriti ostaje strogo povjerljivo i koristit će se isključivo za statističku obradu.

Molim Vas da odvojite malo vremena i odgovorite na sva postavljena pitanja.

Unaprijed zahvaljujem i srdačno Vas pozdravljam.

1. Spol

- a) M
- b) Ž

2. Odaberite razred kojem pripadate

- a) 5.
- b) 6.
- c) 7.
- d) 8.

3. Na Internet se najčešće povezuješ?

- a) Mobitelom
- b) Tabletom
- c) Prijenosnim računalom (laptopom)
- d) Igraćom konzolom (Playstation, Xbox)
- e) Ne povezujem se na Internet

4. U koje svrhe koristiš Internet? (mogućnost više odgovora)

- a) u obrazovne svrhe (nastava na daljinu, istraživanje, učenje)
- b) za društvene mreže (Facebook, Instagram, TikTok, Youtube)

c) za igranje igrice

d) za gledanje videa (filmova, clipova, video-spotova)

5. Koliko vremena dnevno provodiš na Internetu (surfiranje, istraživanje za školu, igranje igrice, korištenje društvenih mreža, gledanje videa)?

a) Manje od 1 sat

b) Između 1-2 sata

c) Između 2-4 sata

d) Između 4-6 sati

e) Više od 6 sati

f) Ne znam

6. U koje doba dana najčešće koristiš Internet?

a) Ujutro

b) Poslijepodne

c) Navečer

d) Noću

7. Kontroliraju li roditelji vrijeme koje provodiš na internetu?

a) Da

b) Ne

8. Jesi li dosad imao/la nekih neugodnih iskustva na Internetu?

a) Da

b) Ne

c) Nisam siguran/na

9. Navedi koja su to iskustva. (mogućnost više odgovora)

a) Netko ti se lažno predstavio na nekoj društvenoj mreži

b) Netko je pisao/objavio/lajkao uvredljive i zlobne stvari ili neistine o tebi

c) Netko ti je ukrao podatke

d) Netko te je vrijeđao putem poruka/fotografija/videozapisa

e) Netko te ucjenjivao

f) Ostalo (upiši sam) \_\_\_\_\_

10. Imaš li otvoren profil na nekoj društvenoj mreži (Facebook, Instagram, TikTok) ?

a) Da

b) Ne

11. Koliko imaš pratitelja na nekoj društvenoj mreži?

- a) Do 10 pratitelja
- b) Od 10 do 50
- c) Od 50 do 100
- d) Od 100 do 200
- e) Više od 200 pratitelja
- f) Nemam profil na društvenoj mreži

12. Koju od navedenih društvenih mreža i komunikacijskih kanala koristiš najviše?

- a) Facebook
- b) Instagram
- c) TikTok
- d) Youtube
- e) Snapchat
- f) WhatsApp
- g) Viber

13. Koliko vremena provodiš na navedenim društvenim mrežama i komunikacijskim kanalima?

Na svaku ponuđenu društvenu mrežu / komunikacijski kanal odgovorite zaokruživanjem broja od 1 do 5. Brojevi predstavljaju sljedeće:

1= 30-60 minuta

2= 1-2h

3= 2-4h

4= više od 4h

5= ne koristim uopće

Društvena mreža	1 30-60 min	2 1-2h	3 2-4h	4 Više od 4h	5 Ne koristim uopće
Facebook	1	2	3	4	5
Instagram	1	2	3	4	5
Tik tok	1	2	3	4	5
Youtube	1	2	3	4	5

Snapchat	1	2	3	4	5
Whatsapp	1	2	3	4	5
Viber	1	2	3	4	5

14. Na koji način najčešće koristiš društvene mreže?

Youtuberi	1 NIKAD	2 RIJETKO	3 PONEKAD	4 ČESTO	5 VRLO ČESTO
-----------	------------	--------------	--------------	------------	--------------------

a) stavljaš svoje objave (objavljuješ slike/fotografije/videozapise)

b) dopisuješ se (razmjenjuješ poruke/slike/fotografije/videozapise)

c) komentiraš i lajkaš tuđe objave

d) samo pregledavaš bez komentiranja i/ili lajkanja

15. Kakav sadržaj najčešće pratiš na društvenim mrežama?

a) Moda, ljepota

b) Video igre

c) Sport

d) Putovanja

e) Smiješne video clipove

f) Glazbene spotove

g) Prijatelje/vršnjake koji objavljuju svoje videe

h) Školu/ sadržaje vezane za učenje

16. Koliko često gledaš sadržaje sljedećih Youtubera/ influencera?

Za svakog Youtubera/ influencera odaberite broj od 1 do 5 koji najbolje opisuje koliko često pratite njihove sadržaje. Brojevi predstavljaju sljedeće:

1 - nikad

2 - rijetko (nekoliko puta mjesečno)

3 - ponekad (nekoliko puta tjedno)

4 - često (više od 10 puta tjedno)

5 - vrlo često (svakodnevno)

Baka Prase	1	2	3	4	5
Janko	1	2	3	4	5
Mudja	1	2	3	4	5
MrBeast	1	2	3	4	5
Uki Q	1	2	3	4	5
Sergej Pajić	1	2	3	4	5
Breskvica	1	2	3	4	5
Voyage	1	2	3	4	5
Bloodmaster	1	2	3	4	5
Imperator Fx	1	2	3	4	5
PewDiePie	1	2	3	4	5
Iggy player	1	2	3	4	5
Omco	1	2	3	4	5
Marko Kofs	1	2	3	4	5
Andela i Nađa	1	2	3	4	5

17. Igraš li online računalne igrice?

- a) Da
- b) Ne

18. Ukoliko igraš online igrice, navedi koje. (najviše 3 odgovora)

---



---



---

19. Koliko vremena dnevno igraš igrice?

- a) Manje od 1 sat
- b) Između 1-2 sata
- c) Između 2-4 sata

Gledanje sadržaja na društvenim mrežama i internetu utječe na moj uspjeh u školi.	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- d) Između 4-6 sati
- e) Više od 6 sati
- f) Ne znam

20. Kada najčešće igraš igrice? (mogućnost više odgovora)

- a) Prije učenja
- b) Poslije učenja
- c) Prije spavanja
- d) Budim se noću
- e) Rano ujutro
- f) Samo vikendom
- g) Kad god mi se pruži prilika

21. Na sljedeće tvrdnje odgovorite zaokruživanjem broja koji najbolje opisuje Vaše slaganje s navedenom tvrdnjom. Brojevi predstavljaju sljedeće:

- 1 - uopće se ne slažem
- 2 - uglavnom se ne slažem
- 3 - niti se slažem niti se ne slažem
- 4 - uglavnom se slažem
- 5 - u potpunosti se slažem

Gledanje sadržaja Youtubera/influencera pomaže mi u savladavanju obveza u školi i u razumijevanju nastavnog sadržaja.	1	2	3	4	5
Korištenjem društvenih mreža i igranjem igrica zanemarujem svoje obveze u školi.	1	2	3	4	5
Zbog praćenja sadržaja društvenih mreža i korištenjem interneta ostajem budan/na do kasno u noć.	1	2	3	4	5
Gledanje sadržaja na društvenim mrežama i internetu važnije mi je od druženja s prijateljima i obitelji.	1	2	3	4	5
Praćenjem sadržaja na društvenim mrežama i internetu naučio/la sam nove stvari.	1	2	3	4	5