



Predšolski otrok **v digitalni dobi**

Jurka Lepičnik Vodopivec
Maja Hmelak

Knjižnica Ludus · 43 · ISSN 2630-3809
Urednica zbirke · Silva Bratož



Predšolski otrok v digitalni dobi

Jurka Lepičnik Vodopivec
Maja Hmelak



Predšolski otrok v digitalni dobi

Jurka Lepičnik Vodopivec in Maja Hmelak

Recenzentki · Sandra Kadum in Aleksandra Šindić Radić

Lektoriranje in tehnična ureditev · Davorin Dukič

Oblikovanje in prelom · Alen Ježovnik

Oblikovanje naslovnice · Tina Cotič

Knjižnica Ludus · 43 · ISSN 2630-3809

Urednica zbirke · Silva Bratož

Izdala in založila · Založba Univerze na Primorskem

Titov trg 4, 6000 Koper · hippocampus.si

Glavni urednik · Jonatan Vinkler

Vodja založbe · Alen Ježovnik

Koper · 2022

© 2022 Jurka Lepičnik Vodopivec in Maja Hmelak

Brezplačna elektronska izdaja

<https://www.hippocampus.si/ISBN/978-961-293-205-3.pdf>

<https://www.hippocampus.si/ISBN/978-961-293-206-0/index.html>

<https://doi.org/10.26493/978-961-293-205-3>



Izid monografije je finančno podprla Javna agencija
za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije iz sredstev
državnega proračuna iz naslova razpisa
za sofinanciranje znanstvenih monografij

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili
v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 146318851

ISBN 978-961-293-205-3 (PDF)

ISBN 978-961-293-206-0 (HTML)

Kazalo

- 1 Uvod · 7**
- 2 Informacijsko-komunikacijska tehnologija · 11**
- 3 Vrste (digitalne) tehnologije · 15**
 - Televizija · 15
 - Mobilne naprave · 16
 - Računalnik in internet · 17
 - Videoigre · 20
 - Družbeni mediji · 22
- 4 IKT v predšolskem obdobju · 27**
 - Različni vzgojni koncepti o IKT v predšolskem obdobju · 31
- 5 Tehnologija in predšolski otrok · 37**
- 6 Vloga in pomen tehnologije za otrokov razvoj · 47**
 - Vpliv na fizični razvoj in zdravje otroka · 53
 - Vpliv na kognitivni razvoj otroka · 55
 - Vpliv na socialni razvoj otroka · 56
 - Vpliv na psihični in emocionalni razvoj otroka · 60
 - Vpliv na otrokovo vedenje · 61
 - Vpliv na učenje otroka · 62
- 7 Vloga in pomen odraslih pri rokovanju otroka z IKT · 65**
 - Vloga staršev doma · 67
 - Vloga vzgojiteljev v vrtcih · 72
- 8 Prednosti, slabosti in nevarnosti tehnologije · 79**
 - Prednosti tehnologije · 80
 - Slabosti in nevarnosti tehnologije · 84
 - Zasvojenost z IKT · 88
- 9 Sklep · 95**
 - Literatura · 99
 - Recenziji · 109

Uvod

Živimo v digitalni dobi, ki posega v vse pore našega življenja. Tako se razprave o tem večinoma ne ukvarjajo več z vprašanjem (ne)vkjučevanja digitalizacije v proces vzgoje in izobraževanja (v nadaljevanju VIZ), temveč se sprašujejo, kako in na kakšne načine lahko vključimo digitalizacijo v ta proces, da bi dosegli določene kurikularno zastavljene cilje. Seveda pa na začetku 21. stoletja, ko je digitalizacija komaj pričela z udomačevanjem na šolskem področju, ni tako samoumevno vključevanje računalnika ali druge novodobne informacijsko-komunikacijske tehnologije (v nadaljevanju IKT) v vrtce. Wechtersbach (2003) je v zvezi s tem zapisal, da ni pomembno ugotavljanje starosti otroka, pri kateri lahko le-ta uporablja računalnik, temveč moramo samo uporabo vezati na cilj, ki ga želimo doseči. Pri tem moramo upoštevati tudi naklonjenost odraslih/vzgojiteljev uporabi IKT v vrtcu. Ker so za predšolskega otroka poleg njega samega v njegovem življenju najpomembnejši njegovi starši in družina, je pomembna njihova vloga v tem procesu.

Namen in cilj monografije je prispevati k širši razpravi o digitalizaciji, ki smo ji priča, ter ob tem še posebej poudariti položaj in vlogo predšolskega otroka v digitalni dobi ter vlogo odraslih (staršev in vzgojiteljev) pri tem. Osvetlili bomo dileme, prednosti in pomanjkljivosti ter opozorili na izzive, s katerimi se soočajo tako teoretiki kot praktiki.

Danes vemo, da IKT ne uporabljajo le odrasli, ampak da v stik z njo prihajajo tudi predšolski otroci. Ti so aktivni člani t.i. »e-družbe«, ki temelji na digitalni povezanosti in narekuje njihova življenja, čeprav se tega sami mogoče še ne zavedajo prav dobro (McPake idr., 2013). Prve stike z novimi tehnologijami tako predšolski otroci vzpostavljajo v družini in vrtcu, pri čemer so pomembna stališča in izkušnje o rabi teh tehnologij v vsakdanjem življenju odraslih. Vitoulis (2017) ugotavlja, kako je za bodoče vzgojitelje pomembna pridobitev pozitivnih izkušenj o uporabi oz. vključevanju IKT v kurikulum vrtca. Že Thompson (2015) navaja, da se prepričanja posameznikov spreminjajo pod vplivom raznovrstnih izkušenj. Če so te izkušnje pozitivne in so bodoči vzgojitelji kritično vodeni ter informirani skozi izobraževalni proces, lahko spremenijo svojo naravnost in prepričanja. Raziskava o stališčih bodočih vzgojiteljev v zvezi z uporabo računalnikov v vrtcu, ki jo je opravil Vitoulis (2017), je pokazala, da so se negativna stališča in mnenja študentov predšolske vzgoje o uporabi sodobnih tehnologij v vrtcu spremenila pod vpli-

vom pozitivne izkušnje ter dejanske uporabe. V zvezi s tem Vitoulis navaja ugotovitve številnih raziskovalcev, da je pomembno, da so bodoči izobraževalci seznanjeni s praktičnimi aplikacijami poučevalnih možnosti in z didaktično rabo tehnologije v izobraževalnem procesu ter ne z najnovejšimi teoretičnimi spoznanji o tehnologiji. Kako pomembna so stališča vzgojiteljev do rabe digitalne tehnologije v vrtcu, govori tudi raziskava Masoumija (2015), ki ugotavlja, da uporaba IKT v vrtcu izboljša pedagoške prakse, saj zagotavlja različne dopolnilne možnosti za obogatitev in preoblikovanje obstoječih učnih načrtov. Skozi študijo se je pokazalo, da lahko IKT v vrtcu uporabimo na različne načine, in sicer: kot pripomoček za obogatitev obstoječih praks, kot kulturni mediator, kot pripomoček za zabavo mlajših otrok ali kot komunikacijsko in dokumentacijsko orodje. Poleg tega avtor ugotavlja, da negativna stališča odraslih/vzgojiteljev do uporabe IKT v vrtcu vplivajo na njeno neuporabo v vrtcu.

Mnogi avtorji in načrtovalci izobraževalnih politik omenjajo digitalne kompetence, ki bi jih morali bodoči vzgojitelji in učitelji po celotni vertikali osvojiti. Vizija nacionalnega dokumenta *Strateške usmeritve nadaljnega uvajanja IKT v slovenske VIZ do leta 2020* (Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport, 2016) predvideva, da bo možnost izobraževanja v »odprtem, ustvarjalnem in trajnostno vzdržnem učnem okolju, podprtem z inovativno uporabo informacijsko-komunikacijske tehnologije« posameznikom omogočila »pripodobitev znanja in spretnosti, ključnih kompetenc in kompetenc 21. stoletja« (str. 5).

Skozi posamezna vsebinsko zaokrožena poglavja, ki obravnavajo digitalno tehnologijo, njene prednosti in slabost, ki jih le-ta postavlja pred predšolskega otroka, pa vlogo odraslih in vlogo otrok pri tem, bodo doseženi cilji monografije. Pri tem se bosta vseskozi prepletala induktivni in deduktivni pristop.

Ko obravnavamo učinke izobraževanja v smeri vpeljevanja in učenja z IKT, je formula za učinkovito rabo teh tehnologij v procesu učenja in poučevanja zelo preprosta: če učečega se pripelje do ciljev, ki so določeni s kurikulumom, če prispeva k njegovemu opolnomočenju in izboljšanju učnih dosežkov, potem je raba smiselna. Seveda pa je realnost oz. dejanska izvedba kompleksnejša in odvisna od številnih dejavnikov. Stefania Bocconi idr. (2012) navajajo, da na ta proces vpliva vsaj osem medsebojno povezanih dimenzij: kurikulum, ocenjevanje, dobre učne prakse, dobre poučevalne prakse, organizacija vrtca oz. šole, vodenje, vrednote, medsebojna povezanost in infrastruktura.

Medtem ko so se načrtovanje, vpeljavo in raziskovanje IKT v VIZ sprva bolj

osredotočali na osnovne in srednje šole ter univerze, pa je v zadnjih letih osredotočeno tudi na predšolsko raven (Gavriloski idr., 2018). Današnji pristopi in razprave o uporabi IKT v vrtcih se večinoma ne ukvarjajo več z vprašanjem (ne)vkjučevanja IKT v proces VIZ, temveč se sprašujejo, kako in na kakšne načine lahko vključimo IKT v ta proces. Iz *Kurikuluma za vrtce* (Bahovec idr., 1999) izhajajo tudi *Smernice za uporabo IKT v vrtcu* (Usar in Jerše, 2016), ki jih je leta 2016 izdal Zavod Republike Slovenije za šolstvo z namenom razvijanja digitalne pismenosti predšolskih otrok. Ključni cilj omenjenih smernic je razvoj digitalne pismenosti posameznika oz. otroka, pri čemer moramo upoštevati, da je raba IKT v vrtcu smiselna le takrat, ko prinaša dodano vrednost. V nasprotnem primeru naj je ne bi uporabljali. Lidija Usar in Karmen Jerše (2016) o uporabi IKT pri delu z otroku v vrtcu izpostavljata, da gre za smiselno rabo IKT v vrtcu takrat, ko vzgojitelji uresničujejo zastavljene cilje, spodbujajo višje ravni otrokovega mišljenja, motivirajo otroke k dejavnostim, spodbujajo interakcije med odraslimi in otroki, spodbujajo ustvarjalnost itd. Uporaba IKT v vrtcu naj tako ne bi bila zgolj sama sebi namen.

Informacijsko-komunikacijska tehnologija

S pričetkom medsebojnega komuniciranja smo človeštvu omogočili razvoj civilizacije, kot jo poznamo danes. Nekje pred 4.000 leti so ljudje razvili prvo obliko komunikacije, ki ni potekala iz oči v oči. To je bila komunikacija z dimnimi signali. Pred 2.500 leti pa je bila razvita komunikacija z bobni. Na ta način so ljudje lahko komunicirali, tudi ko niso bili fizično drug poleg drugega. Z odkritjem električne energije je nastopila nova doba, v kateri se je pričel hiter razvoj tehnologije. Okoli leta 1835 je Samuel Morse izumil napravo telegraf in ta je bil predhodnik interneta. Leta 1876 so izumili telefon, s čimer so omogočili neposredne telefonske pogovore. Leta 1994 je prišlo do prelomnice, saj so takrat javnosti predstavili internet. Ta je zelo hitro povzročil poplavo tehnologije: pojavilo se je pošiljanje sporočil preko elektronske pošte, telefona in nastalo je veliko aplikacij, ki jih uporabljamo še danes. Primeri teh so Facebook, Skype, YouTube, Twitter ipd. Vse te aplikacije so omogočile, da se povezujemo z ljudmi po vsem svetu in dostopamo do informacij, ki jih potrebujemo (Taylor, 2015).

»Pojem informacijska družba se je porodil iz kritične znanstvene obravnave družbenega razvoja, od koder ga je pobrala politika in ga dodobra preoblikovala v tipično pragmatiko. Usodnega pomena je, da znanost ohrani interes za celovito, sistematično in kritično obravnavo informacijske družbe, ker je to edina prava protiutež tako utopijam kot ideologijam« (Pivec, 2004, str. 20). Obdobju, v katerem trenutno živimo, lahko rečemo kar informacijska doba ali tudi tehnološka doba, saj je njeno bistvo v obstoju in vsakodnevni rabi IKT. Ta tehnologija nas že precej časa spremlja na vsakem koraku, je vsakomur dostopna, hkrati nas z vsakodnevno rabo vedno bolj zasvaja. Dnevno smo namreč izpostavljeni tehnologiji, medijem, ki nam vsiljujejo, kaj in kdaj narediti, kaj je najnovejšo in najboljšo (Duh, 2001). Razmišljamo o informacijski družbi in trendih v družbi, ki sta jo zaznamovala hiter tehnološki razvoj ter naraščanje oz. staranje prebivalstva. Vse družbe so v osnovi informacijske, saj morajo za svoj obstoj proizvajati in si izmenjevati informacije. Poudarek je predvsem na vlogi informacij v družbi, ne pa tudi na ostalih obširnih družbenih spremembah, ki jih povzroča močna intenzivnost uporabe tehnologije na vsakem koraku našega življenja (Rodič idr. 2015). Pinterič in Malči Grivec

(2007) med najpomembnejše mejnike razvoja informacijske družbe v Sloveniji štejeta spodbujanje širitve IKT v Sloveniji. Strategija je usmerjena k spodbujanju uporabe odprtokodnih in prostodostopnih nelicenčnih programov. Ugotavlja se namreč, da je veliko proizvajalcev programske opreme pridobilo monopolni položaj v družbi, s tem so se »zaprli« z izvorno kodo programov, programi so tako postali medsebojno nepovezljivi in težje prilagodljivi drugim programskim orodjem. Tej praksi se je po robu postavila odprtokodna programska oprema, za katero uporabnik plača licenčnino. Uporabnik ima vse lastninske pravice do izvorne kode, kar pa mu tudi omogoča prilagajanje in spreminjanje programske opreme svojim lastnim željam in potrebam.

Ker torej živimo v t. i. informacijski družbi oz. digitalni družbi ali dobi, bomo najprej opredeliti osnove tehnologije ter predstavili razmišljanja o IKT nasploh.

Družba ni stabilen sistem, saj se nenehno, v zadnjem obdobju pod vplivom tehnologije pa tudi zelo hitro spreminja, kar je vsekakor povezano s tehnološko revolucijo. Profesionalna kariera in osebna rast ljudi sta pomembno odvisni od tega, kako so ljudje sposobni sprejemati in obvladovati spremembe, tudi tehnološke. Pomembne so prilagoditve novemu, nikakor pa ne na račun popolnega zanemarjanja starega, že pridobljenega znanja. Prilagajanje se mora zgoditi tudi v izobraževalnem sistemu in poučevanju nasploh, vsekakor pa se je skozi izobraževalni sistem treba naučiti, da je proces prilagajanja trajen, nenehen, vseobsežen, in zato morata izobraževalni sistem ter družba nasploh sprejeti drugačen pogled na učenje in razvoj človeka.

Družba, prežeta z IKT, je ustvarila nove situacije in nove zahteve za obvladovanje novih situacij ter novih izzivov, ki jih ponuja tehnološki razvoj. Tehnologija je ustvarila nove težave in tudi ponudila možnosti ter rešitve. Prinesla je nove načine poučevanja in učenja ter ima tudi velik pedagoški potencial (Gerlič, 2010). V 70. letih 20. stol. se je v Sloveniji najprej začela informatizacija šolstva oz. uvedba IKT najprej v srednjih šolah, deset let kasneje pa še v osnovnem šolstvu. Načrtno in sistematično na ravni celotne države se je vpeljava začela v sredini leta 1990 z uvedbo projekta RO – Računalniško opismenjevanje. Namen projekta je bil opremiti vse vrtce in šole s strojno ter programsko opremo in izvesti izobraževanje za vzgojitelje, učitelje ter ravnateljce. Cilj projekta je bil omogočiti vzgojno-izobraževalnim zavodom možnost raziskovanja in uporabe IKT. Namen je bil ustvariti okolje za izvajanje sodobnejšega, atraktivnejšega, podprtega izobraževanja IKT. Namen IKT v šolah je bila tudi uvedba sodobnega poslovanja.

Ob pojavu IKT pa se je začelo intenzivno govoriti tudi o medijih. Beseda

medij se v sodobnem svetu vse pogosteje pojavlja. Obstajajo različne razlage te besede, vsem pa je skupno, da je medij sredstvo, s pomočjo katerega se na ljudi prenašajo sporočila oz. vplivi (Kastelic Hočevar, 2005). Mediji so v bistvu vsa sredstva, ki ne omogočajo komunikacije iz oči v oči, temveč je njihovo posredovanje sporočil posredno. Ciljna skupina množičnih medijev pa je širši krog ljudi (Kastelic Hočevar, 2005). Največkrat s pojmom medij mislimo na časopise, radio in televizijo (Kastelic Hočevar, 2005), seveda pa so tukaj tudi internet in računalnik, razne mobilne naprave ter družbeni mediji.

Dandanes imajo mediji v našem življenju veliko vlogo. Tako odrasli kot tudi otroci so vedno več časa v stiku z njimi. Zaradi tega je treba premisliti o tem, kako mediji delujejo, kako jih doživljajo predšolski otroci in kaj storiti, da medijska resničnost ne bo postala nadomestilo za medsebojne odnose in realno življenje (Košir, 1995). Čeprav nas mediji spremljajo tako rekoč na vsakem koraku in se je skoraj nemogoče izogniti njihovemu vplivu, je treba vedeti, da nam prikazujejo le navidezno resničnost. Kot opozarja Jurka Lepičnik Vodopivec (2005, str. 205), imajo mediji pomembno vlogo v življenju otroka, vendar ne morejo razviti zaupanja, navezanosti, veselja in odkrivanja pravljičnih svetov, saj se vse to lahko pojavi le ob komunikaciji med dvema osebamama. Avtorja knjige *Uspešen otrok* postavljata zanimivo vprašanje, namreč ali bi pustili neznanca, da pazi vašega otroka, in dodajata, da se ravno to dogaja, če starši nimajo nadzora nad otrokovim spremljanjem medijev (Sears in Sears, 2004). Tehnologija in mediji so postali pomemben del sodobne družbe, vendar so mnenja o posledicah tega dejstva zelo različna. Nekateri v poplavi medijev ne vidijo nobene pozitivne strani, spet drugi iščejo možnosti, ki jih je dobro izkoristiti. Zaradi dejstva, da bodo mediji vedno del nas, ne smemo videti le negativnih vplivov, pač pa iskati pozitivne strani in jih čim bolj izkoristiti (Mikulič, 2007).

V času IKT je največji razvoj doživel internet. Zato podajamo nekaj zanimivih podatkov za lažjo predstavo o njegovi obširnosti in rasti njegove uporabe. Internet uporablja skoraj polovica (49,6 %) celotne svetovne populacije. Največji delež uporabnikov spleta na svetu predstavljajo prebivalci Azije (50,2 %), sledi Evropa s 17,1 % uporabnikov. V Sloveniji je po podatkih Statističnega urada Republike Slovenije v prvem delu leta 2007 polovica prebivalcev (907.000) redno uporabljala internet. Pomemben podatek je, da je bilo 90,0 % uporabnikov, ki so redno uporabljali internet, starih od 10 do 15 let. Delež oseb, starih od 16 do 74 let, ki so uporabljale internet vsak dan ali skoraj vsak dan ne glede na kraj (doma, na delovnem mestu, v šoli itd.) ali namen uporabe (zasebni, službeni), je bil po podatkih 64,0 %. Ob koncu 4. četrtletja 2016 pa je bilo že 2,4 milijona uporabnikov slovenskega mobilnega omrežja.

Ob koncu 4. četrtnetja 2016 je bilo v Sloveniji skoraj 2.386.000 uporabnikov mobilnega omrežja (Statistični urad Republike Slovenije, 2017).

V poročilu o trendih uporabe IKT v Sloveniji je jasno zapisano, da računalnik oz. IKT že imata mesto v slovenskem izobraževalnem sistemu (Gerlič, 2010). Pojavlja pa se vprašanje, ali je računalnik primeren za predšolskega otroka. Nekateri strokovnjaki so zagovorniki uporabe IKT, spet drugi ji ostro nasprotujejo. Praksa je pokazala, da je IKT uporabna in da jo je zaželeno vključiti v vzgojno-izobraževalno delo. Otroci in mladostniki se z računalnikom in IKT srečujejo na vsakem koraku; v prvi vrsti doma, nato v trgovini, šoli in vrtcu, pri zdravniku in še bi lahko naštevati (Zore, 2005).

Vrste (digitalne) tehnologije

Pod digitalno tehnologijo spadajo vse tehnološke naprave in sistemi, ki nam omogočijo shranitev, obdelovanje, prenašanje, priklicvanje ter sprejem informacij. Sem sodijo računalniki (namizni, prenosni ali tablični), televizija, radio, pametni telefoni, digitalni fotoaparati, CD, USB-ključ itd. (Spitzer, 2021). Digitalno tehnologijo delimo na pet večjih skupin (Spitzer, 2021):

- televizija,
- mobilne naprave,
- računalnik – internet,
- videoigre,
- družbeni mediji.

Televizija

Televizijo lahko ocenimo kot medij, ki je najmočneje zaznamoval zadnja leta. Na začetku televizijske dobe smo imeli televizijo za medij, ki pripomore k izobraževanju predšolskih otrok in jih hkrati zabava, vendar vse pogosteje ugotavljamo, da se ta namen čedalje manj uresničuje in da ima televizija pogosteje negativen kot pozitiven vpliv. Žal so najbolj gledane oddaje tiste, ki so za predšolske otroke najmanj primerne. Tega se mediji zavedajo in skušajo situacijo obrniti sebi v prid, saj je zanje bolj kot kulturni pomemben ekonomski vidik (Zalokar Divjak, 2000). Za večino ljudi televizija predstavlja najpomembnejši vir zabave in informacij, otrokom pa žal velikokrat nadomešča družino, šolo ter izkušnje iz vsakdanjega življenja. Televizijski sprejemnik je na nek način postal domač kot družinski član, saj je v nasprotju z ostalimi družinskimi člani vedno na voljo, da človeka zabava in mu dela družbo (Erjavec in Volčič, 1999a). Televizija zajema velik del časa, ki ga preživimo ob zaslonski tehnologiji. Se je pa skozi leta način, kako jo gledamo, precej spremenil. Vedno redkeje si družine skupaj ob večerih ogledajo filme ali oddaje. Otroci vedno pogosteje samostojno gledajo televizijo na računalniku, tabličnem računalniku ali na mobilnih napravah, kar imenujemo internetna televizija, ki je postala praktičnejša in lažje dostopna. Televizijo otroci vidijo tudi kot možnost za »večopravilnost«. Ob gledanju delajo hkrati več opravil: iščejo po internetu, delajo domačo nalogo, pišejo sporočila, se igrajo itd. (Gold, 2015).

Televizija je postala del naših družin, zato je pomembno, da o televizijski

kulturi razpravljamo, vendar ne z odporom in s strahom pred njeno škodljivostjo, temveč s pozitivnimi mislimi o njenih prednostih in z globljim razumevanjem škodljivih vplivov. Se pa na tem mestu postavlja vprašanje, zakaj (predšolski) otroci in odrasli v prostem času tako radi spremljajo televizijo. Televizijski ustvarjalci se programe trudijo oblikovati tako, da bi zadovoljili potrebe čim večjega števila ljudi.

Potrebe posameznika lahko razdelimo v štiri skupine (Katz in McClellan, 1999; Erjavec in Volčič, 1999c, str. 56):

1. *kognitivne potrebe*: potreba po pridobivanju znanja, sporočil, širjenju razumevanja;
2. *čustvene potrebe*: potreba po čustvenih in estetskih izkušnjah, ljubezni, prijateljstvu, ogledu lepih stvari;
3. *osebne integracijske potrebe*: potreba po zaupanju, stabilnosti, položaju, potrjevanju;
4. *potrebe po sprostitvi napetosti*: potreba po begu in razvedrilu.

Če dobro pogledamo to razdelitev, vidimo, da televizija otroku omogoča prav vse, od pridobivanja novih znanj do zadostitve potrebi po sprostitvi, čustvenim in integracijskim potrebam. Otroci so željni novih, tudi drugačnih znanj, hkrati pa jim televizija lahko delno nadomesti človeka in človeško bližino, če slednjega ne dobijo od prisotnih odraslih oseb. Seveda bi enako lahko trdili tudi za ostale vrste tehnologije, ki bodo predstavljene v nadaljevanju.

Mobilne naprave

Uporaba mobilne telefonije je med mladimi v zadnjem desetletju narasla s svetlobno hitrostjo in je od vseh tehnologij najtesneje integrirana v naše vsakdanje življenje (Oblak Črnič in Luthar, 2009). Mobilne naprave, med katere spadajo tudi pametni telefoni, so povzročile povečano uporabo digitalne tehnologije. Otroci dandanes mobilne naprave uporabljajo za marsikaj drugega kot pa za govorjenje. Uporabljajo jih za poslušanje glasbe, fotografiranje, brskanje po spletu, branje, igranje videoiger in gledanje televizije. S pisanjem sporočil na pametnih telefonih in pisanjem na družabnih omrežjih se začne tudi elektronska komunikacija otrok. Takšno komuniciranje je spremenilo naš način komunikacije, saj je ta krajši in vizualnejši, pogosto vključuje fotografije, kratke posnetke ter čustvene simbole (Spitzer, 2021). Tanja Šterk in Ajda Petek (2016) poudarjata, da je priljubljenost mobilnih naprav med mladimi toliko večja, ker jim omogočajo ne le klice in sporočila, pač pa predvsem

fotografiranje, snemanje, nalaganje aplikacij, igranje igrice, uporabo interneta in še več.

Računalnik in internet

Učenje s tehnologijo se nanaša na situacije, v katerih se uporablja tehnologijo s ciljem spodbujanja učenja. Danes se za učne namene najpogosteje uporablja tehnologija, kot so računalniki. Poučevanje preko računalnika avtorji opredeljujejo kot e-učenje (Felicija, 2009). Med računalnike spadajo namizni, prenosni in tablični računalnik. Namizni računalnik je zasnovan za delo na mizi. Ima posebej sistemsko enoto, zaslon, tipkovnico, miško in zvočnike. Prenosni računalnik je za razliko od namiznega manjši, lažji in zato enostavneje prenosljiv. Tablični računalnik, ali enostavneje tablica, je najmanjši, ima zaslon, ki je občutljiv na dotik in vsebuje tudi tipkovnico. Računalnike otroci uporabljajo za brskanje po internetu, za ogled videoposnetkov, videoklepete, gledanje internetne televizije, pomoč pri delanju domačih nalog, poslušanje glasbe, igranje videoiger itd. (Gold, 2015). V dobi IKT je v vsakem gospodinjstvu prisoten vsaj en računalnik. Otroci in mladostniki se z njim srečujejo na vsakem koraku, v trgovini, pri zdravniku, v knjižnici, šoli ter tudi doma. Otroku moramo računalnik ponuditi, pri tem pa ga pripraviti do tega, da ga bo znal primerno uporabiti. Računalnik ne sme zamenjati oz. nadomestiti realne igre, se je pa pokazalo, da ima vpliv na socialni razvoj, saj lahko predšolski otroci in mladostniki s pomočjo IKT delajo v skupinah in si med tem izmenjujejo izkušnje ter sodelujejo v komunikaciji. S pomočjo IKT lahko otrokom in mladostnikom predstavimo, pokažemo realistične situacije, ki jih sicer ni mogoče opazovati (Zore, 2005).

Sodobna komunikacijska omrežja, ki skupaj sestavljajo tisto, čemur danes rečemo internet, so zelo kompleksne strukture. Če bi internet gledali kot napravo, se izkaže, da gre zagotovo za najkompleksnejšo stvar, kar jih je kadar koli zgradilo človeštvo. V internetu soobstaja veliko različnih komunikacijskih tehnologij, ki so se razvile skozi zgodovino. Nekatere izmed njih so že v zatonu, nekatere pa še vedno delujejo. Omrežje v splošnem smislu pomeni poljubno veliko skupino elektronskih naprav, ki so preko povezav med seboj sposobne medsebojno komunicirati. Omrežje je lahko analogno, digitalno ali pa kombinacija obojega.

Kadar se danes priklopimo na internet in se preko njega družbeno, kulturno in politično udeležujemo, niti ne razmišljamo, da je splet danes dominantni del naših življenj. Splet je pravzaprav tehnologija v tehnologiji. Ima svoje zakonitosti, prednosti in slabosti (Rugelj, 2000).

Priklopiti se danes na internet v najširšem smislu pomeni nekako vstopiti

v splet in preko njega kulturno, politično ter družbeno delovati. Na ta način svetovni splet pridobiva pomembne razsežnosti kot kulturni in družbeni fenomen. Splet je namreč v komunikološkem jeziku platforma, ki posreduje. Je medijski posrednik med družbenimi akterji, ki se preko svojih spletnih mest predstavljajo navzven (podjetja, javni zavodi, državni organi, nevladne organizacije, umetniki, glasbeniki, posamezniki itd.), in tistimi, ki vanj bolj ali manj naključno in pogosto stopajo kot njegovi uporabniki. Če je internet specifičen, mednarodno uveljavljen termin za opis računalniško podprtega komunikacijskega omrežja, ki ga sestavlja neskončna veriga povezanih računalnikov, je splet kot tehnologija dandanes njegov sestavni ali z drugimi besedami dominanten del. Splet je torej tehnologija v tehnologiji, ki ima svoje zakonitosti, specifične pravila, prednosti in tudi slabosti (Oblak in Petrič, 2005).

Splet sestavljajo tri različne sestavine:

- *Splet kot informacijski sistem*: najprej je bil splet namenjen hitremu in učinkovitemu priklicu informacij, vendar naj ne bi našel samo tehnično naravnanih rešitev, ampak naj bi posegal tudi na področje prerazporeditve družbene moči in sprememb spoznavnih procesov, s čimer posamezniku omogoča, da se osvobaja (Rugelj, 2000). V literaturi se splet kot informacijski sistem obravnava predvsem znotraj informatičnih ved, v družboslovju pa se pogosto nekritično pojmuje kot prostor svobodne produkcije (Oblak in Petrič, 2005).
- *Splet kot medij*: k zamišljanju spleta kot množičnega medija je zelo pripomogla njegova popularizacija v 90. letih 20. stol. Lahko bi rekli, da če danes nisi na spletu, ne obstajaš. Splet se je razširil in se postavil ob bok ostalim medijem. Posledica tega je bila, da sta se začela utjevati raziskovalna pozornost in analitični uvid, ki ga je splet prinesel (Rugelj, 2000). Splet pojmuje kot medij, ki ima svoje specifične lastnosti, ki jih odkrivamo v primerjalnem kontekstu s preostalimi komunikacijskimi mediji in modeli interakcij. Hipertekstovnost, interaktivnost, multimedijalnost, recipročnost, ažurnost so primeri le nekaterih lastnosti, ki se pomembno razlikujejo od lastnosti tradicionalnih medijev. Splet kot medij namreč predstavlja heterogeno medijsko tehnologijo in kompleksno komunikacijsko platformo (Oblak in Petrič, 2005).
- *Splet kot družbeno omrežje*: splet lahko uporabljamo tudi za navezovanje stikov in komuniciranje. To je virtualno omrežje, ki pa ima zelo relevantne in realne posledice. Tako v nekem določenem obdobju družbe nekateri družbeni akterji določajo produkcijo spletne kulture in izražanja. Pojavljajo pa se tudi mediji, ki vplivajo na nas in pritegnejo pozor-

nost s svojimi sporočili in predstavitvijo. Tu se medijski spletni logiki približujemo z vidika vprašanja, na kakšen način so spletne različice obstoječih medijev vpletene v sistem spleta (Oblak in Petrič, 2005).

Splet je najpomembnejša in najdominantnejša komponenta interneta. Vedno več storitev, ki funkcionirajo preko interneta, se zliva na splet. Baze podatkov, klepetalnice, elektronske pošte, novičarske skupine, ki so nekdanje delovale kot samostojni servisi, so dandanes dostopne preko enotnega spletnega formata – brskalnika (Oblak in Petrič, 2005). »Prejšnje samostojne sisteme nadomeščajo razne spletne aplikacije, ki so integrirane v brskalnik in omogočajo osebno, medosebno in skupinsko komuniciranje in dostop do informacijskih baz prek enotnega vmesnika« (str. 14). Definicija Danah M. Boyd in Nicole B. Ellison (2007) je, da so spletna socialna okolja neke vrste aplikacije, ki posameznikom omogočijo, da si izdelajo javni, delno javni ali zasebni profil. So pa tudi storitev, kjer si lahko nastavimo nek seznam oseb, s katerimi se povežemo preko spleta in z njimi delimo neko vsebino. Te strani nam na podlagi deljenja in zbiranja informacij omogočajo, da spoznamo nove ljudi.

Spletno okolje omogoča prost pretok dvosmerne komunikacije. Sodelujemo lahko v obeh smereh, kot pošiljatelj ali prejemnik, vendar moramo biti v teh primerih vedno previdni, saj lahko naletimo na določene nevarnosti. Seveda pa tako komuniciranje prinaša tudi določene prednosti. Pri vsem pa sta cilj komunikacije izmenjava informacij in nadzor uporabnikov nad komunikacijskim prostorom (Mcmillan, 2002). Pomembno je tudi, da so uporabniki pripravljene aktivno komunicirati in se odzivati na sporočila. Čas komuniciranja pa naj bo prilagojen, fleksibilen (Oblak in Petrič, 2005).

Množični mediji sami po sebi niso niti dobri niti slabi. Kaj se dogaja z nami, občinstvom, je v enaki meri odvisno od vsebin množičnih občil kot od nas samih, naših lastnih izkušenj, življenjskih okoliščin, v katerih se nahajamo, ravnanj bližnje okolice, vse skupaj pa je tesno prepleteno z družbenokulturnim kontekstom, v katerem živimo tako bralci, poslušalci in gledalci kot ustvarjalci medijskih podob (Košir in Ranfl, 1996). Za internet velja, da je zelo učinkovito in hitro sredstvo za dostop do znanja (zahvaljujoč sodobnim medijem). Zaradi tega je treba in pomembno medije vključiti v izobraževalne programe ter tako povečati uspeh v pridobivanju znanja. Kabadayi (2012) v članku predstavi raziskavo o odnosu do uporabe interneta pri bodočih vzgojiteljih predšolskih otrok, v kateri je sodelovalo 234 oseb. Ugotovili so, da so osebe, ki imajo dostop do interneta, pozitivneje naravnane glede njegove rabe kot tiste, ki tega nimajo. Pri odgovorih na vprašanje o strahu pred internetom bistvenih razlik med tema dvema skupinama ni bilo.

Pri razvoju medijske pismenosti imajo veliko vlogo prav vzgojitelji. Zelo pomembno je, da so odgovorni in ne spregledajo te smeri otrokovega razvoja. Skupaj z otroki naj spoznavajo ta razvoj hitre dvosmerne komunikacije in s tem povezano individualizacijo ter hiter dostop do vseh informacij. Medijska vzgoja bo najučinkovitejša, če bodo pri njej sodelovali vsi odrasli iz otrokovega življenja (starši, stari starši, vzgojitelji, učitelji ...) (Košir in Ranfl, 1996). Seveda imajo tudi starši pomembno vlogo pri medijskem opismenjevanju otroka – zelo pomembno je, kako medijsko pismeni so starši sami. V ta namen so v Zagrebu izvedli raziskavo, v katero je bilo vključenih 371 staršev. Z njo so ugotavljali povezanost časa uporabe treh vrst medijev (televizije, radia in interneta) pri starših in otrocih z odnosom staršev do načina ter časa izpostavljenosti otrok vplivom medijev, razliko v odnosu glede na stopnjo izobrazbe staršev ter glede na število otrok v družini. Rezultati so pokazali, da starejši otroci in otroci starejših ter zaposlenih staršev z večjim številom otrok v družini preživijo več časa z mediji in jih tudi koristijo na več različnih načinov. Pri otrocih staršev z visoko in višjo stopnjo izobrazbe pri času ter načinu uporabe medijev ni razlik. So pa razlike v primerjavi s starši s srednjo poklicno izobrazbo. V družinah z večjim številom otrok otroci dalj časa in na različne načine uporabljajo medije v primerjavi z otroki iz družin z manjšim številom otrok (Sindik, 2012).

Videoigre

Videoigra je elektronska igra, pri kateri igralec upravlja elektronsko napravo, na kateri igra teče, ta pa mu posreduje odziv v videoobliki. Predhodnik videoiger so bile namizne igre. Skozi različne namizne igre so se razvile tudi različne tehnike, strategije. Te so se kasneje prenesle v elektronsko obliko. Prve videoigre so bile nadomestek za pravo namizno igro. Procesor je bil narejen tako, da računalnik ni bil pretežak nasprotnik, temveč se je prilagajal, saj bi se igralec po mnogih izgubah igre naveličal (Zidar, 2011).

Otroci so radovedni in zmeraj stremijo k odkrivanju novih informacij o svetu z igro. Igranje videoiger je sodoben način usvajanja določenih znanj, ki pa v vseh pogledih ni edinstven. Kristen Lucas in Sherry (2004, po Debeljak, 2021) sta opredelila 12 različnih zvrsti videoiger. To so: strateške, ugankarske, strelske, arkadne, dirkalne, športne, igre vlog, akcijske avanture, simulacije, igre s kartami, kvizi in digitalne oblike tradicionalnih namiznih iger. Igre lahko razdelimo tudi na štiri tipe, in sicer: individualne, sodelovalne, individualno tekmovalne in ekipno tekmovalne (Debeljak, 2021).

Razlika med spletnimi in računalniškimi igrami je v tem, da se spletne igre igrajo preko interneta, računalniške pa na računalniku. Pri računalniških igrah

je manj pasti, saj otroci ne potrebujejo interneta. Dobro je, da se pred nakupom pozanimamo o vsebini računalniških iger ter njeni primernosti za določeno starost. Zanesljiv način, kako igro preveriti, je tudi, da jo odigramo skupaj z otrokom ali opazujemo otroka pri igranju, saj tako vidimo, kako se odziva nanjo, kaj ga na njej privlači itd. (Šterk idr., 2009). Najdemo lahko ogromno različnih iger, med drugimi tudi akcijske, pustolovske, simulacijske, strateške, športne in glasbene igre ter sestavljanke ipd. Po osnovni tipologiji, ki močno vpliva na tip igranja in zasvojljivost, jih razdelimo v naslednji skupini: 1., igre, ki zahtevajo povezavo s spletom, in 2., igre, za katere povezava ni potrebna. Razlika v spletnih in nespletnih igrah je predvsem v načinu igranja. Pri nespletnih igrah igralec običajno igra sam, igre imajo jasno opredeljen začetek in konec, cilje igre pa lahko igralec doseže brez pomoči drugih igralcev. Spletne igre pa igra simultano več igralcev, ki komunicirajo med seboj v realnem času in sodelujejo ter tekmujejo po lastni želji (Bregant in Macur, 2019).

Spletne in računalniške igre označujemo po različnih sistemih oznak, ki uporabnikom pomagajo oceniti primernost igre zanje in za njihove družine. Na slovenskih policah in spletnih trgovinah najdemo igre, ki imajo različne sisteme oznak, kot so PEGI, ESRB, USK ipd. Predstavili bomo najpogostejšo oznako iz evropskega sistema, PEGI. PEGI 3 so igre z vsebino, ki je primerna za vse starostne skupine otrok, tudi predšolske otroke. To pomeni, da igre s to oznako ne vsebujejo nikakršnih zvokov ali slik, ki bi lahko prestrašili majhne otroke. Je pa sprejemljiva zelo blaga oblika nasilja (značilne za otroške risanke, kot sta Zajček Dolgoušček in Tom in Jerry), prikazana v komičnem ali otroškem kontekstu (*Oznake primernosti iger – PEGI, b. l.*).

V raziskavi Victorie J. Rideout idr. (2003) so avtorji raziskali, koliko otrok je kadar koli igralo igre, ali pri igranju iger obstajajo razlike v spolu ter kako igre vplivajo na otroke. Ugotovili so, da je največ otrok, ki so kadar koli igrali igre, starih med štiri in šest let, najmanj pa jih je starosti od nič do treh let. Glede igranja iger glede na spol je bilo ugotovljeno, da je več dečkov kot deklic. Glede na vpliv na otroke pa večina staršev (kar 40 %) pravi, da imajo igre predvsem negativen vpliv, da otrokom niso v pomoč pri učenju, 22 % staršev meni, da otrokom pomagajo pri učenju, 27 % pa, da nimajo posebnega vpliva na njihove otroke.

Bila pa je narejena tudi raziskava v Sloveniji na predšolskih otrocih, in sicer o tem, koliko časa porabijo za igranje računalniških ali spletnih iger. Ugotovili so, da otroci, ki imajo dostop do imenovanih iger, igrajo do ene ure dnevno ali po dogovoru s starši. Zelo majhen odstotek (2 %) pa jih igra več kot eno uro na dan (Klenovšek, 2010).

Družbeni mediji

Leta 1979 sta Tom Truscott in Jim Ellis z Univerze Duke ustanovila Usenet – to je svetovni splet sistema razprav, ki je uporabnikom interneta omogočil objavljanje javnih sporočil. Ampak družbeni mediji, kot jih poznamo danes, so se verjetno začeli razvijati okoli dvajset let prej, ko sta Bruce in Susan Abelson ustanovila Odprti dnevnik (zgodnjo socialno spletno stran, ki je na spletu združila posamezne pisce spletnih dnevnikov v eno skupnost). Vse večja dostopnost do interneta je še povečala priljubljenost koncepta, kar je vodilo k ustvarjanju spletnih mest, kot sta MySpace in Facebook. To je pripomoglo k nastanku izraza »družbeni mediji« in prispevalo k pomembnosti, ki jo imajo danes. Najnovejši dodatek k le-tem so t. i. virtualni svetovi (računalniško simulirana okolja, v katerih živijo tridimenzionalni liki) (Kaplan in Haenlein, 2010).

Teresa Swist idr. (2015) družbene medije opredeljujejo kot nabor spletnih aplikacij, ki se zanašajo na sodelovanje množičnih skupin uporabnikov namesto na centralno nadzorovane ponudnike vsebin ter združujejo in opredeljujejo vsebino iz več različnih virov. Tako so družbeni mediji zdaj dostopni preko množičnih platform in mobilnih telefonov. Prav tako so intenzivno povezani s tradicionalnimi mediji (televizija, radio in časopis). Kaplan in Haenlein (2010) jih prav tako opredelujeta kot spletne aplikacije, ki pa temeljijo na ideoloških in tehnoloških osnovah spleta 2.0 ter omogočajo ustvarjanje in izmenjavo uporabniško ustvarjene vsebine. Navajata tudi, da se družbeni mediji razlikujejo po stopnji »socialne prisotnosti« – opredeljeni kot zvočni, vizualni in fizični stik –, ki jo je lahko doseči. Na to vplivata intimnost in neposrednost medija. Večja kot je socialna prisotnost, večji je socialni vpliv.

Družbene medije najbolje opredelimo kot skupino novih vrst spletnih medijev, ki imajo večino ali vse izmed naslednjih značilnosti (Mayfield, 2008):

- *Udeležba*: mediji spodbujajo prispevke in povratne informacije vseh, ki jih neka tematika zanima. Zabriše mejo med medijem in občinstvom.
- *Odprtost*: večina storitev družbenih medijev je odprtih za povratne informacije in udeležbo. Spodbujajo glasovanje, komentiranje in izmenjevanje informacij. Redko obstajajo ovire za dostop do vsebin in njihovo uporabo.
- *Pogovor*: omogočajo pogovor med posamezniki.
- *Skupnost*: dovolijo skupnostim, da se hitro oblikujejo in komunicirajo učinkovito. Skupnosti si delijo skupne interese, kot so ljubezen do fotografije, politične dileme ali najljubša TV-serija.
- *Povezanost*: večina vrst družbenih medijev uspeva zaradi svoje poveza-

nosti, pri čemer se poslužujejo povezav do drugih spletnih mest, virov in ljudi.

Danes obstaja šest tipov družbenih medijev:

- *Družbena omrežja.* »To so spletni portali in aplikacije, ki nam omogočajo, da delimo svoje objave, novice, videoposnetke in druge vsebine« (Merljak Zdovc, 2019, str. 11). Tamara Krošl (2015) omenja tudi, da imajo družbena omrežja visoko stopnjo samoprezentacije, kar pomeni, da lahko uporabniki delijo osebne informacije z drugimi uporabniki in želijo nadzorovati vtis, ki si ga o njih ustvarijo drugi. Prav tako izkazujejo srednjo stopnjo medijske bogatosti, saj lahko uporabnik objavlja tudi fotografije, videoposnetke in druge oblike medijske vsebine. Vsekakor so, kot poudarja Mayfield (2008), zelo aktualna oblika spletnega komuniciranja in ustvarjanja socialnih skupnosti na internetu. Ljudem omogočajo, da ustvarijo osebne spletne strani in se povezujejo s prijatelji, z njimi komunicirajo in delijo vsebine.
- *Blogi in mikroblogi.* Blogi so ena najrazširjenjših oblik družbenih medijev. Opredelimo jih kot spletne dnevnike, v katerih so vsebine o različnih temah. Blogi imajo veliko različnih lastnosti: običajno so napisani v osebni, pogovorni slogu, blogerji si sami izbirajo temo pisanja (tako so lahko blogi natančno določeni ali pa tudi ne), vsak blog ima tudi možnost komentiranja vsebine (Mayfield, 2008). Pri blogih gre torej za zelo osebne spletne strani, kjer lahko avtor piše o svojem življenju ali pa se osredotoči le na eno področje. Po navadi jih ustvarja samo ena oseba, lahko pa preko komentarjev pride tudi do interakcije z drugimi uporabniki (Kaplan in Haenlein, 2010). Mikroblogi pa so sinonim za spletne družbene platforme, kot je Twitter. So torej orodje, ki združuje elemente blogiranja s takojšnjim sporočanjem (Mayfield, 2008).
- *Wiki.* So spletna mesta, ki ljudem omogočajo, da prispevajo ali urejajo vsebino, ki je zapisana na spletnih mestih. So odlična za skupno delo, npr. ustvarjanje obsežnega dokumenta ali projektnega načrta z ekipo v različnih pisarnah. Za urejanje vsebin torej ni treba, da so ljudje v istem prostoru. Wiki je lahko tako zaseben ali odprt, kakor ustvarjalci želijo (Mayfield, 2008).
- *Podcasti.* So avdiovizualne digitalne medijske vsebine, ki jih v primeru, da se registriramo na spletni strani, avtomatično dobivamo na računalnik ali telefon. Včasih se za natančen opis videostoritev uporablja izraz »vodcast«. Zaradi funkcije naročnine pa je podcast zelo močna oblika

družabnih medijev. Ljudje lahko že dolgo nalagajo zvočne vsebine na splet, vendar je funkcija naročnine, da lahko okoli svojih naloženih vsebin ustvarijo redno občinstvo in skupnosti. Ko posamezniki tekmujejo za pozornost ljudi na spletu, ta oblika medijev učinkovito postavlja zasebnike ali blagovne znamke na enake ravni tradicionalne medijske organizacije (Mayfield, 2008). Geoghegan in Klass (2005) podcast opisujeta kot eno izmed najvznemirljivejših in hkrati najrevolucionarnejših tehnologij. Vznemirljiva je zato, ker se lahko kdor koli vključi, se izraža, izmenjuje ideje in predstavi svoje izdelke; za vsakega se najde prostor, ne glede na njegova zanimanja. Revolucionarna pa je zato, ker (v primerjavi s katero koli svetovno tehnologijo) krši vsa pravila; npr., lahko je dolg minuto ali pa tudi uro, lahko je v slengu ali ne ipd. Podcast daje moč komunikacije v roke posameznikov.

- *Forumi*. Internetni forumi so najstarejša oblika družbenih medijev. Najpogosteje obstajajo okoli določenih tem in interesov. Forumi so tako lahko mesta za živahno razpravo in iskanje nasvetov o različnih temah, za izmenjavo novic, spogledovanje ali preprosto preživljanje časa s klepetom z drugimi ljudmi. Njihova raznolikost torej odraža različnost osebnih pogovorov (Mayfield, 2008). Spletni forumi niso le prostori prostodušnega, neobveznega in neobzirnega klepetanja ali celo sovražnega govora, temveč so predvsem prostori izmenjave izkušenj, znanja, socialne opore, nasvetov in druženja ter nasploh medosebnega in skupnostnega povezovanja (Lebar idr., 2012).
- *Vsebinske skupnosti*. Vsebinske skupnosti so skupnosti ljudi s podobnimi interesi – filmi, slike, glasba ipd. – in izgledajo podobno kot družbena omrežja: najprej je potrebna registracija, nato pa je uporabniku dodeljena domača stran, kjer se lahko povezuje s prijatelji. Osredotočene so na deljenje točno določenega tipa vsebine (Mayfield, 2008). Glavni cilj je izmenjava medijskih vsebin med uporabniki. Vsebinske skupnosti obstajajo za široko paleto različnih vrst medijev, ki poleg deljenja posnetkov (YouTube) vključuje tudi medije z besedilom (npr. BookCrossing), s fotografijami (Flickr) in PowerPointovimi predstavami (npr. SlideShare) (Kaplan in Haenlein, 2010).

Največkrat se sprašujemo, koliko preživetega časa na družbenih medijih je za otroke primerno, kako vemo, katere vsebine so dobre in katere slabe. Na ti vprašanji je relativno težko odgovoriti, saj so priporočila odvisna od stopnje razvitosti otroka in organizacije.

Treba je imeti v mislih tudi, da vsa priporočila ne morejo ustrezati vsaki

družini (Hawkey, 2019). V že omenjeni raziskavi Holloway idr. (2013) omenjajo tudi časovno dimenzijo uporabe medijev med otroki. Raziskava je bila izvedena v Belgiji, kjer je 70 % otrok, običajno starih tri, štiri leta in več, na spletu večinoma nekje vsaj enkrat na mesec. Na Švedskem je enak odstotek otrok iste starostne skupine na internetu prisoten vsaj včasih. Na Nizozemskem je na spletu že 78 % otrok. V Avstriji pa skoraj polovica tri- do šestletnih otrok internet redno uporablja. Ta nedavna povečanja uporabe v Evropi odražajo svetovni trend, zlasti v razvitih državah. Npr., v Južni Koreji (državi z najvišjo hitrostjo interneta na svetu) 93 % otrok, starih med tri in devet let, na spletu v povprečju preživi osem do devet ur na teden.

The American Academy of Pediatrics (AAP) je izdala sklop smernic za uporabo medijev (po Hawkey, 2019):

- otroci, stari do dveh let: vsem medijem se je treba izogibati (razen videoklicev),
- predšolski otroci: nič več kot eno uro na dan.
- šolski otroci/najstniki: ne dovolite, da mediji izpodrinejo njihove druge pomembne aktivnosti – kvaliteten spanec, redna telovadba itd.

IKT v predšolskem obdobju

IKT se je začela v didaktiki v razvitem svetu uporabljati v drugi polovici 20. stoletja, pri nas pa v 60. letih istega stoletja. Izraz je pomensko zelo širok, pa vendar najpogostejši za področja, ki jih pokriva (Blažič idr., 2003). Različni strokovni delavci se ukvarjajo z vprašanjem, ali IKT in druga tehnologija spadajo v vzgojno-izobraževalne ustanove, kot sta vrtec in šola. Pojavlja se vprašanje, ali naj vzgojno-izobraževalni zavodi varujejo otroke in mladostnike pred dostopom do ter vplivi risank, računalniških iger, filmov ter druge tovrstne tehnologije. Odgovor na to vprašanje je zagotovo, da prekomerna uporaba v eno ali drugo smer ni zaželena oz. sprejemljiva. Ugotavlja se, da vzgojitelji, starši in drugi strokovni delavci ocenjujejo, da je tehnologija močno prisotna v vseh porah našega vsakodnevnega življenja. Otroci in mladostniki se ob današnjih novodobnih tehnoloških igračah zabavajo. Pri tem so tako starši kot vzgojiteljice enotnega mnenja, da IKT sodi v vrtec in šolo (Lepičnik Vodopivec, 2005). Uporaba IKT je načrtovana, vpeta v celotne dejavnosti na določeno temo s točno določenim jasnim ciljem. Velik pomen pripisujemo sodelovanju v skupini. IKT ima pomembne socialne učinke. Delo v računalniškem kotičku v vrtcu poteka v manjših skupinah, pri tem se otroci dogovarjajo, drug drugega spodbujajo pri reševanju posameznih nalog, si izmenjujejo ideje in predloge ter si pri tem pomagajo (Zore, 2005). Opazovanja kažejo, da je pri delu z IKT smiselna prisotnost odrasle osebe, učitelja ali vzgojitelja, ki dejavnost vodi in usmerja, saj so takrat otroci in mladostniki pozornejši, radovednejši ter bolj raziskovalno naravnani (Armstrong, 1999). Otroci oz. učenci lahko na računalniku delajo na dva načina: samostojno vsak na svojem računalniku ali pa računalnik uporabi vzgojitelj oz. učitelj kot sredstvo, da lahko demonstrira, preverja, ocenjuje določene segmente. Za uspešno uporabo IKT in vključevanje tehnologije v izobraževalni proces vzgojitelj oz. učitelj potrebuje ustrezne strategije, da oplemeniti in naredi pouk sodoben. Z IKT si pomagamo pri individualnem izobraževanju, skupinskem delu, dopolnilnem delu ter samostojnem raziskovanem izobraževanju. Velikokrat jo vključujemo za obogatitev in popestritev pouka ter za pripravo in analizo pouka (Jereb, 1991).

Spoznavanje in uporaba IKT v šoli je dejavnik izenačevanja možnosti med solarji, ki doma uporabljajo računalnik, in med tistimi, ki se v domačem okolju ne srečujejo z njim (Ministrstvo za šolstvo in šport, 2011). Enako lahko trdimo

za vrtec. Tudi v vrtcu so otroci, ki se v domačem okolju srečujejo s tovrstnimi napravami, in takšni, ki se srečujejo redkeje ali pa sploh ne. Vsekakor pa navzočnost tehnologije in njen hiter razvoj od otrok zahtevata stalno spremljanje, prilagajanje in spreminjanje. Govorimo o vseživljenjskem učenju tudi na področju tehnologije. Kot poudarjata Karmen Usar in Lidija Jerše (2016), je IKT del vsakdanjega okolja odraslih in tudi predšolskih otrok. Za uspešno življenje v informacijski družbi otroci morajo razvijati svoje kompetence v skladu s potrebami prihodnosti in ne preteklosti. Ob tem za uporabo IK-sredstev kažejo tudi velik interes, jih brez strahu preizkušajo in z njimi tudi radi ustvarjajo.

Odprtost *Kurikuluma za vrtce* strokovnim delavcem v vrtcu omogoča, da ustvarjajo vzpodbudno učno okolje, v katerega lahko vključujejo tudi uporabo digitalne tehnologije. V skoraj vseh načelih kurikula lahko najdemo kakšno povezavo z uporabo te tehnologije. Posebej pa Karmen Usar in Lidija Jerše (2016) izpostavljata naslednja načela, ki kažejo načine za uresničevanje ciljev, povezanih z uvajanjem porajajoče se digitalne pismenosti:

1. Načelo enakih možnosti in upoštevanja različnosti med otroki ter načelo multikulturalizma:
 - s smiselno rabo IKT strokovni delavci omogočajo enakovredne pogoje za optimalni razvoj vsakega otroka (npr.: otrok, ki doma nima IK-sredstev, ima v vrtcu možnost spoznavati in uporabljati različna IK-sredstva) in upoštevajo različne načine učenja otrok;
 - uporaba IKT omogoča pestrejši izbor vsebin (npr. stvari, ljudi, kultur ...), ki bi bile otrokom sicer nedostopne.
2. Načelo spoštovanja zasebnosti in intimnosti:
 - strokovni delavci lahko otroku z uporabo IK-sredstev zagotovijo individualno delo pri različnih dejavnostih (računalniški koticček, uporaba fotoaparata ...);
 - strokovni delavci morajo spoštovati zasebnost otroka in družine tako, da ne ustvarjajo in širijo posnetkov ter drugih informacij preko spleta ali drugih nosilcev podatkov (zapisji o otroku, fotografije, videoposnetki, spletne strani vrtca ...).
3. Načelo sodelovanja s starši:
 - IKT omogoča sprotno informiranje staršev na ravni vrtca (spletne strani vrtca) in oddelka (obvestila, vabila, dogovori ...);
 - z uporabo IKT je omogočeno poglobljeno podajanje informacij o otroku na govorilnih urah (npr.: ustvarjanje dokazil o otrokovem napredku);

- IKT omogoča vpogled v življenje in delo oddelka ter vrtca kot celote (videoposnetki dogodkov ...);
 - IKT omogoča kontakt z družino ob daljši odsotnosti otroka (Skype, e-pošta ...).
4. Načelo sodelovanja z okoljem:
- IKT omogoča vključevanje v širše družbeno okolje (knjižnica – izposoja knjig, gledališče – ogled programa, nakup vstopnic, virtualni ogledi muzejev, galerij, narave ...);
 - IKT omogoča sodelovanje z bližnjo šolo, drugim vrtcem ...
5. Načelo aktivnega učenja in zagotavljanja možnosti verbalizacije ter drugih načinov izražanja:
- stalna skrb za smiselno in kritično rabo IKT,
 - navajanje na uporabo IKT in različnih strategij pri iskanju odgovorov,
 - uporaba IKT kot vira podatkov in informacij.

Nekaj ciljev, ki jih uresničujemo z uporabo digitalne tehnologije (Usar in Jerše 2016):

- otrok spoznava različne načine zbiranja, shranjevanja in prenosa informacij;
- otrok se seznanja z različnimi načini komuniciranja in prenosa informacij ter komuniciranja s pomočjo računalnika;
- spodbuja se splošno ustvarjalnost otroka pri pripravi, organizaciji in uporabi sredstev ter prostora;
- otrok spoznava različne načine zbiranja, shranjevanja in prenosa informacij;
- otrok prepozna in uporablja tehnične predmete ter procese, spoznava njihov namen in pomen ter v igri ponazarja njihovo delovanje;
- otrok razvija predbralne in predpisalne sposobnosti ter spretnosti itd.

Od tehnologij v vrtcu vsekakor najdemo televizijo in računalnik z internetom, občasno tudi druge mobilne naprave. Nives Zore (2005) navaja, da stalna prisotnost računalnika v oddelku spodbuja iskanje različnih rešitev posameznega problema, pripomore k raziskovalnemu vzdušju in sodelovalnemu učenju otrok. Pri uvajanju računalnika v skupino je pomembno, da lahko otroci sledijo navodilom, so zmožni biti dlje časa skoncentrirani, upoštevajo osnovna navodila in predvsem da jim tovrstne dejavnosti ponudimo, ko zanje pokažejo zanimanje. Strokovni delavec mora dobro poznati sposob-

nosti otrok, da lahko dejavnosti prilagodi njihovim zmožnostim, upoštevati območje bližnjega razvoja otrok ter slediti ciljem in načelom kurikula za vrtce. Z računalnikom lahko ob načrtovanem vodenju uresničujemo splošne cilje predšolske vzgoje:

- razvijanje koordinacije oko – roka in fine motorike,
- razvijanje sposobnosti zapomnitve,
- razvijanje sposobnosti usmeritve pozornosti,
- razvijanje sposobnosti sodelovalnega učenja,
- utrjevanje znanja in razvijanje sposobnosti zaznavanja,
- razvijanje jezikovne zmožnosti in
- oblikovanje širokega sistema miselnih operacij.

Na računalniku v vrtcu otroci najpogosteje igrajo računalniške didaktične igre. V javnih vrtcih imamo zelo odprt kurikulum, ki nam omogoča, da vključujemo različne dejavnosti in področja; to je tudi razlog, da lahko vključimo igranje videoiger, seveda na ustrezen način, ter da spodbujamo novejši pristope v javnem vrtcu. Z igranjem videoiger se tudi digitalno opismenjujemo. To je v današnjem svetu pomembno, saj znanost naglo napreduje in zamenjuje vsakdanje stvari; določena znanja na področju digitalne pismenosti pa se že pričakujejo v osnovnih šolah (Bahovec, 2016).

Elektronske (ali video-) igre v pedagoškem procesu so igre, ki vsebujejo izobraževalne vsebine in so namenjene pridobivanju znanja. Namenjene so tako zabavi kot učenju, ki pa poteka na interaktiven način. Cilj takšnih iger je, da otroci niso več v vlogi pasivnih sprejemnikov znanja, ampak postanejo aktivni udeleženci ter so osebno motivirani za lasten razvoj in učenje (Pirih in Berce, 2013). Računalniške didaktične igre razvijajo kognitivne, prostorske in motorične sposobnosti ter spretnosti in pomagajo izboljšati računalniške veščine. Uporabljajo se lahko za poučevanje dejstev, reševanje kompleksnih problemov, prikazovanje praktičnih primerov, ki bi jih težko uprizorili v resničnem svetu. Ob tem spodbujajo pristno sodelovanje med igralci, razvijajo pa tudi tekmovanje, kar otroke motivira, da se pridružijo in sodelujejo. Otroci, ki so se prej redkeje srečali z računalniki in računalniškimi igrami, se lahko učijo od drugih otrok in izboljšajo svoje sposobnosti. Igre čustveno vplivajo na igralce in povečujejo njihovo samozavest. Otroci občutijo širok spekter čustev (jeza, ponos, veselje, empatija itd.), ki pa jih doživijo v varnem in nadzoranem okolju. Vsa doživeta čustva pomagajo pri pomnjenju različnih vsebin. Digitalne igre otroke spodbujajo, da si dejstva zapomnijo bolj živo in tako pomagajo pri kognitivnem procesu (Felicia, 2009). Igranje iger od otroka zah-

teva induktivno mišljenje, spomin in pozornost. Otroci si morajo zapomniti odgovore in potek igre. S tem se naučijo znanstvenega načina razmišljanja: analizirajo dosedanji potek igre, oblikujejo delovne hipoteze in jih preverjajo z nadaljnjim potekom igre (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001). Računalniške igre pa lahko pri otroku izboljšajo celo vizualno-prostorske sposobnosti. Pri večkratni izpostavitvi dražljajem videoiger se nevrnske poti prilagodijo in vizualno-prostorske sposobnosti se izboljšajo. S tem ko digitalna tehnologija spreminja možgane, vpliva na kognitivni razvoj (Gold, 2015).

Pomembna pa je tudi sama velikost omenjene tehnologije. Računalniki v vrtcu morajo biti prilagojeni otrokom. Monitorji morajo biti večji, saj tako lahko pri izvajanju didaktičnih iger hkrati sodeluje več otrok. Zvočniki morajo biti kvalitetni, da otroci naloge dobro slišijo (Zore, 2005). Pomembno je, kot poudarja Education.com (2013), da je v prostoru dovolj svetlobe. Prilagoditi moramo pohišstvo, ki ga otrok uporablja pri računalniški igri, v tem času pa izklopimo tudi vse ostale programe, ki jih ne uporablja.

Otroci, ki imajo možnost usmerjene rabe računalniških iger, imajo za razliko od tistih, ki tega ne uporabljajo, prednost pri razvoju dolgoročnega spomina, ročnih spretnosti, verbalnih in neverbalnih sposobnosti pa tudi izboljšanju komunikacijskih sposobnosti ter sodelovanja z drugimi (Education.com, 2013).

Različni vzgojni koncepti o IKT v predšolskem obdobju

Kot smo že ugotovili, *koncept javnega vrtca* zagovarja pomen in potrebo po tehnologiji. Učenje predšolskih otrok za življenje in delo je bilo v preteklosti usmerjeno le v resnični/realni svet, v današnjem času pa se morajo naučiti živeti in delati tudi v virtualnem svetu. Ob tem pa otroci ob sebi potrebujejo odrasle osebe, ki so odgovorne in kompetentne na tem področju. Otrokom morajo biti vzor, jih voditi, poučevati, varovati, spodbujati ter jim postaviti ustrezne zahteve in pravila. Digitalna tehnologija je namreč del vsakdana tako predšolskih otrok kot odraslih, zato je upoštevanje tega in vključevanje te tehnologije v izvedbeni kurikulum vrtca povsem smiselno ter otrokom omogoča postopno pridobivanje digitalne pismenosti (Usar in Jerše, 2016). Koncept javnega vrtca je naklonjen uporabi digitalne tehnologije že v predšolskem obdobju, saj menijo, da je z vedno hitrejšim razvojem tehnologij otroke treba pripraviti na življenje v svetu, polnem tehnologij, da se bodo v njem lažje znašli.

Vključevanje digitalne tehnologije omogoča tudi odprtost *Kurikuluma za vrtce*, ki v svojih načelih in ciljih spodbuja smiselno ter kritično uporabo tehnologije. Pri tem imajo pomembno vlogo strokovni delavci v vrtcu, ki morajo

imeti ustrezna znanja za delo s tehnologijo in biti otrokom zgled pri njeni uporabi.

Že Piaget je učil, da moramo otroke poslušati in sprejemati takšne, kakršni so. Vzgojitelji, starši ali drugi ne smejo nanje pritiskati z dejavnostmi, pač pa jim morajo raje predstaviti različne možnosti. Zanj je bila pomembnejša pot do znanja kot pa sama vsebina otrokovega znanja. Zagovarjal je, da je treba otroke spodbujati, da se učijo iz izkušenj (Glogovec idr., 1994). To njegovo razmišljanje in delovanje se sklada z načinom, kako deluje IKT v predšolskem obdobju: otroku omogoča izkušnjo, ki je ne more dobiti v realnem življenju, ponuja mu nove, različne možnosti za usvajanje znanja ter ga spodbuja k učenju iz napak, izkušenj. Ob tem se počuti aktivnega in pomembnega, potrebuje pa odgovornega odraslega za zgled ali le oporo, občasno pomoč ter usmeritev za varno in ustrezno rabo.

»Koncept Reggio Emilia je sodoben (postmoderen) koncept predšolske vzgoje, katerega cilj je vzgojiti otroke v kritične mislece in varuhe demokracije« (Devjak in Skubic, 2009, str. 8). Ker gre za mlajši vzgojni koncept, lahko pričakujemo, da bomo v njem našli tudi naklonjenost do uporabe IKT. Prvi primer je način dokumentiranja, ki ga izvajajo v vrtcih s konceptom Reggio Emilia. Namreč, vzgojitelji v teh vrtcih dnevno posegajo po kameri, snemajo videoposnetke napredka projektov in otrok, pri načrtovanju si pomagajo tudi z diapozitivi. Vse dejavnosti, ki se izvajajo v okolju vrtca, se dosledno dokumentirajo, shranijo in arhivirajo, kasneje pa služijo kot pomoč pri posvetovanju kolektiva in pa kot gradivo za pogovor s starši otrok (Padovan, 1995).

Koncept poudarja pravice otrok. Ker že sam koncept spodbuja integracijo različnih znanosti, so dejavnosti IKT primerne za izvajanje v takšnem okolju. To je ena izmed pozitivnih stvari, ki jih ugotavljamo med raziskovanjem. Če določene tematike, kot je tehnologija, znamo ustrezno predstaviti, prirediti in raziskati, lahko vpeljemo otrokom primerne dejavnosti ter s tem hkrati spoštujemo in upoštevamo bistveno idejo koncepta, hkrati pa jo posodobimo za današnji čas in se trudimo, da bi se koncept obdržal (Devjak in Skubic, 2009). »Koncept Reggio Emilia poudarja pomembnost vplivov stimulativenega vzgojnega okolja na razvoj otroka, tj. okolja, ki otrokom zagotavlja občutek varnosti in spodbuja njihovo učenje, gradi na participaciji otrok, izpostavlja interakcijo med otrokom in vzgojiteljico ter socialno interakcijo otroka z drugimi otroki v oddelku oz. skupini« (str. 49–50). Čeprav v osnovni ideji Loris Malaguzzija uporaba digitalne tehnologije ni poudarjena, je vedno več govora o vključevanju tehnologije v programe Reggio Emilia in jo v določenih ustanovah že uporabljajo. Večina strokovnjakov vključevanje podpira, saj koncept poudarja, da otrok raziskuje svoje okolje v celoti in se tako največ na-

uči. In ker je danes v otrokovem okolju prisotno vedno več tehnologije, ga bo le-ta zanimala in bo imel o njej veliko vprašanj. Tehnologija je lahko otroku pri raziskovanju okolja v veliko pomoč, saj lahko precej izboljša in poglobi njegovo učenje na veliko različnih načinov. Za otroke so fotografije ali videoposnetki na digitalnih napravah zelo zanimivi, zato z njihovo uporabo z večjim navdušenjem delajo, se učijo in raziskujejo. Kadar imajo kakšno vprašanje, na katerega ne najdejo odgovora, ga lahko poiščejo skupaj z vzgojiteljico na računalniku ali pa si med seboj pomagajo sami in na digitalni napravi skupaj poiščejo odgovor, s čimer se razvija spretnost reševanja problema v skupini (Mitchell, 2007). Vsekakor pa poudarjajo pomen neposrednega človeškega stika in interakcije med otroki, ki ju tehnologija ne more in ne sme zamenjati, predvsem v predšolskem obdobju ne. Tehnologija je precej uporabna tudi za strokovne delavce v programih Reggio Emilia. V veliko pomoč jim je pri dokumentiranju in hranjenju otrokovega napredka (videoposnetki, fotografije, zapisi itd.), kar lahko v prihodnosti pomaga pri načrtovanju programa ali pri odločitvah za individualnega otroka. V pomoč jim je tudi pri komunikaciji s starši, ki prav tako spremljajo napredek svojega otroka s pomočjo vzgojiteljeve dokumentacije (Mitchell, 2007).

Maria Montessori je koncept svoje pedagogike zasnovala na ideji »Pomagaj mi, da naredim sam«. Gre za to, da vzgojitelj otrokom pomaga z ustvarjanjem ustreznega in spodbudnega okolja, kjer ima otrok svobodno izbiro materialov za igro glede na njegovo zanimanje in pri tem ni časovno omejen. Tako upoštevamo individualnost posameznega otroka, mu s tem omogočimo, da naravno in svobodno izraža samega sebe ter si sam gradi svoje znanje (Sledin, 2017). To se v marsičem sklada z delom s sodobno tehnologijo, ki otroku prav tako omogoča lastno aktivnost, spodbuja njegovo zanimanje, pri tem ni časovno omejen, hkrati pa ga dela aktivnega, še posebej, če pogledamo računalniške didaktične igre. Kot poudarjajo Marija Pečnik idr. (1998), pa pedagogika montessori še posebej opozarja, da je za ustrezen duševni razvoj otroka najpomembnejše gibanje, zato moramo biti pozorni, da igranje računalniških iger povežemo z določenimi gibalnimi odmori ter omejimo količino igranja. Je pa res, da koncept v svoji osnovi ne spodbuja digitalizacije v pravem pomenu besede, saj je njegovo bistvo, da se otrok uči iz materiala in z njim. Spodbuja tudi sodelovanje z naravo, kar pa je ravno nasprotno, kar spodbujajo video igre oz. sodobna tehnologija nasploh. Po drugi strani pa je pri pedagogiki montessori velik poudarek na skupnem učenju z vrstniki in od vrstnikov (Sledin, 2017), pri čemer pa ponovno najdemo vzporednice z IKT.

Maria Montessori je živela v časih, ko o vključitvi računalnika v kurikulum zagotovo ni bilo treba razmišljati. Zato v današnjih vrtcih montessori odloči-

tev o uporabi tehnologije zavisi predvsem od posameznega vrtca oz. vzgojitelja. Zagovorniki se opirajo na filozofijo vrtcev tega koncepta, in sicer »slediti interesu otroka«. Torej, če otroka delo z računalnikom zanima, mu moramo teoretično to dopustiti in ga ob tem ustrezno voditi, ko to potrebuje. A vendarle je takšnih primerov zelo malo. Ta koncept ni naklonjen uporabi IKT pri vzgojno-izobraževalnem delu. Temelji namreč na delu z materiali, kamor, denimo, računalnik nikakor ne spada (Armstrong, 1999). V času zasnove koncepta uporabe tehnologije, kot jo poznamo danes, še ni bilo, zato je ni tudi v osnovni ideji pedagogike montessori. Ker pa otroci danes odraščajo v svetu, kjer je tehnologija prisotna že na skoraj vsakem koraku, se pojavlja vedno več vprašanj in pobud, ali bi jo lahko vključili tudi v koncept montessori. Večina strokovnjakov in zagovornikov pedagogike montessori je mnenja, da so otroci že tako preveč izpostavljeni tehnologiji v domačem okolju in da zato ni potrebe po vključevanju le-te še v vzgojno-izobraževalne ustanove. Prav tako menijo, da ima tehnologija na razvoj otroka več negativnih kot pozitivnih učinkov, pri tem pa poudarjajo pomen neposrednih izkušenj otrok z resničnimi materiali, iz katerih da se največ naučijo (Cifuentes in Prozensky, 2014). Spet drugi menijo, da je lahko tehnologija uporaben dodatek pri vsakdanjih aktivnostih otrok, vendar mora biti natančno in ustrezno načrtovana. Pomembno je, da njeno uporabo časovno omejimo in da jo uporabljamo smiselno, kadar aktivnosti ni mogoče izvesti preko neposredne izkušnje ali kadar želimo z uporabo tehnologije neko otrokovo izkušnjo še dodatno poglobiti. Večinoma pa se vsi strokovnjaki strinjajo, da je uporaba tehnologije pri otrocih pod šestim letom starosti manj potrebna, in jo priporočajo šele po šestem letu v šoli in ne že v predšolskem obdobju. Menijo, da so pri mlajših otrocih zelo pomembni odkrivanje in raziskovanje resničnega sveta, fizikalnih zakonov, prijemanje naravnih materialov in predmetov ter še ne toliko odkrivanje virtualnega sveta (Cifuentes in Prozensky, 2014).

Ker je bila *waldorfska pedagogika* zasnovana pred več kot sto leti, ko digitalne tehnologije še ni bilo, v prvotni zamisli Rudolfa Steinerja le-te ni. Zagovorniki waldorfske pedagogike danes pa uporabi vseh zaslonskih tehnologij v otroštvu močno nasprotujejo. Waldorfska pedagogika temelji na prepričanju, da je vzgoja otroka možna le z neposrednimi človeškimi odnosi. Menijo, da ima sedenje pred zasloni negativen vpliv na celostni razvoj otroka, tako na telesni kot duševni in kognitivni. Kaže se pri npr. v oslavitvi sposobnosti učenja, povzročitvi izgube občutka za resničnost, povzročanju stresa, motnjah spanca in agresiji. Zaslone pri otroku zavirajo oblikovanje notranjih slik, ki so pomembne za kasnejše učenje v šoli, motivacijo, oblikovanje vesti in zdravo življenje. Zato tudi staršem redno svetujejo in priporočajo čim manjšo upo-

rabo digitalnih tehnologij v prostem času, saj ima uporaba negativen vpliv na socialnem področju celotne družine in ji narekuje potek domačega življenja. Za zdrav celosten razvoj otroka je pomembno odraščanje v resničnem in naravnem okolju, v pristnih odnosih, ki razvijejo samostojno in zdravo osebnost (Grobelshek in Kordiš, 2014). V *Publikaciji Waldorfskega vrtca Ljubljana* piše (Waldorfski vrtec Waldorfske šole Ljubljana, b.l., str. 20): »V svetu so bile narejene že mnoge raziskave o vplivu, ki ga ima gledanje televizije (in uporaba vseh ostalih elektronskih medijev) na otrokov razvoj. Dolgo in prekomerno gledanje televizije povzroča pri otrocih psihično dezorientacijo (nepravilen občutek za resnico in iluzijo), slabitev sposobnosti za koncentracijo in gibanje, poslabšanje vida in sluha, nemirnost, motnje spanja, sproščanje prikritih napadalnosti in hromi lastno dejavnost (samoiniciativno aktivnost) otroka. Rezultati teh raziskav so zaskrbljujoči, zato zaradi otrokovega zdravega psihičnega razvoja staršem priporočamo, naj otrok, mlajši od deset let, ne gleda televizije ali računalnika in ne uporablja drugih elektronskih medijev.«

Tehnologija in predšolski otrok

Uporabe IKT se otroci ne naučijo samo od staršev, ampak tudi v drugem okolju. Ker otroci veliko časa preživijo v vrtcu, postaja pomembna naloga institucij, da sodelujejo pri učenju otrok o pravilnem rokovanju z IKT. Pri tem imajo pomembno vlogo predvsem vzgojitelji v vrtcu. Govorimo o novem učnem okolju, o novih učnih metodah in oblikah pouka, o spremembah mišljenja ter komunikacije in delno tudi o novi vlogi vzgojiteljev.

Najprej pa na kratko opredelimo termine otrok in mladostnik pa tudi predšolski otrok, saj se bomo z njimi srečevali tudi v nadaljevanju. Ne obstaja soglasna opredelitev otrok ali razmejitev med otrokom in mladostnikom. Otrok ni naravna ali univerzalna kategorija, ki bi jo določala biologija, niti nima nekega stalnega pomena, saj je otroštvo kulturno, zgodovinsko in družbeno določeno, kar pomeni, da se je na otroke v različnih zgodovinskih, družbenih in kulturnih obdobjih gledalo različno. Prav tako so otroci sami nase gledali različno. To prepletanje definicij seveda ne pomeni, da družba nima skupine oseb, ki jim pravimo »otroci«. Ti imajo specifične lastnosti, ki jih v to skupino uvrščajo, te pa so se razvile z družbenimi procesi skozi zgodovino. Te lastnosti jih jasno ločujejo od ostalih ljudi (Buckingham, 2003). *Konvencija o otrokovih pravicah Združenih narodov (Convention on the Rights of the Child, 1989)* v prvem členu opredeljuje, da pomeni otrok vsako človeško bitje, mlajše od osemnajst let, razen če zakon, ki obravnava otroke, določa, da se polnoletnost doseže že prej. V Kanadi so otroci osebe starosti do 12 let. V Nemčiji in Avstraliji so otroci osebe, ki so stare do 14 let, na Japonskem pa do 15. Na Nizozemskem, v Franciji in Belgiji so otroci in mladoletniki, ki so potrebni posebne družbene zaščite (v angleščini se uporablja beseda *minors*), stari do 16 let, v Nemčiji in Veliki Britaniji pa do 18 let. Slovenska opredelitev, podprta z zakonom, za čas otroštva šteje obdobje do 12. leta starosti, zgodnji mladoletniki so stari od 12 do 15 let, mladoletnost pa se konča pri 18 letih.

Otroštvo ni bilo vedno pojmovano kot generacijsko obdobje med mladostništvom in starostjo. Tekom zgodovine je pojmovanje otroštva doživelo kar nekaj sprememb, ki so neločljivo povezane z razvojem družbe, industrije in ekonomije. Šele konec 19. stoletja se je izoblikovala posebna starostna skupina posameznikov, ki se je po svojih psiholoških, socialnih in kulturnih značilnosti razlikovala tako od kronološko mlajših otrok kot od starejših skupin odraslih (Marjanovič Umek in Zupančič, 2004). Pri predšolskem otroku, s ka-

terim se bomo posebej ukvarjali v tem poglavju, pa sledimo opredelitvi, da je to otrok do vstopa v osnovno šolo.

Dandanes IKT sega v vse pore našega življenja, potrebe po njej so vedno večje. Razvoj IKT stremi k nenehnim visoko naprednim inovacijam in napredku. Danes se IKT uporablja na vseh poklicnih področjih in v vseh gospodarskih branžah. VIZ na tem področju nič ne zaostajata, izobraževanje se uvaja tudi v predšolsko obdobje. Če se bodo otroci in učenci v mladosti naučili uporabljati IKT, se bodo lažje spopadali z njo in ji sledili v odraslih letih življenja (Tišler, 2006). Mnogi raziskovalci ugotavljajo, da uporaba tehnologije v vrtcih in šolah pozitivno vpliva na učenje otrok pri veliko predmetih, saj otrokom omogoča raznolike možnosti za pridobivanje znanj. Tehnologija omogoča različne poti za doseganje zastavljenih ciljev na vseh kurikularnih področjih. Prednost tehnologije in njene uporabe (npr. računalnikov, namiznih tablic ...) v vrtcu je tudi v tem, da bodo otroci dejavnosti dojemali kot zabavno igro in imeli pri delu več motivacije kot sicer, kljub temu da vzgojitelj tehnologijo uporabi le kot učno pomagalo za doseganje raznih zastavljenih ciljev (Zaranis idr., 2013).

Velikokrat se omenja, da je ena ključnih težav pouka v osnovni šoli, skratka ključnih težav VIZ nasploh, premajhna koncentracija, pozornost za doseganje znanja oz. zastavljenih ciljev. Šoli se očita, da otroci in mladostniki probleme rešujejo šablonsko, nemotivirano, da je njihova zavzetost pri tem minimalna. Pri reševanju tega problema nastopi računalnik, torej IKT. Kot učni pripomoček uspešno motivira učenca in zahteva aktivno uporabo ter povezavo znanj in omogoča nenehno pridobivanje novih izkušenj (Rugelj, 2000). IKT pomaga pritegniti pozornost učencev. Tako so učenci zaradi njenega vpliva in zanimanja zanjo v vzgojno-izobraževalnem procesu zavzetejši. Interaktivne učne vsebine in večpredstavnost, ki jo omogoča IKT, spodbujajo pozornost učencev. IKT otroku in mladostniku nudi večjo dostopnost do informacij v danem trenutku. Z uvedbo e-gradiv se poveča tudi njihova možnost dostopa do znanja. Otroku se v odnosu do tehnologije izboljša pismenost, ki je potrebna v vsakdanjem življenju (Gerlič, 2010). Kadar govorimo o IKT, računalniku, tablici, pametnem telefonu, televiziji, opazimo, da je v naši sredini nov član družine. S prihodom novih družinskih članov pa se naše interakcije in medosebni odnosi lahko znajdejo v krizi oz. težavah (Oblak Črnič in Luthar, 2009).

V sestavnih delih *Kurikuluma za vrtce* velikokrat najdemo omenjeno tehnologijo in medije. Lahko jo zasledimo npr. na področju umetnosti, kjer je zapišan primer medijskih dejavnosti, ki zajema gledanje televizije, slik, animiranih filmov, videoprojekcij, izdelovanje filmov in slik ter uporabo multimedijskega

CD-ROM-a z ustreznimi igrami (Bahovec idr., 1999). Poudarjen je tudi pomen tehnologije z vidika digitalnega opismenjevanja, ki da je za otroka nujno in potrebno, saj je digitalni svet del okolja, v katerem živi. Za normalen razvoj v takšnem okolju mora biti otrok digitalno pismen, pri čemer digitalno pismenost razumemo kot sposobnost ustrezne uporabe tehnologije, med drugim tudi spleta in tehnoloških naprav (Usar in Jerše, 2016).

Tehnologija je v veliki meri prinesla izboljšave v življenja vsakega od nas pa tudi v vrtce in šole. So pa na drugi strani tudi številne pasti in neželeni učinki, na katere moramo biti pozorni in stvari sproti reševati. Kot opozarjajo zagovorniki koncepta montessori, je tehnologija v mnogih primerih odstranila spoštovanje do sposobnosti medsebojnega komuniciranja in uporabe lastnih rok za ustvarjanje. Za Marijo Montessori je bil razvoj ročnih spretnosti enakovreden razvoju inteligence. Izrednega pomena je, da se otroci naučijo razmišljati z rokami. Takšne spretnosti moramo krepiti že od otrokovega prvega leta starosti. V vrtcu je treba uvajati različne igrice, kjer je treba skupaj sestaviti več kosov, poiskati pare itd. Z opravili, ki vključujejo uporabo rok ter tudi možganov, krepimo vitalnost, bogatimo domišljijo in spodbujamo k eksperimentiranju (Griso, 2019). Tudi waldorfski pedagogi vidijo v tehnologiji veliko negativnega. Trdijo, da gledanje v tehnologijo (televizijo, računalnike itd.) zavira otrokov telesni in duševni razvoj. Prav tako tudi zmanjšuje koncentracijo, hromi samostojno dejavnost, povzroča nespečnost, motorični nemir, strah, nenaravne gibe, slabovidnost in naglušnost ipd. Otroci, ki so pod vplivom tehnologije, motijo ostale otroke v vrtcu. Pedagogi so mnenja, da je veliko učinkoviteje, da otrok z lastno aktivnostjo odkriva svet in si ustvarja bogate notranje slike. Različni mediji otrokom nudijo zunanje slike, ki jih pasivno sprejemajo. To vodi k nesvobodi ter potrošništvu (Devjak idr., 2008).

Navidezna resničnost, pred katero povprečen sodobni človek prebije čedalje več časa in je čedalje bolj pod njenim vplivom, je velika nevarnost. Otroke moramo naučiti pravilno izbirati. Zase in za otroke določene starosti je treba predvajani program načrtovati. Prav tako pa jih moramo naučiti televizijski sprejemnik ugasniti. Pri predšolskih otrocih moramo biti še posebej pozorni, saj še ne razlikujejo popolnoma med resničnim svetom in iluzijo. Malčkom do treh let je dnevno dovolj risanka, predšolskim pa še kakšna pravljica in posnetki iz narave. Manj ko otroke navadimo na televizijo, lažje bo obvladovati količino ur (Ričan idr., 1999). Astrei in Antonella Bevere (2009) postavita v ospredje problem in bistvo, ali znamo televizijo sploh koristno uporabiti. Cilji, ki jih lahko ob gledanju televizije dosežemo, so neposredno povezani s tem, kako jih bomo mi in naši otroci koristno uporabili. Če televizije nimamo neposredno pred očmi, je želja po njeni uporabi manjša. Televizija je okno v svet,

ki nas obdaja in nam dopušča gledati tisto, kar nam programerji predvajajo. Programi predvajanja niso naključni, ampak skrbno pretehtane odločitve in izbire odgovornih, namenjene gledalcem. Obnašanje televizijskih osebnosti deloma pogojuje tudi naše, še posebej pa ima močan vpliv na otroke, saj se otrok uči iz zglada.

Televizija se je ob svojem pojavu kar hitro razširila po svetu in hitro vplivala na vzgojno-izobraževalni sistem ter mlajše generacije. Njeno delovanje pa ima na gledalca različne učinke (Gartner, 1974). Sprva smo prihod televizije v naša življenja jemali kot zabavo, a vse razvidneje je, da je njen vpliv negativnejši in lahko pripelje tudi do psihične odvisnosti (Zalokar Divjak, 2000). Predšolski otroci kar nekaj časa preživijo pred televizijskimi ekrani. Težava se pojavi, ker v večini primerov ob sebi nimajo nikogar, ki bi jim lahko pomagal razložiti določeno dogajanje na ekranu in si ga mora zato otrok razložiti sam. Dobro bi bilo, če bi večina risank vsebovala oznako PG (angl. *parental guidance* – starševski nadzor) (Sears in Sears, 2004). Starši morajo torej izbrati oddaje (risanke, poučne oddaje itd.), hkrati pa je pomembno tudi, kako otroku nek dogodek iz oddaje razložijo, saj otrok svet doživlja v celovitih slikah, celostno (Gartner, 1974). Preko televizije »otroci spoznavajo zelo zgodaj nekaj, o čemer nimajo izkušenj iz svoje okolice. Pomoč starejših je zato toliko bolj pomembna in nujna« (str. 86–87). Tehnologijo moramo v otrokovo življenje vključevati postopoma, pri tem pa je pomembno, da spremljamo njegov razvoj, saj mu tako omogočimo dostop do vsebin, na katere je pripravljen, hkrati pa tako prispevamo k bolj zdravem razvoju (Gold, 2015).

Vsa ta tehnologija otrokom približuje tako realni kot domišljijski svet, pri čemer jim je slednji še kako zelo ljub, saj predstavlja neko navidezno resničnost. V tem primeru govorimo o virtualnem svetu. Kot opredelijo Guna idr. (2010), so virtualni svetovi oblika družbene omrežne skupnosti, ki je največkrat realizirana kot računalniška simulacija. Uporabniki v virtualnih svetovih nastopajo kot avatarji, ki predstavljajo njihovo podobo in osebnost. Poleg živih avatarjev najdemo tudi nežive igralce in elemente okolja. Glavni podarek teh svetov je ravno v interakciji in komunikaciji med živimi uporabniki ter okoljem.

Virtualni svetovi imajo dolgo zgodovino, vendar so šele v zadnjih letih postali privlačni za otroke. Ti imajo v virtualnih svetovih možnosti za oblikovanje, preoblikovanje in nastopanje v različnih identitetah, naučijo se sodelovanja z drugimi na spletnih forumih. Glede na to, v kolikšni meri se spletna socialna omrežja zdijo priljubljena dejavnost pri starejših otrocih in mladostnikih, lahko sodelovanje mlajših otrok v virtualnih svetovih ponuja koristne priložnosti za razvoj veščin, ki jim bodo omogočile varnejše in ustrežnejše

krmarjenje po spletnih okoljih. Ti virtualni svetovi hitro postajajo del spletnega okolja igre za majhne otroke, in namesto da jih obravnavamo kot nepomembne ali jih označimo kot potencialno škodljiva okolja, moramo akademiki in pedagogi natančneje preučiti njihove možnosti, da bi ugotovili, kaj otroci pridobijo od svojega igrivega sodelovanja v teh svetovih in kako je mogoče njihove izkušnje nadgraditi v zgodnjem otroštvu ter šoli (Marsh, 2010, str. 36). Otroci imajo možnost dostopa do virtualnih svetov na različne načine: na osebem računalniku, preko igralnih konzol in preko osebnih digitalnih asistentov (European Network and Information Security Agency, 2008, str. 20–21).

Nekoč je bilo vseživljenjsko učenje predšolskih otrok fiksirano samo na rešnični, materialni svet. Dandanes pa se morajo otroci poučiti tudi o virtualnem svetu. Seveda pa tega ni možno doseči brez pomoči odgovorne in kompetentne odrasle osebe (strokovni delavci, starši). Te odrasle osebe morajo otrokom dajati zgled, biti do njih potrpežljive, ljubeče, otroke na tem področju izobraževati, voditi in varovati. IKT je postal vsakodnevna stvar vseh ljudi ne glede na starost, zato je pomembno, da jo kot vzgojitelji vključujemo v izvedbeni kurikulum vrtca (Usar in Jerše, 2016). Predšolski otrok pridobiva veliko neformalnih izkušenj z uporabljanjem komunikacijske tehnologije. Te izkušnje konkretno pridobi npr. z obiskom kina z družino ali s prijatelji, z gledanjem televizije in uporabo mobilnega telefona staršev, kjer so seveda najzanimivejše razne igrice. Pri vsem tem je ključnega pomena poiskati dobro ravnotežje med zabavo, ki jo omogočajo prej naštetih naprave oz. aktivnosti, in med gibanjem, pogovarjanjem, igrami v naravi ter branjem knjig. Širši cilj pa je otroka postopoma naučiti uporabe računalnika za izvedbo preprostih, osnovnih operacij, iskanje informacij, komuniciranje preko spleta itd. Naučiti pa se morajo tudi razumevanja besednjaka in simbolov IKT (Zuljan, 2014).

Pomembno je, da razumemo vsako otrokovo razvojno fazo, saj lahko s tem ugotovimo, katera vrsta tehnologije je varna, da jo otroku predstavimo in kaj prispeva k njegovemu zdravemu razvoju. Izpostavljenost tehnologiji se začne s poslušanjem glasbe in z gledanjem televizije. Temu sledijo preproste igre in interaktivne aplikacije, ki od otrok ne zahtevajo pismenosti. Sicer je res, da v predšolskih letih otroci večinoma radi gledajo oddaje oz. vsebine z izobraževalno noto, a to se z vstopom v šolo spremeni. Priljubljenejše postanejo manj kvalitetne vsebine, seznanijo se tudi z raznimi videoigrami, če ne drugače, s pomočjo sošolcev in prijateljev (Gold, 2015). Otroku ponudimo seznanitev z računalnikom, ko kaže interes za delo z njim in ko je to primerno njegovemu razvoju. To je takrat, ko lahko otrok fizično upravlja miško in ima dovolj razvito koordinacijo oko – roka, ko zmore dovolj koncentracije in ko

lahko sledi določenim dogovorom ter navodilom. Računalnik v delo z otroki vključimo le ob pravih okoliščinah (Zore, 2005).

Pri otrocih med tretjim in petim letom zelo intenzivno poteka kognitivni, telesni ter čustveni razvoj (Gold, 2015). Otrok sprejema okolico z vsemi čutili (Zore, 2005). Raziskali smo njegov kognitivni, telesni, družbeni, čustveni ter socialni razvoj in vpliv tehnologije nanj. Jodi Gold (2015) kognitivni razvoj opredeljuje kot metodo, pri kateri se otrok uči iz poskusov in napak ter opazovanja in posnemanja. Meni namreč, da mu reševanje problemov oteži nezmožnost razlikovanja med realnostjo in domišljijo. Pojasnjuje, da se otroci zelo hitro srečajo s tehnološkimi napravami in da starši največkrat posegajo po tabličnem računalniku. Na tabličnem računalniku so otroci sposobni reševanja problemskih nalog. Da pa nekaj zaženejo, si pomagajo ravno s postopkom poskusov in napak. Ko otroci osvojijo fino motoriko, osnovne jezikovne spretnosti in prepoznavanje vzorcev, jim to omogoča reševanje realnih težav in uporabo digitalnega sveta. S pritiskanjem in raziskovanjem aplikacij bodo pridobili izkušnje ter razvili samostojnost. Nives Zore (2005) je dejala, da uporaba tehnologije omogoča večjo individualnost otrok, saj lahko vsak otrok stopnjuje težavnost in utrjuje že poznano, prav tako pa mu omogoča, da lahko sledi svojim interesom. Jodi Gold (2015) opisuje, da se otroci zelo hitro motorično razvijajo in da tehnologija nima vpliva nanje. Ugotavlja namreč, da tehnologija ne zavira telesnega razvoja, ampak ga od tretjega do petega leta otrokove starosti tudi ne spodbuja. Otroka lahko oddaljimo od tehnološkega sveta na način, da v njegovo sobo ne dajemo televizije in ostalih digitalnih naprav ter televizijo ugasnemo, kadar je nihče ne gleda, saj odvrta od človeške komunikacije in interakcije. Otrok naj pred spanjem ne uporablja tehnologije, saj lahko to kvari kvaliteto njegovega spanca, kar pa lahko privede do različnih fizičnih, čustvenih in vedenjskih težav. Pri družbenem in čustvenem razvoju poudarja pomen otrokove osebnosti in temperamenta. Temperament opisuje kot nekaj, s čemer se rodimo in ga določa naša genska zasnova. Temperament določa naše odzivanje in delovanje v različnih situacijah; nanj nimamo vpliva. Ta dva dejavnika bosta določala in vplivala na način, kako bo otrok uporabljal tehnologijo in splet. V tem obdobju so otroci egocentrični, a pričenjajo opazovati svet in ljudi, ki jih obkrožajo. Nives Zore (2005) poudarja, da je pri socialnem razvoju pomembno, da predšolski otroci uporabljajo tehnologijo v manjših skupinah, saj se pri tem pogovarjajo, sodelujejo in si pomagajo. Jodi Gold (2015) opisuje, da socialni razvoj pri predšolskih otrocih poteka skozi igro. Meni namreč, da aplikacije, ki spodbujajo otrokovi domišljiji in interakcijo, spodbujajo tudi socialni razvoj. Vendar pa meni, da je tehnologija, kot orodje za razvoj ustvarjalnosti in lastne identitete,

primerna za starejše otroke. Kadar otroci preišljeno, pod nadzorom odrasle osebe uporabljajo tehnologijo in internet, to krepi in bogati njihovo socialno ter čustveno rast. Da ne bi zavirali razvoja fine motorike, ne smemo pozabiti na uporabo fizičnega materiala, s katerim otrok dobi največje izkušnje na tem področju.

Mnenja o tem, kdaj je najprimernejši čas za seznanitev otroka z računalnikom, so med odraslimi deljena. Vemo pa, da z računalnikom prvič pride v stik že v vrtcu. Praksa pokaže, da je računalnik lahko prav tako uporaben pri neposrednem delu z otroki ter da se ga da vključiti v vzgojni proces. Otrok se z računalnikom, k čemur uvrščamo tudi tabličnega, srečuje vsakodnevno: doma, pri prijateljih, v trgovini, pri zdravniku itd. Da pa se bo z njim srečal na ustrezen način, pa je o tem treba ozaveščati predvsem njegove starše. Avtorica trdi, da majhnemu otroku ne more škodovati, potrebna pa je postopna in preišljena seznanitev z računalnikom kot delom njegovega okolja (Zore, 2005). Igranje in s tem odkrivanje logike računalniških iger od otroka zahteva induktivno mišljenje, določeno stopnjo pozornosti ter spomin, kar prištevamo k pozitivnim lastnostim uporabe tablic. Računalniške igre od otroka zahtevajo, da memorizira odgovore ter potek igre. Na ta način se uči znanstvenega načina razmišljanja, analizira dosedanji potek igre, oblikuje delovne hipoteze ter jih preverja z nadaljnjim igranjem (Fekonja, 2001).

Otroci, stari 3–4 leta, ki imajo možnost uporabe računalnika, imajo za razliko od tistih, ki računalnika ne uporabljajo, ogromno prednost v razvoju področij, kot so dolgoročen spomin, neverbalne sposobnosti, verbalne sposobnosti, ročne spretnosti, govor, komunikacija in sodelovanje, pogosto prevzemanje vloge vodje (Education.com, 2013).

Avdio- in videopripomočki so vedno pogostejši del vzgojno-izobraževalnega procesa. Za predšolskega otroka ti pripomočki predstavljajo nekakšno sprostitvev in zabavo, saj ponujajo pestro paleto poučnih vsebin in oblik. Njihova prednost je v kontinentalni uporabi skozi daljše časovno obdobje, kar je izrecnega pomena. Raziskave so namreč pokazale, da imajo predšolski otroci manjše sposobnosti koncentracije, zato je izrecnega pomena za njihov izobraževalni proces, da uporaba pripomočkov poteka večkrat tedensko ter da predstavlja integrativni del njihove igre. Pogosto igranje računalniških iger pa ima lahko tudi obraten učinek, saj lahko privede do utrujenosti, glavobolov, zasvojenosti do igranja. Različni avtorji predvsem opozarjajo na nevarnost v primeru, da postane igranje računalniških iger otrokov edini način preživljanja prostega časa ali da se na ta način izogiba stiku z vrstniki ali družinskimi člani (Medved Cvikel, 2009). Jung-Sook Lee (2009) je v svoji raziskavi ugotovila, da sta najpogostejši aktivnosti, ki jih otroci opravljajo na internetu,

igranje iger in komuniciranje preko spletnih omrežij, spletnih klepetov, »messengerjev«. Otrokom in mladostnikom tako ni treba iti na igrišče ali iz hiše, da bi se družili s svojimi vrstniki. Dovolj je, da se priključijo na spletno socialno omrežje (Facebook, Twitter in Instagram) in že so v stiku s svojimi vrstniki. Tudi v knjižnico jim ni več treba hoditi – če potrebujejo literaturo za šolo, je danes dostopna tudi preko interneta.

Z vedno hitrejšo digitalizacijo je treba otroke naučiti tudi t. i. *medijske pismenosti*. To je zmožnost razumevanja različnih sporočil, ki jih pridobimo preko raznih elektronskih medijev. Zato so pri tem pomembni poslušanje, branje, pisanje, govorjenje in oblikovanje lastnih sporočil (Hobbs, 1995). Vključevanje medijev in načina njihove uporabe v predmetnike izobraževalnih ustanov je pozitivno, saj je to lahko posledica povezovanja šole s kulturnim okoljem pa tudi učenje veščine, ki bo kasneje pripomogla k otrokovim preživetju, manjšemu potrošništvu in uspešnejšemu prilagajanju. S pomočjo vključevanja medijev v izobraževalni proces pa lahko tudi poskrbimo za večjo varnost otrok in manjšo manipulacijo z njimi (Hobbs, 1995). Navadno se pojavi težava pri moralnih zgodbah, reklamah, kjer je pomen sprejema informacij in analize drugačen, kot izgleda na prvi pogled (Luthar, 1995). Velja pa tudi, da bodo digitalno okolje in dejanja, ki jih bo otrok zaznal pri svojih starših, vplivali na njegov odnos do tehnologije (Gold, 2015). Otroke danes težko zaščitimo pred raznimi vplivi tehnologije, a vendar je naloga odraslega, da spodbuja njihovo spletno trdoživost, hkrati pa tudi digitalno državljanstvo. S spletno trdoživostjo otroke učimo lažjega soočanja z neprijetnimi situacijami, s katerimi se lahko srečajo med brskanjem po internetu, gledanjem televizijskih oddaj ipd. (Gold, 2015).

IKT je uvedena v vse segmente našega življenja, zato je treba izobraževanje otrok v vrtcih in osnovnih šolah prilagoditi tako, da bodo lahko obvladovali hiter razvoj tehnologije v družbi. Vprašanje je, kam ta razvoj pelje in kje so meje, da ne pride do odvisnosti, saj je za mlajše otroke lahko samo po sebi škodljivo že samo sevanje. Naloga staršev in odraslih je, da postavijo vsebinske in časovne omejitve (Štrafela, 2015).

Medijske pismenosti se otrok nauči skozi *vzgojo za medije* in *medijsko vzgojo*. Predšolski otroci se morajo naučiti, da se bodo ob poplavi medijev znali pravilno odločati in izbirati ter kritično in ustvarjalno razmišljati. Ker so starši tisti, ki odločajo o tem, kaj bodo otroci gledali in česa ne, je na prvem mestu treba poskrbeti za vzgojo staršev o medijih in njihovem vplivu (Kastelic Hočevar, 2005, str. 43). Smotrno uporabo televizije namreč lahko dosežemo le s pristopom, ki določa cilje in možnosti uporabe televizije ter otroku omogoča razvijanje kritičnega gledanja televizije z razumevanjem vsebine

in s poznavanjem televizije kot medija, pravita Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999a, str. 9).

Medijska vzgoja posameznika uči analizirati in ustvarjati medijske vsebine, prepoznati njihov izvor, njihove politične, družbene ter kulturne interese. Poleg tega mu pomaga pri prepoznavanju sporočil in vrednotenju medijskih vsebin. Z osvojitvijo vseh teh izobraževalnih ciljev je posameznik podučen o uporabi medijev in njihovih vplivih na človekovo osebnost (Fedorov, 2008, str. 12). Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999a, str. 9) dodajata, da je namen medijske vzgoje poleg vsega naštetega tudi zavestno in ustvarjalno uporabljanje medijev.

V sodobni medijski družbi se morajo predšolski otroci čim prej naučiti kritičnega presojanja televizijskih vsebin. Tega ni mogoče doseči z dolgotrajnim gledanjem televizije ali s strogim omejevanjem gledanja, pač pa s pogovorom in z vzgojo za medije, ki pomaga razumeti sporočila. To hkrati omogoča, da otrok postane kritični gledalec in ustvarjalni ustvarjalec sporočil (Mikulič, 2007). Tudi Jurka Lepičnik Vodopivec (2005, str. 205) je prepričana, da starši s prepovedjo gledanja televizije ne bodo dosegli želenih učinkov, zato jih je treba naučiti, kako izbirati, ocenjevati in uporabljati televizijo ter ostale medije. Na tej poti postajajo kritični bralci, gledalci in poslušalci, poleg tega pa razvijajo tudi estetski čut ter doživljanje.

Ker se predšolski otrok že zelo zgodaj sreča z mediji, bi bilo dobro, da se o njih čim prej tudi pouči. *Kurikulum za vrtce* medijske vzgoje ne priznava kot samostojnega področja, opredeljuje pa določene vsebine in dejavnosti, povezane z mediji. Te dejavnosti zajemajo poslušanje pravljic, ugank, ogled risank, gledaliških in filmskih predstav, obisk knjižnice, ogledovanje fotografij, televizijskih oddaj ipd. (Bahovec idr., 1999; Erjavec, 2005, str. 199). Anita Mikulič (2008, str. 40) svoje razmišljanje zaokrožuje z dejstvom, da obramba pred negativnimi vplivi medijev ni v tem, da se jim izogibamo, temveč da jih sprejmemo in se o njih poučimo. Naloga staršev je, da se z otroki pogovorijo o medijih in se skupaj z njimi poučijo o tem vse pomembnejšem segmentu našega življenja.

Vloga in pomen tehnologije za otrokov razvoj

Z IKT se mladostniki in otroci srečajo precej zgodaj, to je že v predšolskem obdobju, v vrtcu, kasneje pa tudi v javnih ustanovah. IKT otroke in mladostnike obkroža na vsakem koraku. V domačem okolju so starši tisti, ki jim ponudijo in omogočijo prvi stik s tehnologijo. Starši so tisti, ki skrbijo in nadzorujejo njihovo uporabo (Scantlin, 2011, str. 51).

Razlog za uporabo je v prvi vrsti izobraževalna tehnologija, ki sama po sebi ni najboljši ne slab učni pripomoček. Kakovost je vedno odvisna od osebe, ki jo uporablja, v našem primeru so to: učitelj, otrok in mladostnik. Učitelju, otroku in mladostniku služi za boljšo predstavo in razumevanje učne problematike (Gerlič, 2010). IKT omogoča povezovanje, komuniciranje s celotno zemeljsko oblo, je okno v svet. Otroci in mladostniki uporabljajo tehnologijo kot pomočnika pri zastavljanju in realizaciji zastavljenih ciljev (Žist, 2004). IKT jim je zelo blizu, saj so v tesni povezanosti z njo, na eni strani jim služi kot učni pripomoček in pomagalo, na drugi strani pa je vir zabave in sprostitve. Otroci sprejmejo IKT za zabavo, šele kasneje spoznajo orodje, ki jim služi kot pomagalo (Zorman in Zorman, 1997). IKT je orodje, ki vpliva na dožemanje in na način razmišljanja. Deluje kot spodbuda iz okolja, ki oblikuje možgansko strukturo. Otroci in mladostniki se izobražujejo tako, da pridobivajo vzorce iz okolja. Preko IKT pridobijo različne ter nasprotujoče si vsebine, ki na kakršen koli način vplivajo na njihovo vedenje in s tem tudi na razvoj možganov (Gold, 2015).

Jodi Gold (2015, str. 41) je mnena, da se tako kot pri vsakem vzgojnem izzivu tehnologija ne pojavi kar naenkrat. Da bi pa otrokom v času odraščanja pomagali ravnati z njo, moramo nanjo gledati kot na razvoj digitalnih mejnikov. Spremljati in razumeti moramo faze otrokovega razvoja in ugotoviti, na kaj je v določenem času pripravljen; katero tehnologijo je primerno uporabiti v katerem času, kaj bi lahko bilo tvegano ali pa celo neprimerno in kako lahko sami mediji prispevajo k zdravemu razvoju otroka. Chapman in Arlene Pelliscane (2015, str. 20–22) navajata, da so zasloni prisotni vedno in povsod, srečujemo jih na vsakem koraku. Majhni otroci odraščajo in se razvijajo ob spoznavanju svoje okolice, kjer morajo z vonjem, s tipom, sluhom, z okusom in vidom doživeti tridimenzionalni svet stvari ter ljudi. Za takšno osnovno spo-

znavanje pa so lahko zaradi pretirane izpostavljenosti elektroniki prikrajšani že kot dojenčki in malčki. Otroci se učijo iz izkušenj. Otroci, mlajši od dveh let, ki so v zgodnji fazi kognitivnega razvoja, informacije procesirajo drugače kot starejši otroci. Otroci se najhitreje naučijo jezika, če jim ga posreduje živa oseba, saj je njihova sposobnost neposredno povezana s količino časa, ki ga preživijo v pogovoru s starši. Carolyn Webster-Stratton (2016) navaja številne raziskave, ki kažejo, da pretirano gledanje nasilnih televizijskih oddaj in računalniških igric okrepi sovražno nastrojenost ter agresivno vedenje otrok. Verjetneje je, da bodo postali čustveno neobčutljivi za trpljenje drugih in agresivno vedenje v resničnem življenju. Preveč časa, preživetega pred zaslonom, pomeni manj časa za igranje z vrstniki, razmišljanje in branje. Raziskave kažejo, da takšni otroci postanejo osamljeni in potrti.

Digitalna tehnologija pa danes v vseh pogledih vpliva na izkušnje, vsakodnevno pridobljene s strani otrok, in s tem igra zelo veliko vlogo pri razvoju. Eden izmed ciljev čustvenega in socialnega razvoja je oblikovanje trdnega zavedanja lastnega jaza. Mlajši otroci lahko postanejo zelo razdraženi, ko ne razumejo neke igre ali se ne znajdejo na spletni strani. Vendar pa se lahko s tem, da jim starši preberejo navodila in pokažejo, kako varno dostopajo do informacij, počutijo zelo mogočne (Gold, 2015, str. 43–44). Taylor (2015, str. 75–76) navaja, da oblikovanje samoidentitete zelo vpliva na razvoj otrok. Zajema vse znanje, ki ga otroci pridobijo o sebi, svoji osebnosti, interesih, odnosih in nadarjenosti. Lastna identiteta otrokom nudi tri osnovne občutke, na katerih temelji nadaljnji razvoj. Daje jim občutek konsistence in stabilnosti v daljšem časovnem obdobju, kar jim omogoča, da se počutijo varne. Nato jim zagotavlja občutek edinstvenosti, občutek, da na edinstven način prispevajo k svetu. Kot slednje pa velja, da jim daje občutek pripadnosti, saj jim omogoča, da se počutijo kot sestavni del skupine in se pri tem dojemajo kot posamezniki. Jodi Gold (2015, str. 46–48) navaja, da se soočamo z epidemijo debelosti pri otrocih. Prisotnost televizije v otroški sobi in količina gledanje le-te pripomoreta k povečanemu tveganju zaradi prekomerne telesne teže. Čezmerno preživljanje časa pred zaslonom pomeni, da se presega priporočila Ameriške akademije za pediatrijo (American Academy of Pediatrics – AAP), torej dve uri dnevno. Digitalna tehnologija prekine ravnovesje med vnosom kalorij in porabo energije. Dejstvo je, da povišana telesna aktivnost, zmanjšanje časa pred zaslonom in izboljšanje prehranjevalnih navad preprečujejo pojav debelosti.

Mediji nimajo takojšnjih neposrednih učinkov na posameznika, pač pa dolgoročne, saj vplivajo na izbor kulturnih vzorcev in osebnih ravnanj (Košir in Ranfl, 1996). Nekaj let pozneje pa je Potter (2001) zapisal, da so vplivi medi-

jev lahko kratkoročni ali dolgoročni. Pomembno je ugotoviti, kdaj se pokaže učinek takšnega vpliva (takoj ali nekaj časa po uporabi medija). Po njegovem imajo mediji vpliv na znanje, delujejo pa tudi na čustva in obnašanje.

Učinke medijev lahko preko zgodovinskih raziskav razdelimo v tri skupine (Erjavec, 2009):

- *zgodnje obdobje*: vsak posameznik naj bi se takoj odzval na medijsko vsebino in nanjo odreažiral z enakimi čustvi;
- *drugo obdobje*: značilno je skoraj popolno zanikanje moči in učinka medijev;
- *današnje obdobje*: mediji ne vplivajo neposredno in enotno na občinstvo, vpliv ima tudi družba.

Digitalni mediji so v bistvu kulturno orodje, ki vpliva na naše dožemanje. Delujejo tudi kot okoljska spodbuda, ki oblikuje našo možgansko strukturo. Preko televizije in računalnika otroci prejemajo različne ter nasprotujoče si iztočnice, ki vplivajo na razvoj njihovih možganov (Gold, 2015). »Mediji lahko zadovoljujejo mnoge kognitivne, emocionalne in socialne potrebe« (Košir in Ranfl, 1996, str. 53). Pomembno je, da medijev ne uporabljamo le za krajšanje časa, temveč tudi za izbrane vsebine, ki nam pomagajo pri samouresničevanju (str. 53).

Na začetku je veljalo, da računalniki slabo vplivajo na otroke, in s tem se je pojavil strah glede dolgoročnega vpliva nanje. Vendar se je to sčasoma spremenilo. Ugotovili so, da če tehnologijo uporabljamo v zmernih količinah in varno, lahko otrokom tudi koristi (Gold, 2015). Nikodem idr. (2014) so v članku predstavili deset največjih slabosti tehnologije za razvoj otroka:

1. vpliv na naravni razvoj možganov,
2. zakasnitev duševnega odraščanja,
3. tveganje za debelost,
4. možnost izgube spanca,
5. vzrok psihičnih težav,
6. vzrok za agresivno vedenje,
7. lahko pride do digitalne demence,
8. odvisnost,
9. nevarnost sevanja,
10. občutek nezmožnosti imeti prihodnost, kot je predstavljena v medijih.

Otroci, ki pred televizijo preživijo pet, šest, sedem ali več ur, postanejo medijski zasvojeneci, ti pa so gibalno, psihično in duhovno moteni (Košir in Ranfl,

1996). Tehnologija pa lahko vpliva tudi na spanje, saj izpodriva čas, ki mu je namenjen. Spanec lahko moti tudi tako, da zvišuje čustveno, kognitivno ali fizično stimulacijo. Da smo izpostavljeni močni svetlobi, pa moti naš 24-urni ritem (Gold, 2015).

Vpliv digitalnih medijev na kognitivni razvoj je zelo pomemben, saj je slednji temelj za celotni razvoj. Digitalna tehnologija je lahko odlično orodje za učenje, vendar moramo ob tem, ko skušamo opredeliti, kaj pripomore k večjemu znanju in kaj poneumlja, razlikovati med različnimi žanri tehnologije (Gold, 2015). Prav tako digitalna tehnologija vpliva na socialni in čustveni razvoj. Otroci so lahko z njeno pomočjo igrivi in ustvarjalni tudi takrat, ko obdobje »igre« že prerastejo. Tehnologija jim omogoča različne spletne igre, kjer so lahko ustvarjalni. Nove raziskave kažejo, da družbena omrežja vodijo k družbeni povezanosti in razvijanju lastnega jaza (Gold, 2015).

Računalnik prav zagotovo vpliva na otrokov razvoj in na njegovo duševno razpoloženje. Vprašanje je, kako dolgo se bodo otroci še vedeli spopadati z resničnostnim svetom, saj vedno več časa preživljajo v spletnem okolju in to lahko postane njihova edina realnost (Hammond, 1986). Nekateri otroci, ki so starejši od sedem let, imajo lahko težave z razlikovanjem resničnosti od fikcije. Nekateri ne razumejo, da resničen svet ni takšen, kot je predstavljen na spletu. Mladi niso sposobni dojeti, da so lahko nekatere novice in dokumentarne strani prikazane v izkrivljeni podobi. Posledično lahko začnejo verjeti le stvarjem na spletu in ne sprejemajo dejstev iz resničnega sveta. Za otrokov razvoj identitete je pomembno, da se z njim pogovarjamo o videnem in mu razložimo, da v resničnem svetu ni vse enako (Erjavec in Volčič, 1999a). Pomembno je, da je uporaba določenega medija vedno pod nadzorom odrasle osebe (Buchegger in Summereder, 2020).

»Mediji učinkujejo dolgoročno v smislu nakopičene usmerjenosti do družbene realnosti. Dolgoročno nas učijo, kdo je v družbi večvreden in kdo manj, kakšen je splošno sprejet vzorec obnašanja do drugačnih ljudi, kot so etnične in socialne manjšine, kako se naj obnašamo kot moški in ženske itd. Pri procesu sprejemanja se medijska sporočila srečajo z mišljenjsko in čustveno sestavo otrok in njihovim socialnim izkustvom. To, kar otrok nosi v sebi, in medijski apeli skupaj oblikujejo dejanski vpliv medijev« (Erjavec in Volčič, 1999a). Pravila uporabe spletnega okolja so pomembna tako za otroka kot za odraslo osebo. »Bolj kot je jasno določeno, kdo in kako dolgo sme uporabljati posamezno napravo in katere vsebine sme spremljati, toliko manj stresna je uporaba. Ravno tako je za skupna pravila pomembna medsebojna interakcija« (Buchegger in Summereder, 2020, str. 6). »Prekomerne rabe ne gre samodejno enačiti z zasvojenostjo. Otroke lahko za določen čas digitalne na-

prave popolnoma priklenejo nase, vendar pa se potem lahko znova in brez težav posvetijo drugim stvarim. [...] Pomembno je, da starši poskrbijo, da ima otrok na voljo dovolj alternativnih možnosti za preganjanje dolgčasa« (str. 24). Nekateri najbolj izpostavljajo problem širjenja nasilja in agresivnosti, za kar naj bi bili v veliki meri krivi mediji. Razlog vidijo v tem, da otroci medije uporabljajo praviloma dalj časa, kot pa se ukvarjajo z vsemi ostalimi aktivnostmi skupaj (razen spanja). Mediji so zelo prisotni v domačem okolju, kjer pa jih vseeno lahko oz. bi jih morali starši omejiti in imeti pod nadzorom (Sindik, 2012).

Teresa Swist idr. (2015) so opredelili naslednja ključna področja vpliva družbenih medijev na počutje otrok in mladih:

- *Fizično in duševno zdravje*: spodbujajo pozitivne norme o zdravju in dobrem počutju.
- *Identiteta in pripadnost*: spodbujajo oblikovanje identitete, gradnja skupnosti in ustvarjalnosti. V teh pozitivnih razvojnih procesih lahko otroci doživljajo tudi vznemirljive in potencialno nevarne vsebine ter prakse, ki lahko resno vplivajo na njihovo počutje.
- *Formalno in priložnostno učenje*: spodbujajo samostojno učenje, razširjajo formalne in neformalne mreže znanja ter na splošno socialno podporo mladim. Vendar pa lahko slabo vključevanje družbenih medijev v mrežo formalnega in priložnostnega učenja okrepi socialno izključnost.
- *Igra in rekreacija*: otrokom zagotavljajo nove prostore za prosti čas, igro in rekreacijo. Zlasti spletne in videoigre ponujajo priložnosti za učenje, ustvarjalnost, oblikovanje identitete, socializacijo, sprostitvev ter lajšanje stresa. Obstaja veliko iger za raziskovanje in razvoj, ki dobro vplivajo na počutje.
- *Tveganje in varnost*: lahko povečajo tveganje za fizično in čustveno varnost, lahko spodbujajo tudi proaktivne pristope k težavam tveganj ter varnosti, ki otroke opolnomočijo, razvijajo njihovo odpornost in podpirajo njihovo dobro počutje.
- *Družinski in medgeneracijski odnosi*: podpirajo družinske in medgeneracijske odnose, saj prinašajo različne strokovne vsebine in spodbujajo znanje ter spretnosti otrok in mladostnikov, vrstnikov, družine in drugih odraslih, povezane z varnostjo, dobrim počutjem in odpornostjo. Dobro je upoštevati tudi vrsto dejavnikov, ki vplivajo na uporabo družbenih medijev pri otrocih (npr., kje so, katero napravo uporabljajo, kakšno dejavnost opravljajo in s kom so).

V raziskavi o vplivu družbenih medijev na počutje otrok, ki je bila narejena v Angliji, so ugotovili, da več kot polovico staršev skrbi vpliv medijev na zdravstveno stanje otrok, saj navajajo, da ima povečana uporaba videoiger, televizije, itd. velik negativen vpliv na fizično aktivnost otrok in njihovo spanje. Opazili so tudi precejšnje razlike glede na starostno skupino otrok. Zaradi množične uporabe medijev se spreminjajo tudi gibalne navade otrok (Rek, 2016). V raziskavi so ugotovili tudi, da lahko korist dosežemo z vrednotenjem pozitivnih možnosti uporabe družbenih medijev pri otrocih. To pa pomeni, da bi se morali pri dobri praksi osredotočiti na več različnih razsežnosti (materialne, tehnične, socialne in motivacijske), ki podpirajo in krepijo uporabo družbenih medijev, kot je npr. vključevanje otrok v oblikovanje platform družbenih medijev za dobro počutje. V teh procesih je pomembno upoštevati tudi kulturne in jezikovne norme, dostop do tehnologije, priložnost za sodelovanje in vzpostavitev formalnih, neformalnih ter skupnih učnih omrežij, omogočenih preko družbenih medijev, ki povezujejo različne poti, znanja in strokovnost (Swist idr., 2015).

IKT v vseh svojih oblikah vpliva na vsakodnevne izkušnje otrok in mladostnikov ter ima s tem pri njihovem razvoju veliko vlogo. Pri otrocih in mladostnikih se z dozorevanjem možganskih nevronske povezave tudi obdelave podatkov bolj kognitivno zapletejo. Arhitektura možganov je zelo odvisna od posameznika, izkušenj otrok in mladostnikov, ki jih nevroznanstveniki imenujejo dražljaji iz okolja. V zgodnjem obdobju razvoja IKT sta prevladovala strah in skrb glede dolgoročnega vpliva ter posledic, ki jih bo imela IKT na otroka in mladostnika. Skozi čas se je izkazalo, da če IKT uporabimo v zmernih količinah in varno, le-ta otrokom in mladostnikom koristi (Gold, 2015). Otroci, ki pretiravajo z uporabo IKT, si ustvarijo poseben stil življenja, to pa lahko slabo vpliva na njihov nadaljnji razvoj. Preveč posedanja pred IKT otroke in mladostnike vodi do prekomerne telesne teže, razvijejo se neustrezne navade prehranjevanja ter pomanjkanje gibanja (Erjavec in Volčič, 1999b).

Otroci dandanes odraščajo v medijsko nasičenem svetu in televizija je še vedno eden najprodornejših medijev. Že dojenčki kažejo zanimanje zanjo, vendar obstaja veliko dokazov, da televizija na predšolskega otroka ne učinkuje ravno pozitivno. Vsekakor pa so njeni vplivi odvisni predvsem od količine časa, preživetega pred njo, in od vsebin, ki jih spremlja (Götz, 2007, str. 12). Izvedenih je bilo že veliko število raziskav o vplivu televizije na otroka. Nekateri strokovnjaki so negativneje naravnani in pravijo, da je televizija kot mamilo, ki uničuje kritičnega in ustvarjalnega duha, ljudi poneumlja ter jih naredi pasivne in nasilne. Zagovorniki televizije so mnenja, da ta ljudi kulturno bogati, razvija fantazijo in poteši radovednost (Bajzek, 2003b). Razne

raziskave v preteklih letih so ovrgle prepričanja, da je občinstvo pred televizijo množica pasivnih gledalcev, saj sta tudi gledanje in poslušanje aktivna procesa, ki zahtevata napor, četudi majhen. Vseeno pa so si raziskovalci enotni, da ima televizija na gledalce močan vpliv, ki ga je treba preučevati, saj prispeva k oblikovanju posameznika (Košir in Ranfl, 1996). S pomočjo televizije se torej otrokov odnos do okolja oblikuje skozi daljše obdobje. Vendar ni samo televizija tista, ki vpliva na predšolskega otroka. Ocenjujemo, da imajo veliko vlogo tudi starši, sorodniki in vrstniki pa tudi vsi sodobni mediji, ki so se pojavili ob njej.

Možgani potrebujejo za optimalen razvoj stimulacijo v obliki gibanja in uporabo vseh čutov, potrebujejo torej tridimenzionalni svet. Ti podatki so preverjeni tudi s pomočjo raziskav, ki potrjujejo, da se bodo predšolski otroci, ki porabijo več časa za gledanje televizije kot za ustvarjalno igro, razvili drugače kot tisti, ki gledanju televizije namenijo manj časa (Erjavec in Volčič, 1999b). Danes imamo na voljo podobne izsledke raziskav tudi za čas, preživet pred računalnikom ali mobilnimi napravami, kjer otroci brskajo po internetu, igrajo spletne igre, se povezujejo z drugimi preko družbenih omrežij ipd.

Digitalni mediji so kulturno orodje, ki vplivajo na to, na kakšen način razmišljamo. Delujejo na način okoljske spodbude, ki vpliva na oblikovanje otrokovih možganov. Učenje poteka z odzivanjem na vzorce v našem okolju. Preko računalnika in televizije otroci sprejemajo različne nasprotujoče si informacije, ki vplivajo na njihovo vedenje in na razvoj možganov. S časom je postalo jasno, da lahko uporaba varne digitalne tehnologije in v zmernih količinah otrokovemu razvoju precej koristi (Chapman in Pellicane, 2015). Tako lahko tehnologija v veliki meri vpliva na zdravje otroka, na njegov socialni, fizični, kognitivni, psihični, emocionalni razvoj pa tudi na vedenje in učenje.

Vpliv na fizični razvoj in zdravje otroka

Za uravnotežen fizični razvoj otroci potrebujejo veliko mero naravnega gibanja. To potrebo najlažje zadovoljijo zunaj, na svežem zraku, kjer na primeren način porabijo svojo energijo. Kadar nimajo zadostne možnosti za sproščanje energije, se pojavijo težave pri prehranjevanju, spanju, postanejo razdražljivi in nestrpni (Zalokar Divjak, 2000). Preživljanje časa pred televizijskim zaslonom onemogoča zdravo gibanje na svežem zraku, krivi hrbtenico, kvari oči, slabo vpliva na živčni sistem. Grozljivi prizori lahko škodljivo dvigujejo adrenalin in kvarijo mirno spanje, dolgotrajna duševna napetost pri gledanju akcijskih prizorov lahko poškoduje možganske celice in povezave med njimi. Zelo pomembno pa je tudi dejstvo, da na otroka deluje škodljivo sevanje (Ričan idr., 1999). Številne študije kažejo, da lahko sedeč življenjski stil v otro-

štvu vpliva na fizično zdravje in razvoj možganov. Potrjeno je, da prekomerno gledanje televizije pri otrocih vpliva na nagnjenost k prekomerni telesni teži in neprimernim prehranjevalnim navadam. V obdobju odraslosti bo to z veliko verjetnostjo vodilo k zdravstvenim težavam, kot so povišan krvni tlak, debelost in diabetes (Erjavec in Volčič, 1999b). Pa to ne velja le za čas sedenja pred televizijo, enako je tudi, kadar dalj časa sedimo pred računalnikom ali katero koli drugo IKT-napravo sodobnega časa.

Gledanje televizije lahko po mnenju Searsa in Marthe Sears (2004, str. 289) pripomore k prekomerni telesni teži: sedenje pred televizijo upočasni hitrost presnavljanja, zato otrok porabi manj kalorij. Posebna težava je spremljanje reklam, ki so polne nezdravih sporočil o prehrani, kot so sladki prigrizki. Otroci, ki spremljajo takšne reklame, pogosteje posegajo po nezdravi hrani in to lahko pripomore k debelosti. Težave se lahko pojavijo tudi pri razvoju vida. Ker je televizijski zaslon dvodimenzionalen, otroci, ki pred televizijo preživijo preveč časa, nimajo dovolj možnosti za razvoj globinskega zaznavanja. Poleg tega televizija slabo vpliva na razvoj vidnega zaznavanja in ustvarjanja živčnih povezav, ki so potrebne za normalen razvoj vida.

Strokovnjaki ugotavljajo, da na prekomerno telesno težo močno vplivata tako prehrana kot televizija in da že samo dve uri spremljanja televizije na dan predstavlja tveganje za prekomerno telesno težo. Veliko predšolskih otrok se med gledanjem televizijskega programa poslužuje nezdravih prigrizkov, televizijski oglasi pa takšne prehranjevalne navade še dodatno spodbujajo. Večina teh živil je nizko hranilnih, vsebujejo visoke vrednosti kalorij, sladkorjev, soli in maščob (Radesky, 2017). Med otroškimi programi kar 80 odstotkov oglasov oglašuje hrano, vendar ne zdravih hranil, pač pa sladkarije (Erjavec in Volčič, 1999b). Vemo pa, da človek, še posebej otrok, za pravilno delovanje potrebuje ravno pravšnje mero maščob, mineralov, ogljikovih hidratov, vitaminov in drugih snovi, ki jih dobi le s pravilno pripravljenim mesom, z ribami, s sadjem, z zelenjavo in drugimi živili. V primeru neprimerne prehrane se v človeškem telesu podre ravnotežje med presnovo in hormonskim sistemom, kar lahko povzroči agresivno in nasilno vedenje (Habbe, 2000, str. 37).

Raziskava, izvedena leta 1984 v Ameriki, je pokazala, da je od 18 milijonov otrok le 20 odstotkov uspešno opravilo naloge osnovne fizične vzdržljivosti (Erjavec in Volčič, 1999b, str. 12–13). Podatek je še toliko vrednejši razmisleka, če predpostavimo, da se je do danes sedeč življenjski slog še namnožil. Novejše raziskave to dejstvo resnično potrjujejo. Strokovnjaki so namreč potrdili, da je fizična pripravljenost otrok v zadnjih desetih letih močno upadla. Najverjetnejša vzroka za to sta prekomerno preživljanje časa pred televizijskimi zasloni in igranje računalniških iger (Sigman, 2010). Igranje video iger

zgolj spodbuja sedenje pred ekranom, kar pri razvijajočem se otroku, ki je v predšolskem obdobju, ni pozitivno. Otrok ima naravno potrebo po gibanju, hkrati pa z gibanjem posegamo tudi na področje intelektualne vzgoje, oblikovanja značaja, ohranjamo splošno zdravje in spodbujamo veselo, sproščeno življenje. S statičnimi telesnimi položaji med igranjem videoiger se ta razvoj deloma ustavi, kar pušča predvsem negativne posledice v otrokovem predšolskem obdobju. Pri zdravju lahko zaradi prekomernega igranja videoiger pride tudi do okvare sluha, vida, telesne drže, kondicijske sposobnosti, moči, vzdržljivosti itd. Kot vzgojitelj ali starš moramo kljub pozitivnim platem igranja videoiger vzeti v zakup tudi določene posledice, ki se lahko pojavijo ob prekomernem igranju (Kosec, 1988).

Vpliv na kognitivni razvoj otroka

Na razvoj možganov močno vplivajo gibalne sposobnosti in razvoj čutil oz., še pomembneje, povezava med tema dvema področjema. Brez te povezave se možgani ne morejo optimalno razviti, kar lahko privede do slabše gibalne koordinacije, zmanjšane govorne sposobnosti, oslABLJENE zmožnosti reševanja problemov, slabše razvitega vedenja o svojem telesu (Erjavec in Volčič, 1999b). Čeprav sta Manca Košir in Ranfl (1996) mnenja, da preživljanje časa pred televizijo zahteva določeno mero aktivnosti, Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999b) opozarjata, da prekomerno gledanje televizije vodi v nezmožnost dolgotrajne pozornosti in manjše samozavedanje.

Težava z zbranstvijo pri otrocih postaja vedno večja. Premalo staršev se zaveda, da je velik krivec za to ravno televizija. Strmenje v zaslon zahteva le kratko obdobje zbransti, poslušanje, branje in učenje pa so aktivnosti, kjer je potrebna visoka stopnja zbransti (Sears in Sears, 2004). Takšno prepričanje po mnenju Chena (1995) ne drži. Avtor je strnil rezultate raziskave, ki kažejo, da so vzorci možganskega valovanja med gledanjem televizije podobni tistim, ki se pojavljajo med drugimi aktivnostmi. Ob tem še poudarja, da lahko dobre izobraževalne oddaje celo povečajo trajanje zbransti in kognitivne sposobnosti. Dandanes obstaja mnogo oddaj, preko katerih se lahko otroci učijo pomembnih veščin, od štetja do vljudnega vedenja, lastnost dobrih oddaj pa je tudi ta, da otroke spodbudijo k nadaljnjim aktivnostim, povezanim z oddajo.

Uporaba digitalnih medijev vpliva na celostni razvoj otroka. Veliko raziskav, ki se ukvarjajo z vplivom digitalne vzgoje na kognitivni razvoj, je nedoslednih, sploh tistih, ki se ukvarjajo z vplivom digitalne tehnologije na mlajše otroke (0–6 let). Ob zmerni uporabi tehnologije ima le-ta lahko pozitiven vpliv na kognitivni razvoj, saj krepi inteligenco in izobrazbo otrok. A

vendar moramo pri tem paziti na izbiro tehnologije, ki jo bodo uporabljali naši otroci (Gold, 2015). Ameriška akademija za pediatrijo opozarja, da se pri otrocih, ki svoj čas že pri zgodnjih letih pričnejo preživljati pred televizijskimi ekrani, lahko pojavijo težave v govoru in pozornosti. Otroci za svoje preživetje, učenje in zdrav razvoj potrebujejo socialne interakcije, če teh ni, pa lahko pride do t. i. kognitivnih zamud (Gold, 2015). Prve raziskave ob digitalizaciji in povečanju uporabe medijev so se ukvarjale predvsem z vplivom na posameznika ter s t. i. uniformnim vplivom. Pripeljale so do odgovora, da mediji vplivajo na čustven razvoj in vodijo do spremembe v mišljenju ter delovanju – vplivajo torej tako na emocionalni kot na kognitivni razvoj (Luthar, 1995). »Vpliv televizije je torej predvsem dolgoročen in veliko bolj diferenciran, kot ponavadi mislimo. To pomeni, da ni neposreden in ne vpliva nediferencirano na množično občinstvo, temveč je vpliv posredovan s kontekstualnimi, socialnimi in osebnostnimi dejavniki« (str. 35).

Vpliv na socialni razvoj otroka

Otrok je po naravi socialno bitje. Že kot dojenček veliko opazuje in uživa v družbi drugih otrok, kljub temu da se z njimi še ne more igrati. Prve socialne veščine pa otrok nabira v svoji družini. Odnosi v družini se kažejo tudi v vrtcu. Ključ za učenje socialnih odnosov v družbi so občutek varnosti in dobri odnosi znotraj družine. V vrtcu morajo otroci različne vedenjske in odnosne vzorce prilagoditi, da lahko sodelujejo z odraslimi in vrstniki, saj prihajajo iz različnih okolij. Vrtec predstavlja idealno okolje za socialno učenje, tam otroci tudi pridobivajo vse več odgovornosti in samostojnosti (Škrubej, 2017). Za dober socialni razvoj je treba razvijati pozitivna čustva, kot so: zadovoljstvo, ljubezen, zaupanje, veselje in varnost. Na tej podlagi pa lahko nato razvijamo še socialna čustva, ki so: optimizem, prijaznost, pozitivna življenjska naravnost, solidarnost (Željeznov Seničar in Šelih, 2011).

Seveda v vrtcu prihaja tudi do konfliktov med otroki. Naloga vzgojitelja je, da skupino nauči mirnega reševanja le-teh. Pri tem spodbujamo iskanje kompromisov in pa mirno komunikacijo, ko pa so otrokove sposobnosti dovolj razvite, pa pustimo, da z vrstniki nesoglasja rešuje sam. Otroci imajo radi okolje, kjer obstajajo specifična pravila obnašanja in jasno začrtane meje. Te niso pomembne toliko zaradi nadzora nad otroki, ampak z namenom učenja družbeno sprejemljivega ravnanja. Prav tako pa jim vedenjska pravila dajejo občutek varnosti in so ključ dobrih medosebnih odnosov ter uspešnega socialnega razvoja (Škrubej, 2017). Velik del socialnega razvoja pri malčkih poteka skozi igro, kljub temu pa so lahko pri tem koristne aplikacije, ki spodbujajo domišljijo in interakcijo. Malčki tehnologije za igro in socialni razvoj ne

potrebujejo, vseeno pa lahko s primernimi aplikacijami obogatimo njihovo čustveno in socialno rast. To pa nikakor ne pomeni, da npr. risanje na iPadu nadomesti ustvarjanje s pravimi barvicami, ki s fizičnim risanjem in slikanjem urijo fino motoriko (Gold, 2015).

Človeška vrsta med sabo nenehno komunicira vsaj na dveh ravneh. Prva je komunikacija s sporočili, z jezikom in besedami. Druga raven pa je metakomunikacija, ki prej naštetim sporočilom daje kontekst. Metakomunikacija sporočilom, ki so bila podana na osnovni ravni, poudarijo oz. ublažijo pomen, in sicer zato, ker jih opremi s tonom glasu, z mimiko, gestami, dotiki in ostalo neverbalno komunikacijo. Vendar, pri telefonskem pogovoru se še pojavita barva in dinamika glasu, ostali digitalni mediji (primer: dopisovanje preko aplikacije na računalniku) pa posredovanja metasporočil v veliki večini ne omogočajo (Globokar in Klarendić, 2019).

Zavedati pa se moramo, da prekomerna količina časa, preživetega pred televizijo, iz življenja izrinja dejavnejše načine preživljanja prostega časa, ustvarjalnost in družabnost ter slabi čustvene odnose (Ričan idr., 1999). Vse večja težava je fenomen izgube dvorišča. Za otroštvo prejšnjih generacij otrok je bilo značilno druženje z vrstniki na dvorišču, kjer so se učili odnosov, socializacije, gradili so prijateljske vezi, se preizkušali, prilagajali. Danes otroci vse več časa preživljajo pred televizorji in računalniki, varno za zidovi domov, vendar jim je nasilje dosegljivo že ob pogledu na televizijski zaslon (Medved Cvikel, 2009).

Igra z vrstniki ima zelo velik vpliv na otrokovo socialno in čustveno zrelost. Otrok se mora naučiti obvladati, omejiti svoje želje in upoštevati želje sovrstnikov. S tem spoznava zakone skupine, ki se jim je, če želi biti njen del, treba prilagoditi. Starši se žal premalo zavedajo pomena igre za otroke in jih vse prevečkrat pustijo pred televizijo (Zalokar Divjak, 2000). Televizija otroka dolgoročno tudi uči, kdo je v družbi vreden več in kdo manj, kakšen je vzorec obnašanja do drugačnih ljudi ter kako se obnašati kot moški in ženske. Moški liki so največkrat predstavljeni kot močni, pametni, perspektivni, ukvarjajo se z različnimi dejavnostmi, medtem ko so ženske prikazane kot pasivne, manj dejavne, nezaposlene, prijazne in odvisne od moških. Ta sporočila so navadno izražena na prikrit način, zato jih je težje prepoznati. Zaradi tega obstaja velika verjetnost, da jih otrok nezavedno ponotranji (Erjavec in Volčič, 1999a).

Zaradi močnega vpliva televizije na socializacijo predšolskih otrok se je treba posvetiti odpravljanju spolnih stereotipov že pri otroških programih. Ustvarjalci le-teh se v zadnjih letih na tem področju močno trudijo in oblikujejo programe na podlagi priporočil strokovnjakov. Ti predlagajo kršenje stereotipov, zamenjavo stereotipa z njegovim nasprotjem in spolno nedo-

ločene like. Mladi gledalci liku zelo pogosto izberejo spol, enak svojemu, in s tem ustvarjajo like, ki za dečke in deklice zanimivi. Z dobro izbiro junakov oddaj in njihovega početja je dosežen velik korak k zmanjšanju spolnih stereotipov pri predšolskih otrocih (Peštaj, 2010). Poleg stereotipov o ženskih in moških vlogah se težava pojavi tudi glede dojemanja starejših ljudi, manjšin ter ljudi iz različnih etničnih skupin. Predšolski otrok si s pomočjo televizije ustvari mnenje, ki je največkrat napačno in poenostavljeno, saj je oblikovano pod vplivom nekega drugega vira (Erjavec in Volčič, 1999b). Še preden bi si sam zastavil vprašanja o tej temi ali bi mu kdo o tem kaj razložil, se otrok preko televizije sreča tudi z vsebinami s področja spolnosti (Bajzek, 2003a). Sears in Martha Sears (2004) pravita, da naj bi mlad gledalec na televiziji na leto zasledil kar 14.000 prizorov neprimerne prikazovanja spolnosti. Dejstvo je, da bo otrok preko televizije dobil napačne predstave o spolnosti, zato bi mu morali starši takšne vsebine prepovedati oz. jih pri njihovi primerni starosti uporabiti kot povod za pogovor (Radesky, 2017).

Socialni in emocionalni razvoj se nanašata predvsem na sposobnosti vzpostavljanja odnosov, nadzorovanja lastnih čustev ter vključevanja v zunanji svet. Eden glavnih ciljev socialnega in čustvenega razvoja sta trajno izoblikovanje zavedanja lastnega jaza ter zmožnost izražanja čustev, na kar v veliki meri vplivajo odnosi z drugimi, oblikovani v zelo zgodnjem otroštvu. Odnosi med otrokom in odraslim se lahko ob uporabi digitalne tehnologije okrepijo (npr. gledanje poučnih vsebin na televiziji in ob tem pogosto komuniciranje z otrokom o vsebini ali dogajanju, s čimer se obogati socialno interakcijo) ali pa slednja odnose le moti (če imamo v ozadju ves čas prižgano televizijo, njen zvok ovira možno interakcijo z otrokom) (Taylor, 2015).

Psihosocialna teorija Erika Eriksona se osredotoča na razvoj našega ega, ki je zavedanje lastnega jaza in temelji na življenjskih izkušnjah ter socialni interakciji. Razvoj je po tej teoriji sestavljen iz več stopenj in na vsaki se od otroka zahteva obvladovanje razvojne krize; na vsaki stopnji se pridobi znanje, veščino ali spretnost, ki krepijo ego. Želja je, da tehnologija otrokom pomaga do pridobitve znanja in veščin, in ne, da jim daje občutek nesposobnosti. Tretja stopnja se po teoriji nanaša na predšolske otroke: na njej se trudimo doseči cilj, da preko usmerjene igre in socialne interakcije otrokom omogočimo pridobitev moči ter nadzora. Digitalna tehnologija jim lahko pomaga pri razvoju zapletenejših iger in samoiniciativnejše navezovanje družbenih stikov na spletu (Gold, 2015; Janis-Norton, 2016). Pri peti razvojni stopnji (kriza identitete), ki se pojavi v najstniškem obdobju, je mladostniku tehnologija lahko v pomoč tako, da s pomočjo spleta najde sebi podobno misleče posameznike in preko stikov z njimi razvija identiteto. Digitalno tehnologijo torej lahko

pojmujejo tudi kot kulturno orodje, saj vpliva na naše vedenje, dojetanje in deluje kot okoljski dejavnik, ki sodeluje pri oblikovanju naše možganske strukture. V samem začetku računalnikov, televizije in medijev sta med ljudmi vladala strah ter negativnost glede njihovega vpliva na otroke, pokazalo pa se je, da z zmerno in pravilno uporabo s seboj prinesejo marsikaj koristnega (Gold, 2015).

Nekateri strokovnjaki so mnenja, da gre čas, ki ga otroci preživijo pred zasloni, na račun človeškega stika, kar lahko povzroča slabši razvoj socialnih veščin in izgubljanje socialne samozavesti. Otroci te generacije so neveščki samoizražanja, verbalnega ali pisnega, saj zaradi uporabe zaslonov nimajo toliko prakse. Za pozitivne socialne interakcije je zelo pomembna govorica telesa. Očesni stik je oblika slednje, ki je naravno vedenje, vendar pa je potreben vzor, da le-ta preide v navado. Ne obstaja nadomestek za interakcijo iz oči v oči. Le tako se otroci učijo biti empatični, se opravičiti, deliti z drugimi, nasmejati nekoga in zadržati dejanje, ki druge zmoti. Te in še mnoge druge veščine nam pomagajo sporazumevati se z drugimi, si pridobiti prijatelje in jih tudi obdržati (Chapman in Pellicane, 2015).

Tudi za razvoj otrokove empatije oz. sočutja sta zelo pomembna vzor in ogromno neposrednega stika z ostalimi ljudmi v otrokovem okolju. Empatija je zelo pomembna na emocionalnem področju, saj nam omogoča, da se lahko vživimo v drugo osebo in tako vidimo tudi njeno perspektivo in občutke. Vendar pa je zaradi prekomerne uporabe digitalne tehnologije in zaslonov vedno več vzdrževanja stikov preko družabnih omrežij in premalo neposrednega človeškega stika. Več časa kot otroci preživijo pred zasloni, manj imajo empatije do prijateljev ali staršev (Taylor, 2015).

Več časa kot so otroci pred zasloni digitalne tehnologije, bolj se želijo poglobiti vanje, da bi se sprostili in umirili, kadar so vznemirjeni. In če pred zasloni preživijo več časa, kot je priporočljivo za njihovo telo, možgane in razpoloženje, se hitro lahko pojavi zasvojenost oz. odvisnost od tehnologije. Kadar otroci uporabljajo tehnologijo za uteho, ko so razburjeni ali razdraženi, se ne učijo samotolažbe. Na kratek rok tehnologija res lahko umiri otroka in spremeni njegovo razpoloženje, vendar se tako ne uči nadzovanja svojih čustev ali razmisleka o tem, kaj v tistem trenutku res občuti in potrebuje (Janis-Norton, 2016).

Digitalna tehnologija lahko spodbuja otrokov socialni in emocionalni razvoj, njegovo komunikacijo ter interakcijo, kadar je uporabljena smiselno, korektno in ne nadomešča pristnega človeškega stika. Njena prekomerna uporaba lahko pri otrocih povzroči nerazvoj socialnih veščin, pomanjkanje samozavesti in težave z uravnavanjem čustev.

Vpliv na psihični in emocionalni razvoj otroka

Notranji svet predšolskega otroka potrebuje zunanje dražljaje. Na eni strani so lahko dražljaji lepi in zdravi, na drugi pa takšni, ki sicer prinašajo užitek in so v tistem trenutku prijetni, vendar ne pustijo nobenih pozitivnih posledic na doživljaljskem in intelektualnem področju. In ravno takšen vpliv ima televizija – povzroča psihično odvisnost. Otrok si želi vedno več dražljajev, obenem pa v njem nastaja notranja napetost, nemir, zmanjša se sposobnost koncentracije. Ker so otroci predvsem čustvena bitja, so veliko dojemljivejši in vtise iz okolja hitreje ponotranjijo (Zalokar Divjak, 2000). Na odvisnost opozarjata tudi Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999a), ki menita, da je pri televizijskih vsebinah velika težava prikazovanje neresničnega življenja. Ko predšolski otrok gleda televizijske junake, ki so srečni, uspešni, se v njih vživi in se tudi sam počuti tako. Ko pa televizija ugasne, je spet v svojem svetu, zato se vedno znova vrača k izmišljeni televizijski resničnosti, ki mu predstavlja varno zavetje.

Na to negativno stran televizije opozarjata tudi Sears in Martha Sears (2004), ki poudarjata, da je treba otroku pomagati pridobiti zdravo predstavo o tem, kaj je normalno in pomembno. Otroci do osmega leta še niso sposobni ločiti domišljije od resničnosti, kar je še posebej velik problem, kadar je izmišljena zgodba prikazana zelo realno.

Poleg odvisnosti veliko težavo predstavlja tudi t. i. otopelost. Pri otrocih se ta lahko opazi tako, da po ogledu nasilnih filmov niso žalostni. Eden od razlogov za to je lahko ta, da otroci razumejo, da dogajanje ni resnično in da so prizori le zaigrani; lahko pa je za otrokovo neodzivnost kriva otopelost. Zaradi pogoste izpostavljenosti nasilnim vsebinam otrok na nek način zamrzne svoje občutke žalosti. To je vsekakor znak za težavo, saj se lahko zgodi, da teh občutkov ne bo znal več spraviti na plan (Košir in Ranfl, 1996). Oslabljena zmožnost doživljanja žalosti oz. sočustvovanja z drugimi lahko po naši oceni vpliva na otrokovo nadaljnje življenje. V najslabšem primeru lahko odraste v osebo, ki bo zaradi nezmožnosti empatije težko shajala z drugimi. Nezaželenost s strani družbe bo vplivala na vedenje posameznika, in kdo ve, do kakšnih odklonilnih dejanj lahko to privede.

Televizija lahko predšolskemu otroku povzroči tudi hude travme, saj lahko po ogledu nasilne vsebine verjame, da je resnično življenje prav takšno, polno nasilja. Takšno mišljenje lahko povzroča plašnost, nočne more, strah pred samoto, umik od prijateljev in izostanek iz šole. Strašne podobe v oddajah še posebej prestrašijo otroke med drugim in sedmim letom starosti, saj še ne razločijo med domišljijo in resničnostjo. Pri starejših otrocih nasilne vsebine največkrat priključijo strah pred tem, da bi sami postali žrtve nasilja

(Radesky, 2017). Pogosto se ljudem poraja vprašanje, ali se igranje nasilnih videoiger povezuje z *duševnim zdravjem* igralcev. Skozi raziskavo so ugotovili, da se ob isti situaciji, grozljivi izkušnji oz. sliki igralci, ki igrajo nasilne igre, na to navadijo, saj so pogosto izpostavljeni neprijetnim in nasilnim prizorom. To deluje tudi kot zaščitni dejavnik v neprijetnih oz. stresnih situacijah. Nenasilne igre pa so ugotovili, da vplivajo na zmanjšanje stresa, boljše počutje, ugotovili so tudi manj depresije kot pri otrocih, ki so igrali nasilne igre (Debeljak, 2021).

Vpliv na otrokovo vedenje

Otroci že v zgodnjem otroštvu posnemajo osebe, ki so jim blizu. Kot vzor si navadno vzamejo starše, brate, sestre, vrstnike. V času velike medijske navzočnosti pa predšolskim otrokom vse prevečkrat vzor predstavljajo televizija in izmišljeni liki, ki jih spremljajo preko televizijskih ekranov. To morda ne bi bila tako velika težava, če bi spremljali sebi primerne vsebine in se poistovetili z liki, ki bi jim pomagali pri zdravem odraščanju. Sears in Martha Sears (2004) priznavata, da so tako raziskave kot tudi izkušnje potrdile, da si predšolski otroci bolje zapomnijo negativno vedenje in ga tudi posnemajo. Dosti težje je namreč posnemati pozitivno vedenje, kot je prijaznost, saj moramo uporabiti določeno mero ustvarjalnosti. Zaradi tega dejstva bi se morali starši truditi, da bi otroci na televiziji videli čim več pozitivnih dejanj, ki bi v njihovem spominu zasedla čim več prostora .

Vsak, ki je v stiku s televizijskimi oddajami za najmlajše, lahko pritrди, da se ravno v teh oddajah pojavlja največ nasilja, ki pa se izraža v nekoliko milajši obliki, in sicer kot pretepi, udarci, psovke, groznje itd. (Ričan idr., 1999). Na tem mestu se pojavlja vprašanje, ali prikazovanje v medijih povečuje nasilje v resničnem življenju. Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999b) zavračata prepričanja o neposredni povezanosti televizije in agresivnega obnašanja. Odločno poudarjata, da ne smemo kriviti le televizije, pač pa moramo upoštevati še nekaj drugih dejavnikov. Pomembno vlogo imajo gledalčeva osebnost, pogostost in trajanje gledanja televizije, družinski dejavniki, socialne razmere, situacijski kontekst med gledanjem televizije ter po njem.

Čeprav televizija sama po sebi ni tako slaba, nasilnih dejanj ne moremo kar tako spregledati. Še posebej velik vpliv imajo, kadar se nasilni prizori ponavljajo in prikazujejo primeren način reševanja konfliktov. Pri tem je bistvenega pomena dobra vzgoja, saj bo imelo nasilje veliko manjši vpliv na predšolske otroke, ki so se naučili reševanja sporov brez nasilja (Erjavec in Volčič, 1999b). Nasilje, ki ga predšolski otrok vidi na televiziji, ga v veliki meri spodbudi k posnemanju. Četudi tega ne posnema neposredno, se zaradi priso-

stvovanju nasilju pojavita oslABLJENA sposobnost čustvovanja in navdušenje nad prizadejanjem bolečine. Na določene otroke pa ima spremljanje nasilnih vsebin popolnoma drugačen učinek, in sicer lahko povzroči bojzljivost, strah, strahopetno vedenje. Kako se bo otrok odzval na nasilje, je v veliki meri odvisno od okolja, v katerem živi. Vsekakor mu takšna zabava ne koristi, vendar je na vpliv nasilja z ekrana nekoliko odpornejši, kadar ima čustveno oporo najbližjih (Řičan idr., 1999).

Vpliv na učenje otroka

Dostikrat se pojavijo prepričanja, da bo gledanje televizije vplivalo na otrokovo učenje. Dejavnosti sta med seboj vsekakor povezani, vendar je vpliv v veliki meri odvisen od tega, koliko in kaj otrok gleda. Številne raziskave so potrdile, da velika količina gledanja televizije negativno vpliva na uspeh v šoli, saj otrok zaradi televizije enostavno nima dovolj časa za učenje. Zavedati pa se je treba, da bolj kot količina gledanja na otroka vpliva vsebina oddaje. Poleg tega lahko televizija prinese številne pozitivne učinke, če jo znajo starši in učitelji izkoristiti kot pomoč pri otrokovem pridobivanju znanja (Chen, 1995). Kljub dejstvu, ki govorijo v prid televiziji, so različne raziskave pokazale, da se s prekomernim gledanjem slednje zmanjša otrokova zmožnost za razvoj miselnih sposobnosti. Omeji se lahko razvoj veščin, potrebnih za učenje, poleg tega negativno vpliva na jezikovno izražanje, branje in pisanje ter zavira ustvarjalnost, sposobnost razmišljanja in reševanja problemov (Erjavec in Volčič, 1999b).

Chen (1995) se dotakne tudi področja branja, v zvezi s katerim velja prepričanje, da bo imel otrok zaradi televizije težave pri tej dejavnosti. Avtor slednje povezuje s kulturnimi predsodki, ki odklanjajo televizijo in v ospredje postavljajo knjige. To prepričanje po njegovem mnenju ne drži, saj lahko dandanes zasledimo številne televizijske oddaje in njihove knjižne različice. Tako se lahko na zelo priročen način spodbudi ljubezen do branja in knjig, saj lahko oddaja na televiziji otroka tako pritegne, da sam izrazi željo še po ogledu knjige. Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999b) še dodajata, da lahko neaktivnost v otroštvu povzroči težave pri razvoju možganov in sposobnosti učenja. Zaradi pomanjkanja fizičnih dejavnosti se v možganih gibalni nadzorni centri za usklajevanje majhnih in velikih gibov mišic ne razvijajo v zadostni meri. In ravno pomanjkanje čutnih in gibalnih sposobnosti vpliva na slabše sposobnosti učenja.

Gledanja televizije v mnogih raziskavah niso povezali s sposobnostjo učenja. Vendar z nekaterimi raziskavami prihajajo do ugotovitev, da imajo otroci, ki televizijo gledajo več kot 21 ur na teden, pri učenju težave. Do tega pride

predvsem zato, ker otrok namesto aktivnosti, ki bi spodbujale nujno pomemben kognitivni razvoj, sedi in gleda televizijo. Prav tako televizija preprečuje samo njegovo učenje in usmerjenost tudi v notranji svet, saj ga osredotoča le na zunanega. Televizija pa lahko pripelje tudi do odpora do aktivnega vključevanja v dejavnosti (Erjavec in Volčič, 1999c). Otroci, ki večji del časa preživijo pred televizijskimi ekrani, imajo večje možnosti za kasnejše težave v govoru, saj se pri njih zmanjša uporaba verbalne komunikacije, hkrati pa njihova komunikacija ni več kakovostna, kar prav tako vpliva na zaostanek v kognitivnem razvoju (Gold, 2015).

Pri obravnavi odnosa med otrokom in mediji sta značilna dva pogleda. Prvi je družinski, ki otroka obravnava kot nedolžnega in ranljivega, drugi pa ga razume kot posameznika, ki je več uporabljanja medijev z znanjem, ki ga pridobi s samostojnim raziskovanjem/delom. Danes si je skorajda nemogoče predstavljati, da mladi ne bi uporabljali interneta. Jasno je, da so z njim povezani tako rekoč neločljivo. Že od zgodnjih let so večji uporabe novih tehnologij, zlasti interneta. Otroci so aktivno občinstvo. Do psiholoških analiz s težavo pridemo le s pomočjo lingvističnih analiz, saj ni nujno, da to, kar otrok pove, pomeni tisto, kar mi mislimo, da pomeni (Buckingham, 2003). Vsekakor pa je dejstvo, da otroci bistveno preveč časa preživijo pred ekrani pametnih naprav, kot so telefoni, tablice in računalniki. Za to niso krive naprave same, temveč starši otrok, ki jim morda nenadzorovano uporablanje le-teh dovolijo. Če želijo starši imeti mir, dajo otrokom pametno napravo, na kateri imajo dostop do spleta. Čeprav ne moremo mimo nekaterih nespornih koristi spleta za njegovo razgledanost, pa najnovejše raziskave kažejo, da je škoda, ki jo otroku s številnimi prizori nasilja povzročajo sodobne spletne strani, čedalje večja (Habbe, 2000).

Nekaj najpomembnejših razlogov (Habbe, 2000):

- Otroci do desetega leta starosti verjamejo, da je vse, kar vidijo na spletu, resnično, zato slednje oblikuje njihov pogled na svet. Šele po desetem letu so otroci, vendar ne vsi, sposobni razlikovati med dogajanjem na zaslonu in resničnim življenjem.
- Ob gledanju nasilja na spletu se otrok ne zaveda nevarnosti udarcev in telesnih poškodb, saj so po navadi junaki po nekaj praskah v nekaj sekundah takoj spet čili in zdravi.
- Otroci so manj sposobni sočustvovati z žrtvami nasilja, kajti glavni junaki v raznih spletnih igrah ipd. so kmalu po prestali bolečini spet nasmejani.
- Spremljanje igranih prizorov nasilja lahko pri otroku povzroči strah

- pred življenjem, saj je prikazanega bistveno več nasilja, kot ga je v resnici.
- Pretirano uporabljanje neprimernih spletnih vsebin povzroča slabši učni uspeh, otroci slabše berejo, so gibalno manj spretni in manj ustvarjalni.
 - Policija vse večkrat odkrije kazniva dejanja otrok, ki so bila izvedena po vzoru iz filmov.

Vloga in pomen odraslih pri rokovanju otroka z IKT

Otroci v predšolskem obdobju so izpostavljeni različnim aparatom, gradbenim orodjem, transportnim vozilom doma in v šoli, zato začnejo tehnologijo izkustveno spoznavati tako, da razmišljajo, kako te stvari uporabiti. Z vodenjem lahko spoznavajo tehnologije, ki jih uporabljajo vsakodnevno in spoznavajo njihovo rabo, s tem pa se gradijo temelji za kasnejše raziskovanje njihovih učinkov. Treba jih je spodbujati k ugotavljanju pozitivnih in negativnih posledic; čeprav so sistemi v večji meri namenjeni izboljšanju življenjskih pogojev, pa ni vedno tako (Zuljan, 2014, str. 33).

Odrasli, pomembni v življenju predšolskega otroka, so vsekakor starši in vzgojitelji v vrtcih in ti ga tudi prvi seznanjajo s tehnologijo. Chapman in Arlene Pellicane (2015, str. 144–149) sta mnenja, da ima vsak otrok čustveni rezervoar, v katerem se nabira moč za soočanje z izzivi otroštva ter odraščanja. Ta rezervoar starši polnijo z govorico ljubezni, ki jo otroci razumejo, in če je poln, se veliko lažje pogovarjajo in dogovarjajo o omejitvah časa pred zaslonom, o mejah pri uporabi tehnologije. Wechtersbach (2003, str. 523–524) pa dodaja, da lahko le vzgojitelj, ki ve, kako otrokom približati novo tehnologijo, kako pred njih postaviti smiselne probleme, ki vključujejo uporabo računalnika, ter na koncu ovrednotiti prizadevnost otrok, v veliki meri izkoristi ustvarjalne zmožnosti računalnika ter z njimi čustveno in socialno obogati dan v vrtcu. Pravi, da je treba računalnik v igralnici namestiti varno in udobno. Veliko nasprotnikov uporabe računalnikov je prepričanih, da se na tak način otroci oddaljujejo od svojih sovrstnikov, se zapirajo vase in slabo komunicirajo z okolico. Glede na raziskave v Sloveniji je dokazano, da se pri uporabi računalnika vedno zbere skupina otrok. Res je, da z računalnikom upravlja le ena oseba, vendar so okoli nje aktivni tudi vsi ostali. Med tem potekajo pogovor, sodelovanje, izražanje čustev ter misli. Vzgojitelj naj ob otrokovi rešitvi problema veselje pokaže tudi ostalim otrokom in naj bodo vsi deležni enake pohvale.

Strokovnjaki menijo, da otrok nekje do tretjega oz. četrtega leta računalnika in ostale tehnologije ne potrebuje, saj se uči ter spoznava svet okoli sebe preko gibanja in upravljanja s svojim telesom, pri tem pa uporablja vsa čutila, torej oči, usta, ušesa, roke in noge (Virtič, 2016). Vzgojni koncept montessori, katerega ustanoviteljica je Maria Montessori, sledi smernici, da otroci

pred četrtem oz. petim letom ne potrebujejo tehnologije in dostopa do interneta, saj uporabo tehnologije opredeljuje kot velikokrat glavnega povzročitelja sporov (Seldin, 2018). Pedagoški delavci in starši lahko hitro postanemo ovire otrokovi svobodi (Montessori, 2014). Glede na utemeljitve tega vzgojnega koncepta bi moral biti sam dostop do tehnologije nadzorovan, da otrok ne naleti na neprimerne vsebine, ki so na spletu izredno dostopne vsakemu izmed nas. Ena izmed najbolj razširjenih problematičnih neprimernih vsebin je nasilje, ki ga otrok lahko hitro posnema (Seldin, 2018). Prav tako kot vzgojni koncept montessori vzgojni koncept waldorfske pedagogike, katerega ustanovitelj je Rudolf Steiner, ne izključuje uporabe tehnologije, vendar stremi k otrokovi fazi razvoja in k temu primernemu pristopu. Otroci, ki so udeleženi v waldorfskem vzgojnem konceptu, se s tehnologijo in z internetom seznanijo šele v srednji šoli, saj menijo, da slednja odvrata otrokovo pozornost in učencem odvzema možnost razvijanja sposobnosti reševanja problemov, računanja in komuniciranja oz. povezovanja z drugimi ljudmi (Waldorfska šola Maribor, b. l.).

Pred samo uporabo interneta in poseganjem po tehnologiji je prav, da si odrasli postavimo vprašanja, na katera si odgovorimo: kako želimo, da bi otroci uporabljali internet in tehnologijo, kako bo ta vplivala na njihov izobraževalni, intelektualni, fizični, socialni, moralni in duhovni razvoj ter kakšne so prednosti uporabe. Glede aplikacij, do katerih bodo predšolski otroci s pomočjo interneta lahko dostopali, se je treba izogibati tistim, kjer se lahko kupuje in porablja denar. Treba se je izogibati tudi erotiki, nasilju, oglasom, igram z veliko dodatki in veliko besedila. Prav tako niso priporočene aplikacije, ki zahtevajo uporabo tipkovnice in množično uporabo miške (Virtič, 2016). Pred samim vstopom otroka na internet pa je pomembno, da mu predstavimo internetno varnost (Šterk in Petek, 2016). Poiskali smo informacije o tem, kako naj ustrezno ravna na internetu in katerih podatkov ne sme razkrivati javnosti.

Policija (2020) pojasnjuje, da kadar otroka ne seznanimo s tem, kako ravnati na internetu, lahko to privede do trajnih posledic. Učenje varnosti na internetu bi moralo biti enako kot pomnjenje otrok, da morajo na kolesu nositi čelado ali npr. biti pripasani z varnostnim pasom v avtomobilu. Zaradi nevednosti odraslih zelo težko govorimo o varnosti na spletu. Tudi odrasli v velikem številu ne poznamo vseh napotkov, kako ostati varni na spletu. Velikokrat lahko zasledimo, da ravno odrasle osebe objavljajo fotografije, ki razkrivajo njihov osebni prostor, klepetajo z ljudmi, ki jih ne poznajo, ipd., kar pa otroku predstavlja slab zgled. Zato je izrednega pomena, da se odgovorne osebe poučimo o internetu nasploh in o tem, kako preprečiti razne zlorabe

podatkov na spletu. Prvo izhodišče internetne varnosti je, da otrok na spletu ne uporablja svojih osebnih podatkov. Prav tako je pomembno, da ne deli fotografije, ki razkriva njega, njegovo življenje, interese ipd. Velikokrat je na spletu in samih socialnih omrežjih prisotno medvrstniško nasilje, ki ni vidno. To je oblika nasilja, ki je otroku lahko izredno škodljiva. Pomembno je, da odrasle osebe spremljamo njegove aktivnosti, kadar je na internetnih omrežjih. Najbolje je, da skupaj z njim naredimo seznam o tem, kako se obnašamo na spletu. Seznam naj vključuje podatke, ki jih nikoli ne smejo razkriti (datum rojstva, kraj bivanja ipd.). Otroke moramo seznaniti tudi s pomenom interneta, ki je javni prostor. Kadar nekaj objavimo, je to dostopno vsem ljudem in tega ne moremo izbrisati. Kadar otrok uporablja razna socialna omrežja, je odgovornost odrasle osebe, da spremlja, s kom in o čem se pogovarja. Pomembno je, da neznanec to tudi ostane. Določiti moramo tudi, koliko časa je primerno, da otrok preživi na spletu.

Prav tako nas je zanimalo, kakšen je pogled tistih, ki menijo, da otrok v predšolskem obdobju ne potrebuje sodobne tehnologije in dostopa do interneta. Otrok v predšolskem obdobju potrebuje pozornost odrasle osebe, ki mu bo nudila ljubeč in iskren odnos ter ustrezne pogoje za gibalno in domišljjsko igro ter raziskovanje v njegovem vsakdanjem naravnem okolju. Odrasli lahko spodbujamo njegov intelektualni, čustveni in socialni razvoj, razvoj komunikacije ter razvoj govora in jezika tako, da mu naklonimo veliko pozornosti, se z njim pogovarjamo, vzpostavljamo očesni stik, pojemo, mu bremo, se z njim igramo in mu prisluhnemo. Po drugem letu otrokove starosti se priporoča uporaba interneta predvsem skupaj s starši. Ta naj bo namenjena predvsem družabnim stikom s sorodniki, npr. kakšnim videoklicem. Posegamo lahko tudi po kakovostnih izobraževalnih vsebinah, pri katerih starši sodelujemo v pogovoru z otrokom. Primer je video živali, ki jo otrok želi opazovati ipd. Veliko staršev ne posega po pravilni uporabi interneta, uporablja ga v napačne namene, kot so npr. kaznovanje, pomirjanje, uspavanje, preusmeritve pozornosti ob izvajanju dnevnih rutin. Primer je animacija ob hranjenju, previjanju ipd. (Vintar Spreitzer idr., 2021).

Vloga staršev doma

Občutek nemoči ali nevarnosti se pri starših lahko poveča zaradi različnih objav v medijih o prehrani, škodljivih snoveh, tehnologiji, rabi pametnih naprav ipd. Na videz gre morda za nepregleden nabor možnih virov nevarnosti. Treba je najti pravo mero in se vprašati, katere so resnično najpogostejše nevarnosti v vsakdanjem življenju in kaj lahko prispevamo mi, da bo otrok iz njih izšel nepoškodovan ali pa se jih bo naučil preprečevati. Večina nevarnosti se

zgodí doma in v prostem času. Otrokom primerno in varno okolje daje njim ter njihovim staršem potreben mir, ne da bi pri tem po nepotrebem omejevali željo otrok po raziskovanju in naše veselje ob opazovanju njihovih raziskovalnih podvigov (Sottong in Markus, 2015). Ugotovljeno je, da se otroke pri uporabi interneta nadzira. Otroci staršem v večini pokažejo, katere strani obiskujejo. Kljub temu pa jih ima veliko občutek, da lahko internet uporabljajo svobodno. Mlajši otroci internet uporabljajo predvsem pod nadzorom staršev, slednji so torej v isti sobi. Starejši imajo manj nadzora. Prav tako se razlikujejo časovne omejitve uporabe: pri mlajših otrocih starši določijo časovno omejitev približno 30 minut, pri starejših pa tudi do dve uri dnevno. V večini smejo internet uporabljati po opravljeni domači nalogi in obveznostih, ne smejo ga uporabljati med družinskimi aktivnostmi, prav tako pa naj ga ne bi uporabljali v času spanja. Približno 70 % staršev se o aktivnostih na internetu z otrokom pogovori, saj je ravno pogovor najpogostejši način nadzora otroka pri uporabi interneta. Več kot polovica staršev otroku razloži, zakaj so nekatere spletne strani slabe ali dobre, kako naj se obnaša do drugih uporabnikov. Z njim se pogovarjajo o negativnih izkušnjah in mu pomagajo, če je to potrebno. Večina pa mu tudi prepove srečevanja z neznanci iz spleta, spletno nakupovanje ter predolgo dnevno uporabo. Internet je medij, s pomočjo katerega je omogočena povezava vseh obstoječih omrežij, komunikacija med njimi, ki jih združuje v eno omrežje.

V 90. letih se je začela komercializacija interneta in vse od takrat naprej se njegova uporaba precej hitro širi. Uporaba interneta pa močno narašča tudi pri zelo mladih otrocih, starih sedem let ali manj. Tako mladi otroci interneta zagotovo še niso sposobni uporabljati na varen in pravilen način ter so prav iz tega razloga še bolj izpostavljeni nevarnostim (Holloway idr., 2013). Iz ugotovitev kvalitativne raziskave o varnosti otrok na internetu je razvidno, da je otrokom uporaba interneta popolnoma samoumevna. V raziskavo je bilo vključenih 27 držav Evropske unije. O varnosti otrok na internetu so v raziskavi spraševali starše otrok, starih od pet do 17 let. Večina otrok, ki so bili intervjuvani, ima prosti dostop do interneta, večinoma doma. Mlajši otroci ga uporabljajo krajši čas kot starejši, mlajši ga uporabljajo nekajkrat tedensko, medtem ko ga starejši uporabljajo dnevno. Vedno več otrok ima reden dostop do interneta, saj imajo računalnike po večini v svojih sobah ali nekje, kjer starši niso vedno neposredno prisotni (Livingstone idr., 2011). Otroci sprva uporabe interneta ne dojemajo kot učenje, ampak kot nekaj, kar je prišlo spotoma. Tukaj sta razvidna dva načina učenja uporabe interneta: otroci so se lahko osnovne uporabe naučili od staršev, prijateljev, sorodnikov, ki so jim to načrtno pokazali; lahko pa so na tem področju samouki, ki so samo

opazovali bližnje uporabnike interneta in to kasneje tudi sami preizkusili. V večini so otroci bolj večji uporabe interneta kot njihovi straši (Livingstone idr., 2011).

Taylor (2015 str. 8–9) se sprašuje, kaj torej lahko starši storijo, da se otroci ne utopijo v vsem navalu tehnologije, ki jih obdaja. Ne morejo jih učiti, da sta popularna kultura in tehnologija zlo; tako eno kot drugo je lahko namreč odličen vir zabave. Tehnologija sama po sebi je samo orodje in šele tisto, kar z njo delamo, določa, ali otrokom pomaga ali škodi. Pri prejšnjih generacijah je bilo lažje nadzorovati njen vpliv, saj sta bila v večini primerov po domovih prisotna samo radio in televizija. Danes pa so prisotne vse mogoče naprave, ki posredno ali neposredno vplivajo na celotno družino. Nikoli ni prežgodaj, da starši začnejo usmerjati in nadzorovati izpostavljenost uporabi tehnologije. Številni starši svojim otrokom dovolijo uporabo telefona ali tablice, še preden začnejo hoditi ali govoriti, nekateri pa te dejavnosti omejujejo. Če stvari ne nadzorovano uhajajo izpod nadzora in starši vedo, da je uporaba nezdrava, je njihova naloga, pravica in odgovornost, da to spremenijo.

Chapman in Arlene Pellicane (2015, str. 200–201) sta mnenja, da imajo starši pogosto težave z vzpostavljanjem ravnovesja med zaslonkim in družinskim časom. Doma so neprestano zazrti v vse mogoče zaslone, saj vsaka novica takoj spodbudi njihovo pozornost, medtem ko svojih otrok večkrat sploh ne opazijo. Noben otrok ne želi in tudi ne bi smel tekrovati za pozornost svojih staršev pred zasloni. Pomembno je, da slednji svojim odraščajočim otrokom pokažejo zdravo mero uporabe digitalnih naprav, saj so zgled otrokom in jih bodo slednji pri tem tudi posnemali. Če otrok zazna, da je v središču mamine pozornosti telefon, bo takoj pomislil, da se mora tudi on igrati z njim – ne zato, ker bi bil sam navdušen, ampak zato, ker posnema svojega starša. Zgled je mnogo prepričljivejši od besed. Starši otrokom omejujejo uporabo tehnologije, nato pa pred zasloni sami preživijo ure in ure dnevno. Otrokom se ne zdi pošteno, kadar starši od njih pričakujejo nekaj, česar sami niso sposobni storiti.

Spitzer (2016, str. 125) navaja, da če starši veliko gledajo televizijo, to počnejo tudi otroci. Če je raven dohodkov ali izobraženosti staršev nižja, otroci gledajo več televizije. Tretjina otrok živi v gospodinjskih, kjer starši puščajo televizor prižgan skozi cel dan, ne glede na to, ali ga kdo gleda ali ne. Zato ti otroci na dan gledajo znatno več televizije kot drugi. Tretjina otrok, mlajših od pet let, ima z dovoljenjem staršev v svoji sobi televizor – največkrat je razlog ta, da se otroci med sabo ne bi prepirali, kaj želi kdo gledati.

Starši naj bi se izognili temu, da otroku omogočijo gledanje več zaporednih oddaj. Pred spanjem naj bi izbrali drugačno zaposlitev zanj kot gledanje

televizije, saj lahko dražljaji še dolgo delujejo na otrokove možgane in tako posledično negativno vplivajo na vsebino sanj (Meves, 2010, str. 51–52). Priljubljena metoda za discipliniranje in kaznovanje je postala prepoved gledanja televizije (in obratno: gledanje televizije je priljubljena metoda nagrajevanja). Starši za kaznovanje izberejo dejanje, ki nima nikakršne zveze s televizijo, pri čemer se ne bi smeli maščevati, ampak bi morali namesto tega otroku ustrezno pojasniti njegovo neprimerno obnašanje in mu ponuditi ustrezno pomoč. Prav tako pa otroci televizijo večkrat uporabijo za izsiljevanje, saj jo vendar njihovi prijatelji lahko gledajo. Starš mora vztrajati pri svojem sklepu in otroku razložiti, zakaj nekatere oddaje niso primerne oz. niso dovolj kakovostne (Erjavec in Volčič, 1999c, str. 18–19).

Poleg genetskih dejavnikov in vpliva vzgojiteljev v vrtcu ima zelo pomembno vlogo v učenju ter razvoju otroka družinsko okolje, še posebej v prvih življenjskih obdobjih otroka. Izobrazba staršev, kakovost družinskega okolja ter vzgojni slog so značilnosti, ki se najpogosteje povezujejo z različnimi vidiki otrokovega razvoja (Duncan in Magnuson, 2003; Marjanovič Umek in Zupančič, 2001). Majda Pšunder in Olga Dobrnjič (2010, str. 44) menita, da družina otroku predstavlja vmesni člen med posameznikom in širšo družbo, »varno gnezdo«, kjer vladajo ljubezen, razumevanje, medsebojna naklonjenost, pomoč in podpora. Izkušnje, pridobljene v družini, otroku predstavljajo dobro popotnico za kasnejše življenje.

Brazelton (1999, str. 419–420) je prepričan, da je treba otrokom postaviti omejitve glede časa pred zaslonom. Otrok s kratkotrajno pozornostjo bo že po kratkem gledanju televizije potreboval minuto odmora, ko pa televizijo gleda cela družina skupaj, je priložnost, da se pogovorijo in izmenjajo mnenja o oddaji, športu ali risanki. Na ta način lahko gledanje televizije postane skupno doživetje cele družine. Otroku lahko omogočimo, da predlaga in pomaga pri izbiri sporeda – ne tako, da se odločamo namesto njega, ampak s spodbudo, da utemelji svojo izbrano vsebino. V družinah, kjer starši pogosto hodijo na izlete, kuhajo in se družijo s prijatelji, je potreba po gledanju televizije občutno manjša. Carolyn Webster-Stratton (2016, str. 301–302) po drugi strani izpostavi, da lahko gledanje televizije in igranje igrice omejita število družinskih pogovorov. Lahko pride do vzorca, ko se otrok zjutraj zbudi in takoj vklopi televizijski sprejemnik. Ko pride iz šole, vzorec ponovi, nato pa se mu pri gledanju pridružijo še starši.

Pomembno je, da je televizija dopolnilo igri in komunikaciji. Možnost, da se o predvajani vsebini na televiziji pogovorimo, predvideva nekoga, ki bo poslušal in hkrati razumel. Vedeti moramo, da se predvajana zgodba »zapisuje« v otroka sočasno s pomirjujočo komunikacijo z odraslim. Tako lahko

otrok ustvari svojo lastno podobo in sredstva, s katerimi se bo v prihodnje boril proti težavam (Jacob, 2002, str. 125–126).

Elizabeth Pantley (2001, str. 275–276) podaja nekaj predlogov, kako otroku omejiti uporabo televizije:

- Za začetek naj starš sam oceni, koliko časa je po njegovem mnenju dovolj pred televizijskim zaslonom. Otroku naj jasno pove, da lahko gleda televizijo npr. eno uro na dan, sam pa naj za preostali čas načrtuje seznam dejavnosti za otroka.
- Če otrok vsakodnevno gleda televizijo ob isti uri, npr. po kosilu, lahko starš za ta čas načrtuje več dejavnosti. Lahko se odpravijo po nakupih, na obisk k prijatelju ali pa organizira ostale družinske dejavnosti.
- Televizijski sprejemnik lahko prestavimo v del hiše, ki otroku ne ustreza.
- Sprejemnik lahko za nekaj časa odpeljemo na servis. V tem času naj ima otrok omogočenih čim več dejavnosti, ki zapolnijo njegov prosti čas.
- Starš mora biti izbirčen pri ogledu oddaj. Premisli naj, kaj je zanj najboljše, in otroci ga bodo posnemali.

Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999b, str. 19) opozarjata predvsem na doslednost pri postavljanju pravil. Starši kljub otrokovemu izsiljevanju ne smejo popustiti, pač pa mu morajo razložiti, zakaj določene oddaje ne smejo gledati, in vztrajati pri svoji odločitvi.

Starši za predšolskega otroka predstavljajo največji model posnemanja, tudi glede spremljanja televizije. V prvi vrsti bi morali sami sebi določiti največje število ur, ki jih bodo preživeli pred televizijskimi ekrani. Řičan idr. (1999, str. 28) za odrasle priporočajo od pet do deset ur tedensko, medtem ko je treba biti pri predšolskih otrocih previdnejši. Otrokom do treh let je dovolj že ena risanka na dan, starejši pa si lahko poleg posnetkov iz narave ogledajo še kakšno risanko več. Zavedati se je treba, da manj kot se bodo otroci navadili na televizijo, lažje bodo starši v prihodnje količino ur obdržali v sprejemljivem okviru. Sears in Martha Sears (2004, str. 293) sta podobnega mnenja, in sicer za otroke do dveh let priporočata 15 minut, za tiste od dveh do petih let pol ure, za starejše od petih let pa eno uro spremljanja televizijskih vsebin na dan. Ob tem dodajata, da je dobra rešitev pri predšolskih otrocih tudi posneti primerne oddaje, ki se predvajajo v poznejših urah, in si jih ogledati ob koncu tedna oz. med počitnicami.

Od staršev se pričakuje ne le, da bodo omejili čas spremljanja televizije, pač pa da bodo otroku pomagali pri izbiri zanj primernih vsebin. Jurka Lepičnik Vodopivec (2005, str. 206) predlaga, da naj starši, če želijo prenašati svoje

medijsko znanje in izkušnje na otroke, najprej ovrednotijo sami sebe. Treba je razmisliti, kaj vedo o medijih, ali jih znajo uporabljati, kako s svojimi stališči in vedenjem vplivajo na otroka ter predvsem kako spremeniti svoje navade, da bodo otrokom za zgled in jih vzgojile v ozaveščene medijske uporabnike.

Nekaj zanimivosti. Spitzer (2016, str. 125–128) v svoji knjigi prikazuje podatke, da več kot 80 odstotkov dve- do tri letnikov že samostojno prižge televizor, več kot polovica otrok te starosti že samostojno izbira med programi in več kot 40 odstotkov jih v predvajalnik samostojno vstavi DVD ali video. Znano je, da v Nemčiji pred televizorjem ob 22. uri še vedno sedi 800.000 otrok, ki spadajo v predšolsko obdobje, ob 23. uri jih je še 200.000 in opolnoči 50.000 otrok, mlajših od šest let. Meni, da je čas, ki ga otrok, mlajši od treh let, preživi pred zaslonskimi mediji, zapravljen.

Količina časa, preživetega pred televizijo, je za otroka s starostjo med tri in pet let primerna do ene ure dnevno. V nobenem primeru ni primerna televizija v otroški sobi. Če bi imel otrok v sobi hladilnik, bi jedel. In enako je s televizijo (Sigman, 2010, str. 113). Če otrok preveč gleda televizijo, začne starše skrbeti, da opušča risanje in branje. Omejiti tisto, kar starši sami radi počnejo, predstavlja velik problem. Zato stroga prepoved gledanja ni pravi način. Mlajši otroci naj gledajo samo tisto, kar starši prej preverijo in menijo, da je dovolj kvalitetno in vredno ogleda. Poročila niso primerna vsebina za gledanje, saj predstavljajo preveč nasilja. Naj otroci gledajo program, ki je namenjen njim, brez reklam (Shapiro idr., 2006, str. 62–63).

»Na nas, učiteljih, vzgojiteljih in starših, pa je, da znamo kritično presojati, se zavestno odločati, ustrezno svetovati, biti vzor in zgled, predvsem pa trdna opora in podpora odraščajočim, ki so nam zaupani, da jih varno in odgovorno prepeljemo skozi pasti življenja; tudi medijske« (Kastelic Hočevar, 2005, str. 43). V današnjih časih je postalo samoumevno, da otrok vključi televizijo, ko se mu zahoče. Na tem mestu je bistvena pravilna vzgoja, ki vključuje tudi dovoljenje za gledanje televizije. Otroke je treba privaditi, da prosijo za dovoljenje, saj se bodo le tako postavile meje med obveznostmi in zabavo (Zalokar Divjak, 2000, str. 86).

Vloga vzgojiteljev v vrtcih

Izobraževanje in usposabljanje vzgojiteljev na področju IKT bi morala biti ena izmed prioritet vrtcev. Pomembno je, da se vsakega vzgojitelja računalniško opismeni, se mu predstavi primerne programe, hkrati pa se ga nauči, kdaj in na kakšen način posegati po uporabi IKT. Prav tako mora biti jasno podano, da IKT ne sme nadomestiti tradicionalnih materialov, ki jih uporabljamo v vrtcu, ampak se jo vključi z namenom popestritve, dodatne moti-

vacije in glede na otrokovo stopnjo razvoj (Ihmeideh in Al-Maadadi, 2018). Najpomembnejše IKT-sredstvo je za mnoge vzgojitelje kamera, saj jim omogoča snemanje vzgojnega procesa ter s tem tudi samoevalvacijo, izmenjavo mnenj z drugimi vzgojiteljicami in refleksijo. S tem se lažje načrtuje delo in odpravlja napake pa tudi otroci včasih radi pogledajo te posnetke, ker se na njih prepoznajo. Posnetki pa nam koristijo tudi pri delu s starši, še posebej v prvem starostnem obdobju. Mnogi otroci namreč takrat še ne znajo dobro besedno komunicirati in poročati staršem, zato lahko slednjim precej olajšamo skrbi glede tega, kako v skupini funkcionira njihov otrok, posnetki pa so jim navadno v spomin in ponos (Senica, 2010).

Vzgojitelj se mora zavedati, da bodo današnji otroci živeli v okolju, kjer bo uporaba tehnologije izrednega pomena za normalno in dostojno življenje. Prav zato je naloga strokovnih delavcev v predšolskem obdobju, da ohranijo željo otrok po znanju in jih počasi ter postopoma uvajajo v digitalni svet in kritično uporabo tehnologije. Vzgojitelj mora otrokom omogočiti možnost seznanjanja in rokovanja z IKT-sredstvi (Usar in Jerše, 2016).

Prav tako je vloga vzgojitelja pri izvedbi dejavnosti s tablični računalniki, da otrokom pripravi dejavnosti, ki jih spodbujajo pri ustrezni rabi tehnologije. Pripraviti mora tudi primerno programsko opremo za delo z računalniki, saj prav z njimi otroke motivira in spodbudi h komunikaciji ter k socialni integraciji z vrstniki, ne pa k njihovi izolaciji. Vzgojitelj mora vedeti, da se otrok z računalnikom aktivno uči.

Otrokom namenjen računalnik v vrtcu (predpostavljajmo, da nam vrtec vse to omogoča) je najbolje postaviti v računalniško sobo, v morebitni računalniški kotiček v igralnici, v knjižnico ali v kotiček zunaj igralnice. Še bolje je, če je računalnik smiselno postavljen kot del repertoarja v kotičku za opisovanje. Dobra lastnost računalnika v igralnici je, da nam v večji meri omogoča integracijo pri drugih dejavnostih, slabost pa se pokaže v morebitni pretirani uporabi računalnika oz. dolgotrajnejšem zadrževanju ob njem (Zore, 2005). Še en dober pripomoček v vrtcu je lahko interaktivna tabla. Ta deluje na dotik in v povezavi s projektorjem ter z računalnikom. Omogoča nam lažje gledanje videoposnetkov in fotografij, preko nje lahko poslušamo tudi pravljico in sami izdelamo gradivo (npr. risbe). Z uporabo table je možno slediti ciljem vseh področij kurikula. Še ena dobra lastnost pa je otroško podživljanje dejavnosti, ki smo jih fotografirali. Otroci lahko na fotografijah obkrožajo poljubne stvari (npr. obkroži vse zelene stvari na fotografiji) (Senica, 2010).

S pomočjo računalnika nam je omogočeno utrjevanje določenega znanja in sposobnosti, saj gre za medij, ki daje možnost popravka, otroku ponudi

povratno informacijo in ga usmerja. S tem ob neuspehu tudi ne pride do velikega razočaranja. Otrok lahko določeno aktivnost oz. delo opravi tudi sam. Kot vzgojiteljem nam pomaga tudi pri prikazovanju situacij, ki jih drugače ne bi mogli prikazati (npr.: daljni kraji, divje živali, naravni pojavi). Računalnik pa nam lahko služi tudi kot pomoč pri pripravi materiala za aktivnosti, ki jih načrtujemo z otroki (npr.: oblikovanje denarja za igro, vstopnic za predstavo). Tudi tukaj lahko otrok sam vpliva na načrtovanje dejavnosti, kar pa mu daje dodatno motivacijo in zadovoljstvo. Ta naprava otrokom omogoča tudi shranjevanje, preoblikovanje, nadaljevanje, popraviljanje njihovih zamisli, prav tako tudi eksperimentiranje. Za primer vzemimo reševanje likovnih problemov, kjer lahko otroci s primernim programom mešajo, kombinirajo, eksperimentirajo z barvami (Zore, 2005). Vzgojitelju je smiselna uporaba IKT predvsem v veliko pomoč in popestritev vzgojno-izobraževalnega dela, pomaga pa mu tudi pri delu in komunikaciji z starši. Pomembno je, da vzgojitelj do IKT ohranja odprt odnos in je željan novih znanj.

Vzgojitelji v vrtcu morajo izbrati vsebine in programe, ki so primerni za predšolske otroke, in jih dobro poznati. Pomembno je, da se pri delu z računalnikom načrtuje čas in trajanje dejavnosti. Vzgojitelj in pomočnik vzgojitelja morata primerno urediti okolje, v katerem bo otrok delal. Izbrati je treba igre, ki ponujajo možnosti govornih navodil, saj predšolski otroci še ne znajo brati (Zore, 2005). Vloga strokovnih delavcev je posredna vzgoja. Njihova funkcija poleg priprave prostora je, da pospešujejo interakcijo med otrokom in materialom oz. v našem primeru računalnikom. Naloga je, da pomagajo pri razvoju vsakega otroka in da spodbujajo njegovo nagnjenost k neodvisnosti (*Montessori pedagogika*, 1996). Otrokom je treba ponuditi ustrezne pripomočke in spodbudno okolje, kar jim bo omogočalo, da bodo postali neodvisni in razmišljujoči. Že Maria Montessori je trdila, da se otroci želijo učiti, če jim ponudimo potrebne in primerne pripomočke ter izkušnje (Pollard, 1997).

Otrokom, ki nimajo pogostega stika z računalniki, moramo dati možnost uporabe. Na drugi strani pa moramo tistim, ki so pogosteje v stiku z njimi, pomagati, da razvijejo kritično distanco. Da otrok to spozna, je potrebna prisotnost ozaveščenega strokovnega delavca, ki ga bo postopoma in premišljeno seznanil z računalnikom (Zore, 2005).

Vsaka igra pa ni primerna. Judi Gold (2015) je opisala nekaj napotkov, ki jih moramo upoštevati pri izbiri iger in aplikacij:

- pravila, ki jim otroci zlahka sledijo,
- veliko ponovitev,

- teme in izkušnje, ki so otrokom blizu,
- interaktivna oblika, brez nepomembnih dodatkov,
- poudarek na mejnikih za otroke,
- glasovna navodila, saj otroci še ne znajo brati,
- poudarek na štetju in barvah,
- poudarek na črkah in glasovih ter
- veliko glasbe.

Na drugi strani pa je zapisala, česa se moramo pri izbiri izogniti:

- aplikacijam z možnostjo nakupa v igri,
- nasilju,
- erotiki,
- oglasom,
- igram z veliko besedila,
- aplikacijam, ki zahtevajo veliko uporabe tipkovnice.

Vloga vzgojiteljev in pomočnikov vzgojiteljev je pri uporabi računalnika ter računalniških iger izredno pomembna. Sami najbolje poznajo otroke v svoji skupini, na podlagi njihovih interesov in sposobnosti pa lahko presodijo, kdaj in na kakšen način bodo pričeli z uvajanjem računalnika v skupino.

Ena pomembnejših nalog vseh odraslih je preprečevanje negativnih vplivov televizije in ostale tehnologije. Negativni vplivi televizije so v veliki meri posledica neustrezne uporabe. Starši se morajo v prvi vrsti zavedati, da sta za ustrezno vzgojo velikega pomena pripravljenost in potrpežljivost. Pomembno je, da so starši v aktivnem vzajemnem odnosu z otrokom, mu prisluhnejo in se z njim pogovorijo tudi ob televizijskih vsebinah. To ne pomeni, da so mediji nadomestilo za aktivno preživljanje časa s predšolskim otrokom, pač pa so lahko dopolnilo pri skupnem preživljanju časa in aktivnem učenju skozi igro, ki je v predšolskem obdobju najpomembnejša (Medved Cvikel, 2009).

Habbe v svojem delu (2000, str. 35) poudarja pomembnost izbire predšolskemu otroku primernih vsebin in navzočnosti enega od staršev, ki mu je v pomoč pri razlagi vsebine. Meni tudi, da bi bilo treba predšolske otroke obvarovati pred ogledom nasilnih filmov in televizijskih poročil, ki vsebujejo ogromno prispevkov o vojnah, kriminalu in raznih nesrečah. Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999b, str. 57) pravita, da je občasno res najbolje izključiti televizijo. Poleg tega se je z otrokom treba pogovoriti o njegovih občutkih med spremljanjem nasilnih vsebin, mu pomagati, da predela strah, in pojasniti,

da je nasilje v filmih neresnično. Bistvenega pomena je tudi, da starši skupaj z otrokom poiščejo primernejšo obliko rešitve spora, kot je nasilje.

Najpomembneje pa je, da starši predšolskega otroka naučijo gledati televizijo in imajo nadzor nad tem, kaj in koliko časa gleda, saj lahko televizija le na takšen način postane neškodljiva oz. ima na otroka celo pozitiven vpliv. V določenih primerih mu je res najbolje prepovedati ogled zanj neprimerne oddaje in mu pojasniti svojo odločitev, pišeta Sears in Martha Sears (2004, str. 292). Dodajata, da je dobro, če si starši oddajo ogledajo skupaj z otrokom in ocenijo njeno primernost. Ob ogledu morajo razmisliti o občutkih, ki jih povzroča gledana oddaja. V primeru, da jih videno vznemiri, lahko predvidevajo, da tako vpliva tudi na njihovega otroka. Ob takšni situaciji je najprimernejša rešitev prekinitve gledanja in pogovor o videnem.

Da pa stanje glede predvajanja predšolskemu otroku neprimernih vsebin le ni tako črno, nam pove dejstvo, da je bil leta 2006 sprejet zakon o medijih, ki omogoča zaščito otrok in mladostnikov. Zakon prepoveduje predvajanje pornografije in nasilja, če bi lahko vsebine resno škodovala duševnemu, moralnemu ter telesnemu razvoju otrok in mladostnikov. Predvajanje takšnih vsebin je dovoljeno le, kadar je omejeno s tehničnimi sredstvi oz. zaščito ter tako otroci in mladostniki nimajo dostopa do teh vsebin (Kink, 2009, str. 70). Da bi se izognili negativnim vplivom televizije, je ni treba prenehati gledati, pač pa se moramo naučiti izbrati primerne vsebine. Vendar se velikokrat pojavi težava, saj zaradi pomanjkanja znanja neustrezno ocenimo primernost vsebin. Da bomo slednjo znali pravilno ovrednotiti, se je treba o medijih poučiti.

Ne glede na vsa negativna dejstva pa je gledanje televizije del družinskega vsakdana. Vendar ni bilo od nekdaj tako. V preteklosti televizije niso bile stalnice v domovih, pač pa so se ljudje z namenom skupnega gledanja zbirali v lokalih, kavarnah in drugih ustanovah. Takrat je bilo gledanje televizije skupna dejavnost, ki je sčasoma žal prehajala v individualno. Otroci dandanes preveč časa preživijo pred televizijskimi zasloni, vendar za to ni kriva televizija, pač pa starši, ki jim ne omejijo časa gledanja. Da televizija ne bi imela le negativnih vplivov, Habbe (2000, str. 37) poudarja, da obstaja le ena rešitev, in sicer dosleden nadzor ter postavljanje omejitev pri gledanju televizijskih programov z neprimerno vsebino. Magda Kastelic Hočevar (2005, str. 43) dodaja, da je pri preprečevanju nezaželenih učinkov televizije potrebna pomoč staršev, in sicer v obliki skupnega spremljanja televizijskega programa. Starši in otroci bi morali skupaj izbrati ter se dogovoriti, kaj bodo gledali, po koncu posameznih oddaj pa se tudi pogovoriti o videnem in slišnem.

Predšolski otrok bo z bližino staršev pred televizijskim zaslonom dobil pomembno lekcijo čustvene vzgoje. S sočutnim komentiranjem, pridružitvijo otrokovemu smehu otroka vodimo njegovo doživljanje. S takšnim načinom spodbujamo sposobnost vživljanja, smisel za pravičnost in za humor. Po oddaji se je z otrokom treba o videnem pogovoriti. Ne le da mu s tem pomagamo pri razlagi lastnih čustev, pač pa tudi bogatimo njegov besedni zaklad (Řičan idr., 1999, str. 33). Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999b, str. 26) dodajata, da bo pogovor med in po gledanju televizijskega programa pri otroku spodbudil aktivno razmišljanje o videnem. Rezultati, ki jih je prinesla raziskava Jurke Lepičnik Vodopivec (2005, str. 210), so žal pokazali, da se starši premalo zavedajo pomembnosti skupnega spremljanja televizijskih vsebin. Več kot polovica (59 %) jih je namreč priznalo, da televizijo uporabijo kot varuško, kadar nimajo časa za otroka.

V primerih, ko so otroci pred televizijskimi sprejemniki sami, morajo videne in slišane informacije tudi sami predelati. Morda bi marsikdo mislil, da z ogledom risanke predšolskemu otroku ne moremo storiti slabega, vendar lahko tudi v teh vsebinah zasledimo ogromno nasilja. Da bi se otroci izognili nepriernim televizijskim vsebinam, je naloga staršev, da si predhodno ogledajo oddaje in ocenijo njihovo primernost. Če tega ne uspejo, naj si vsaj oddajo ogledajo skupaj z otrokom in v primeru neustreznih vsebin prekinejo z gledanjem oz. se po oddaji pogovorijo o videnem ter s tem otroku pomagajo pri razumevanju vsebine (Sears in Sears, 2004, str. 291–292). Televizija seveda ne sme postati nadomestek za druženje in pogovor v živo.

Prednosti, slabosti in nevarnosti tehnologije

V današnjem svetu imamo opraviti z generacijo ljudi, ki lahko vsrkajo ogromne količine novih informacij in hkrati opravljajo še vrsto drugih dejavnosti. Po evropskih statistikah ljudje televizijo gledamo tudi po pet ur na dan. Nekatere televizijske zvrsti so popularnejše kot druge. Glavna naloga televizije pa je zabavati, poučevati, informirati, razvedriti, homogenizirati in disciplinirati ljudi (Luthar, 1992). Človek je že po svoji naravi družbeno bitje, ki čuti potrebo po tem, da se vklopi v določeno skupnost, in ga zanima, kaj se okoli njega dogaja. Kadar gledamo televizijo, nam ni treba od doma, le udobno se namestimo na kavč ali fotelj in s klikom prižgemo televizor. Televizija nam na nek način ponuja iluzijo odnosa in bližine, tako se ne počutimo več same. Ima izredno moč, saj gledalca pritegne z navidezno resničnostjo, poleg tega pa pred njo samo jemo in pijemo ali pa zadremamo, saj je naša zavest oslABLJENA, podzavest pa okrepljena. Učinki, ki jih ima televizija na gledalce, so pomembni, saj sooblikujejo posameznikovo in kolektivno zavest. Televizijska ponudba pa se vedno bolj širi in deluje po načelu »plačaj in glej«. Na televiziji se pojavlja tudi ogromna količina reklam, ki so prava potrošniška propaganda. Na tak način se množico zavaja in ustvarjajo se lažna upanja ter predstave. Reklame se predvajajo ravno v trenutku, kadar je naša pozornost na najvišji možni ravni in prekine se logični tok našega doživljanja. Najvabljejša ciljna skupina pa so prav otroci in mladostniki, saj reklamna industrija z njimi z lahkoto manipulira. So namreč neizkušeni, lahkoverni in dovzetni za vplivanje (Košir in Ranfl, 1996).

Zaradi razširjenosti svetovnega spleta prihaja do sprememb tudi v medsebojnih človeških odnosih. Velika je dostopnost pornografskih vsebin, veliko bolj zaskrbljujoča pa je pedofilija, ki se prav tako pojavlja na spletu. Ljudje smo neverbalno govorico nadomestili z različnimi grafičnimi ikonami, kot so npr. 😊, <3, :* , 😞 itd. Vsi ti znaki so nadomestili nasmeh, pogled, stisk roke, barvo in ton glasu. Najnegativneje pa je, da imajo dostop do vseh informacij, ki se najdejo na svetovnem spletu, prav vsi. Vsak lahko izrazi svoje mnenje, zato se ustvarjajo blogi in forumi, kar je pozitivna lastnost, negativno pa je to, da ne moremo več razločiti med dobrim in slabim mnenjem (Rustja, 2009). Zagotovo ni vseeno, kaj gledamo in kakšne slike si ustvarjamo v naših glavah.

Množični mediji sami po sebi niso ne slabi in ne dobri, in kaj se prepleta v naših glavah, je odvisno od naših predhodnih izkušenj ter življenjskih okoliščin, v katerih živimo. Že v sami družbi je veliko kriminala in tako so tudi naše podobe življenja napolnjene z njim. Človeštvo se je izjemno tehnično pa tudi duhovno razvilo. Tako so se spremenile tudi razsežnosti nasilja, ki ga vidimo v množičnih medijih. Dejstvo je, da vse več otrok pred televizijo preživi več časa in televizijski programi vsebujejo vedno več nasilja, pa naj bodo to nadaljevanke, risanke, videoigrice, filmi itd. Ampak tako kot pri reklamah tudi pri nasilju ni pomembno, kaj otroci gledajo, pač pa v kakšnih socialnih in komunikacijskih okoliščinah (Košir in Ranfl, 1996).

Vsekakor ne smemo podcenjevati vloge medijev pri komunikaciji s svetom in pri razvojnih procesih. Množični mediji so naredili pravi generacijski kaos, saj so na svetu generacije, ki ne znajo uporabljati interneta in mobitelov, televizijo in radio pa uporabljajo zelo poredko. Na drugi strani pa obstajajo generacije, ki so v tem kaosu rojene in z mediji zelo dobro sobivajo.

Prednosti tehnologije

Strokovnjaki so prišli do spoznanj, da so negativne lastnosti IKT posledica neustrezne uporabe. S primerno in modro uporabo je IKT odličen pripomoček za razvoj predšolskega otroka, mladostniku pa nudi nešteto uporabnih možnosti. V raziskavah so prišli do spoznanj, da IKT otroka in mladostnika ne postavi v izoliran prostor. Uporaba računalnika spodbudi socialno interakcijo in komunikacijo (Zore, 2005, str. 7). Otroci in mladostniki s primerno multimedijsko didaktično igrico spoznavajo, opazujejo ter poglobljajo različna področja. Ta so: matematika, naravoslovje, jezik, likovna in glasbena umetnost. Računalniški programi spodbujajo natančnost, ustvarjalnost, spodbudijo miselne procese, poveča se natančnost opazovanja in opisovanja situacij ter predmetov (Usar, 2009).

Računalniške in videoigre vplivajo na otrokovo socialnost ter kognicijo. Gre torej za način komunikacije med otroki, tako se socializirajo in preživljajo prosti čas. Pri igranju videoiger se tudi razvija koordinacije oko – roka ter se povečuje znanje računalništva. Na igralca pa vplivajo tudi vsebine, ki jih ustvarjalci iger pripravijo tako, da so za otroke zelo privlačne. Vseeno se nam poraja vprašanje, zakaj bi predšolskega otroka tako privlačile računalniške igre, če vemo, da raziskovalci trdijo, da ima otrok notranjo potrebo po igri in predvsem po gibanju. Odgovor je preprost: otroku igre predstavljajo sprostitve in zabavo (Bahovec, 2016). Ena izmed pozitivnih lastnosti je spodbujanje komunikacije in socialnih odnosov. Tudi če igro igrajo sami, se o njej velikokrat pogovarjajo z vrstniki. Pri sami igri se tudi učijo upoštevanja dolo-

čenih pravil. Otrok lahko tudi utrjuje določena znanja in sposobnosti, pri tem pa mu računalnik takoj poda povratno informacijo in ga usmerja na pravo pot. Otrok lahko izkaže tudi svojo samostojnost, saj za igranje iger ne potrebuje staršev. Raziskovalci so ugotovili, da imajo otroci, ki uporabljajo računalnik, boljše razvito sposobnost učenja kot njihovi vrstniki. Kot pozitivno posledico obravnavamo še razvoj finomotoričnih spretnosti in pridobivanje refleksov, hkrati pa je igranje videoiger tudi sprostitiv, enaka, kot če bi otrok tekal po igrišču (Zore, 2005). Predšolski otroci, ki uporabljajo računalnik, razvijajo boljše sposobnosti razmišljanja in učenja kot njihovi vrstniki. V raziskavo je bilo vključenih 122 predšolskih otrok. Otroci, ki so bili z računalnikom v stiku tri- ali štirikrat tedensko, so na testih, ki merijo pripravljenost na šolo in kognitivni razvoj, dosegli veliko boljše rezultate od tistih otrok, ki niso uporabljali IKT (Medved Cvikel, 2009). Takojšnje in konkretne povratne informacije v igrah služijo tudi za nagrajevanje nenehnega truda in igralce obdržijo v (kot je opredelil Vigotsky) »območju bližnjega razvoja«, zato ima velik pozitiven vpliv tudi motivacija, ki jo spodbujajo igre. Motivacijska točka uravnoteži optimalno raven izzivov in frustracij z zadostnimi izkušnjami uspeha ter dosežkov. Motivacijska točka je tako učinkovita, ker se dinamično prilagaja; težavnostna stopnja se nenehno prilagaja sposobnostim igralcev skozi vse težje uganke, ki zahtevajo spretnosti, hitrejši reakcijski čas in zapletene rešitve (Granic Lobel in Engels, 2014, str. 71).

Otroku lahko s pomočjo IKT prikažemo situacijo, ki je dokaj realističen posnetek situacije v naravnem okolju oz. dani situaciji, npr.: promet, živali, ki ne živijo v našem okolju, divje živali, oddaljeni kraji in njihove značilnosti. Če je otrok oz. mladostnik v stiku z IKT, utrjuje določena znanja in sposobnosti. Z uporabo multimedijskih aplikacij vpliva na potek aktivnosti, s tem pa ga tudi didaktična igra bolj privlači (Zore, 2005). Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999a, str. 5) povzemata mnenja zagovornikov televizije, ki trdijo, da televizija za predšolske otroke pomeni okno v svet, jih seznanja o krajih in dogodkih, ki jih drugače ne bi poznali, in ponuja zabavni program, ko potrebujejo sprostitiv. Tudi Anita Mikulič (2008, str. 38) poudarja, da televizija prinaša informacije, ki jih drugače morda ne bi dobili, in dodaja, da so bili nekoč vsekakor prikrajšani za to izkušnjo.

Nekaj pozitivnih lastnosti televizije. Otroka informira, zabava in izobražuje ter na poseben način prispeva k spoznavanju sveta. Skozi leta so raziskovalci odkrili, da otroci, ki ne gledajo televizije, niso posebej dobri učenci, medtem ko lahko gledanje v zmernih količinah pozitivno vpliva na uspeh v šoli, saj otrokom omogoča, da v šoli pridobljena spoznanja povezujejo z dogajanjem okoli sebe. Raznovrstne vsebine prav tako spodbujajo domišljijo in

so izredno priročne za sproščanje otroških fantazij. »Televizija je lahko učinkovit učni in vzgojni pripomoček v rokah tistega, ki jo zna pravilno izkoristiti« (Boh in Mesec, 1970, str. 29). Otroci se z izobraževalnimi programi lahko naučijo računati, brati, pisati, igrati klavir ipd. Zanje so lahko aplikacije pomembna izobraževalna izkušnja, če njihovo uporabo aktivno nadzorujemo in ne dovolimo, da od njih postanejo odvisni. Ura dnevno je za predšolskega otroka več kot dovolj. Otrokom moramo pomagati poiskati ravnovesje med uporabo elektronskih naprav in drugimi dejavnostmi, ki vključujejo socialne stike, sklepanje prijateljstev in ukvarjanje s športom (Webster-Stratton, 2016, str. 304–308). Veliko je tudi poučnih in pozitivnih duševnih učinkov virtualnih svetov na otroke. Virtualni svetovi jim omogočajo, da gradijo izobraževalne in čustvene spretnosti, npr. pomagajo krepiti domišljijo in splošno znanje. Dober primer je spletna stran MoshiMonsters.com, saj temelji na promoviranju izobraževalnih spretnosti preko sestavljanj (European Network and Information Security Agency, 2008, str. 25–26). Otroci starosti okoli treh let so resnično sposobni reševati problemske naloge na tablici, prepoznajo ikono za video ali igro in znajo ustaviti ter ponovno zagnati videoposnetek. Temperament in osebnost vplivata na način, kako otrok obvladuje tehnologijo. Naš cilj je, da pri otroku gojimo ustvarjalnost in spodbujamo vzporedno igro, ki mu bo predstavljala temelj družbenega sveta. Če je le mogoče, naj otroci igrice raje igrajo na tabličnem računalniku kot pa na pametnem telefonu, saj ima večji zaslon in tako omogoča boljšo navigacijo.

iPhone je najučinkovitejši učni pripomoček od izuma krede in šolske tablice, saj so otroci ob vstopu v šolo zaradi izkušenj z aplikacijami bolj pripravljeni na formalno izobraževanje. Večina aplikacij je interaktivnih, saj malčka spodbujajo in z njim govorijo. Od njega zahtevajo, da sodeluje, to pa spodbuja kognitivni in socialni razvoj. Večina aplikacij vsebuje smeške in otroke spodbuja, da poskusijo znova, če naloge ne opravijo (Gold, 2015, str. 132–139). Barbara Medved Cvikl (2009) je opredelila po njenem mnenju dva najpomembnejša pozitivna vidika televizije. Opaža, da so videopripomočki vedno pogostejši del VIZ, saj s svojimi poučnimi vsebinami popestrijo učenje. Druga pozitivna stran televizije je, da ponuja slike in zgodbe, s pomočjo katerih otroci razumejo svoje ravnanje v določenih razmerah, prav tako pa tudi razvijejo svojo domišljijo, ki jim pomaga osmisliti njihovo prihodnost.

Televizija kot pripomoček pri podajanju znanja lahko učiteljem in vzgojiteljem pomaga pri boljši izrabi časa. Prav tako omogoča podrobnejšo razlago, otrok lažje razume manj znane vsebine in razvija sposobnost reševanja problemov. S pogovorom ob ogledu oddaje lahko učitelj oz. vzgojitelj preusmeri otrokovo pasivno gledanje v aktivno učenje (Erjavec in Volčič, 1999a, str. 8).

Ne le vzgojitelji in učitelji, tudi starši lahko koristno uporabijo televizijske izobraževalne oddaje. Te so lahko odličen povod za družinske pogovore o različnih temah in pripomorejo k širjenju znanja (Sears in Sears, 2004, str. 293). O pozitivnih vplivih televizije razmišlja tudi Bajzek (2003a, str. 27), ki pravi, da je lahko televizija dobro sredstvo komunikacije, predvsem v družinah, kjer se o televizijskih vsebinah pogovarjajo in jih skupaj ocenjujejo.

Na tem mestu je pomembno izpostaviti pomen ustrezne medijske vzgoje, vzgoje za medije, danes pogosteje imenovane digitalne vzgoje. Prvi cilj digitalne vzgoje je, da pri otrocih negujemo trdoživost in digitalno državljanstvo. Trdoživi otroci negativna čustva in doživetja spremenijo v pozitivna (Gold, 2015, str. 23). Taki otroci razvijejo sposobnost, da vedo, kako obvladati nelagodne situacije na spletu. Da jo razvijejo, morajo imeti možnost rokovanja z različnimi mediji. Otroci, ki jim starši ne omogočijo rokovanja s tehnologijo oz. ga pretirano omejujejo, ne bodo razvili te spletne trdoživosti. Zato je uporaba spleta v mejah normale za razvoj trdoživosti zelo pomembna in pozitivno usmerjena. Digitalno državljanstvo odraža norme in etiko odgovorne ter primerne uporabe tehnologije; je orodje, s katerim otroke privajamo na svet tehnologije, in je zelo pozitivna stvar (Gold, 2015).

Razvoj in vsakodnevno uporabo spletnega okolja, predvsem v začetku 21. stoletja, je spremljalo stalno poudarjanje pozitivnih in negativnih strani. Kot pozitivne poudarjajo dostopnost informacij, izobraževalnih in zabavnih vsebin, možnost hitre komunikacije, nove možnosti izobraževanja in hitrost kot ključno vrednoto (Nikodem idr., 2014). Mediji imajo tudi socializacijsko vlogo, saj otrok posnema to, kar vidi. Otroci se učijo preko tega, kar vidijo in slišijo. Tako se preko posnemanja naučijo določenega vedenja in reagiranja na dane situacije (Erjavec in Volčič, 1999a). »Številni psihologi opozarjajo, da mladostniki izredno veliko zgledov in vzorov najdejo prav v medijih. [...] Mediji lahko vplivajo na velike skupine ljudi, odpravljajo meje med narodi in državami ter vzpostavljajo, kot se temu danes moderno reče, globalno kulturo« (Erjavec in Volčič, 1999b, str. 71). Mediji lahko tudi spodbudijo različne pozitivne vrednote in pospešijo pomoč, podporo ter samokontrolo. Otrokom lahko pomagajo, da so bolj pripravljeni na soočenje s socialnimi problemi. Pogovor pa pomaga, da otroci ločijo med resničnostnim svetom in svetom iz medijev (Erjavec in Volčič, 1999b).

Računalnik otroka ne izolira in uporaba računalnika spodbuja socialno interakcijo ter komunikacijo. Otroci pogosto igrajo igre s svojimi prijatelji, si izmenjujejo informacije, si podajo navodila in menjavajo igre. Tako med seboj vzpostavijo poseben odnos. Poleg skupnega reševanja in spodbujanja se dogovarjajo tudi za vrstni red igranja ter morajo spoštovati dogovorjena

pravila. Tudi če igrajo sami, se s prijatelji pogovarjajo o igrah in si izmenjujejo izkušnje (Zore, 2005, str. 7). Igre so lahko dobre takrat, kadar izberemo otroku primerne. Pri tem nam lahko pomagajo kriteriji za izbiro, ki sta jih zapisali Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999a, str. 54): treba je izbrati igre, ki so interaktivne, ki poglobijo otrokovo znanje, razvijajo spretnosti (pomembne v svetu odraslih), odsevajo vrednote družine, povezujejo otroka s kulturo realnega življenja in ki bodo vzpodbudile otrokovo radovednost ter ustvarjalnost.

Igranje iger spodbuja širok spekter kognitivnih veščin. Najprepričljivejši dokazi izhajajo iz številnih raziskav usposabljanja za igranje posameznih iger, ki zaposlujejo naključne igralce, ki niso še nikoli ali zelo malo igrali igre, in jim naključno dodelijo igranje strelske ali katere koli druge igre v enakem časovnem obdobju. V primerjavi so ugotovili, da tisti, ki so igrali strelsko igro, kažejo hitrejšo in natančnejšo razporejanje pozornosti, višjo prostorsko ločljivost pri vizualni obdelavi in izboljšanje sposobnosti mentalne rotacije (Granic idr., 2014, str. 68). Pomemben je tudi vpliv iger na prosocialno vedenje. Raziskave so pokazale, da lahko igre, ki jih otroci igrajo v sodelovanju namesto v konkurenci, vodijo do prosocialnega vedenja. Poleg tega lahko igranje iger v prosocialnem okolju blagodejno vpliva na vedenje otrok in njihovo nudenje pomoči (Badatala idr., 2016).

Slabosti in nevarnosti tehnologije

Kot negativno stran se izpostavlja odvisnost, izgubo socialnih veščin, zmedo zaradi preveč informacij, spodbujanje sovraštva in nasilja, izgubo zasebnosti, možnost izpostavljenosti pornografiji oz. pedofiliji (Nikodem idr., 2014). Do negativnih vplivov največkrat pride zaradi pretirane in nepravilne uporabe IKT. Negativni vpliv, ki je eden najvidnejših in najbolj perečih, je zasvojenost s pretiranim igranjem računalniških igranic, otrok zapade v trans pretiranega igranja iger tako preko računalnika kot tudi igralnih konzol. Otroci in mladostniki se poistovetijo z igrano igro (Usar, 2009).

»Zakon prepoveduje mladostnikom prikazovati nasilne ali spolne vsebine, ki bi jih pretresle ali popačile stvarnost« (Colombain, 2009, str. 11). Nekateri posamezniki uporabljajo splet za objavljanje rasističnih ali nasilnih vsebin, ki pozivajo k nasilju. To je zakonsko prepovedano. Da bi se izognili temu, da bi otroci videli take stvari, je pomembno, da na začetku po spletu ne brskajo sami. Nadzoruje naj jih odrasla oseba ali pa naj starši namestijo kakšen starševski nadzorni sistem (Colombain, 2009). Otroci se s takšnimi vsebinami srečujejo vedno znova. Včasih jih v to potisnejo drugi otroci, saj tako z njimi delijo svoj strah. Včasih pa starejši otroci določeno vsebino pokažejo mlajšim in se ne zavedajo, da je zanje same že primerna, za mlajše otroke pa še ne (Bu-

chegger in Summereder, 2020). Na internetu najdemo veliko raznolikih oseb. Med njimi se najdejo tudi spletni zlobneži. Nekateri so tam z namenom, da ukradejo spletne podatke ali pa želijo na tuj računalnik naložiti kakšen virus. Zato je pomembno, da v klepet ne sprejemamo neznancev, se ne srečujemo z osebami, ki smo jih spoznali preko spleta, jim ne dajemo osebnih podatkov – naslova prebivališča, številke bančne kartice ipd. (Colombain, 2009).

Druga negativna lastnost je povezana z zdravjem otrok in mladostnikov. Velikokrat nastanejo bolečine v križu, s tem je pogojena nepravilna drža, neprestano sedenje za tovrstnimi napravami poslabša prožnost mišičnega tkiva. Otrok v obdobju rasti zato potrebuje čim več gibanja in vadbe. Ob pomanjkanju gibanja se poslabša groba in fina motorika telesa, telo postaja manj elastično. Ob daljši izpostavljenosti neprimernemu slogu življenja se pojavi prekomerna telesna teža. Zaslone, televizija, tablica, pametni telefoni ob povečani in neprestani uporabi povzročajo delno ter celo trajno okvaro vida (Zorko, 2009). Gledanje v ekran oči utruja in jih draži. Očesne mišice se med igro redko sprostijo. Ker je oko prilagojeno predvsem gledanju narave, lahko z večurnim gledanjem v ekran kvarimo odzivnost leče in postajamo kratkovidni ali pa začnemo škiliti. Zato bi bilo primerno otroke navajati na sproščanje oči med igro.

Barbara Medved Cvikel (2009) poudarja štiri pomembnejše negativne učinke televizije. Prvo je pomanjkanje druženja z vrstniki, kar poimenuje fenomen izgube dvorišča. Naslednja težava je napačno razumevanje nasilja, saj so si otroci šele pri šestih letih sposobni ustvariti lastno mnenje o njem. Mlajši tudi težje ločujejo med resničnim in namišljenim. Poleg teh slabosti pa televizija negativno vpliva predvsem na fizični razvoj otroka in s tem na njegovo zdravje. Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999b, str. 12) opozarjata, da povečano gledanje televizije povzroča prekomerno telesno težo, neprimerne prehranjevalne navade ter zdravstvene težave, kot so visok krvni tlak, diabetes, previsoka raven holesterola in tveganje za razvoj bolezni srca.

Naslednja negativna lastnost je nasilje. Raziskave so pokazale, da je vpliv IKT, računalniških in drugih spletnih ter konzolnih iger na agresivnost otrok in mladostnikov primerljiv z vplivom agresivnih igrac kot tudi vplivom neprimernih filmov, oddaj ter videoposnetkov (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001). Igre pa vplivajo tudi na timsko delo. V raziskavi o vplivu iger na slednjega so bili ugotovljeni učinki pri vseh vrstah udeležencev: otrocih, odraslih, ženskah, moških. Ugotovili so, da je tekmovanje skupaj z nasilnimi vsebinami povečalo agresivno spoznavanje in agresivno vedenje. Torej lahko zaključimo, da ne samo nasilje, ampak tudi tekmovalnost v igrah povzroča agresijo (Badatala idr., 2016). V preteklih letih so se pri predšolskih otrocih

pojavi se spremembe v obnašanju, ki so se kazale predvsem v izbiri nasilnih iger in pasivnosti. Analize so tako ugotovile, da otroške igre niso več tako spontane in polne domišljije, kot so bile nekoč. Nekateri strokovnjaki vzroke pripisujejo povečanemu gledanju televizije in nasilnim prizorom, ki jih tam vidijo, ter tudi dejstvu, da je gledanje televizije pasivno dejanje (Erjavec in Volčič, 1999c).

Pomembno je tudi nasilje v igrah, katerega povezava z resničnim življenjem ni dokazana. Znanstveniki pa so našli dokaze v obe smeri. Če otrok rad igra nasilne igre, je najverjetneje vzrok v njegovih težavah v resničnem življenju. Redko pa je obratno, da so nasilne igre vzrok za nasilno vedenje v resničnem življenju. Ne glede na to pa izpostavljenost nasilnim igram prav gotovo ni koristna, na kar smo lahko pozorni pri izbiri iger za otroka (Šterk idr., 2009, str. 14). Nasilne igre škodijo tudi razvoju. Otroci nagonsko posnemajo vedenje odraslih, nasilno podobo pa je lažje shraniti v spominu kot nenasilno oz. manj nasilno vedenje. Otroci pred puberteto še ne znajo ločiti med domišljijo in realnostjo. V igre se zatopijo, vendar pa na tej stopnji razvoja še ne znajo presoditi, ali je dejanje pravilno ali napačno; manjka jim še zmožnost razločevanja. Nasilje na zaslonu otrokovim možganom pošilja napačna sporočila ob napačnem času (Sears in Sears, 2004).

»Prekomerno gledanje televizije lahko oslabi zdravje otrok, sposobnost učenja in raznolikost življenja« (Erjavec in Volčič, 1999b, str. 12). Digitalni mediji so lahko škodljivi za učenje in umski razvoj malčkov. Mnogo študij je dokazalo, da programska oprema majhne otroke pri učenju aktivno ovira. Raziskave o učinkih zaslonskih medijev pričajo o njihovih negativnih učinkih, mednarodni koncerni pa ustvarjajo aplikacije in oddaje ter proizvajajo DVD-je, ne da bi raziskali in dokazali zatrjevane pozitivne učinke (Spitzer, 2016, str. 139–140). Ob čezmernem preživljanju časa pred televizijskimi zasloni se lahko pri otrocih zmanjšajo sposobnost koncentracije, pisne komunikacije, ustvarjalnost in izvirnost mišljenja. Prav tako se lahko pojavijo motnje v socializaciji in v splošnem procesu učenja (Erjavec in Volčič, 1999a, str. 5).

Različni mediji slikajo tudi lažna življenja. Vse osebe, ki so tam predstavljene, so večinoma srečne, lepe in uspešne. Zato lahko otrok misli, da ni dobro, če se kdaj počuti slabo, žalostno. Ko »ugasne« ta svet, pride v realnega, ki je svet z raznoraznimi problemi oz. težavami. Tako se težko spopada s problemi iz realnega sveta, saj le-ti ne potekajo tako, kot je prikazano v različnih medijih (Erjavec in Volčič, 1999a). Mediji velikokrat tudi izkoriščajo vrednote in čustva ljudi, ki so v težavah. V resnici jim ne želijo pomagati, s tem si želijo pridobiti le čim večje število uporabnikov (Centa, 2012). »Nakopičena jeza je eden od glavnih razlogov za spletno nasilje med mladostniki. Boljše kot

so strategije, ki jih otroci razvijejo za spoprijemanje s svojo jezo, manjše je tveganje, da bodo nekoč kasneje postali povzročitelji ali žrtve« (Buchegger in Summereder, 2020, str. 16). Spletnega nadlegovanja vsi ne jemljejo resno. Nekateri mislijo, da je to le običajno vedenje, ki nikomur ne škodi (Patchin in Hinduja, 2006). V eni od raziskav pa so ga povezali tudi s slabšo samopodobo pri otroku. Slednja lahko vpliva na otrokove dosežke (Patchin in Hinduja, 2010).

Še ena negativna stran medijev za otroka in njegov razvoj so lahko oglasi ter oglaševanje. Oglasi nas dandanes spremljajo skoraj povsod: v časopisih, na radiu, televiziji, internetu in celo na ulici. Njihov namen je vplivati na nas, na naše mišljenje in odločitve. Marsikdaj lahko dobimo občutek, da bodo naše težave izginile, če bomo kupili izdelek na televiziji, in ravno to je namen oglaševalcev. Karmen Erjavec in Zala Volčič (1999a) poudarjata, da ima oglaševanje še posebej velik vpliv na predšolske otroke, ki zaradi neizkušnosti hitro verjamejo prepričljivo odigranim prizorom v oglasih. Ti so jim všeč predvsem zato, ker se ponavljajo, njihova sporočila pa so enostavna. Manca Košir in Ranfl (1996) to dejstvo obrazložita s primerom, da otroci radi poslušajo eno in isto pravljico, tako da jo znajo že na pamet, in ravno tako je z oglasi. Ti se ponavljajo, zato otrok dobro pozna junake, besedilo in melodije. Tudi samo sporočilo spominja na zgodbo: vsebuje začetek, vrh in razplet. V oglasih nastopajo živali, veseli in živahni otroci njihovih let, pojavljajo se mavrične barve, sama pozitivna čustva, tako da otroke hitro prepričajo.

Ustvarjalci televizijskih reklam v svoj zagovor trdijo, da otroci reklamo potrebujejo, vendar je v resnici ravno obratno: reklama potrebuje otroka in za svoj uspeh želi, da bi čim dlje časa ostal neveden in nezmožen razviti kritičen odnos do oglaševanja. Otroka želi naučiti, da bo tudi kot odrasel kupec nekritičen, zaprisežen določenim blagovnim znamkam in dragim izdelkom (Eicke in Eicke, 1995). V določenih primerih se lahko zgodi, da otroka izdelek, ki ga je videl v oglasu, si ga zaželel in tudi dobil, razočara. Takšen trenutek bi morali starši pametno izkoristiti in otroku razložiti, čemu so namenjeni oglasi in zakaj spodbujajo prevelika pričakovanja (Erjavec in Volčič, 1999a). Reklama lahko predšolskega otroka razočara na tri načine, in sicer, da ne izpolni želja, ki jih je zbudila, da prikazuje način življenja, ki v realnosti ni takšen, in da izdelek ne izpolni njegovih pričakovanj (Eicke in Eicke, 1995). Eicke in Eicke (1995) zato poudarjata, da je najpomembnejše otroku pomagati okrepiti samozavest do te mere, da za dobro počutje v družbi ne bo potreboval dragih igrač. Takšen otrok pa za oglaševalce predstavlja težavo, saj je njihov namen z neresničnimi obljubami otroke zavajati in jih učiti napačnih vrednot.

Čeprav ima oglaševanje velik vpliv na najmlajše, ne more premagati vpliva

zgleđa staršev. Če so že ti obsedeni s potrošništvom, bo z željo po novih izdelkih vsekakor obseden tudi otrok. V družinah, kjer posedovanje materialnih dobrin ne predstavlja tako velike vloge, bo otrok gradil svojo samozavest na podlagi kulturnih vrednot in se ne bo počutil manjvrednega, če ga bodo drugi dražili z novimi igračkami (Košir in Ranfl, 1996). Dejstvo je, da otroci radi gledajo oglase in si jih dobro zapomnijo, zato nima smisla, da bi jih prepričevali, da so oglasi slabi. Pred njimi jih prav tako ne moremo zavarovati, lahko pa jih poučimo o oglaševanju in njegovemu namenu ter jih tako spodbudimo h kritičnemu razmišljanju o oglasih (Gradišek, 2011). Tveganja se povečajo zaradi nezanesljivega okolja, pomanjkanja izobraževalnih vsebin, promocijskega prikazovanja izdelkov v virtualnih svetovih, trženja za otroke. Veliko teh tveganj lahko zmanjšamo s prisotnostjo staršev ali skrbnikov (European Network and Information Security Agency, 2008, str. 22).

Zasvojenost z IKT

Številni malčki začnejo po digitalnih napravah posegati še pred vstopom v vrtec in s tem nabirajo svoje prve izkušnje. O prekomerni uporabi govorimo takrat, ko otrok digitalne naprave uporablja zelo izdatno, tako s časovnega kakor tudi z vsebinskega vidika. Prekomerna uporaba in zasvojenost ne veljata za enak pojem, zato ju vsekakor ne moremo enačiti. Pri prekomerni uporabi gre za to, da lahko otrok brez težav odloži digitalno napravo in se posveti drugim stvarim, kar za zasvojenost ne velja. Kdaj lahko prekomerna uporaba zaslona preide v zasvojenost, pa je odvisno od vsakega posameznega otroka (Puschner, 2020). Prekomerna uporaba interneta je tudi patološke narave, saj je pri njej internet vključen v osebno življenje in ima na posameznika velik vpliv. Posameznik postane s prekomerno uporabo interneta izoliran in se o internetni aktivnosti z družino ali s prijatelji običajno ne pogovarja. Spletne aktivnosti mu predstavljajo določen prostor, kamor se zateče, pobegne pred življenjem, namesto da bi dopolnjeval njegovo življenje v realnem svetu (Davis, 2001; Šajtetel 2021).

Računalniki, pametni telefoni, socialna omrežja, spletna družabna omrežja, televizija in drugi mediji so sredstva, ki posredujejo vsebine, s katerimi lahko otroci in mladostniki ter tudi odrasli postanejo zasvojeni. Če se močno vživimo v dogajanje na ekranu, izgubimo občutek za realen svet oz. nanj pozabimo, s tem pa tudi na svoje težave, ki navidezno izginejo, a se v resnici povečujejo. Otroci in mladostniki, ki s tehnologijo upravljajo preveč časa, spremenijo vedenje, zaradi bolezenskih procesov v možganih postajajo neobvladljivi, samouničevalni. Z aktivnostmi, povezanimi z IKT, ne morejo prenehati, čeprav si to želijo (Rozman, 2013).

Za odvisnost oz. zasvojenost od IKT najdemo različne razlage in opredelitve, ki jih zagovarjajo različni avtorji. Odvisnost od spleta je opredeljena kot vedenjska odvisnost. Pri tem se pojavi neprimeren način soočanja z življenjem. Odvisnost od IKT je nova in nevarna bolezen, ki lahko uniči naše zdravje, škodi medsebojnim odnosom, zmanjša produktivnost. Preživljanje časa s tehnologijo preide v odvisnost, odvisnik pa ne more nadzorovati porabe časa, čeprav ob tem trpi njegovo zasebno življenje. Prekomerno uporabo lahko določimo z izgubo občutka za čas, zanemarjanjem osnovnih potreb (potreba po hrani, spanju), prisotno je negativno vedenje z jezo, utrujenostjo in s socialno izolacijo. Za odvisnost od spleta se uporabljajo tudi drugi izrazi: odvisnost od spleta kot motnja, problem uporabe spleta, patološka uporaba računalnika, prekomerna uporaba spleta. Čeprav je lahko čas, ki ga porabimo za brskanje po spletu, zelo produktiven, ima lahko kompulzivna uporaba spleta negativne vplive na vsakdanje življenje, delo in medsebojne odnose. Ko imamo občutek, da se bolje počutimo s spletnimi prijatelji, ko ne moremo nehati igrati iger, nenehno preverjamo pametni telefon, čeprav ima to negativne posledice na zasebno življenje, takrat gre lahko za prekomerno oz. pretirano rabo IKT (Saisan idr., 2013).

Zasvojenost ni prirojena, na to, kako močna bo nagnjenost k njej, pa lahko vplivamo z vzgojo samo in življenjskimi izkušnjami. K razvoju zasvojenosti vplivajo naše genetske predispozicije in okolje hkrati pa tudi zlorabljanje snovi ali ponavljanje drugih oblik vedenja, različne travme, stres, slabi medsebojni odnosi. V kolikor ne obravnavamo in ne rešujemo vedenja zasvojenega, lahko pride do progresije takšnega vedenja, lahko povzroči trajne posledice ali celo privede do prezgodnje smrti (Rozman, 2013). Raziskava kaže, da se pri posameznikih, ki so odvisni ali zlorablajo uporabo digitalnih tehnologij, pojavljajo mnogi biopsihosocialni simptomi in posledice, med njimi tudi simptomi, ki jih strokovnjaki umeščajo v kontekst zasvojenosti s psihokemičnimi snovmi (Griffiths idr., 2016; Šajtegel, 2021). Znani simptomi zasvojenosti z digitalno tehnologijo in internetom, ki sovpadajo z nekaterimi simptomi kemične odvisnosti, so pomanjkanje potrpljenja, spremembe v razpoloženju, (ne)strpnost, odtegnitveni simptom, konfliktnost in ponovni zapad v enake vzorce vedenja (Griffiths idr., 2016; Šajtegel, 2021).

Potrebe po družbenem priznanju, pripadnosti ter medsebojnih stikih so le nekatere biološke potrebe. Komunikacija ob IKT daje odvisniku neizmeren občutek zadovoljevanja prav teh potreb, čeprav je od družbe zelo oddaljen oz. izoliran. Kljub svetovni komunikaciji s celotnim svetom so odnosi v vsakdanjem življenju porušeni. To je zlasti problematično pri otrocih in mladostnikih, ki se zaradi težav pri oblikovanju lastne identitete v realnem svetu

na spletu začnejo vesti kot druga oseba (Suler, 1999). Beseda zasvojenost oz. odvisnost vedno spodbudi določeno razmišljanje: pred oči nam prikliče shujšane, propadle narkomane, ki posedajo po pločnikih in postopajo po zanemarjenih, temačnih mestnih ulicah. Vendar zasvojenost ne pomeni samo telesne odvisnosti od nekega kemičnega sredstva, ki deluje na zavest. Pomeni kompleksno vedenje zasvojenega človeka, ravnanje, za katerega on sam dobro ve, da je škodljivo, pa ga ponavlja in ga ne more opustiti, ker bi sicer doživel abstinenčno reakcijo (Rozman, 2013).

Obstajajo različne vrste odvisnosti od IKT: odvisnost od spolnosti na spletu (kompulzivna uporaba spletne pornografije, klepetalnic za odrasle), odnosov na spletu, socialnih omrežij, klepetalnic, virtualni prijatelji postanejo pomembnejši od resničnih in družine, odvisnost od iger na srečo na spletu, kompulzivno igranje spletnih iger na srečo, kompulzivna uporaba spletnih dražb, odvisnost od informacij na spletu. Odvisnost od IKT ima posledice na različnih področjih: zdravstvene težave (pomanjkanje spanja, bolečine v hrbtenici, težave z očmi), težave v šoli in službi (neuspešnost), družinske težave, zanemarjanje prijateljev (Saisan idr. 2013). Virtualno okolje je zelo privlačno ter zasvojljivo, otroku in mladostniku omogoča izražanje fantazij ter daje občutek vsemogočnosti in vsevednosti, kar ga lahko v celoti zasvoji (Suler, 1999). Glavni razlog za to, da nas IKT zasvoji, pa najdemo v tem, da nam ponuja najrazličnejše načine zabave in komunikacije (Žigon, 2010). Neža Žigon pravi, da so odvisnosti od spleta bolj podvrženi osebe z zaprto osebnostjo in s tim značajem ter sramežljive osebe. Splet naj bi bil nekakšen izhod v sili za ljudi, ki trpijo za tesnobo, depresijo, nizkim samospoštovanjem in strahom pred nesprejetostjo. Občutek udobnosti/sproščenosti pri spletnem navezovanju stikov se pogosto pojavlja pri osebah s slabim zdravstvenim stanjem, telesnimi pomanjkljivostmi in prekomerno telesno težo (Griffiths, 2013). Med najpogostejše vzroke odvisnosti lahko štejemo dogodke, ki so negativno zaznamovali naše življenje, možnost anonimnosti na spletu, saj nihče ne more preverjati, kolikokrat in katere spletne strani obiskujemo, večjo samozavest in občutek sproščenosti.

Craskova (2015) razlaga, da število uporabnikov interneta strmo narašča in da je internet v življenju ljudi čedalje pomembnejši. Tovrstna raba je dobila tudi ime, in sicer *motnja odvisnosti od interneta*, ki so jo primerjali z obsedenskostjo z igrami na srečo. Simptomi rabe so:

- motnje spanja,
- zanemarjanje zdravja,
- opuščanje telesnih dejavnosti,

- omejevanje družbenih dejavnosti in druženja ter posledično izgubljanje prijateljev.

Pri zasvojenosti otrok z zaslonom se lahko pokažejo naslednje značilnosti, ki so zelo podobne značilnostim zasvojenosti z igrami na srečo: močna želja po stalni uporabi, psihična odvisnost, zmanjšana učinkovitost pri delu, izguba predstave o času, preživetem na spletu, živčnost in jezni izbruhi ob prekinitvi uporabe. Zlasti pri otrocih je vidno, da ob pretirani uporabi zaslonov izgubijo zanimanje za vse preostale dejavnosti, izolirajo se tako od družine kakor tudi od vrstnikov, prijateljev in pogosto iščejo izgovore za čas, ki so ga preživeli pred zaslonom (Šimić in Kolesarić, 2002; Robotić, 2015). Pogosto opazimo bolečine v rokah, vratu ali hrbtu, pojavijo se močni glavoboli, hkrati pa gledanje v zaslon predstavlja veliko obremenjenost za naše oči. Zaradi tega lahko pride do občutka suhih, pekočih oči, zasvojenost pa lahko povzroči motnje spanja in izrazito ter hitro povečanje telesne teže (Robotić, 2015).

Pri vplivu zasvojenosti na otrokov oz. mladostnikov razvoj so pomembni dejavniki njegove značilnosti, razvojna stopnja, okolje v katerem živi; ti lahko na eni strani škodljive učinke uporabe nekoliko ublažijo, na drugi strani pa jih dodatno okrepijo (Vintar Spreitzer idr., 2021). Vse pogostejša uporaba interneta, videoigric ima lahko vpliv in škoduje na ostalih področjih oz. pri obveznostih; ena takih je predvsem šola, pride do slabšega učnega uspeha, izgube prijateljev in nastopa osamljenosti. Zasvojeni otroci pogosto izkazujejo pomanjkanje pozornosti in hiperaktivnost. Posledica je lahko tudi izguba nadzora nad vedenjem, težje kot prekine navado preživljanja časa pred zaslonom, dovtetnejši je za nastanek zasvojenosti. Treba je vedeti, da je vpliv zaslonov na razvoj otrok in mladostnikov odvisen od številnih dejavnikov; ne le od časa, ki ga preživijo pred zasloni, temveč v veliki meri od samih vsebin, ki jih spremljajo, namena in pa seveda tudi načina uporabe posameznih naprav (Robotić, 2015).

Fizični simptomi in posledice zasvojenosti z IKT so resen problem. Pri prekomerni uporabi tehnologije se spreminjajo jedilne navade (nepravilna prehrana) – ljudje začnejo jesti samo za računalnikom ali pa pozabijo na obroke. Pride tudi do oženja vidnega polja, migrenskih glavobolov, bolečin v križu, motenega spanca, pomanjkljive higijene, slabe fizične aktivnosti (Orzack, 1998). S povečanjem dostopnosti internetne tehnologije so postale pogostejše tudi vedenjske motnje, povezane z njegovo uporabo, kar pomeni, da razen fizičnih internet lahko povzroči tudi psihične posledice – pojavijo se jasne spremembe v obnašanju in razpoloženju. To dejstvo je Greenfield potrdil

z raziskavo, v kateri je skoraj 30 % internetnih uporabnikov priznalo, da internet uporabljajo zato, da bi vplivali na svoje razpoloženje oz. da bi zaživel. To pomeni, da so IKT uporabljali kot neko vrsto mamila; ne samo da spreminja način komunikacije, ampak tudi vpliva na način, kako se socializiramo in opravljamo transakcije. Na internetu se vse dogaja zelo hitro. Najhitrejše napredujejo intimni odnosi – posamezniki hitreje in lažje spoznajo nove prijatelje, kar pogosto pripelje do druženja izven spletnega okolja. Lahko bi rekli, da virtualni odnosi napredujejo v prave, resnične odnose (Greenfield, 1999).

Odvisnost na človeku pusti vidne posledice in ga v veliki meri zaznamuje. Je dosmrtna kronična bolezen, zaradi katere izgubi nadzor nad življenjem. Lahko gre zasvojenost s kemično snovjo (cigarete, kava, alkoholom) ali pa za zasvojenost z vedenjem: sem sodijo igre na srečo, spolnost, zasvojenost z IKT. Za odvisnost je značilno, da se razvija postopoma. Človek se zavestno odloči za uživanje neke snovi ali izvajanje posameznega vedenja. Če tega ni na voljo, sledi neugodje. Kljub večkratnemu poskušanju, da bi prenehal, so vsi naporji zaman. Svojega življenja ne obvlada več, muči ga močan občutek krivde, ki pogosto preide v depresijo, zaradi katere pride do težav na socialnem področju. Zasvojena oseba se zaveda težave, vendar največkrat ne ve, kako naj si pomaga (Gruber, 2009).

Dandanes se z odvisnostjo rabe ukvarja, jo raziskuje in obravnava vse več znanstvenikov. Tehnologija nam ponuja nešteto možnosti za komuniciranje, zabavo, navezovanje stikov z ljudmi, pomoč, z njeno pomočjo se razvijajo čustvene vezi, virtualne skupnosti ponujajo beg iz resničnosti (Kraskova, 2015). Kako pa vemo, da smo odvisni od interneta, računalnikov, televizije in telefonov? Ocenjujemo, da je prvi jasen znak, ko se moramo zamisliti nad odnosom do tehnologije, kadar nenehno mislimo nanjo. Čezmerna uporaba lahko postopoma preide v začaran krog. Odvisniki namesto trdega dela in načrtovanja aktivnosti svoj čas porabijo za popravljanje resničnosti v virtualnem svetu. Odvisniki ne vidijo povezave med lastnim življenjem in realnim dogajanjem ter virtualnim življenjem na spletu. Prepričani so, da nihče ne opazi njihove odsotnosti. Pravzaprav odvisnost deluje na enak način kot deloholizem (Rugelj, 2000).

Zdrava uporaba se nanaša na uporabo IKT (računalnik, pametni telefon, tablica, pametna ura in druge informacijsko-komunikacijske naprave). Otroci in mladostniki, ki niso zasvojeni z IKT, natančno ločijo, kdaj tehnologijo uporabiti v namene zabave in kdaj nam služi orodje za pomoč pri delu. (Davis, 2001). Meja med občasno uporabo IKT in popolno odvisnostjo od nje je danes zelo tanka. Če ugotovimo, da smo izgubili zanimanje za druge vidike svojega

življenja, ker smo raje v stiku z IKT, smo morda odvisni od spleta. Na srečo obstajajo načini za premagovanje te vrste zasvojenosti. Tu je nekaj nasvetov, kako premagati takšno odvisnost: priznanje odvisnosti, zavedanje, da nismo edini, ki smo zasvojeni s spletom, ukvarjanje s hobijem, ki ne vključuje IKT, za opravljanje šolskih obveznosti uporabimo tiskane medije, tudi pri kuhanju se moramo izogniti brskanju za recepti po spletu. IKT ni mesto za prehranjevanje, druženje z družinskimi člani in igranje družabnih iger. Komunikacija z ljudmi naj poteka po mobitelu, hkrati pa je obvezno druženje s prijatelji v živo (Lhaksampa idr., 2020).

Kje postaviti mejo, je najtežje vprašanje, na katerega je težko odgovoriti s časovno enoto, temveč je bolje povedati, kakšno naj bi bilo zdravo razmerje: toliko, kot vsak dan uporablja sodobno tehnologijo, naj otrok vsak dan nameni tudi gibanju, druženju z vrstniki in družino, spoznavanju realnega okolja. Sicer pa velja, da otroci in mladostniki, ki imajo dovolj spodbude za realne aktivnosti in se zavedajo, da tehnologija prinaša le navidezen svet, ne pa pravega, običajno nimajo težav z uporabo IKT. Za pravo mero slednje so dolžni poskrbeti vzgojitelji in učitelji v vzgojno-izobraževalnih zavodih, doma pa seveda starši (Davis, 2001). Najti pravo ločnico med sprejemljivo in pretirano uporabo je podobno kot določiti, za kakšno vrsto zasvojenosti pri otroku oz. mladostniku gre. Velikokrat, ko otrok ali mladostnik zabrede v težave ali je razočaran, išče priložnost za beg iz krize. V takih primerih se pogosto zateče v »napačno ulico«. Želel bo izkoristiti vsak trenutek za uporabo IKT. Velikokrat pa je to tudi izhod za učenje, izražanje kreativnosti (Suler, 1999).

Čeprav so spletne igre prijetna, zabavna dejavnost, pa lahko ta v ekstremnih primerih vodi v simptome, ki jih navadno doživljajo odvisniki od substanc, predvsem spreminjanje razpoloženja, hrepenenje in nestrpnost. Ker so spletne in računalniške igre namenjene predvsem otrokom, lahko predvidevamo, da so ti najbolj ogroženi (torej ranljivejši in dovzetnejši) za razvoj zasvojenosti z igrami. Zato je dobro vedeti, kako lahko preprečimo njihovo zasvojenost z igro. Nekaj napotkov: otrokom moramo določiti, katere igre lahko igra, postaviti mu moramo časovno omejitev ter pogoje, ki jih mora izpolniti, da bo lahko igral. Igranje lahko omejimo tudi s pomočjo igralnih konzol ali z operacijskim sistemom, ki ima možnost starševskega nadzora s pomočjo časovnih in vsebinskih omejitev. Otroku naj ob daljšem igranju iger pazi na telesno držo, vmes si mora vzeti premor za počitek oči in zdrav prigrizek.

Človek je po definiciji družbeno in družabno bitje, ki ima izrazito potrebo po vključevanju v skupnost. Zanima ga, kaj se okoli njega dogaja, informira se o pomembnih dogodkih doma in po svetu ter pridobiva občutek, da je v tem primeru soudeleženec pri samem dogajanju. V fotelju pred ekranom lahko obsedimo, ampak kljub temu vsakodnevno obkrožimo zemeljsko oblo ter vidimo dežele in kraje, v katerih še nismo bili. Tako otroci kot tudi odrasli se vse pogosteje odločajo za medijsko bližino ter vse manj napora in časa vlagajo v ohranjanje medčloveških vezi. S tem se izmikajo osebnim odnosom in posledično resnične medčloveške odnose nadomeščajo z gledanjem televizije ter igranjem računalniških igric (Košir in Ranfl, 1996, str. 23–25). Že naši predniki so odkrivali prednosti in slabosti določenih predmetov. Z različnimi izkušnjami so širili svoje znanje in si ustvarjali svojo industrijsko tehnologijo. Skozi leta pa se je razvijala tehnologija, ki jo poznamo danes in ji lahko rečemo informacijsko-digitalna tehnologija. Le-ta se razvija še danes (MacDonald, 2016). Tehnološka pismenost tako otrok kot odraslih ima v današnjem času vedno večjo vlogo, saj nam omogoča boljše življenjske pogoje. Veliko različnih dejavnikov vpliva na njen razvoj. Mednje prištevamo tudi odnos do tehnologije. Odvisen je predvsem od značilnosti posameznika, od odnosa njegovih staršev do nje ter od načina vzgojiteljevega predajanja znanja otroku (Huber, 2019).

IKT je kratica, s katero poimenujemo informacijske-komunikacijske tehnologije. Sem spadajo vsi sistemi in naprave, ki nam omogočajo prenašanje, obdelovanje, shranjevanje, priklic in sprejem informacij. Nekaj primerov: računalnik (tablični, prenosni, osebni), telefon, televizija, radio ter aplikacije oz. programska oprema (angl. *software*), storitve in omrežja, ki jih te naprave uporabljamo oz. do katerih lahko dostopamo (Barle, 2010). Internet ali svetovni splet odpira čisto nove možnosti komuniciranja, razširjen je po celem svetu in omogoča hitro izmenjavo digitalnih informacij. Vedeti moramo, da nam internet resnično posreduje veliko podatkov in informacij, ne uči pa nas vrednot (Oblak in Petrič, 2005). Taylor (2015, str. 6–8) navaja, da je tehnologija najmočnejša sila v današnji družbi. Njen vpliv pa odloča, ali jo razumemo kot dobro ali kot slabo. V nabor tehnologije prištevamo tudi medije dvajsetega stoletja, kot so televizija, radio in filmi, vključuje pa tudi novejša izuma računalništva, npr. namizne, prenosne in tablične računalnike, ter telekomunika-

cij, npr. mobilne telefone. Tako posredno kot neposredno tehnologija vpliva na naše otroke. Postaja vse popularnejša, spreminjajo pa se tudi načini, kako lahko otroke doseže. S pojavom interneta, širjenjem pametnih telefonov ter z oglaševanjem se širi z bliskovito naglico in eksplozijo družbenih medijev. Zaradi uporabe le-teh čutimo manjšo potrebo po neposrednem pogovoru drug z drugim, kar pa resnično vpliva na razvoj otrok. Če je sporazumevanje z drugimi večšina, ki se je naučimo z vajo, otroke prikraja za izkušnje, s katerimi se naučijo družbenih veščin. Doseženi tehnološki napredek v zadnjih dveh desetletjih na otroke vpliva kognitivno, družbeno, politično in kulturno. Raziskave so pokazale, da številni starši sploh ne razmišljajo o vplivu in posledicah medijev za razvoj njihovih otrok.

Odraščajoči otroci imajo potrebe, ki jih noben zakon, zakonodaja, ali pravice otrok ne morejo zadovoljiti. To so potreba po varnosti, odnosih, sprejetosti in ljubljenosti. Družba mora imeti kulturo otroštva, biti mora sprejemljiva in solidarna in kot svojo primarno nalogo sprejemati razvoj novih generacij (Bajzek idr., 2003, str. 249). Zato se velikokrat vprašamo, ali IKT spada v predšolsko obdobje. O uporabi računalnika v predšolskem obdobju so si mnena ljudi, tudi strokovnjakov, nasprotujoča. V današnjem času otroci in mladostniki živijo v virtualnem, multimedijem svetu. V prvi vrsti jim je znan televizijski zaslon, srečujejo se z risankami in računalnikom, z različnimi igricami. Na zabaven način se jim ponudi spoznavanje različnih informacij in širjenje obzorja ter pogleda na svet. Od staršev in delavcev vrtca se zahteva ter pričakuje, da imajo nadzor nad IKT, da postavljajo jasna pravila in omejitve. Otroku moramo privzgojiti kritičen odnos do uporabe tehnike. Z zgledom starši, vzgojitelji, učitelji vplivajo na razvoj otrok in mladostnikov. Dolžnost vseh, ki skrbijo zanje, je dosledno spoštovanje dogovorjenih pravil. Chapman in Arlene Pellicane (2015, str. 30–34) sta mnenja, da lahko starši, med tem ko so zadržani pred zasloni, zelo veliko zamudijo. Čas, ki bi ga lahko preživel z otroki, jim pomagali pri učenju in tako nabirali družinske spomine, zamenjajo za zaslon. Vse pogosteje pa otrokom sami ponudijo virtualni svet zabave, čeprav to ni potrebno in nujno, namesto da bi jih naučili uživati resnični svet okoli njih.

Negativni učinki medijev vplivajo na številne vidike otrokovega zdravja in njegov razvoj, vključno s težo, spolno iniciacijo, z agresivnimi občutki in prepričanji, s potrošništvom in socialno izolacijo. Mediji pa imajo na zdravje otroka tudi pozitivne učinke. Treba je le najti načine za optimizacijo njihove vloge v naši družbi, izkoristiti njihove pozitivne lastnosti in zmanjšati negativne vplive (Ray in Ram Jat, 2010, str. 566). Ob tem je ključno, da doma glede uporabe tehnologije postavimo jasna pravila. Pravila vzpostavimo v čim zgo-

dnejši otrokovi starosti in se jih dosledno držimo. Naj bodo preprosta, obvladljiva, oba starša naj bosta pri njihovem izpolnjevanju skladna in dosledna. Če je možno, se izogibamo sistemu nagrajevanja (npr. plakati z zvezdicami), saj nam ni cilj, da otrok pokaže želeno vedenje zato, ker ve, da bo nagrajen, ampak želimo, da ta pravila ponotranji in razume za celo življenje (Gold, 2015). Priporočila glede časovne uporabe zaslonov v prostem času so za predšolske otroke sledeča: dokler otrok ne dopolni dveh let, se izpostavljenost zaslonom popolnoma odsvetuje. Pri starosti od dveh do petih let je optimalna količina izpostavljenosti manj kot ura na dan, in to v prisotnosti staršev. Vseeno pa se v predšolskem obdobju držimo pravila: čim manj, tem bolje (Vintar Spreitzer idr., 2021).

Pri uporabi tehnologije je zelo pomembno, da so otroci in mladostniki seznanjeni s pastmi na spletu in medmrežju. Naloga staršev je, da skrbijo ter spremljajo početje otrok in mladostnikov na spletu, socialnih omrežjih. Na spletnih straneh so člani skupine safe.si opisali, da tehnična zaščita ni dovolj, saj jo otroci in mladostniki z nekoliko znanja hitro zaobidejo. Prava pot je, da starši, skrbniki spremljajo otrokovo in mladostnikovo ravnanje z novodobnimi igrači. Preventivni pogovori so ključnega pomena. Otrok mora vedeti, kaj lahko objavlja na socialnih omrežjih in katere podatke lahko razkriva neznancem. Velikokrat se otroci in mladostniki ne zavedajo temne strani interneta ter posledic, ki jim jih lahko ta prinaša. Buckingham (2003) v svoji knjigi trdi, da je razmišljanje, da bomo otroka zaščitili pred nevarnostmi spleta tako, da mu dostop do vsebin omejimo, obsojeno na neuspeh. Namesto tega bi morali več časa posvetiti temu, da ga ustrezno pripravimo na morebitne nevarnosti in na to, kako v teh primerih reagirati, saj je bolj ali manj jasno, da otrok ne moramo povsem izolirati od medijev – v vsakem primeru se bodo enkrat znašli pred nevarnostjo, ki lahko grozi na spletu.

Morda za konec nekaj pomembnih nasvetov za premišljeno uporabo mobilnih naprav in interneta, ki jih izpostavljata Tanja Šterk in Ajda Petek (2016):

- Določite družinska pravila o tem, koliko prostega časa na dan ali na teden lahko otroci preživijo na internetu oz. mobilnih napravah.
- Naj prepoved uporabe interneta ne bo način reševanja morebitnih težav, pač pa z otroki raje vzpostavite dialog o tem, kaj počno na internetu.
- Otroci naj na internetu ne objavljajo svojih osebnih ali kontaktnih podatkov (naslov bivanja, šola, telefonska številka ...).
- Otroke naučite ustreznega bontona in načina komunikacije na internetu.

Sklep

- Otroke naučite, naj ne izvajajo agresije nad drugimi, prav tako naj se naučijo prepoznati znake nadlegovanja, trpinčenja in izsiljevanja ter o tem pravočasno spregovorijo.
- Otroke naučite, da ni vse resnično, kar preberejo ali vidijo na spletu. Spodbudite jih, da o prebranem ali videnem vprašajo vas in preverijo še druge vire.
- Mobilnih naprav med obroki ne uporabljamo.

Literatura

- Armstrong, D. (1999). *Integration of computers into the Montessori curriculum*. <https://people.eecs.berkeley.edu/jfc/hcc/courseF99/projects/armstrong.pdf>
- Astrei G., in Bevere, A. (2009). *Starševske zmote* (M. Capuder, prev.). Celjska Mohorjeva družba.
- Badatala, A., Leddo, J., Islam, A., Patel, K., in Surapaneni, P. (2016). The effects of playing cooperative video games on teamwork and team performance. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 2(12), 24–28.
- Bahovec, E. D. (2016). *Kurikulum za vrtce: predšolska vzgoja v vrtcih* (2. izd.). Ministrstvo za izobraževanje, znanosti in šport in Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Bahovec, E., Bregar-Golobič, K., in Kranjc, S. (1999). *Kurikulum za vrtce: predšolska vzgoja v vrtcih*. Ministrstvo na šolstvo, znanost in šport in Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Bajzek, J. (2003a). Pozno otroštvo in njegove značilnosti. V D. Ošljaj (ur.), *Zrcalo odraščanja: mednarodna sociološka raziskava o odraščajočih otrocih* (str. 12–40). Didakta.
- Bajzek, J. (2003b). Prosti čas in sredstva obveščanja. V D. Ošljaj (ur.), *Zrcalo odraščanja: mednarodna sociološka raziskava o odraščajočih otrocih* (str. 158–181). Didakta.
- Bajzek, J., Bitenc, M., Hvalič Touzery, S., Lokar, A., Ramovš, J., in Strniša Tušek, Š. (2003). *Zrcalo odraščanja: mednarodna sociološka raziskava o odraščajočih otrocih*. Didakta.
- Barle, A. (2010). Značilnosti sodobne družbe. V N. Trunk Širca (ur.), *Model učinkovitega managementa visokošolskega zavoda* (str. 11–22). Fakulteta za management.
- Blažič, M., Ivanuš Grmek, M., Kramar, M., in Strmčnik, F. (2003). *Didaktika*. Visokošolsko središče, Inštitut za raziskovalno in razvojno delo.
- Bocconi, S., Kamylyis, P. G., in Punie, Y. (2012). *Innovating learning: Key elements for developing creative classrooms in Europe* (JRC Scientific and Policy Reports). Publications Office of the European Union.
- Boh, K., in Mesec, B. (1970). *Otroci in televizija*. Cankarjeva založba.
- Boyd, D. M., in Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230.
- Brazelton, T. B. (1999). *Otrok: čustveni in vedenjski razvoj vašega otroka* (I. Ravnik, prev.). Mladinska knjiga.
- Brečko, B., in Vehovar, V. (2008). *Informacijsko komunikacijska tehnologija pri poučevanju in učenju v slovenskih šolah*. Pedagoški inštitut.
- Bregant, T., in Macur, M. (2019). Od zabave do zasvojenosti – o digitalnih medijih. *Slovenska pediatrija*, 26(2), 274–281.

- Buchegger, B., in Summereder, F. (Ur.). (2020). *O varni rabi interneta brez interneta: priročnik za vzgojiteljice in vzgojitelje v vrtcu ter učiteljice in učitelje prvega triletja osnovne šole*. Fakulteta za družbene vede.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.
- Centa, M. (2012). Negativni vpliv medijev in okolice na vrednote in na samopodobo mladostnic. *Bogoslovni vestnik*, 72(3), 459–474.
- Chapman, G. D., in Pellicane, A. (2015). *Družabno odraščanje: kako vzgojiti družabne otroke v svetu zaslonov* (A. Turk, prev.). Družina.
- Chen, M. (1995). Šest mitov o televiziji in otrocih. V M. Košir (ur.), *Otrok in mediji* (str. 59–64). Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- Cifuentes, L., in Prozensky, K. (2014). The Montessori approach to integrating technology. *Problemy Wczesnej Edukacji*, 24(1), 29–38.
- Colombain, J. (2009). *Moj računalnik, internet in jaz* (H. Milosava, prev.). Tehniška založba Slovenije.
- Convention on the rights of the child*. (1989). General Assembly Resolution 44/25. <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Davis, R. A. (2001). A cognitive behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187–195.
- Debeljak, T. (2021). *Povezanost igranja video iger z duševnim zdravjem*. Kulturni Center Maribor.
- Devjak, T., in Skubic, D. (ur.). (2009). *Izzivi pedagoškega koncepta Reggio Emilia*. Pedagoška fakulteta.
- Devjak, T., Berčnik, S., in Plestenjak, M. (2008). *Alternativni vzgojni koncepti*. Pedagoška fakulteta.
- Duh, M. (2001). *Računalniki pri likovni vzgoji*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Duncan, G. J., in Magnuson, K. A. (2003). Off with Hollingshead: Socioeconomic resources, parenting, and child development. V M. H. Bornstein in R. H. Bradley (ur.), *Socioeconomic status, parenting, and child development* (str. 83–106). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Education.com. (2013, 6. avgust). *Computers in preschool: Hurting or helping?* <https://www.education.com/magazine/article/preschoolers-computers-bottom-line/>
- Eicke, U., in Eicke, W. (1995). Potrošniški otroci. V M. Košir (ur.), *Otrok in mediji* (str. 67–75). Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- Erjavec, K. (2005). Zgodnje medijsko opismenjevanje. *Sodobna pedagogika*, 56(2), 188–202.
- Erjavec, K. (2009). Vzgoja za medije in koncept medijske pismenosti v informacijski družbi. *Sodobna pedagogika*, 60(2), 20–36.
- Erjavec, K., in Volčič, Z. (1999a). *Medijska pismenost: priročnik za učitelje osnovne šole*. DZS.

- Erjavec, K., in Volčič, Z. (1999b). *Odraščanje z mediji: rezultati raziskave Mladi in mediji*. Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- Erjavec, K., in Volčič, Z. (1999c). *Moč in nemoč televizije: za starše in učitelje*. Rokus.
- European Network and Information Security Agency. (2008). *Children on virtual worlds: What parents should know*. https://safe.si/sites/default/files/enisa-children_on_virtual_worlds.pdf
- Fedorov, A. (2008). *On media education*. ICOS UNESCO IFAP.
- Fekonja, U. (2001). Igrače. V L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo* (str. 85–105). Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
- Felicia, P. (2009). *Digital games in schools: A handbook for teachers*. European Schoolnet.
- Gartner, J. (1974). Televizija in predšolski otrok. V M. Bergant (ur.), *Razvijamo sposobnosti predšolskega otroka* (str. 85–96). Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- Gavriloski, M., Lepičnik-Vodopivec, J., in Hmelak, M. (2018). Mnenja bodočih vzgojiteljic in vzgojiteljev o uporabi IKT v vrtcu. V T. Štemberger, S. Čotar Konrad, S. Rutar in A. Žakelj (ur.), *Oblikovanje inovativnih učnih okolij/Constructing innovative learning environments* (str. 151–161). Založba Univerze na Primorskem.
- Geoghegan, M. W., in Klass, D. (2005). *Podcast solutions: The complete guide to podcasting*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Gerlič, I. (2010). Stanje in trendi uporabe informacijsko-komunikacijske tehnologije v slovenskem izobraževalnem sistemu. V V. Rajkovič, M. Bernik in T. Urbančič (ur.), *Vzgoja in izobraževanje v informacijski družbi* (str. 111–118). Fakulteta za organizacijske vede.
- Globokar, R., in Klarendić, M. (2019). *Vzgojni izzivi šole v digitalni dobi*. Teološka fakulteta.
- Glogovec, V. Z., Lepičnik Vodopivec, J., in Vonta, T. (1994). *Kako drugače? Projektno delo v vrtcu*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport.
- Gold, J. (2015). *Vzgoja v digitalni dobi: priročnik za spodbujanje zdravega odnosa do digitalne tehnologije od rojstva do najstniških let* (B. Trobentar, prev.). Didakta.
- Götz, M. (2007). Television viewing from before birth up to age of 5. *TelevIZion*, 20(E), 12–17.
- Gradišek, P. (2011). Odzivanje staršev na želje otrok po izdelkih iz oglasov. *Psihološka obzorja*, 20(4), 73–93.
- Granic, I., Lobel, A., in Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive Internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology and Behavior*, 2(5), 403–412.
- Griffiths, M. D. (2013). Internet addiction in adolescence: challenges, prevention and intervention. V M. Kim (ur.), *Saving children from the Internet* (str. 19–45). Kachi Books.

- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Billieux, J., in Pontes, H. M. (2016). The evolution of Internet addiction: A global perspective. *Addictive Behaviors*, 53, 193–195.
- Griso, M. (2019, 28. avgust). *Otroci bi morali več delati z rokami*. Sensa. <https://sensa.metropolitan.si/zdrave-odlocitve/otroci-bi-morali-vec-delati-z-rokami/>
- Grobelšek, V., in Kordiš, I. (2014). *Razvoj otroka s stališča waldorfske pedagogike*. Zavod za razvoj waldorfskih šol in vrtcev.
- Gruber, B. (2009). *Kako iz začaranega kroga odvisnosti*. Viva: Medicina & ljudje. <http://www.viva.si/Zasvojenost/3256/Kako-izza%C4%8Daranega-kroga-odvisnosti>
- Guna, J., Žilavec, J., Pogačnik, M., Tomažič, S., Kos, A., in Bester, J. (2010, 20.–22. september). Večmodalna interakcija v navideznih okoljih. V B. Zajc in A. Trost (ur.), *Zbornik devetnajste mednarodne Elektrotehniške in računalniške konference ERK 2010* (zv. A, str. 117–120). IEEE Region 8, Slovenska sekcija IEEE.
- Habbe, J. (2000). *Nasilje in varnost otrok v šolah: nasveti za ravnatelje, učitelje, starše in vse, ki skrbijo za varnost v osnovnih in srednjih šolah*. Lisac & Lisac.
- Hammond, R. (1986). *Računalniki in vaš otrok: poljudni priročnik za starše* (D. Poniž in N. Kopše, prev.). Cankarjeva založba.
- Hawkey, E. (2019, 1. maj). *Media use in childhood: Evidence-based recommendations for caregivers*. CYF News. <https://www.apa.org/pi/families/resources/newsletter/2019/05/media-use-childhood>
- Hobbs, R. (1995). Učenje medijske pismenosti. V M. Košir (ur.), *Otrok in mediji* (str. 18–24). Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- Holloway, D., Green, L., in Livingstone, S. (2013). *Zero to eight: Young children and their internet use*. EU Kids Online.
- Huber, I. (2019). *Učinki gozdne pedagogike na primeru vsebin tehnike in tehnologije za razvijanje tehnološke pismenosti učencev 6. razreda osnovne šole* [Neobjavljeno magistrsko delo]. Univerza v Ljubljani.
- Ihmeideh, F., in Al-Maadadi, F. (2018). Towards improving kindergarten teachers' practices regarding the integration of ict into early years settings. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 27(1), 65–78.
- Jacob, C. (2002). *Mar otroke sploh še lahko vzgajamo?* (D. Brate, prev.). Oka, otroška knjiga.
- Janis-Norton, N. (2016). *Mirnejše, lažje, srečnejše otroštvo pred zasloni: za starše malčkov, otrok in najstnikov; vodnik, ki vam bo pomagal, da spet prevzamete nadzor nad tehnologijo* (T. Goršič, prev.). Vita.
- Jereb, J. (1991). *Računalnik v izobraževanju*. MC in BOSS inženiring.
- Kabadayi, A. (2012). Investigating preservice pre-school teachers' attitudes to internet use. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 14(2), 233–255.
- Kaplan, A. M., in Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Kastelic Hočevar, M. (2005). Vpliv medijev na vzgojo mladih. *Vzgoja: revija za učitelje, vzgojitelje in starše*, 7(28), 42–43.

- Katz, G. L., in McClellan, E. D. (1999). *Poticanje dječje socijalne kompetencije* (B. Jakovlev, prev.). Educa.
- Kink, S. (2009). Medijski vpliv na mlado občinstvo: nasilne medijske vsebine. *Sodobna pedagogika*, 60(2), 62–73.
- Klenovšek, D. (2010). *Računalniške in video igre – nadomestna varuška?* [Neobjavljeno diplomsko delo]. Univerza v Mariboru.
- Kosec, M. (1988). *Telesna vzgoja predšolskih otrok*. Zavod Socialistične Republike Slovenije za šolstvo.
- Košir, M. (1995). Čas množičnih občil. V M. Košir (ur.), *Otrok in mediji* (str. 11–17). Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- Košir, M., in Ranfl, R. (1996). *Vzgoja za medije*. DZS.
- Kraskova, S. (2015). Koristna in patološka uporaba računalnika. *Educa*, 24(1/2), 97–100.
- Krošl, T. (2015). *Družbeni mediji kot orodje v družbenih gibanjih* [Neobjavljeno diplomsko delo]. Univerza v Mariboru.
- Lebar, L., Petrovčič, D. A., in Petrič, D. G. (2012, januar). *Analiza slovenskih spletnih forumov*. http://www.nebojse.si/portal/Dokumenti/Analiza_slovenskih_spletnih_forumov.pdf
- Lee, J.-S. (2009). Online communication and adolescent social ties: Who benefits more from internet use? *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(3), 509–531.
- Lepičnik Vodopivec, J. (2005). Starši vzgojiteljice in vzgojitelji o medijskem opismenjanju otrok v vrtcu. *Sodobna pedagogika*, 56(posebna izdaja), 204–217.
- Lhaksampa, T., Miller, L., in Platt, R. (2020). Social media use and depression in adolescents: A scoping review. *International Review of Psychiatry*, 32(3), 235–253.
- Livingstone, S., Haddon, L., Goerzig, A., in Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the Internet: The perspective of European children; Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9–16 year olds and their parents in 25 countries*. EU Kids Online, Deliverable D4.
- Lucas, K., in Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499–523.
- Luthar, B. (1992). *Čas televizije*. Znanstveno in publicistično središče.
- Luthar, B. (1995). Ponudba identitet na TV. V M. Košir (ur.), *Otrok in mediji* (str. 27–36). Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- MacDonald, G. (2016). Technology in the Montessori classroom. *The NAMTA Journal*, 41(2), 99–107.
- Marjanovič Umek, L., in Zupančič, M. (Ur.). (2001). *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Znanstveni inštitut filozofske fakultete.
- Marjanovič Umek, L., in Zupančič, M. (Ur.). (2004). *Razvojna psihologija* (Razprave Filozofske fakultete). Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
- Marsh, J. (2010). Young childrens play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 35–36.

- Masoumi, D. (2015). Preschool teachers' use of ICTs: Towards a typology of practice. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 16(1), 5–17.
- Mayfield, A. (2008, 1. avgust). *What is social media?* iCrossing. http://crmexchange.com/uploadedFiles/White_Papers/PDF/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf
- Mcmillan, S. J. (2002). A four-part model of cyber-interactivity: Some cyber-places are more interactive than others. *New Media in Society*, 4(2), 271–291.
- McPake, J., Stephen, C., in Plowman, L. (2013). Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home. *British Journal of Educational Technology*, 38(4), 621–643.
- Medved Cvikel, B. (2009, 16. junij). *Otroci in digitalni mediji*. Otroci.si. https://www.otroci.si/otroci_in_digitalni_mediji/
- Merljak Zdovc, S. (2019). *Otroci in mediji: iskanje resnice v svetu novic*. Društvo novinarjev Slovenije in Zavod Časoris. https://casoris.si/wp-content/uploads/2019/02/otroci-in-mediji_final_cip.pdf
- Meves, C. (2010). *Pogum za vzgojo: kako lahko poskrbimo za duševno zdravje naših otrok* (S. M. Maršič in S. Oblak, prev.). Mohorjeva.
- Mikulič, A. (2007). *Zakaj bi bili otroci žrtve medijev?* Mirovni inštitut. <http://mediawatch.mirovni-institut.si/bilten/seznam/28/vzgoja/>
- Mikulič, A. (2008). Spodbuda k vzgoji za medije. *Vzgoja: revija za učitelje, vzgojitelje in starše*, 10(37), 38–40.
- Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport. (2016). *Strateške usmeritve nadaljnega uvajanja IKT v slovenske VIZ do leta 2020*.
- Ministrstvo za šolstvo in šport. (2011). *Bela knjiga o vzgoji in izobraževanju v Republiki Sloveniji* (J. Krek in M. Metljak, ur.). Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Mitchell, M. L. (2007). Using technology in Reggio Emilia-inspired programs. *Theory Into Practice*, 46(1), 32–39.
- Montessori, M. (2014). *The Montessori method*. Transaction Publishers.
- Montessori pedagogika* (A. Štradjot, prev.). (1996). Glotta Nova.
- Nikodem, K., Kudek Mirošević, J., in Nikodem Bunjevac, S. (2014). Internet i svakodnevne obaveze dijece. *Socijalna ekologija: časopis za ekološku misao i sociološka istraživanja okoline*, 23(3), 211–236.
- Oblak, T., in Petrič, G. (2005). *Splet kot medij in mediji na spletu*. Fakulteta za družbene vede.
- Oblak Črnič, T., in Luthar, B. (2009). *Mobilni telefon in informacija vsakdana*. Fakulteta za družbene vede.
- Orzack, H. M. (1998). Computer addiction: What is it? *Psychiatric Times*, 5(8), 2–3.
- Oznake primernosti iger – PEGI*. (B. I.). Safe.si, Fakulteta za družbene vede. <https://safe.si/nasveti/igranje-iger-in-virtualni-svetovi/oznake-primernosti-iger>
- Padovan, R. (1995). Razmišljanje o drugačni vlogi vzgojitelja v vrtcu. *Otrok in družina*, 44(7/8), 14–17.

- Pantley, E. (2001). *ABC odlične vzgoje: zakladnica nasvetov za starše* (H. Pančur Gajšek, prev.). Mladinska knjiga.
- Patchin, J. W., in Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148–169.
- Patchin, J. W., in Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and self-esteem. *Journal of School Health*, 80(12), 614–621.
- Pečnik, M., Klobučar, M., Henigman, I., Bobič, A., Žinko, V., Lavrič, M., in Pečnik, J. (1998). *Naša šola v luči pedagogike Marie Montessori*. Osnovna šola Šmarjeta.
- Peštaj, M. (2010). Otrokov razumevanje televizijskih oddaj. *Psihološka obzorja*, 19(4), 67–80.
- Pinterič, U., in Grivec, M. (2007). *Informacijsko komunikacijske tehnologije v sodobni družbi: multidisciplinarni pogledi*. Fakulteta za uporabne družbene študije.
- Pirih, T., in Berce, J. (2013). Uporabnost izobraževalnih e-iger v pedagoškem procesu. *Šolsko polje: revija za teorijo in raziskave vzgoje in izobraževanja*, 24(3/4), 69–80.
- Pivec, F. (2004). *Informacijska družba*. Subkulturni azil.
- Policija. (2020, 2. julij). *Varnost otroka na spletu. Morda pa med počitnicami sonce le ni največji sovražnik?* Ministrstvo za notranje zadeve, Policija. <https://www.policija.si/medijsko-sredisce/sporocila-za-javnost/sporocila-za-javnost-gpue/104799-varnost-otrok-na-spletu-morda-pa-med-pocitnicami-sonce-le-ni-najvecji-sovraznik>
- Pollard, M. (1997). *Maria Montessori: italijanska zdravnica, ki je preobrazila sistem izobraževanja po vsem svetu* (M. Dobravec, prev.). Mohorjeva družba.
- Potter, W. J. (2001). *Media literacy* (2. izd.). SAGE Publications.
- Radesky, J. (2017, maj). *Kids and Digital Media*. C.S. Mott Children's Hospital. <https://www.mottchildren.org/posts/your-child/kids-and-digital-media>
- Pšunder, M., in Dečman Dobrnjič, O. (2010). *Alternativni vzgojni ukrepi med teorijo, zakonodajo in prakso*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Puschner, M. (Ur.). (2020). *O varni rabi interneta brez interneta: priročnik za vzgojiteljice in vzgojitelje v vrtcu ter učiteljice in učitelje prvega triletja osnovne šole*. Fakulteta za družbene vede.
- Ray, M., in Ram Jat, R. (2010). Effect of electronic media on children. *Indian pediatrics*, 47(7), 561–568.
- Rek, M. (2016, 29. februar). *Mediji in predšolski otroci v Sloveniji*. Fakulteta za medije. http://pismenost.si/pdf/Raziskava_predsolski_otroci_Slovenija_2016_v13.7.pdf
- Řičan, P., Pithartova, D., Francič, F., Stöckle, F., Jannausch, D., Dobravec, M., in Rode, J. (1999). *Krotimo televizijo* (A. Lipovec, prev.). Mohorjeva družba.
- Rideout, V. J., Vandewater, E. A., in Wartella, E. A. (2003). *Zero to six: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers* (A Kaiser Family Foundation Report). The Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Robotić, P. (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *Journal of Applied Health Sciences*, 1(2), 81–96.

- Rodič, B., Boh Podgornik, B., Dolničar, D., Šorgo, A., in Bartol, T. (2015). Information literacy of Slovenian students and attitude towards privacy. V B. M. Boshkoska (ur.), *7th International Conference on Information Technologies and Information Society: ITIS2015; Book of abstracts* [str. 10–11]. Fakulteta za informacijske študije.
- Rozman, S., (2013). *Umirjenost: kako prepoznati zasvojenost, jo razumeti in poiskati pot iz nje*. Modrijan.
- Rugelj, J. (2000). *Pot samouresničevanja*. Samozaložba.
- Rustja, B. (2009). *Izzivi sodobnih medijev*. Ognjišče.
- Saisan, J., Smith, M., Robinson, L., in Segal, J. (2013). *Internet and computer addiction: Signs, symptoms, and treatment*. Helpguide.org. http://www.helpguide.org/mental/internet_cybersex_addiction.htm
- Scantlin, R. (2011). Media use across childhood: Acces, time, and content. V S. L. Calvert in B. J. Wilson (ur.), *The handbook of children, media, and development* (str. 51–73). Wiley-Blackwell.
- Sears, W., in Sears, M. (2004). *Uspešen otrok* (S. Jesenovec Petrovič in B. Petrovič Jesenovec, prev.). Didakta.
- Seldin, T. (2018). *Vzgoja po metodi Montessori: celosten priročnik za razvoj otrokove ustvarjalnosti, samozavesti in samostojnosti*. Mladinska knjiga.
- Senica, M. (ur.). (2010). *Ustvarjalni pristopi na področju spodbujanja jezikovnih zmožnosti in smiselna uporaba IKT v vrtcu: zbornik prispevkov*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Shapiro, S., Skinulis, K., in Skinulis, R. (2006). *SOS knjiga za starše: 50 hitrih in učinkovitih rešitev za težave, ki se najpogosteje pojavljajo pri vzgoji* (B. Jarc, prev.). Mohorjeva družba.
- Sigman, A. (2010). *The impact of screen media on children: A eurovision for parliament*. https://www.steinereducation.edu.au/wp-content/uploads/uk_screen_time.pdf
- Sindik, J. (2012). Kako roditelji percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu? *Medijska istraživanja: znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*, 18(1), 5–33.
- Sledin, T. (2017). *Vzgoja po metodi Montessori*. Mladinska knjiga.
- Sottong, U., in Markus, S. (2015). *Varnost otrok: doma in na poti; prepoznavanje nevarnosti in kako se ji izognemo* (Enajsta šola, prev.). Didakta.
- Spitzer, M. (2016). *Digitalna demenca: kako spravljamo sebe in svoje otroke ob pamet* [Zvočni posnetek] (S. M. Maršič, prev.). Mohorjeva družba.
- Spitzer, M. (2021). *Epidemija pametnih telefonov: nevarnosti za zdravje, izobraževanje in družbo* (A. Učakar, prev.). Mohorjeva družba in Mladinska knjiga.
- Statistični urad Republike Slovenije. (2017). *Elektronske komunikacijske storitve, Slovenija, 1. četrletje 2017*. <https://www.stat.si/statweb/News/Index/6745>
- Suler, J. (1999). To get what you need: Healthy and pathological internet use. *Cyberpsychology and Behavior*, 2(5), 385–394.
- Swist, T., Collin, P., McCormack, J., in Third, A. (2015). *Social media and the wellbeing*

of children and young people: A literature review. Commissioner for Children and Young People.

- Šajtetel, Ž. (2021). *Zasvojenost z digitalnimi tehnologijami in internetom pri otrocih in mladostnikih* [Neobjavljeno magistrsko delo]. Univerza v Ljubljani.
- Šimić, Z., in Kolesarić, V. (2022). Postoji li ovisnost o internetu? *Suvremena psihologija*, 5(2), 227–251.
- Škrubej, A. (2017). Socialni razvoj otroka. *Vzgoja*, 19(73), 18–19.
- Šterk, T., in Petek, A. (2016). *Pomoč staršem v vrtincu novih tehnologij: napotki za otrokom prijaznejši internet.* Točka ozaveščanja o varni rabi interneta SAFE.SI.
- Šterk, T., Jerman Kuželički, A., in Žavbi, A. (2009). *Kaj morate vedeti o internetu, pa si ne upate vprašati svojih otrok: priročnik za starše.* Fakulteta za družbene vede, Center za metodologijo in informatiko.
- Štrafela, I. (2015). Digitalne kompetence in njihov vpliv na socialno vedenje učencev v osnovni šoli. *Educa*, 24(3/4), 40–46.
- Taylor, J. H. (2015). *Vzgajanje tehnološke generacije: kako pripraviti svoje otroke na svet, ki ga poganjajo mediji* (K. Krevs, prev.). Hiša knjig, Založba KMŠ.
- Thompson, E. P. (2015). *Customs in common: Studies in traditional popular culture.* The New Press.
- Tišler, V. (2006). Spodbujanje uporabe informacijsko-komunikacijske tehnologije na osnovi šoli. V T. Tišler, B. Černilec, M. Vehovec, D. Korošec, D. Brezovar in S. Pungartnik, *Vodenje za spodbujanje informacijsko-komunikacijske tehnologije na šolah* (str. 10–23). Šola za ravnatelje.
- Usar, K. (2009). *Smiselna uporaba IKT v vrtcu.* Ministrstvo za šolstvo in šport.
- Usar, K., in Jerše, L. (2016). *Smernice za uporabo IKT v vrtcu.* Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Vintar Spreitzer, M., Baš, D., Radšel, A., Anderluh, M., Vreča, M., Reš, Š., Selak, Š., Hudoklin, M., in Osredkar, D. (2021). *Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih.* Sekcija za primarno pediatrijo Združenja za pediatrijo Slovenskega zdravniškega društva.
- Virtič, Ž. (2016). *Uporaba računalnikov pri predšolskih otrocih* [Neobjavljeno diplomsko delo]. Univerza v Mariboru.
- Vitoulis, M. 2017. The formation of pre-service early childhood educators' perceptions about ICT use in early childhood education after an experiential approach. *European Journal of Education Studies*, 3(5), 22–37.
- Waldorfska šola Maribor. (B. l.). *Pogosta vprašanja.* <http://www.waldorf-maribor.si/onas/Pogosta-vpra%C5%A1anja-FAQ>
- Waldorfski vrtec Waldorfske šole Ljubljana. (B. l.). *Publikacija.*
- Webster-Stratton, C. (2016). *Neverjetna leta: priročnik za reševanje težav, namenjen staršem otrok, starih od 2 do 8 let* (N. Petek Hvala, prev.). UMco.
- Wechtersbach, R. (2003). Otrok, vrtec in računalnik. *Vzgoja in izobraževanje v informacijski družbi*, 36(8), 523–524.

- Zalokar Divjak, Z. (2000). *Vzgajati z ljubeznijo*. Gora.
- Zaranis, N., Kalogiannakis, M., in Papadakis, S. (2013). Using mobile devices for teaching realistic mathematics in kindergarten education. *Creative Education*, 4(7), 1–10.
- Zidar, P. (2011). *Kratka zgodovina videoiger*. Tehniška založba Slovenije.
- Zore, N. (2005). *Otrok in računalnik v vrtcu*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo
- Zorko, S. R. (2009). Terapija: manj računalnika, redno vsak dan. *Moj mikro*, 25(11), 65–69.
- Zorman, M., in Zorman, S. (1997). *Računalnik za vsak dom*. Prešernova družba, Vrba.
- Zuljan, D. (2014). *Tehnološka pismenost v obdobju zgodnjega učenja*. Univerza na Primorskem, Znanstveno-raziskovalno središče, Univerzitetna založba Annales.
- Željeznov Seničar, M., in Šelih, E. (ur.). (2011). *Socialni in čustveni razvoj predšolskega otroka: zbornik IV. mednarodne strokovne konference vzgojiteljev v vrtcih*. MiB.
- Žigon, N. (2010). *Odvisnost od interneta*. Viva: Medicina & ljudje. <http://www.viva.si/Psihologija-in-odnosi/2146/Odvisnost-odinterneta?index=1>
- Žist, F. (2004, 27. december). Tehnologija ne more nadomestiti igre na dvorišču: o vplivu računalnika na otroka in mladostnika s strokovnjaki s področja psihologije, medicine in računalništva. *Večer*.

Recenziji

Znanstvena monografija *Predšolski otrok v digitalni dobi* je delo, s katerim avtorici, Jurka Lepičnik Vodopivec in Maja Hmelak, izpostavljata pomembnost razumevanja sodobnega družbenega življenja v digitalnem svetu skozi oči predšolskega otroka. V monografiji skozi številna poglavja izpostavita različne pomembne vsebine, povezane z življenjem predšolskega otroka v digitalni dobi. Po uvodu in začetni poglobljeni opredelitvi tehnologije, še posebej digitalne, pa tudi njenih številnih prednosti in pasti ter vrst tehnologije, s katero se danes srečujemo, se v nadaljevanju osredotočita na predšolskega otroka, vzgojitelje in delno tudi starše. Kritično opredelita vlogo, pomen in nasploh odraščanje predšolskega otroka v svetu, ki je prepleten z digitalno tehnologijo in ki otroka vsakodnevno vabi k uporabi le-te. Ob tem ne pozabita izpostaviti pomena tehnologije za otrokov vsestranski razvoj ter pomembne vloge odraslih (tako vzgojiteljev kot staršev) pri otrokovem odraščanju. Teorijo spretno prepletata s primeri, s čimer monografija pridobi na uporabni vrednosti. V zaključku s sintezo ovrednotita ključna spoznanja in nas s pomočjo smernic za delo z otrokom usmerita v prihodnost.

Monografija je znanstveno in strokovno relevantna, v njej uporabljena literatura je preplet starejših spoznanj z najnovejšimi ter tako slovenskih kot tujih izsledkov raziskav. Dosledno je upoštevana znanstvena terminologija, ki se na mestih povsem na novo prenaša v predšolsko okolje, saj je bil sicer marsikateri problem že prepoznan pri otrocih, a še ne povsem opredeljen in ovrednoten pri predšolskih otrocih. Avtorici pa želita s svojim delom poudariti prav to, da je vzgoja za digitalizacijo nujno potrebna že v predšolskem obdobju, saj v njem postavljamo temelje nadaljnjega otrokovega razvoja in razumevanja sveta, tudi digitalnega.

S številnimi primeri ter z jasno in razumljivo zapisano teorijo avtorici z monografijo neposredno nagovarjata širšo publiko, prav vsakega, ki se ukvarja z vzgojo predšolskega otroka. To so v prvi vrsti resda starši in vzgojitelji v vrtcih, še posebej pa je pomembna za študente tistih študijskih smeri, ki se bodo v prihodnje poklicno ukvarjali s predšolskim otrokom. Zaradi poglobljenega strokovnega in znanstvenega raziskovanja ter celovitega pregleda problematike slednjim predstavlja pomembno študijsko gradivo, vsekakor pa je zelo uporabna tudi za profesorje in raziskovalce.

Monografija je sistematično razdeljena na poglavja ter napisana strokovno

ustrezno ter z ustreznim strokovnim jezikom. Način zapisa je kakovosten in razumljiv, ob tem avtorici dosledno sledita znanstvenemu aparatu pisanja.

Monografija na področje predšolske vzgoje in predšolskega otroka prinaša nova spoznanja ter jih prepleta z dosedanjimi in dviguje zavest o pomembnosti kakovostnega začetnega izobraževanja v času digitalne tehnologije. Monografijo priporočam v uporabo vsem, ki se ukvarjajo z vzgojo predšolskega otroka.

doc. dr. Sandra Kadum

Živimo v digitalni dobi, življenja brez sodobnih tehnologij si ne moremo več predstavljati, saj so slednje vtikane v naša življenja od rojstva naprej. Pri tem sta ključni vprašanji, na kakšen način lahko predšolski otroci prihajajo v stik s sodobnimi tehnologijami in ali obstajajo tudi prednosti uporabe digitalnih tehnologij v zgodnjem obdobju odraščanja, da torej te na njihov razvoj ne bi imele pomembnih negativnih posledic.

Monografija opozarja na izzive, pasti in prednosti ter pomanjkljivosti, ki jih pred nas postavljajo sodobne tehnologije, še zlasti pred predšolskega otroka. Odgovore na to avtorici iščeta skozi niz vsebinsko zaokroženih poglavij, od razumevanja tehnologije, še zlasti digitalne tehnologije, tehnologij, s katerimi se sooča predšolski otrok, do družbenih omrežij ter prednosti in slabosti tehnologij, vloge staršev, vzgojiteljev ter otroka, nenazadnje pa se sprašujeta o pomenu sodobnih tehnologij v otrokovem razvoju ter (ne)varnostih v spletnem okolju.

Pričujoča monografija tako predstavlja pomemben prispevek za razumevanje fenomena digitalnega okolja v življenju predšolskega otroka. Gre za izvirno delo, namenjeno strokovni in laični javnosti. Potencialni bralci so poleg študentov, ki se izobražujejo za pedagoški poklic, tudi zaposleni v vzgoji in izobraževanju ter drugi, ki jih tovrstna problematika zanima.

Besedilo je rezultat študija relevantne tuje in domače literature. Originalnost pristopov k obravnavni problematiki se odraža v vsebinah, ki predstavljajo tako teoretske kot povsem aplikativne oz. uporabne empirične podatke. Besedilo je napisano v zbornem slovenskem jeziku, odlikujeta ga bogata strokovna terminologija in pravilna uporaba znanstvenega aparata. Navajanje virov in literature, ki so sodobni in aktualni, je povsem korektno in smiselno. V besedilih se vseskozi prepletata deduktivni in induktivni pristop. Dobrodošla dimenzija besedila pa je tudi uspešno prepletanje povsem teoretskih besedil z empiričnimi podatki o raziskovanem problemu. Sinteza nudi empirični prikaz stanja, ugotovitev oz. preveritev teoretskih domnev tako do-

mačih kot tudi nekaterih tujih avtorjev. Uporabljene metode in metodično-didaktični vidiki predloženega gradiva so korektni, mestoma drzni, a prav zato še kako aktualni.

Strokovno pomembno izhodišče, ki ga prinaša monografija, je spoznanje o intenzivni potrebi po prepletanju »domačega« in »tujega« znanja. S tem prepletom sta avtorici monografije dosegli pomembno razširitev horizontov razumevanja pomena digitalne družbe in aktualnih družbenih sprememb, ki so posledica digitalizacije in segajo tudi na področje učenja ter poučevanja predšolskih otrok.

Spričo povedanega pričujoča monografija predstavlja pomemben prispevek k razumevanju položaja predšolskega otroka v digitalni družbi. Zato jo ocenjujem kot zelo ustrezno in primerno za poglobljeno strokovno branje.

prof. dr. Aleksandra Šindić Radić

