UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA SOCIALNO DELO

Suzana Zavšek

VPLIV DIGITALNE TEHNOLOGIJE NA KOGNITIVNI RAZVOJ PREDŠOLSKEGA OTROKA

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA SOCIALNO DELO

Suzana Zavšek

VPLIV DIGITALNE TEHNOLOGIJE NA KOGNITIVNI RAZVOJ PREDŠOLSKEGA OTROKA

Diplomsko delo

Mentor: prof. dr. Milko Poštrak

Študijski program: Socialno delo

Ljubljana, 2016

Mojima sončkoma Tristanu in Amadeju.

PREDGOVOR

Kognitivni razvoj otroka se začne že takoj ob njegovem rojstvu. V začetku je počasen in komaj zaznaven, po drugem letu starosti pa eksponentno pospeši in doseže svoj vrh v kasni predšolski dobi, tik pred vstopom v osnovno šolo.

Na kognitivni razvoj vplivajo številni dejavniki, med njimi so v zadnjih letih vse pomembnejše nove tehnologije, od televizije, računalnikov, interneta in mobilnih telefonov ter tabličnih računalnikov. Vse te tehnologije so orodje, ki lahko ob varni uporabi obogatijo naše zaznavanje in razumevanje sveta. Njihov vpliv zaenkrat še ni dobro definiran, zato sem se odločila, da bom s svojo nalogo poskusila osvetliti nekaj pogledov nanje.

Študij socialnega dela sem opravljala izredno in med tem rodila dva otroka. Starševstvo mi je odprlo nov svet, prineslo nove neslutene radosti in še večje skrbi. Kot mama vedno najprej pomislim na svoja sinova, hočem jima nuditi čim več, predvsem pa obvarovati pred nevarnostmi, ki prežijo nanju.

Otroka odraščata, postajata vedno bolj zvedava in tako sta pričela kmalu spremljati risanke, prižigati in ugašati televizor, menjavati kanale. Nekoliko kasneje sta pričela posegati po mobilnem telefonu, tablici in računalniku. Takrat me je prešinilo: jaz tega nisem imela. Sicer sem otrok digitalne dobe, toda ta tehnologija v mojem otroštvu še ni bila tako dostopna. Moje otroštvo je bilo drugačno. Že res, da sem spremljala televizijo in gledala risanke, to pa je bilo tudi vse. Z računalnikom sem se prvič srečala šele v višjih razredih osnovne šole, mobitel sem dobila šele v srednji šoli, pa še ta je v tistih časih omogočal le klicanje in pošiljanje tekstovnih sporočil. Internet sem dobila še kasneje. Svet se je torej drastično spremenil in s tem se je spremenilo tudi odraščanje.

Za strokovno vodenje in pomoč pri pisanju diplomskega dela se najprej zahvaljujem svojemu mentorju, prof. dr. Milku Poštraku. Hvala za vsa koristna mnenja pri nastajanju diplomske naloge. Zahvaljujem se vsem profesorjem Fakultete za socialno delo. Dodatno pomoč pri izvedbi raziskave so mi omogočile ravnateljica vrtca Mavrica v Vojniku, gospa Simona Žnidar, vzgojiteljica in moja sestra Sonja Zavšek ter vzgojiteljica Romana. Posebna zahvala gre tudi otrokom vrtca za sodelovanje v raziskavi in staršem teh otrok, ki so raziskavo na svojih otrocih dovolili. Na koncu se zahvaljujem še svojemu največjemu kritiku, partnerju Mateju za potrpljenje in podporo.

Drobcen malček. Čist kristal.
Lesketajoč se in iskriv.
Brušen kot še nihče pred teboj.
Loviš svetlobo vseh lepih reči,
jo spreminjaš v mavrico
in odsevaš nazaj v svet.
Vse postane novo.

(Pam Brown)

IZJAVA O AVTORSTVU

Suzana Zavšek, študentka prvostopenjskega študija Fakultete za socialno delo Univerze v Ljubljani, z vpisno številko 06050584, izjavljam in s svojim podpisom potrjujem, da sem avtorica diplomskega dela z naslovom

»Vpliv digitalnih medijev z zasloni na sposobnost reševanja nalog predšolskega otroka«

Zagotavljam, da

- je predloženo diplomsko delo rezultat mojega samostojnega raziskovalnega dela ter da so so vsa dela in mnenja drugih avtorjev citirana in navedena v seznamu virov, ki je sestavni del priloženega diplomskega dela;
- se zavedam, da je plagiatorstvo v nasprotju z akademsko etiko, prav tako se zavedam posledic, ki bi jih imelo takšno dejanje;
- sem seznanjena z določili pravilnika o diplomskem delu in diplomskem izpitu;
- je predloženo pisno delo identično elektronski verziji istega dela;
- v skladu s 1. odstavkom 21. člena zakona o avtorskih in sorodnih pravicah (Ur. l. RS, št. 16/07, 68/08 in 110/13) dovoljujem, da se zgoraj navedeno diplomsko delo objavi v digitalni zbirki eGradiva in repozitoriju UL

V Ljubljani, 25.08.2016 Podpis avtorice:

S svojim podpisom

- dovoljujem knjižnici Fakultete za socialno delo Univerze v Ljubljani uporabo svojega rojstnega datuma za namen obdelave diplomskega dela v sistemu COBISS;
- soglašam z objavo svojega diplomskega dela na svetovnem spletu.

V Ljubljani, 25.08.2016 Podpis avtorice:

PODATKI O DIPLOMSKEM DELU

Ime in priimek: Suzana Zavšek

Naslov naloge: Vpliv digitalne tehnologije na kognitivni razvoj predšolskega otroka

Kraj: Ljubljana
Leto: 2016
Število strani: 83
Število tabel: 11
Stevilo prilog: 5

Mentor: prof. dr. Milko Poštrak

Deskriptorji: izzivi tehnologije: zasloni: predšolski otroci: razvoj otroka: vzgoja otrok: digitalna kultura: zasvojenost: starševski nadzor.

Povzetek:
V teoretičnem delu diplome sem se osredotočila na kognitivni razvoj predšolskega otroka, starega pet in šest let. Zanimal me je predvsem vpliv digitalnih medijev na današnje otroke, kaj jim le-ta prinaša, potreba po starševskem nadzoru. Skratka, kako vpliva tehnološki napredek na današnjo družino.
V empiričnem delu sem z vprašalnikom »Mediji in nove tehnologije pri majhnih otrocih« pridobila podatke o navadah predšolskih otrok glede uporabe digitalnih tehnologij. Vprašalnik so izpolnili starši. Nato sem sestavila dva preizkusa in skupino otrok dvakrat preizkusila v reševanju nalog v standardiziranih pogojih enkrat z in enkrat brez motečih dejavnikov – prižganim televizorjem, ki je predvajal risanke.

DATA ON DISSERTATION

Name and surname: Suzana Zavšek

Title of the disertation: The influence of digital tecnology on cognitive development of pre-school children

Place: Ljubljana
Year: 2016
Number of pages: 83
Number of charts: 11
Nubmer of annexes: 5

Mentor: prof. dr. Milko Poštrak

Characteristics: the challenge of tehnology: screens: pre-school children: development of children: upbringing: digital culture: addiction: parental control

Abstract: In the theoretical part of the diploma I focused on the cognitive development of pre-school children, aged five and six. I was interested mostly in the way the technology influences today's children, what it brings, need for parental control. In short, how techology influences today's families.
In the empirical part I prepaired a questionnaire »Media and new tehnology with pre-school children«. Parents filled the questionnaire. Then I prepared a standardized test for a group of children. Children had to complete the tasks once without and once with a disturbing factor – cartoons playing on a television.

KAZALO

1. TEORETIČNI UVOD 1
1.1. ZGODOVINA DIGITALNE TEHNOLOGIJE 1
1.2. DIGITALNA TEHNOLOGIJA V VSAKDANJEM ŽIVLJENJU 2
1.3. SOCIALIZACIJA 3
1.3.1. Socializacija otrok 3
1.4. KOGNITIVNI RAZVOJ OTROKA 6
1.4.1. Razvoj otrokovih možganov 7
1.4.2. Igra kot osnova otrokovega psihosocialnega in motoričnega razvoja 9
1.4.3. Digitalna igra 12
1.4.4. Starševska vzgoja 14
1.4.5. Razvojne značilnosti otrok 21
1.5. VPLIV TEHNOLOGIJE NA KOGNITIVNI RAZVOJ PREDŠOLSKEGA OTROKA 22
1.6. UPORABA TEHNOLOGIJ PRI PREDŠOLSKIH OTROCIH 24
1.7. PSIHOSOCIALNO TVEGANJE 25
2. EMPIRIČNI DEL 27
2.1. PREGLED PROBLEMATIKE 27
2.2. PREDSTAVITEV PROBLEMA 27
3. METODOLOGIJA 29
3.1. VRSTA RAZISKAVE 29
3.2. SPREMENLJIVKE 30
3.3. MERSKI INSTRUMENTI IN VIRI PODATKOV 31
3.4. POPULACIJA IN VZORČENJE 33
3.5. OBDELAVA IN ANALIZA PODATKOV 34
4. REZULTATI 35
4.1. REZULTATI VPRAŠALNIKA 35

4.1.1. POVEZAVA MED ČASOM, KI GA OTROCI PREŽIVIJO ZA ZASLONI DIGITALNIH MEDIJEV IN KLASIČNO IGRO 36
4.1.2. VPLIV IZOBRAZBE STARŠEV NA UPORABO DIGITALNH MEDIJEV Z ZASLONI PRI OTROCIH 37
4.1.3. RAZLIKE V UPORABI DIGITALNIH MEDIJEV Z ZASLONI MED FANTI IN DEKLETI..... 39
4.1.4. VPLIV STARŠEV NA UPORABO DIGITALNIH MEDIJEV PRI OTROCIH 40
4.2. VPLIV MOTEČEGA DEJAVNIKA NA SPOSOBNOST REŠEVANJA NALOG PREDŠOLSKIH OTROK..... 43
5. RAZPRAVA..... 46
6. SKLEPI..... 48
7. PREDLOGI ZA IZBOLJŠANJE 50
8. ZAKLJUČEK 52
9. LITERATURA IN VIRI 53
10. SPLETNI VIRI 56
11. PRILOGE 58

1. TEORETIČNI UVOD

1.1. ZGODOVINA DIGITALNE TEHNOLOGIJE

Prvi predpogoj za obstoj digitalne tehnologije je bilo odkritje elektrike. Prvi je statično elektriko nevede odkril Tales iz Mileta v antični Grčiji. Zapiski segajo v leto 600 pred našim štetjem, kjer je opisano, da jantarjeva palica, ki jo podrgnejo s krznom, krzno privlači, lahko celo preskoči iskra. Razvoj je nato tekel dalje, odkritja so se vrstila preko Tomasa Browna, ki je prvi uporabil izraz »elektrika«, Guerickea, ki je izumil električni generator, Graya, ki je snovi razdelil na prevodnike in izolatorje, do Musschenbroeka, ki je izumil Leidensko steklenico, katera je omogočala shranjevanje električnega naboja. Naslednji velik korak sta naredila Thomas Edison, ki je odkril enosmerni tok in Nikola Tesla, ki je odkril izmenični tok. Tako so bili dani osnovni pogoji za razvoj digitalnih naprav (Wikipedia: Elektrika).

Že v 19. st. so fiziki nakazali možnost komuniciranja na daljavo. Leta 1884 je fizik Paul Nipkow izdelal prvo napravo za prenos slike na daljavo. Uporabil je dve enaki vrtljivi plošči s spiralno razvrščenimi luknjicami na obodu. Podobno načelo sta uporabljala angleški izumitelj Baird, ki je mehansko televizijo razvil do največje popolnosti in ljubljanski izumitelj baron Anton Codelli. Codelli je leta 1928 svojo napravo predstavil v dvanajstih državah. V letih 1931- 1936 je začel delovati sodoben televizijski sistem, zasnovan na elektroniki. Največja tekmeca sta bila Campbell (zasnoval je teoretično osnovo in načrt za elektronsko televizijo) in Baird. Med 2. svetovno vojno so naprej zavrli razvoj televizije, nato pa jo podprli in pospešili njen razvoj (Cilenšek, Predan, Pohar: 1993).

Pri razvoju računalnikov gredo zasluge znanstvenikom, ki so si hoteli olajšati računanje. Prvi antični mehanični analogni računalnik je bil izdelan okoli leta 100 pr. n. št. Uporabljali so ga pri izračunanju lege nekaterih nebesnih teles. Leta 1822 je angleški študent Charles Babbage izdelal prvi računski stroj. Idejo zanj je dobil, ko je

moral med prazniki računati obresti. Kasneje je izdelal kalkulator na parni pogon, s katerim je v 1 minuti izračunal obrestno mero. Prej je za računanje porabil 10 minut.
Mehanske računske naprave in električno energijo je prvi združil Herman Hollerith, ki je predlagal popis prebivalstva s svojim tabulatorjem. Tabulator je bil pripomoček za računanje, zgrajen iz mehanskih elementov, poganjala pa ga je elektrika, zato je bilo računanje z njim zelo hitro.
Prvi računalnik ENIAC je leta 1946 izdelala ameriška vojska. Tehtal je okoli 80 ton. Prvotno je shranjeval podatke na elektronke, nato na tranzistorje proti koncu 50. let prejšnjega stoletja, v tretjo generacijo so bili računalniki iz integriranega vezja – čipov. V 70. letih prejšnjega stoletja so nekaj tisoč elementov sestavili in dobili čip - mikroprocesor. Ta je postal osnovni sestavni element računalnika. Računalniki so tako postali vse manjši in vse bolj poceni. Leta 1981 so se tako na tržišču pojavili prvi osebni računalniki, dostopni posamezniku (Wikipedia: zgodovina računalništva).

1.2. DIGITALNA TEHNOLOGIJA V VSAKDANJEM ŽIVLJENJU

Kot gonilna sila napredka človeštva se od osemdesetih let prejšnjega stoletja dalje vse močneje uveljavlja digitalna tehnologija. Digitalna revolucija se je začela takrat, ko so postali osebni računalniki dostopni vsakdanjemu uporabniku in njen razvoj ne pojenja. Še vedno velja Moorov zakon, ki v osnovi ni zakon pač pa opis razvoja digitalnih naprav, kjer se število tranzistorjev v napravah podvoji približno vsaki dve leti (Thackray, 2015). Digitalna tehnologija se je skozi leta počasi prikradla praktično v vse spektre našega življenja: v ure, telefone, televizorje, kamere in fotoaparate, hladilnike, štedilnike, igrače,... (Buckingham, 2000). Tako je razumljivo, da se tudi naši otroci že v ranem življenju srečujejo z njo in da je postala pomemben del otrokovega razvoja.
Piše se leto 2016. Minilo je 70 let od uradnega začetka digitalne ere – zagona računalnika ENIAC v Združenih državah Amerike. Danes si brez digitalnih naprav življenja praktično ne znamo več niti predstavljati. Samo sedemo za računalnik, vzamemo v roke pametni telefon, televizijo in ta nas popelje kjerkoli po svetu. Informacije, ki jih prejemamo so v izobilju, pravzaprav jih je že skoraj preveč.

Digitalna tehnologija je sodobno tehnično sredstvo, ki je osrednji pripomoček pri ustvarjenju in komuniciranju (Mrgole, Mrgole, 2014: 344). Obvladovanje rokovanja z računalnikom je sestavni del sodobne splošne izobraženosti. Digitalna tehnologija danes obsega medije iz dvajsetega stoletja, kot so filmi, radio in televizija. Prav tako vključuje tudi izume iz računalništva (na primer namizne, prenosne in tablične računalnike, igralne konzole) in telekomunikacij (mobilne telefone, globalni navigacijski sistem). Tehnologija v svoji najnovejši obliki obsega internet in celotno vesolje informacij, možnosti povezovanja ter naprave, ki jih dosežejo otroški prsti (Taylor, 2015: 7). Dandanes je postala umetnost sposobnost izluščenja relevantnih informacij iz gore podatkov, ki jih dobimo, ko v spletni iskalnik vpišemo željeno geslo.

1.3. SOCIALIZACIJA

1.3.1. Socializacija otrok

Ljudje smo družbena (socialna) bitja v veliko večji meri kot se tega zavedamo. Potrebujemo druge ljudi, potrebujemo odziv, potrebujemo bližino in varnost z drugimi (Mrgole, Mrgole, 2014: 61). Brez empatije do drugih si ne moremo predstavljati funkcionalnih medosebnih odnosov.

Pri socializaciji je poudarek na osebnostnem razvoju otroka in razvoju odnosov do socialnega in drugega okolja (Resman, Bečaj, Bezić, Čačinovič Vogrinčič, Musek, 1999: 120). Otrok torej osvoji tiste sposobnosti in navade, ki jih je zaradi telesnih in razvojnih omejenosti mogoče pričakovati.

Socializacija govori predvsem o podružbljanju človeka oziroma o tem, kako družba deluje na oblikovanje posameznika (Peček Čuk, Lesar, 2009: 28). Znotraj koncepta socializacije se sicer ne zanika posameznikove aktivnosti, pa vendar ostaja v ozadju proces njegove emancipacije, avtonomije, zmožnost upravljanja s samim seboj, presojanja in zavračanja družbenih vplivov (Peček Čuk, Lesar, 2009: 28).

Pri odraščanju v digitalni dobi se je pojavila tudi digitalna socializacija. Znan je rek: »Če te ni na spletu, potem te ni.« Tehnologija namreč prinaša vse več možnosti povezovanja, kar pa ima svoje prednosti in pomanjkljivosti. Možnost, da so otroci povezani prek mobilnih telefonov, je lahko velika prednost (razen če starši mobilni telefon uporabljajo, da bi krnili otrokovo neodvisnost) (Kang 2016: 38). Otrok lahko starša kadarkoli pokliče na pomoč, lahko ga najdemo preko signala mobilnega telefona, lahko poišče kadarkoli in praktično kjerkoli informacijo, ki jo v tistem trenutku potrebuje.

Po drugi strani pa se je v kibernetičnem prostoru oblikovalo več družabnih socialnih omrežij, ki lahko otroku predstavljajo veliko grožnjo njegovemu odraščanju in njegovi socializaciji, nenazadnje tudi njegovi integriteti in njegovemu življenju. Torej: če otroka ni na spletu, je zapostavljen pred vrstniki. Če pa splet uporablja, mu moramo kot starši in vzgojitelji pomagati, da ga bo razumel, kakršen je v resnici, da se bo lahko uspešno znašel v njem. Že bežen pogled v družbena omrežja je dovolj za ugotovitev, da družabna omrežja sveta nikakor ne prikazujejo realno. Uporabniki ne objavljajo fotografij, na katerih so videti izčrpani, na katerih se prepirajo s partnerjem in na katerih njihovi otroci doživljajo napade besa. To pomeni, da je resnični, vsakdanji svet obvezno izpuščen (Kang, 2016: 38).

Otroci bi se morali zavedati, da virtualen svet nikoli ni takšen, kot se zdi. Ljudje na njem nimajo vedno dobrih namenov. Tudi identiteta uporabnikov na drugi strani žice je vprašljiva. Preden so otroci vključeni v družbena omrežja, jim mora biti popolnoma jasno, katere informacije lahko v splet posredujejo in katere so prepovedane, potencialno nevarne. Edukacija in nadzor glede varne rabe spleta je prav tako prvenstveno naloga staršev in skrbnikov.

V procesu socializacije se oblikuje identiteta posameznika. Socializacija omogoča, da se večina ljudi obnaša na družbeno sprejemljiv način (Socializacija). Človek se tako podredi socialno – kulturnemu okolju. Torej je prisiljen prevzeti vse navade, vrednote, ki so za tisto kulturo tipične. V procesu vključevanja v družbo posameznik torej ne more izbirati, v katero družbo se bo vključil (Peček Čuk, Lesar, 2009: 27).

Socializacija je proces, ko mlado bitje od prvih dni življenja včlenimo v neko družbeno skupino, prek katere si osvaja tisto kulturo (način mišljenja, govora, način medsebojnih komunikacij, znanje, prepričanje, čustvovanje, vrednotenje, uporabo materialnih dobrin, delovna področja itd), ki jo skupina nosi in ki je ponavadi del širšega kulturnega območja (Bergant,1994: 16).

Najpomembnejši dejavniki socializacije, ki potekajo v človekovem življenju so: družina, vrtec, šola, religije, vrstniki, množični mediji. Na kratko bom opisala vsako izmed njih.

Dejavniki odraščanja so:

Družina

Za otroka je najpomembnejši dejavnik socializacije družina. Je prvotni prostor v vzgoji. Poznamo tri vrste socializacije v družini:

- Primarna socializacija: Poteka v prvih letih otrokovega življenja. Je bistvenega pomena, saj se v njej razvijajo čustvene vezi med starši oziroma skrbniki z otrokom. V tej fazi je omejitev največ. Otrok hoče namreč ugajati staršema, zato se jima tudi podredi. Otrok se v interakcijah nauči, katera ravnanja so zaželena in katera nezaželena. Vrednote, norme, zaželene vzorce ravnanja otrok sprejme kot samoumevne in edine možne. Procesi učenja potekajo predvsem s posnemanjem (imitacijo) in z igranjem vlog preko katerih se otrok identificira s pomembnimi odraslimi (Socializacija). Te faza je najbolj intenzivna, ker se tu razvijejo temelji družbenosti in otrokove osebnosti.
- Sekundarna socializacija sledi primarni socializaciji. Razlikuje se po okolju in vlogah v katerem otrok vstopa. Osrednjo vlogo v tej fazi so izobraževalne institucije, ki otroka bolj poglobljeno in sistematično uvajajo v splošno kulturo (Bergant, 1994: 32). Otrok namreč v tem obdobju vstopa v različne mreže skupin in organizacij, ki niso več domačega okolja, na primer vstop v vrtec, šolo. Uspeh sekundarne socializacije je odvisen od zaključene in uspešne primarne socializacije (Bergant, 1994:32).
- Tercialna socializacija: v tej fazi pride do ločitve mladih od družine. Nastopi čas vključevanja v delovni proces, prevzemanju različnih vlog v današnjem kompleksnem svetu. Popolna ločitev od primarne faze.

Vrtec in šola

Obe instituciji sta pomembni predvsem pri primarni in sekundarni socializaciji otrok.

Skupine vrstnikov

Že zelo zgodaj se med otroci oblikujejo vrstniške skupine (Socializacija). Ponavadi se izoblikujejo v vrtcu oziroma šoli. Šolanje vpliva na izbiro prijateljev za druženje znotraj šole. Z vrstniki si tako otroci pridobivajo socialne veščine, ki so ključnega pomena, saj se prilagajajo drug drugemu, pravila igre se spreminjajo, stališča so različna, najpomembnejša je seveda dejstvo, da staršev ni v bližini.

Pomembna vloga vrstniške skupine pride do izraza v pred pubertetnem in pubertetnem obdobju, ko se kažejo znamenja, da se otrok trga iz družinskega okolja (Bergant, 1994: 35). Otroku dajo globok pomen o enakopravnih odnosih, solidarnosti, prijateljstvu. V njem se lahko razvijajo pomembne informacije o doživljanju sveta okoli njih. Vrstniške skupine imajo same po sebi močnejši vzgojno oblikovalni vpliv na mladega človeka kot šolska institucija, pa čeprav si šole zanj zavestno prizadevajo (Bergant, 1994: 35, 36).

Mediji

V svoji diplomski nalogi sem se na ta dejavnik socializacije najbolj osredotočila.

1.4. KOGNITIVNI RAZVOJ OTROKA

Kognitivni razvoj pri otroku pomeni razvoj njegove spoznavne sposobnosti in razvoj njegove intelektualne sposobnosti. Vanj so uvrščeni: spomin, govor, učenje, sklepanje, reševanje problemov in presojanje. Že Piaget, švicarski psiholog, filozof in naravoslovec, je ugotovil, da otroci drugače razmišljajo od odraslih. Po njegovem mnenju je raba govora rezultat razvoja simbolnih funkcij, saj mora imeti otrok splošne spoznavne zmožnosti prej, kot lahko uporabi besede, ki reprezentirajo predmete, dogodke, odnose (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 291).

1.4.1. Razvoj otrokovih možganov

Za nastanek višjih spoznavnik funkcij se morajo v prvi fazi možgani anatomsko razviti. Razvoj poteka iz nevralne plošče, ki se preoblikuje v nevralni kanal s pomočjo procesa imenovanega nevrostimulacija. Gre za postopke diferenciacije celic v specifične živčne celice, ki so sposobne tvorbe povezav med seboj – sinaps. Iz zgornjega dela nevralne cevi nastanejo veliki možgani, mali možgani, možgansko deblo in podaljšana hrbtenjača. Proces se prične že v 14. dneh po oploditvi in zaključi v 25. tednu, sočasno pa potekajo tudi procesi nastajanja sinaps in mielinizacije živčnih vlaken, ki prispevajo k hitrosti prevajanja impulzov po živčnem tkivu. Ti procesi se nadaljujejo tudi po rojstvu otroka. V nosečnosti je tako najpomembnejše nastajanje nevronov, v otroštvu pa sledi obdobje zorenja in rasti (Bregant, 2012: 53).

Starši lahko z zdravim življenjskim slogom že v nosečnosti vplivajo na razvoj otrokovih možganov (zadosten vnos esencialnih hranil – predvsem uravnotežena prehrana in vitamini). Dokazan je tudi vpliv zunanjih dejavnikov, kot je na primer glasba, govor, ki že v maternici stimulira nastajanje sinaps pri plodu. Predvsem je raziskan vpliv škodljivih zunanjih dejavnikov, kot so droge in alkohol, ionizirajoče sevanje, toksini in infekti, ki negativno vplivajo na razvoj in utero, povzročajo duševno manjrazvitost in okvare pri novorojenčku.

Po porodu se vpliv zunanjih dejavnikov samo še stopnjuje. V prvi fazi je novorojenček neločljivo navezan na mater, ki predstavlja njegov svet in ki je odgovorna za prve stimuluse takoj po rojstvu. Tako je torej najpomembnejši prvi kontakt med materjo in novorojenim otrokom. Zato v porodnišnici, kadar je le mogoče, otroka takoj po rojstvu položijo na materine prsi in poskrbijo, da se otrok čim prej prvič podoji ter tako znova vzpostavi vez, ki je bila pretrgana s prerezanjem popkovine. Otrok se v najzgodnejšem obdobju tako razvija s dražljaji, kot so vonj in dotik materine kože, zvok bitja njenega srca in zven njenega glasu (ki sta v osnovi vezi že iz maternice). Kasneje se tem znanim dražljajem pridruži še nešteto drugih, nad katerimi pa bedita starša in skrbita, da jih ni preveč v kratkem času, saj le teh nerazviti otrokovi možgani ne bi mogli procesirati in tak otrok bi nanje odreagiral s frustracijo, jokom. Jok je v osnovi klic otroka svoji materi.

Zgodnje otroštvo je zorenje in razvoj možganov. Po rojstvu nevroni zorijo in se začnejo razlikovati, razvijajo se dentriti in aksoni, vzpostavljajo se povezave –

sinapse. Te nastajajo, se krepijo ali izginjajo. Le te so pomembne za sposobnost učenja in pomnjenja. Ločimo občutljiva obdobja za vid, gibanje, govor,... (Michel in Tyler, 2005). Kar se naučimo v tistem obdobju se naučimo hitreje. Kasneje lahko razvijamo te sposobnosti, vendar počasneje in težje. Otrok je na primer najbolj dovzeten za govor do četrtega leta starosti, zato je pomembno, da se v tem obdobju z njim čim več pogovarjamo, da mu beremo. Do otrokovega sedmega leta nastane na milijone povezave.

Možgane antropološko delimo na tri dele:

- Racionalni možgani znani tudi kot »čelna režnja« ali neokorteks.

V evoluciji so se razvili najpozneje. Čustveni odziv ima nanje zelo velik vpliv. Funkcije in sposobnosti racionalnih možganov so: ustvarjalnost, abstraktno mišljenje, reševanje problemov, razmišljanje in refleksija, zavest o sebi, prijaznost, sočutje in pozornost.

- Sesalski možgani ali čustveni možgani, spodnji možgani ali limbični sistem.

Ti predeli sprožajo močna čustva, ki jih morajo racionalni možgani obvladati. Ta del možganov aktivira bes, strah, ločitvena stiska, ljubezen, pomoč in sočutje, navezovanje socialnih stikov, potreba po raziskovanju, spolno slo pri odraslih.

- Plazilski možgani.

Najnižji in najstarejši del človeških možganov, evolucijsko nespremenjen. Ta del možganov delimo z vsemi drugimi vretenčarji. Nadzorujejo pomembne telesne funkcije kot so: lakota, prebava in izločanje, dihanje, krvni obtok, temperatura, gibanje, drža in ravnotežje, teritorialni instinkti in instinkt »boj in beg« (Sunderland, 2010: 16-17).

Ljudje smo se pojavili pred dvesto tisoč leti in posledično razvili sposobnost za razmišljanje, vendar imamo v možganih še vedno tudi plazilski in sesalski del.

V možganih nastajajo povezave že od samega nastanka. Te povezave so prvih petih letih otrokovega življenja bistvenega pomena, saj zaznamujejo otrokovo prihodnost. V tem so si enotni znanstveniki, ki raziskujejo otrokov razvoj.

Razvoj otrokovih možganov poteka sočasno z motoričnim razvojem in pomembno je, da oba potekata skladno. To je razvidno tudi iz fiziologije, saj nenazadnje možgani koordinirajo gibe. Za celostni in uravnoteženi socialni, kognitivni in psihomotorični razvoj potrebuje otrok predvsem veliko gibanja in spodbudno družinsko okolje, oboje pa se odraža v otrokovi igri, ki dejansko povezuje zunanje stimuluse z reakcijo otroka nanje.

1.4.2. Igra kot osnova otrokovega psihosocialnega in motoričnega razvoja

Igra je edina entiteta, ki obstaja poleg esencialnih življenjskih funkcij otroka (prehranjevanje in spanje) v zgodnjem otroštvu in otroštvo je namenjeno igri. To je jasno razvidno tudi iz drugih živalskih vrst (mačke se na primer z igro med seboj učijo kako uloviti plen). Preko igre si otroci nabirajo izkušnje in spoznavajo svet okoli sebe. Igra je vedno v osnovi zasnovana po principu poskusa in napake in tako glavni dejavnik za učenje.

Prve igračke, ki jih ponudimo novorojenemu otroku so običajno pisani prijemki, obročki, katerih namen je, da se otrok nauči uporabljati prste in koordinirati gibe. Že res, da je nekaj gibov otroku prirojenih (na primer sesanje), za ostale pa se morajo vzpostaviti motorični vzorci v malih možganih. Odrasli ne razmišljamo o tem, kako bomo prijeli žlico in jo ponesli k ustom ter se običajno ne zavedamo, kako kompleksna operacija je to. Zagotovo nam ne bi uspela, če ne bi imeli v možganih shranjene kompleksne motorične sheme. Za tak osnoven gib je potrebno najprej zavedanje, da imamo pred seboj krožnik juhe (in ob tem ocenimo, da ni morebiti prevroča, da smo lačni in da si dejansko želimo zaužiti ponujeno juho). Nato moramo aktivirati mišice, s katerimi iztegnemo roko (samo v dlani imamo 18 mišic) in vse morajo delovati skladno, da lahko zagrabimo žlico. Istočasno moramo upoštevati še položaj telesa v prostoru, da ne polijemo juhe iz polne žlice in da z njo dejansko zadanemo usta (sodelovanje vidnih in ravnotežnih dražljajev s propriocepcijo – podatki o legi, položaju sklepov ter napetosti v mišicah, ki jih senzorji znotraj mišic in sklepov pošiljajo nazaj proti našim možganom). In če smo se ob analizi tega kompleksnega giba nasmejali, smo aktivirali skladno do 26 mišic na obrazu. Vse to se je začelo z prvimi gibi.

Otrok tako prve igračke uporablja za igro, s katero se nauči prijemati, hkrati pa ponujene predmete takoj analizira, najprej z vidom (zato so ti predmeti živahnih barv, da otroka pritegnejo) nato pa običajno romajo v usta, kjer določi nadaljnje karakteristike, kot so okus in vonj.

Gibi nato tekom razvoja postajajo kompleksnejši, igre zahtevnejše. Otrok jih v prvih letih še vedno rešuje po principu poskusa in napake. Kasneje pa se pojavijo igre, pri katerih je potrebno predvidevanje. Za pravilno igranje teh iger so potrebne izkušnje. Še vedno pa je nujna tako miselna kot tudi motorična komponenta. Te igre otrok običajno ne igra sam, pač pa s starši, prijatelji ali svojimi vrstniki. Takšno igro sem v

nalogi imenovala »klasična«, saj so se na tak način igrali otroci vso zgodovino človeštva do danes.

Igra je temeljni kamen zgodnjega razvoja vsakega otroka (Thomson, 1995: 128). Brez igre bi bil svet siv in monoton. Ljudstvo Baining na Papui Novi Gvineji ne pozna otroške igre. Že nekaj antropologov je to ljudstvo preučevalo in na koncu izjavilo, da so nezanimivi in pusti (Kang, 2016: 168). Vendar je antropologinji, Jane Fajans uspelo razvozlati uganko ljudstva Baining. Prepričani so, da je igra brezpredmetna, ker je povezana z vedenjem živali, ljudje pa naj ne bi kazali nobenih oblik vedenja, ki bi spominjalo na živalsko. Tako se na vso moč trudijo, da se otroci in tudi odrasli ne bi igrali (Kang, 2016: 169).

Igro otrok nujno potrebuje, saj takrat prevzema nadzor nad svojim življenjem. Raziskave kažejo, da je telesna interaktivna igra zaradi številnih razlogov zelo pomembna pri dolgoročnem čustveno zdravju (Sunderland, 2010: 104). Igra je torej priprava na življenje, povzetek razvoja človeške vrste, dejavnost za zabavo, otrok z njo eksperimentira in prevzema nadzor nad svojim življenjem, skratka, igra je vzgoja (Thompson, 1995: 127).

V igri otrok uporablja domišljijo ter z njo ustvarja vse mogoče. Odrasli takšen pogled skozi življenje izgubimo, vendar sta spomin in občutek znana. Takšen pogled opazimo pri otrocih ko vso pozornost, ki jo premorejo, posvetijo predmetu oziroma igri, ki jih zanima. Najboljše je, ko nas otrok popelje v svoj svet igre. Takrat se spomnimo davnega občutka. Takrat se tudi sami lahko spet igramo s pomočjo otroka, ki pa je seveda ekspert na tem področju. Otrok nas takrat popelje s seboj na nepozabno doživetje, kjer igrače oživijo in tako svet postane sanjski. Rezultat igranja je viden v otrokovem pogledu in ponosu.

Pomembno je poudariti, da se igra in igranje spreminjata skozi življenje. Aktivna igra spodbuja nevrotropični faktor, ki izvira iz možganov, ta faktor pa spodbuja rast živčevja (Kang, 2016: 170). Kot je rekel Albert Einstein: »Igra je najvišja oblika raziskovanja« (Kang, 2016: 173). V igri otrok spoznava tudi okolje in pravila, ki vladajo v njem (Pomen igre).

Igra starejšega predšolskega otroka se od igre dojenčka in malčka razlikuje v prevladujočih spoznavnih vrstah igre, predmetih, ki jih otrok rabi v igri ter v socialnih odnosih, v katere vstopa s svojimi soigralci (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 382). Gibalne spretnosti se še v tem obdobju razvijajo, otroci pa imajo že osvojeno tehniko tekanja, skakanja, poskakovanja, metanja in lovljenja.

Predšolskemu otroku so znane igre:

- Funkcijska igra pojavi se najprej v razvoju. V takšni igri se razvija gibalna in zaznavna funkcija, na primer metanje žoge, preskakovanje, lovljenje,... To obliko funkcijske igre uvrščamo pod igro prerivanja. Otroka v takšni igri spremljajo pozitivna čustva (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 382).
- V konstrukcijski igri otrok povezuje in sestavlja konstrukcije. Predšolski otrok že vnaprej ve, kaj bo sestavil in kako bo objekt zgradil (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 383).
- Igra s pravili: Bistvena značilnost iger s pravili je, da od otroka zahtevajo prepoznavanje, sprejemanje in podrejanje vnaprej določenim, dogovorjenim in sprejetim pravilom. Med temi igrami spadajo: igre lovljenja, slepe miši, igre z vodjo, igre petja, namizne (človek, ne jezi se, domine, karte) in športne igre (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 383).
- Simbolna igra, igra »kot da« oziroma domišljijska igra: Ko pri takšni igri sodeluje več otrok, se razvije sociodramska igra, ki otroku omogoča razumevanje resničnih odnosov med osebami ter ne nazadnje razumevanje in usklajenost med posameznimi vlogami (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 384).

S takšnimi principi so oblikovalci igrač razvili številne igre za odrasle, mladino in otroke z igralnimi ploščami in vse večje število računalniških in videoiger (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 385). Tako so uporabniki soočeni s konfliktnimi situacijami in čustvi ter preizkušanjem učinkovitih strategij reševanje problemov (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 385).

V digitalni dobi se je otroštvo dejansko spremenilo. Vse pogosteje je slišati pritožbe staršev, da njihov otrok samo še sedi pred zasloni. Pozabili smo, da se generacije vedno spremenijo. Kolikokrat se spominjam stavka svojih staršev, sosedov, znancev: »Tega mi nismo počeli, ko smo bili mi otroci« in » včasih tega ni bilo«. Dejstvo je, da smo sedaj tudi mi odrasli in svojim otrokom govorimo podobni stavek: »Igra je bila za nas čisto drugačna kot danes. Večina časa smo preživljali na prostem«. Danes je igra otrok drugačna. Danes klasično igro počasi, a vztrajno izrinja digitalna igra s svojo specifiko.

1.4.3. Digitalna igra

Moč, ki jo ima računalnik, je naprej v možnosti razvoja pasivnega pristopa do preživljanja prostega časa v igri. Računalniška igra je zelo fascinantno doživetje, lahko tudi stimulativno in vznemirljivo, vendar je način igre usmerjen v siromašenje realnih socialnih stikov z možnostmi pridobivanja pomembnih izkušenj za socialno delovanje (Mrgole, Mrgole, 2014: 345). Razvije se namreč pasivni pristop do preživljanja prostega časa v igri (Mrgole, Mrgole, 2014: 345).

Dejstvo je, da je računalnik, pa ne samo računalnik pač pa vsaka digitalna naprav z zaslonom z otroka zelo addiktivna. Še najmanj verjetno televizija, kjer so otroci samo nesodelujoči opazovalci dogajanja. Slabše je pri računalniku, tablici ali mobilnem telefonu, kjer se lahko otrok aktivno vključi v dogajanje. Dogajanje, ki ni realno. Dogajanje, ki otroka privabi z živahno sliko, prodornimi svetlimi zvoki in nagrado, ki jo osvoji, če zmaga v igri (pa čeprav le virtualno). In cilj je uresničljiv brez bistvenega fizičnega napora, ki v svoji osnovi ni prijeten. Pa vendar tudi v zabavi in igrah, ki se odvijajo v realnosti, obstajajo meje za uživanje, časovne in prostorske, ki jih vsi udeleženci spoštujejo samoumevno. Druženje v realnosti zahteva tudi fizično aktivnost, potrebno se je premikati do zbirne lokacije, kar je lahko tudi večja razdalja. Fizične aktivnosti vplivajo na razvoj in aktivnost možganskega delovanja ter večje ustvarjalnosti (Mrgole, Mrgole, 2014: 345).

Digitalna igra poteka z izrazitim nesorazmerjem med mentalnimi aktivnostmi in fizično aktivnostjo v prid prvemu, že prej pa sem ugotavljala, da je za skladni otrokov razvoj potrebno oboje. Živa bitja skoraj vse procese opravljamo v v homeostazi, v dinamičnem ravnovesju. Pri digitalni igri tega ni. Vzorci obnašanja, ki se pri njej pojavljajo, so še najbolj podobni odvisnosti. Zanimivo bi bilo analizirati biokemične procese v otrokovih možganih, ki se odvijajo pri njej. Otroci so nekako zamaknjeni, kot v transu, počasneje procesirajo zunanje dražljaje in nanje odgovarjajo z latenco. Pogosto pri hudih oblikah zasvojenosti tudi zanemarjajo svoje osnovne biološke potrebe, kot na primer spanje in prehranjevanje. Takšno obnašanje vodi v alienacijo od družine in v višji starosti tudi od družbe.

Z napredkom digitalne igre in mrežnimi povezavami se je digitalna igra počasi preselila v medmrežje, kibernetični prostor, kjer nastajajo nove, do sedaj neznane socialne oblike, skupnosti uporabnikov neke igre ali neke storitve, ki so popolnoma

ločene od realnega sveta. Določen del življenja tako otroci preživijo v virtualnem svetu, čeprav ni njihovo življenje v osnovi nič kaj virtualno. Ali lahko to dovolimo?

V obdobju otroštva je tudi značilna igra z računalnikom in videoigrami (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 390). Kot navajata avtorici, le ta spodbuja socialni in kognitivni razvoj otroka in predstavlja način njegovega preživljanja prostega časa. Zaradi tega je komunikacija med starši in otroci slabša, ker starši ne razumejo pomena takšne igre ter se o tem ne pogovarjajo. Priznati je treba, da je tehnologija zelo napredna, vrstniki, ki preživljajo svoj prosti čas v takšni obliki se znajo pogovarjati o njej. Pomembno je še enkrat poudariti, da se morajo otroci s starši o tem pogovarjati.

Igranje računalniških in videoiger od otroka zahteva deduktivno mišljenje, določeno stopnjo spomina in pozornosti, razvija usklajevanje oko - roka ter povečuje znanje računalništva (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 390). Ob tem je seveda potrebno omeniti, da bi morali starši biti spretnejši in hitrejši pri uporabi računalnika. Starš bi torej moral biti en korak pred otrokom, le na takšen način bi se seveda lahko z otrokom vključil v pogovor, kjer bi ga seveda lahko še dodatno usmerjal. Ob tem bi ga še naučil uporabe digitalne tehnologije v svojo korist, s tem bi se njegovo znanje še razširilo.

Pri igranju računalniških iger se pojavlja tudi druga nevarnost: Otroci zaradi vpliva računalniških iger sveta ne doživljajo realno, saj igre običajno spremenijo otrokovo percepcijo: v igrah junaki letijo, skačejo z višin, se izogibajo kroglam, skratka so super junaki, pogosto nesmrtni. Kaj se lahko zgodi?

Dejstvo je, da dandanes digitalne igre otrok ne moremo preprečiti, prav tako to tudi ne bi bilo smiselno. Menim, da morajo moderni otroci obvladati digitalno tehnologijo, saj je ta postala nepogrešljiv pripomoček pri praktično vseh aspektih moderne družbe. Menim, da dandanes ni smiselno sežigati čarovnic. Digitalno tehnologijo, kot tudi digitalno igro otrok je potrebno sprejeti, jo kritično ovrednotiti ter postaviti nadzor in meje otrokom. Kot pravi avtorica znane knjige Delfinja vzgoja so otroci izpostavljeni digitalni tehnologiji, ker jim starši oziroma odrasli to omogočijo v lastnem okolju (Kang, 2016). Otroci sami za to odgovornosti ne morejo sprejemati, to je naloga staršev oziroma skrbnikov.

1.4.4. Starševska vzgoja

Pri vzgoji gre za medčloveški odnos, pri čemer se prvi akter zaveda dosega svojih dejanj v večji meri ali na drugačen način kot drugi v odnosu. Vzgoja je bila v preteklosti pojmovana kot način ohranjanja otrokovih dobrih strani, njihovih izboljševanj ali oboje hkrati (Peček Čuk, Lesar, 2011: 22).

Tako avtorja tudi opozorita na uživanje in vrednote, ki jih postavljamo otrokom. Ali so ta razmerja trdno postavljena v svojem sistemu prepričanj, vrednot, vedenja in delovanja? Ali so pri starših prisotni vzorci, v katerih je užitek nekaj dovoljenega in odprtega? Ali znamo užitek deliti z drugimi? Ali znamo uživati v družbi drugih? Ali uživamo na skrivaj (na primer skrito gledanje pornografije, kajenje, pitje alkohola, izhodi s prijatelji, igrice na računalniku, flirtanje prek spleta...)? Ali imamo pri lastnem uživanju meje? Katera so naša področja zasvojenosti in kakšna sporočila prek njih posredujemo otrokom? Ali smo pri otroku vzpostavili veščino obvladovanja pravil in meja? Ali imamo avtoriteto in znamo reči, do kje dovolimo in kje je »ne«? (Mrgole, Mrgole, 2014: 346). Želje so povezane z okoljem v katerem otroci in starši odraščajo.

Včasih pozabljamo na zelo pomembno dejstvo, da se generacije spreminjajo. Res je, da je tehnologija povsod. Tudi mi jo uporabljamo in mi smo zgled otroku. Kaj bi mi brez telefona danes, ki nas v trenutku poveže s podatki, ki so za nas bistvenega pomena? Zato je treba ostati kritičen in stopati naprej z novostmi, drugače bi človek še zmeraj ostal v prepričanju, da je Zemlja ploskva.

Družba dandanes od otroka zahteva vse več. Dokaz za to je dejstvo, da sedaj otroke vpišemo v osnovno šolo s šestimi razredi in ne s sedmimi. Seveda je tukaj argumentacija šolnikov, da je prvi razred v bistvu mala šola, ki so jo s to spremembo ukinili. Pa je res tako? Otroci v prvem razredu s šestimi leti spoznavajo črke in številke, se učijo brati in računati ter tudi rešujejo preizkuse, ki jih potem učitelji (pa čeprav samo opisno) ocenijo. Meni se to ne zdi kot mala šola, pač pa kot šola, kar dejansko tudi je. Otroku smo torej vzeli leto otroštva, kjer bi se po svoji definiciji moral igrati in početi to, kar ga veseli. In ker to ni dovolj, je danes postala modna muha »naprednih« staršev, da svoje otroke vpisujejo na tisoč in eno izvenšolsko dejavnost. Tako se mora otrok še dodatno ukvarjati s športom, učiti glasbeni inštrument in nujno vsaj en tuj jezik. Pri šestih letih starosti! Zakaj?

Vzrokov za to je verjetno več. Nekateri starši svoje neizživete ambicije projecirajo na svoje otroke, nekateri so mnenja, da mora njihov otrok doseči več, kot so oni sami,

nekateri za otroka dandanes v prenatrpanem tempu življenja nimajo časa, nekaterim pa se z otrokom enostavno ne da ukvarjati. Nobeden izmed teh vzrokov ni pravi. Tega ne bi smelo biti! Starši smo dolžni otroku zagotavljati zdrav psihofizični razvoj, katerega osnovo, kot sem že ugotavljala v prejšnjih poglavjih, predstavlja igra.

Otroštvo je bilo skozi zgodovino različno pojmovano. Otrok je bil pojmovan kot pomanjšana odrasla oseba, ki zato ne potrebuje posebne zaščite. Krščanstvo kljub teoretski (teološki) spornosti uveljavi pogled na otroka kot grešno bitje in s tem opraviči uporabo represivnih metod (Kroflič, 1999: 32). Ob tem niso pozabili na otrokovo »divjost«, ki jo je treba ukrotiti.

Pozno se je v vzgojni teoriji in praksi uveljavil pogled na otroka kot občutljivo, a v svojem bistvu »nepokvarjeno« bitje, ki ga je treba z vzgojo zaščititi (Kroflič, 1999: 32). Vzgoja otroka je pomembna, saj se tako postavijo meje, ki so dopustne in nedopustne v družini. V primerjavi z odraslimi, otroci hitreje ugotovijo meje svojih staršev (Juul, 2008). Med osebnostnimi lastnostmi, ki so nujno potrebne za uspešno vzgajanje, sodijo najprej sposobnost vživljanja (empatije) in druge komunikacijske sposobnosti (Kroflič, 1999: 23).

Človek si je od nekdaj prizadeval vplivati na otrokov razvoj in ga oblikovati v skladu z lastnimi predstavami o tem, kakšen naj bo, da bo v čim večji meri ustrezal zahtevam svojega časa in okolja. Vzgojne prijeme je izbiral bolj ali manj zavestno, odvisno od izkušenj s tradicionalno vzgojno prakso, od predstav o otrokovi naravi in njegovem razvoju ter seveda od spreminjajočih se družbenih vrednot, ki so določale vsebino vzgojnih ciljev (Kroflič, 1999: 25).

Katero tehniko vzgoje bodo uporabili starši je pomembno, saj vzgoja pušča posledice v možganih otroka, ki se razvijajo. Otroci se predvsem ravnajo po vzorih, ki so vsak dan pred njimi (Zalokar Divjak, 2008: 14, 15). Vzgoja je predvsem nekaj, kar se dogaja med odraslim in otrokom. Tisto nekaj pa je bistvo, ki ga otrok začuti ali ne. Dokler odrasli nismo sposobni med seboj ustvariti kakovostnih odnosov in medsebojnega spoštovanja, tega ne moremo pričakovati od otrok. Ali bo otrok razvil za človeka značilne višje sposobnosti reševanja težav, zavedanja samega sebe, primerno odzivanje na stres, sočutje, prijaznost in skrbnost, ni odvisno od genov. Na razvoj teh sposobnosti odločilno vpliva način vzgoje (Sunderland, 2010: 11).

Moč vzgoje je velika, saj preko nje lahko vplivamo na to, ali bo otrok znal živeti s polnimi pljuči (Sunderland, 2010: 11).

Po Krofliču se z vzgojo ukvarjajo:

- laična javnost, torej starši in stari starši, sorodniki in celo otroci sami v vlogi bratov, sester ter sovrstnikov;
- država oziroma politika, ki poskuša s pomočjo organiziranih oblik vzgoje in izobraževanja vzgojiti »dobrega državljana«;
- razne idejne združbe, kot so cerkev ali druga laična gibanja, ki poskušajo na najrazličnejše načine širiti lastna stališča in vrednote;
- ekonomija, ki poskuša preko vzgojnega učinkovanja propagande ustvariti primernega potrošnika svojih tržnih proizvodov;
- ne nazadnje tudi znanost, ki želi na eni strani razumeti procese, ki omogočajo vzgojno vplivanje, na drugi strani pa ustvariti čim bolj humane ter prostoru in času primerne vzgojne koncepte (Kroflič, 1999: 11).

Po Krofliču je še vedno srž težave pri vzgoji v tem, da je razumevanje osnovnih vzgojnih dejavnikov še vedno relativno šibko (Kroflič, 1999: 13). Otroka torej hočemo po svoji volji preoblikovati po lastnih načelih in pravilih, ki so nam najpomembnejši.

Vzgoja je torej zelo kompleksna oblika medčloveške komunikacije, v kateri naletimo na vrsto problemov, ki jih je težko razumeti, še težje pa je nanje zavestno vplivati in tako vzgojno delovati v zaželeni (če že ne strogi načrtni) smeri (Kroflič, 1999: 14).

Dodati je potrebno tudi manipuliranje s katerim vzgojitelji (posamezna moralna pravila, norme, zahteve kot edine družbene ustrezne), učitelji (podajati snov, kot edini pravilni pogled), starši, politika in marsikdo drug poskuša usmeriti otroka k lastnemu cilju. Otroka je tako potrebno motivirati, da si bo samostojno začrtal vzgojne cilje in razvijal lastno osebnost in ustvarjalnost (Kroflič, 1999: 17). Kot navajata Gabi Čačinovič Vogrinčič in Tadeja Kodele, je otrokov glas večkrat preslišan, saj ni enakovreden glasu odrasle osebe (Kodele, Mešl, 2013: 12).

Spoštovanja otroštva pomeni:

- da otrokom zagotovimo temeljne življenjske potrebe, kot jih zapišeta Deklaracija Združenih narodov o otrokovih pravicah (1959) in Mednarodna konvencija o otrokovih pravicah (1989);
- spoštovati otrokov čas, še posebej sedanjost;
- spoštovati otrokovo uživanje otroštva;
- spoštovati otrokove odnose z drugimi;
- spoštovati otrokov prispevek družini in družbi;

- spoštovati otrokovo individualnost in različnost;
- spoštovati in sprejeti otrokove spretnosti in sposobnosti (Kodele, Mešl, 2013: 15).

Odrasli, ki se učimo spoštovati otroka skupaj z njim, bomo bolje varovali otrokov življenjski svet, otrokovo pravico do boljše prihodnosti in njegovo upanje, da mu bo bolje (Kodele, Mešl, 2013: 16). Obe avtorici poudarita Loremanova tri načela za življenje in delo z otroki:

- varovati otroke,
- podpirati otroke,
- pustiti otroke pri miru (Kodele, Mešl, 2013: 21).

Varovanje otrok je nujno, saj se sami ne morejo varovati pred revščino, zlorabo, izključenostjo, pa tudi ne pred poniževanjem, neuspehi in nemočjo. Otroci imajo pravico, da se počutijo varne. Ko se počutijo varne, potrebujejo in lahko sprejmejo podporo. Bistvo podpore otroku pa je ljubezen. Pri zadnjem načelu se moramo umakniti ter pustiti in dovoliti otroku, da izkusi otroštvo na svoj način. Loreman pravi, da otroci potrebujejo varnost, a tudi dovolj varne svobode, da oblikujejo interakcijo s svetom na svoj način (Kodele, Mešl, 2013: 21).
Kot pravi Kroflič je bistvo v zgodnjem otroštvu to, da je stabilno, čustveno pozitivno okolje, ki otroku nudi kvalitetne objektne identifikacije, hkrati pa neprestano spodbuja otrokove težnje po oddaljevanju od pretesnih čustvenih spon, iskanju lastnih izkušenj, resnic in seveda tudi moralnih načel (Kroflič, 1999: 38).

Poznamo štiri oblike vzgoje:

1. **Avtoritativni,** demokratični stil

Avtoritativni starši cenijo otrokovo individualnost, a tudi poudarjajo družbene omejitve (Papalia, Wendkos Olds, Duskin Feldman, 2003: 64). Starši so ljubeči in sprejemajoči, vendar zahtevajo tudi lepo vedenje, so neomajni pri upoštevanju pravil in pripravljeni vsiliti omejeno, razumno kazen, ko je potrebna. V okviru toplega in varnega odnosa med starši in otrokom je ravnovesje topline in nadzora. Svoje otroke vidijo kot individualne osebe in se prilagajajo njihovim potrebam, hkrati pa

pričakujejo, da se njihovi otroci vedejo družbeno odgovorno (Gold, 2015:33). Upoštevajo otrokovo mnenje, interese in odločitve, torej so udeleženci v procesu komunikacije v družini. S tem ga pripravljajo, da bo razvil občutek odgovornosti zase in za druge. Zato je dobro, da je starš ljubeč in hkrati strog, ko mora biti. S tem sporoča, kaj je prav in kaj ni (Peček Čuk, 2009).

Avtoritatorno vzgojo najbolje opiše avtorica dr. Shimi K. Kang, ki poudarja, da je takšen stil najprimernejši za otroke. Vzgojo primerja z delfinjo, ki prinaša notranji mir celotni družini. Delfinja vzgoja je filozofija, način življenja. Ne gre samo za metodo, kako ravnati s svojim otrokom, ampak tudi za to, kako biti z otrokom in hkrati živeti svoje lastno življenje. Ne trudimo se otroka spremeniti v nekaj, ampak raje poskrbimo, da bomo iz njega izvabili tisto, kar že obstaja v njem in v nas (Kang, 2016: 126). Pomembno je, da smo v otrokovem življenju pristni, prijazni in sočutni.

Pri discipliniranju so takšni starši odločni, ne pa destruktivni, otroke podpirajo, ne pa kaznujejo ali omalovažujejo (Kang K., 2016: 127). Starši te vzgoje tako kažejo veliko topline in pojasnijo razloge, na katerih temeljijo pravila.

Avtoritativna delfinja vzgoja ima prednosti:

- Če so starši ljubeči in se odzivajo, to pomaga otrokom oblikovati varno navezanost na druge in jih varuje pred ponotranjanjem stanj, kot sta depresija in anksioznost.
- Z uveljavljanjem mej zmanjšamo možnost, da bodo otroci nezavedno ponavljali vedenjske vzorce, kot so nasilno vedenje, medčloveški konflikti ter zlorabljanje alkohola in mamil.
- Pri otrocih pogovor o mislih in čustvih krepi sočutje, reguliranje čustev in spretnosti, potrebe v odnosih.
- Če kažemo razumevanje za otrokove učne napore, mu pomagamo, da postane boljši pri reševanju težav in da se bolje uči.
- Če spodbujamo otrokovo neodvisnost, mu pomagamo razvijati samozaupanje. Tako bo bolj pripravljen pomagati drugim in bo čustveno bolj zdrav (Kang, 2016: 127). Delfini ne silijo svojih mladičev, da bi delali karkoli, le usmerjajo jih v pravo smer (Kang, 2016: 132).

2. **Permisivni stil**, vse dopuščajoči pristop

Starši takšnega vzgojnega stila so nezahtevni in odzivni ter imajo zelo malo zahtev in omejitev (Umek M., Zupančič, 2004: 374). Otrok je središče vsega dogajanja. Okoli njega se vrtijo starši, ki nimajo postavljenih mej. Starši takšnega modela nimajo postavljenih mej, saj so mnenja, da meje ovirajo otrokovo dostojanstvo. Odgovornost za otrokovo nedopustno ravnanje prevzamejo starši sami. S tem vzgojnim stilom otroci ne razvijejo občutka varnosti in pripadnosti, saj mu ga starši s permisivnim vzgojnim stilom ne morejo dati (Peček Čuk in Lesar, 2009). Klasična modela takšne vzgoje je waldorfska pedagogika in pedagogika Marie Montessorri.

Problemi prijazne, popustljive vzgoje so se pokazali v poznih petdesetih letih prejšnjega stoletja. Rezultat je bil šokanten. Otroci, ki so bili vzgojeni bolj svobodno, se namreč ne oblikujejo s samostojnostjo in notranjo (avtonomno) moralnostjo, ampak do skrajnosti razvijejo potrošniško egoistično miselnost in narcistično odvisnost od zunanjih potrditev, ki jim jih posreduje socialno okolje, kadar uspešno igrajo družbeno primerne vloge (Kroflič, 1999: 29). Avtor tako navaja, da starši in vzgojitelji, ki tako vzgajajo otroka implicitno zahtevajo, naj se vede spontano, naravno, svobodno, naj občuti učenje kot igro, naj sam ugotovi, kaj je zanj primerno in kaj okolica pričakuje od njega. Tako takšno okolje, kjer starša nimata dovolj časa in avtoritete na otroka ne deluje nič manj stresno kot klasična represivna vzgoja (Kroflič, 1999: 31). Avtor tako navaja tudi Rousseauja, ki opozarja, da takšno vzgajanje kasneje v puberteti vodi v upiranje z vzgojnim idealom ter Freuda, ki je spoznal, da je za optimalni otrokov razvoj potrebna tudi primerna mera frustracij med otrokom in starši. Če napetosti v fazi odraščanja ne bi bilo, se lahko pojavi kasneje in narašča do te mere da otrok postane patološki narcis ter izbruhne v obliki neopredeljivih depresij (Kroflič, 1999: 30). Rousseau je poudaril velik pomen vzgoje, ki mora izhajati iz otrokovih sposobnosti in njegove individualnosti (Bergant, 1994: 75). Rousseau ja trdil: »... vzgojo dobimo od narave, od ljudi in od stvari«.

3. **Zanemarjajoči stil** ali neudeleženi stil

Avtorji kot so Umek, Zupančič, Jurič še opišejo zanemarjajoči ali neudeleženi stil vzgoje. Starši se ne odzivajo oziroma so indiferentni na otrokove potrebe. Svoje otroke torej zanemarjajo zaradi lastnih težav v svojem življenju (alkoholizem, droge, zasvojenosti...). Poskrbijo še nekako za fiziološke potrebe, ljubezen in toplina pa tu

nista prisotna. Tak slog vzgoje v povprečju najbolj neugodno vpliva na otrokov razvoj, spoznavni, čustven, socialni in moralni (Umek M., Zupančič, 2004: 375).

4. Avtoritarni, represivni stil

Za takšen stil je pomembna tradicionalna vzgoja, kjer so starši glavni, predvsem oče. Govorimo torej o patriarhalni obliki, ki lahko takšno vzgojo opravičuje tudi s krščanskega vidika. Peček Čuk govori o otroku, ki je bil spočet z izvirnim grehom, ki ga je treba odpraviti z represijo (Peček Čuk, 2009). Starši tega modela izvajajo moč in nadzor nad otrokom. Avtoritarni starši postavljajo pred otroka veliko zahtev, tudi njegovi starosti neprimernih in nerazumnih (Umek M., Zupančič, 2004: 374). Avtorici nadaljujeta, da starši zahtevajo od otroka, da ubogajo »na besedo«. V kolikor otrok tega ne stori, sledi izkazovanje moči in kaznovanje.

Otroka torej zastrašujejo in ga tudi kaznujejo. Otrok je podrejen staršu in nima besede pri odločanju o pomembnih družinskih pravilih. Tako hoče običajno oče otroka vzgojiti poslušnega in ubogljivega (Peček Čuk, 2009). Takšna vzgoja je bila prisotna pri naših babicah in dedkih, tudi med našimi starši. Otrok je bil opažen, vendar ga nisi slišal. Besedo je dobil, ko so mu dovolili. Odgovor je moral biti pravilen. Napačni se je kaznoval z disciplinskimi sankcijami. Žal je tudi ta stil vzgoje še prisoten v današnjem času. Otroci, ki so deležni takšnega vzgojnega stila, v povprečju bolj kot tisti, ki jih starši socializirajo na drugačne načine, izražajo negativno čustveno razpoloženje, tesnobnost in žalost ter so bolj inhibirani v svojem okolju (Umek M., Zupančič, 2004: 374).

Po avtorici Kang gre za »tigrovsko« vzgojo. Obsega slog, v katerem je prisotno priganjanje, siljenje, ukazovanje, dajanje navodil, trpanje urnika in nadzorovanje (Kang, 2016: 43). Veliko staršev zamenjuje ukazovanje in zaščitništvo, vendar so brez dvoma avtoritarni, ker otroke prikrajšujejo za občutek nadzora nad lastnim življenjem (Kang, 2016: 44). Dodaja še, da so avtoritativni starši prepričani, da vedo, kaj je za otroka najboljše. Pravila so določena, izbira in ugovarjanje pa nista dovoljena.

Ukazovalni pristop kot ga navaja Poštrak, v katerem je komunikacija enosmerna, je definiran z navodili, ukazi, brez pogovora in dogovarjanja. Da taki kaznovalni postopki in »eksemplarična« vzgoja množic in mladine seveda niso pozabljeni, nam kažejo nedavni dogodki v drugi svetovni vojni in sedanjih vojnah, ko so osvajalci obnovili in množično uporabljali vrsto srednjeveških kazni, javnih eksekucij,

množičnih pobojev ter si izmišljevali nova tehnična sredstva za zastraševanje in množično uničevanje ljudi in narodov (Bergant, 1994: 73).

Kot torej opažam, imamo različne vzgojne stile. Včasih pride tudi do prepletanja vzgojnih stilov med seboj. Najbolj primerno je uporabljati avtoritativno vzgojo, saj otrok s takšno vzgojo najbolj napreduje v vseh področjih, ker je udeleženec in soustvarjalec dogodkov v krogu tople in ljubeče družine, ki ga sprejema in spodbuja.

1.4.5. Razvojne značilnosti otrok

Opisana so naslednja razvojna obdobja otroka:

- Prenatalno: traja od spočetja do rojstva, zanj je značilen najhitrejši telesni razvoj.
- Obdobje dojenčka in malčka, ki je sestavljen iz dveh podobdobij: obdobje dojenčka (od rojstva do prvega leta starosti). Značilnost v tem obdobju je močna navezanost med dojenčkom in eno odraslo osebo, pri spoznavnem razvoju se pojavi simbolna funkcija in množica specifičnih socialnih značilnosti, ki so pomembni pri socialnemu učenju. Obdobje malčka (drugo in tretjo leto življenja po rojstvu) (Marjanovič Umek, Zupančič, 2004: 10). Značilno za to obdobje je hiter razvoj govora, relativno samostojnost in zanimanje za vrstnike.
- Zgodnje otroštvo, ki traja od tretjega do šestega leta starosti. Za to obdobje je značilno veliko igralne dejavnosti, ekspanzija razvoja simbolnih funkcij in domišljije.

V diplomski nalogi sem se osredotočila na predšolske otroke stare med pet in šest let. Pri otrocih te starosti lahko nastopi tudi kriza in se pričnejo pritoževati, da jim je dolgčas. Od štiriletnikov se sedaj razlikujejo po obliki igre: ko štiriletnik zagleda deblo, ga s pomočjo domišljije spremenil v vlak. Šestletnik pa išče sredstva, s pomočjo katerih bo deblo fizično spremenil tako, da bo izgledalo podobno vlaku. Igra štiriletnika je bolj spontana, pri šestletniku pa izvira od znotraj, pri čemer bo morala volja prestati notranji napor (Thompson, 1995: 230). V tem obdobju je pomemben tudi krog prijateljev.

V tem obdobju je še posebej izrazita otrokova osebnost, tekmovalnost, telesna in nebesedna napadalnost, nenehno gibanje in osvajanje prostora, načrtovanje in

doseganje ciljev. Če se otrok vede v svojem okolju vede nesprejemljivo, se tega tudi zaveda (Razvojne značilnosti otrok in postavljanje meja). Takšen način ga nauči družbeno sprejemljivega vedenja.

Pri otroku so meje, ki jih postavijo starši, pomembne, saj z njimi tako ustvarijo red, ki ga upošteva vsa družina. Če mej ni postavljenih, je otrok zmeden, ko nenadoma starš zahteva kazen za dejanje ali obnašanje, katerega je otrok udejanjil in uprizoril. Otrok se z mejo počuti varnega, saj ga le te smernice oz. pravila s strani staršev in drugih pomembnih oseb v otrokovem življenju poučijo o tem, kaj je sprejemnljivo in kako se vesti v določeni situaciji. (Razvojne značilnosti otrok in postavljanje meja)

Vir tako nadaljuje, da zaradi poplave informacij, ki jih imajo starši danes na voljo je težko izbrati pravilni pristop za otroka, ki se v nekem trenutku obnaša »neustrezno«. Pravzaprav pri vzgoji nekega recepta ni!

Ne moremo trditi, da je nek ukrep idealen ali pa celo da je nek tip vzgoje idealen, kajti vsaka družina deluje na svoj edinstven način, zato morajo starši razviti svoj lasten način vzgoje in ukrepanja ob otrokovem nezaželenem vedenju.

1.5. VPLIV TEHNOLOGIJE NA KOGNITIVNI RAZVOJ PREDŠOLSKEGA OTROKA

Opozoriti je potrebno na dejstvo, da so na univerzi na Oxfordu opravili raziskavo, kjer so ugotovili, da otroci spijo 19 minut manj kot njihovi starši. Mnenja so, da so ekrani presvetli in ti stimulirajo nevrone. V primeru, da je otrok pred spanjem stimuliran z zaslonom, to moti ritem njegovega spanja. Spanje je pomemben del otrokovega razvoja (možgani – največje bogastvo).

Za uspešen razvoj otrokovih možganov je pomembno, da aktiviramo sistem za iskanje. Pri tem je pomembno, da otrok raziskuje svoje okolje. S tem postane motiviran in osredotočen pri doseganju svojih ciljev (Sunderland, 2010: 94). V primeru, ko otrok večina časa preživi za ekrani, izgubi orientacijo za lastni sistem iskanja. To lahko v odraslosti privede do izgube življenjske energije, ki je pomembna pri motiviranosti in iskanju novih izzivov.

Življenjska radost, radovednost in igrivost so elementi, ki morajo zaznamovati odraščajočega otroka. Ovira ne sme postati okolje v katerem ljudje živijo (promet, stanovanjski bloki,...) in prezaposlenost staršev, da se otroci ne igrajo tako veliko kot v preteklosti, kjer ni bilo toliko tehnologije. Tehnologija otroke bombardira z dražljaji na splošno prav tako spodkopava razvojno fazo igre.

Izsledki več kot štiri tisoč raziskav so dokazali povezavo med pogostim gledanjem televizije pri otrocih ter agresivnim in nasilnim vedenjem, slabšim šolskim uspehom in stereotipnimi predstavami o spolu, rasi in starosti. Med gledanjem nasilnih prizorov na televiziji ali agresivno igro so pogosto aktivirani deli v možganih otroka, ki uravnavajo motoriko. Aktivirani so lahko tudi deli možganov, ki zaznavajo nevarnost, in spomin na pretresljiv film ali računalniško igro se lahko shrani v možganih podobno kot spomin na travmatičen dogodek iz resničnega življenja. Kolikor je znano, igranje računalniških igric brez soigralcev ne povzroči zelo pozitivnih procesov v možganih, tako kot jih povzročijo igra, zabava in smeh z drugim človeškim bitjem (Sundarland, 2010: 100).

Pretirano gledanje televizije v otroštvu in adoloscenci je povezano z najrazličnejšimi negativnimi posledicami (Kang, 2016: 158). Veliko število ur, preživetih med gledanjem televizije v otroštvu, povzroča tudi simptone težav s pozornostjo v adoloscenci (Kang, 2016: 158).

Vpliv prižgane televizije v ozadju je bolj pritajen, a velik. Med drugim moti igro otrok (Kang, 2016: 158). V neki raziskavi so se 12 do 36 mesečni otroci igrali z igračami manj časa, če so njihovi starši v isti sobi gledali oddaje za odrasle, kot takrat, ko je bila televizija ugasnjena (Kang, 2016: 158, 159).

Prekomerno (več kot dvajset ur na teden) gledanje televizije lahko oslabi zdravje otrok, sposobnost učenja in raznolikost življenja (Erjavec, Volčič, 1999).

Pediatri na Vzhodu in Zahodu opažajo vnovičen pojav rahitisa in menijo, da je vzrok pomanjkanje vitamina D, ki nastaja ob izpostavljenosti sončni svetlobi. Če naši otroci tičijo v prostoru in se vse dni učijo ali igrajo igrice, nikoli ne utegnejo biti zunaj. Premalo svežega zraka in sonca pa ima hude posledice (Kang, 2016: 72).

Raziskave iz leta 2009 je ugotovila, da pri otrocih, starih od 2 meseca do 4 leta, ki čezmerno gledajo televizijo, prihaja do zmanjšane verbalne komunikacije, zaradi česar pozneje obstaja tveganje za zakasneli govorni razvoj. Vendar lahko nova tehnologija spodbudno vpliva na razvoj kognitivnih sposobnosti pri majhnih otrocih in v končni fazi tudi na uspešnost v šoli (Gold, 2015: 55,56).

1.6. UPORABA TEHNOLOGIJ PRI PREDŠOLSKIH OTROCIH

V ameriški raziskavi Neil Postman ugotavlja, da povprečni ameriški otrok med šestim in osemnajstim letom presedi šestnajst tisoč ur pred televizijskim sprejemnikom. Ta isti otrok preživi le približno trinajst tisoč ur v šoli. Tako vidi ameriški otrok nekako sedemsto televizijskih reklam na teden, kar pomeni, da v prvih dvajsetih letih življenja vidi sedemsto tisoč reklam (Amstong, 1999: 140)

Poročilo, ki ga je izdalo Ministrstvo za izobraževanje, znanost, kulturo in šport o uporabi informacijskih tehnologij v vrtcu je dokazalo, da z njo vplivajo na aktivno učenje otroka. Z njo omogočajo digitalne zmožnosti na njemu primeren način. Njena uporaba mora biti smiselna. S poročilom so dokazali, da v javnih vrtcih strokovni delavci smiselno in varno uporabljajo informacijske komunikacijska sredstva. Največkrat uporabljajo računalnik in digitalni fotoaparat (Ne/smiselna uporaba IK sredstev pri delu z otroki v vrtcu).

Danes je večina zaslonov na dotik. To olajša otroku dostopnost do aplikacije, ki bi jo rad uporabil. Raziskave so množične. Večina raziskovalcev zagovarja, da naj ne izpostavljamo otroka pred zasloni do otrokovega drugega leta, saj otrok v tej starosti potrebuje samo izkušnje, ki so pristne. Raziskave so dokazale na pomanjkljivosti kasneje v kognitivnem razvoju (Media and young children's learning: 53). Vendar moramo sprejeti dejstvo, da se raziskave in poročila spreminjajo. To, kar je danes dovoljeno, je lahko že jutri prepovedano. Otrok v vsakem primeru pride do stika s tehnologijo, kljub temu da je prepovedana v njegovi družini.

Pri predšolskem otroku je pomembno, koliko časa je izpostavljen tehnologiji, kot tudi vsebina gledanega oziroma igranega. Bistvo je, da je vsebina izobraževalna, spodbudna in starosti primerna. Seveda je tudi pomembno, da igro nadzorujejo starši. O vsebini se lahko pogovarjajo in nejasnosti obrazložijo.

Članek Lee & Houston iz leta 1986 podpira uporabo tehnologije. Zagovarja uporabo čim prej v predšolskem obdobju. Otroci v tem obdobju so neustrašni in imajo motivacijo, da raziskujejo računalnik. Računalnik povečuje samostojnost in občutek kontrole nad svojim učenjem, kar seveda poveča občutek motivacijo in samozavest.

1.7. PSIHOSOCIALNO TVEGANJE

Multimedijska podjetja ne pozabljajo na otroke, saj z njihovo udeležbo pridobijo dobiček. »Popularna družba« kot jo poimenuje Taylor ni slaba, vendar opozarja na pasti, ki prežijo na otroke, saj so hitri in spretni v digitalni tehnologiji. Aktivnosti, ki nas iz vsakdanjega življenja ponesejo v začasne alternative resničnosti, so lahko zdrave za nas, pa naj so to film, televizija, video igre, glasba ali športi (Taylor, 2012: 27). Oglaševalska industrija splet uporablja, da pritegne otroke (Taylor, 2012: 28). Nadaljuje, da mediji omogočajo skrito oglaševanje izdelkov pod masko razvedrila in zabave. Otroci tako nenamerno postanejo oglaševalci, ko delijo te oblike » razvedrila« s svojimi vrstniki prek sporočil in družbenih medijev.

Televizija ostaja še vedno pomembni vir informacij. Nekoč res ni imela toliko kanalov in množičnega vpliva kot ga ima danes. V njej se namreč izraža javno mnenje in slog življenja. Včasih so bili otroci veliko manj izpostavljeni televiziji, kot so ji danes, saj so predvajali otroške oddaje ob določeni uri. Danes lahko kadarkoli prižgemo televizor in najdemo primerno oddajo za vsakogar. Zgodilo se je ravno obratno. Nekoč je bilo težko najti nekaj zase, danes je to v izobilju. Posvetila se bom najranljivejši skupini, ki je multimedijskim zaslonom najbolj izpostavljena. Namreč najlažje je ko »moderna varuška« popazi na otroke medtem, ko starša opravljata družinske obveznosti.

Skrb za otroka je bistvenega pomena. Premalo je informacij glede uporabe zaslonov. Te informacije bi morale biti dostopne vsakemu staršu. Starše vsakodnevno osveščamo o preventivi njihovih otrok. Smiselno bi bilo, da v to preventivno vključimo tudi osveščanje glede uporabe digitalne tehnologije. Tako bi se lahko izognili kasnejšim zdravstvenim težavam, ki se pojavljajo ob prekomernem gledanju zaslonov, kot so: debelost, slabši vid, diabetes, srčne težave, motnje spanja, motnje pozornosti, socialne veščine,...

Zaslone iz spalnic bi morali odstraniti. Bela svetloba z zaslonov pretirano stimulira mrežnico in upočasnjuje sproščanje melatonina, hormona, ki ga potrebujemo za dobro spanje (Kang, 2016: 166).

Predšolski otrok naj bi za zdrav psihični in fizični razvoj potreboval čim več čutnih in motoričnih sposobnosti, saj le te pozitivno vplivajo h kasnejšim sposobnostim učenja (Erjavec, Volčič, 1999: 13).

Debelost otrok se je po osemdesetih let dvajsetega stoletja povečala za trikrat in nič ne kaže, da se bo to število kmalu začelo zmanjšati (Kang, 2016: 72, 73). Debelost otrok postaja v Evropi in na vzhodu vse večji problem in raziskave so pred kratkim pokazale, da je število ur, ki jih otroci preživijo v strukturiranih dejavnosti sede in debelost neposredno povezana (Kang, 2016: 73).

Pred kratkim je Nacionalni inštitut za javno zdravje objavil podatek v katerem je 2,5% slovenskih osmošolcev ustrezalo diagnozi zasvojenih z računalniškimi igricami (Zasvojenost z igranjem računalniških iger med slovenskimi osmošolci). V nadaljevanju omenijo tudi, da omenjeni posamezniki začnejo igrati računalniške igre prej (povprečna starost 5,5 let). Ti igrajo več kot ostali, med delovnimi dnevi 5,4 ure na dan, ob vikendih pa 6,9 ur dnevno.

2. EMPIRIČNI DEL

2.1. PREGLED PROBLEMATIKE

Vpliv digitalne tehnologije na otrokov zgodnji razvoj ni dobro raziskan. Vemo, da morajo biti otroci z njo seznanjeni, vendar moramo postaviti mejo. Težava digitalnih medijev pa je, da so za otroka zelo addiktivni. Žal ne vemo, kaj je vzrok za to. Ali oblika, tekstura, predvsem pa verjetno barve in zvoki.

Digitalni mediji imajo običajno zaslone, ki so svetleči, živahnih barv, na katerih se slike z ali brez naše volje spreminjajo. Te barve stimulirajo prvinski del naših možganov – diencefalon in sproščajo občutke ugodja. Temu pomagajo še čisti, jasni in visokofrekventni zvoki. Elektronski mediji (tukaj mislim predvsem na računalnike, telefone in tablice) ponujajo širok opus različnih iger, ki so prav zaradi opisanih lastnosti zasvajujoče za otroke, hkrati pa postavljajo otroku izzive in jih na koncu nagradijo z nagradami (če zmagaš v računalniški igri, dobiš pokal), ki si jih otroci želijo, pa čeprav so samo virtualne.

2.2. PREDSTAVITEV PROBLEMA

Z raziskavo v seminarju sem hotela ovrednotiti prisotnost digitalnih tehnologij z zasloni v življenju predšolskega otroka. Raziskava je imela več ciljev:

1. Identificirati dostopnost digitalnih medijev z zasloni za otroke.
2. Ugotoviti odnos staršev ali skrbnikov do otrokove uporabe digitalnih tehnologij.
3. Ugotoviti razmerje med uporabo digitalnih medijev z zasloni in klasično igro pri predšolskem otroku.

Ob tem me je zanimalo predvsem to, s katerimi mediji se otroci vsakodnevno srečujejo in koliko časa posvečajo določeni digitalni tehnologiji.

Hipoteze

H1: Otroci, ki preživijo veliko časa za zasloni, zanemarjajo klasično igro in šport.

H2: Izobrazba staršev ne vpliva na uporabo digitalnih medijev z zasloni pri otrocih.

H3: Ni razlike v uporabi digitalnih medijev z zasloni med fanti in dekliti.

H4: Otroci staršev, ki podpirajo uporabo digitalnih medijev, jih uporabljajo več, kot otroci staršev, ki uporabe ne podpirajo.

H5: Otroci staršev, ki podpirajo digitalno tehnologijo, imajo v osebni lasti več digitalnih naprav z zasloni.

Vprašanja ki sem si jih zastavila:

- Ali digitalna tehnologija vpliva na kognitivni razvoj predšolskega otroka?
- Kdo se odloča, kaj bo predšolski otrok gledal?
- Ali vzgoja vpliva na predšolskega otroka, ki je del tehnološke napredne populacije?

3. METODOLOGIJA

3.1. VRSTA RAZISKAVE

Raziskava je sestavljena iz dveh delov. V prvem delu sem s pomočjo spletnega vprašalnika ocenila dostopnost digitalnih medijev z zasloni predšolskemu otroku, starem 4-6 let, ki bo naslednje leto vključen v prvi razred osnovne šole. V drugem delu raziskave pa sem ovrednotila vpliv prižgane televizije na sposobnost reševanja nalog teh predšolskih otrok. Prvi del raziskave je kvantitativen, drugi del pa kvalitativen.

Metoda, ki sem jo izbrala pri preučevanju predšolskih otrok v vrtcu je bila kvalitativna. Sestavila sem dva podobna testa, ki so jo predšolski otroci rešili v učilnici vrtca. Vmes smo jim seveda tudi pomagali, saj so nekateri potrebovali dodatno obrazložitev.

Testiranje otrok je bilo opravljeno v vrtcu Mavrica Vojnik. Kontaktirala sem ravnateljico gospo Simono Žnidar, ki je odobrila prošnjo za preizkus z otroki. Pred testom sem sestavila prošnjo za starše, ki so s podpisom podali soglasje za sodelovanje svojega otroka v raziskavi (priloga 2).

Prvi test sem opravila v torek, drugega v sredo. Sama sem bila neposredno prisotna, poleg mene sta bili prisotni še vzgojiteljica gospa Romana in pomočnica vzgojiteljice gospa Sonja. Obe sta mi bili v veliko pomoč.

V raziskavo sem vključila 19 predšolskih otrok, starih pet in šest let. Testa sta bila anonimna, otrok se na njem ni evidentiral. S poskusom sem hotela ovrednotiti vpliv zaslona na otroka in njegovo sposobnost reševanja nalog.

Prvi test je bil opravljen brez prisotnosti računalnika in projekta, pri drugem poskusu pa je bil prisoten računalnik in projektor. Preko njega so si otroci lahko med pisanjem in risanjem ogledovali risanke, ki so se predvajale. Risanke so bile Grozni Gašper, Lolek in Bolek, Winx (ki pa jo fantje niso hoteli gledati).

Vsako nalogo sem razločno in počasi prebrala in nato so začeli delati. Učilnica je imela pet okroglih miz, za katerimi so sedeli otroci. Vmes smo jim odrasli pomagali, saj so nekateri potrebovali še dodatno razlago. Medtem ko so nekateri že končali, so

drugi še risali, povezovali, skratka premišljevali. Imela sem prisotno štoparico, ki mi ni bila veliko v pomoč. Nekateri otroci so naloge končali prej in niso dvignili takoj roke, čakali so na druge. Vmes je bilo potrebno veliko opazovati in pomagati nekaterim otrokom.

Naslednji dan so otroci reševali naloge ob prisotnosti digitalne tehnologije – televizorja, ki je predvajal risanke. Na začetku so risanke začeli spremljati, vendar so upoštevali navodila in kljub motečemu dejavniku pričeli reševati naloge. Pri delu sem jim pomagala skupaj z vzgojiteljicama. Otroci so nas še vedno upoštevali in spraševali. Hodile smo naokoli kot prejšnji dan in dodatno razlagale ter pomagale.

3.2. SPREMENLJIVKE

V prvem delu raziskave sem opredelila naslednje spremenljivke:

1. čas, ki ga otroci preživijo za elektronskimi mediji z zasloni
2. čas, ki ga otrok dnevno porabi za klasično igro
3. skupna izobrazba staršev (v letih trajanja izobraževanja)
4. spol otroka
5. podporo staršev uporabi digitalnih tehnologij pri otrocih

Prve tri spremenljivke so razmernostne, četrta in peta pa nominalni.

V drugem delu empirične raziskave sem definirala dve spremenljivki:

1. čas, ki so ga otroci potrebovali za rešitev naloge
2. natančnost opravljene naloge.

3.3. MERSKI INSTRUMENTI IN VIRI PODATKOV

3.3.1. Vprašalnik

Za potrebe prvega dela raziskave sem sestavila vprašalnik (Priloga 1) v spletnem programu Google forms. Vsa vprašanja so zaprtega tipa, nekatera le opisna in druga razmernostna.

3.3.2. Preizkus

Sestavila dva standardizirana enakovredna testa za preizkus hitrosti in natančnosti reševanja nalog (Priloga 2 in 3). Vsak test je sestavljen iz desetih nalog. Naloge so po obliki simetrične in parno primerljive med seboj znotraj obeh testov.

3.3.2.1. Naloga 1

V prvi nalogi prvega testa je bilo potrebno s črto povezati oblačila in živali v omaro ali h kmetu. Naslednjega dne so otroci v prvi nalogi drugega testa povezovali, kaj spada k policaju in kaj k postelji.

3.3.2.2. Naloga 2

Druga naloga je bila sestavljena iz barvnih likov, katere so morali povezati s senčnim likom na drugi strani. Podobno je bila druga naloga v drugem testu.

3.3.2.3. Naloga 3

Pri tej nalogi so imeli otroci narisanega mamuta in pokrajino. Sliko so morali pobarvati. Prav tako je bila sestavljena naloga v drugem testu. Pobarvati so morali hruško in list.

3.3.2.4. Naloga 4

V četrti nalogi so morali otroci dokončati valove med vrsticami. Vrstic je bilo šest. Eni valovi so bili večji, drugi so bili manjši. Med valovi je so bili narisani čolnički. Podobno je bila sestavljena četrta naloga v drugem testu. Vzorci so bili različni. Morali so potegniti ravno črto, dokončati valovanje delfina, dokončati poševne črte, žaba je

delala vzorec pisane črke e in nasprotni e ter vzorec plavanja ribe, ki so si ga otroci morali izmisliti.

3.3.2.5. Naloga 5

Pri tej nalogi so morali otroci čebeli pomagati priti do rože skozi labirint. V drugem testu je pes moral skozi labirint priti do žoge. Otroci so mu pomagali k njej.

3.3.2.6. Naloga 6

V šesti nalogi prvega testa so morali otroci dokončati krivulje in vzorce. Prav tako je bilo v drugem testu v šesti nalogi.

3.3.2.7. Naloga 7

V sedmi nalogi je bilo potrebno najti čim več razlik med dvema podobnima slikama. Vseh razlik je bilo deset v vsaki parni nalogi.

3.3.2.8. Naloga 8

V nalogi osem so morali otroci povezati barvno sliko živali z njeno senco. Prav tako je bilo v osmi nalogi drugega testa, torej povezati žival z njegovo lastno senco.

3.3.2.9. Naloga 9

V tej nalogi so morali otroci prepoznati, kaj počnejo otroci na sliki. Tri slike otrok so morali povezati s končnim izdelkom, katerega so ti otroci izdelovali. Bilo je potrebno povezati dva otroka, ki se igrata na snegu s snežakom, punčko, ki se je igrala na mivki s peščenim gradom in otroka, ki pečeta s piškoti. Otroci so morali v predzadnji nalogi drugega testa s svinčnikom ali z barvico potovati po sledeh treh otrok, ki so jih pripeljale do denarja (1 evro, 2 evra in 1 evro). Obkrožiti je bilo še potrebno fanta, ki je imel največ denarja.

3.3.2.10. Naloga 10

V zadnji nalogi je bilo potrebno povezati polovico izrezanega sadja s celim sadjem. Na sliki je bila: lubenica, kivi, nektarina, pomaranča in marelica. V zadnji nalogi v drugem testu je bilo potrebno povezati dva enaka kovanca, ki sta bila naslikana s sprednje in z zadnje strani. Povezati je bilo tako potrebno kovance po 10 centov, 20 centov, 50 centov, 1 evro in 2 evra.

3.4. POPULACIJA IN VZORČENJE

Z raziskavo sem v prvem delu analizirala populacijo 4-6 let starih predšolskih otrok, ki so vključeni v sistem javnega izobraževanja – javni vrtec Mavrica na območju Vojnika, mesta 9 kilometrov severno od Celja v mesecu marcu 2016. Iz populacije sem izbrala vzorec 24 otrok, ki so vključeni vrtec Mavrica – enota Šmartno v Rožni dolini. Vzorec je tako neslučajnostni – priročni.

V drugem delu raziskave sem naključno izbrala vzorec 19 otrok iz omenjene populacije, ki so dva dneva zapored rešili pripravljen preizkus, enkrat brez in enkrat z motečim dejavnikom – prižganim televizorjem z risankami. Za dosego relevantnih podatkov, sem zagotovila obakrat kontrolirane pogoje:

- Preizkus so otroci izpolnili 2 dneva zapored ob istem času.
- Preizkus so izpolnili v istem prostoru.
- Prisotni so bili isti vzgojitelji.

Otroci so morali preizkus rešiti sami, sedeli so za isto mizo. Dovolila sem pomoč vzgojiteljev samo, kadar so to otroci zahtevali oziroma želeli. Komunikacije med otroci nisem dovolila. Otroci so se sami odločili, kdaj so nalogo končali in vrnili preizkus vzgojitelju. Ob tem sem zabeležila čas. Izjema je bil preizkus številka 7, kjer sem otrokom dovolila čas reševanje 120 sekund in na koncu ocenila, koliko razlik so odkrili na dveh vzporednih slikah.

3.5. OBDELAVA IN ANALIZA PODATKOV

3.5.1. Analiza podatkov vprašalnika

Zbiranje podatkov

Vprašalnik sem preko elektronske pošte posredovala staršem otrok iz predšolske skupine vrtca Mavrica Vojnik – enota Šmartno v Rožni dolini. Rezultati vprašalnika so se beležili prav tako v spletnem dokumentu Google docs.

Analiza podatkov

Datoteko z rezultati sem izvozila po zaključeni anketi na svoj računalnik ter obdelala s programoma Microsoft office in IBM SPSS Statistics. Za preverjanje hipotez sem uporabila testiranje ničelne hipoteze in preverila zanesljivost dobljenih podatkov z metodo korelacije ter s pomočjo t-testa.

3.5.2. Analiza podatkov preizkusa

Rezultate testov sem sproti beležila v računalniško datoteko v programu Microsoft Excel. Ob tem sem beležila čas, v katerem so otroci rešili posamezno nalogo (razen nalogo 7) in natančnost opravljene naloge, ki sem jo ocenila z lestvico 1 do 5. Predvsem me je v tem delu naloge zanimalo obnašanje otrok z in brez vpliva prižganih risank, kako so se otroci odzivali na risanke, kako na naša navodila in kakšen je bil vpliv skupine – drugih otrok. Te podatke sem beležila sama v beležnico in kasneje ovrednotila v poglavju rezultati. Ta del naloge je opisen.

4. REZULTATI

4.1. REZULTATI VPRAŠALNIKA

V raziskavo je vključenih 10 deklic in 14 fantov iz 24 različnih družin. Povprečna starost otrok ob izpolnitvi vprašalnika je bila 5 let in 1 mesec.

Tabela 1: Porazdelitev po spolu.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Moški	14	58,3	58,3	58,3
	Ženske	10	41,7	41,7	100,0
	Total	24	100,0	100,0	

Tabela 2: Izpolnjevalci vprašalnika.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	mama	23	95,8	95,8	95,8
	Oče	1	4,2	4,2	100,0
	Total	24	100,0	100,0	

Zanimivo je bilo to, da je v kar 23 primerih (95,8%) vprašalnik izpolnila mati, kar bi bilo morda tudi primerno za bolj podrobno analizo morda v drugem raziskovalnem seminarju ali celo v diplomski nalogi.

Povprečna dolžina izobraževanja starša je 14 let in 1 mesec. Med starši jih 11 podpira uporabo digitalnih medijev pri otrocih, 13 pa ne. Med otroci imata dva v svoji sobi televizor, 6 jih ima svoj mobilni telefon in 8 svoj tablični računalnik. Dnevno tako za zasloni preživijo v povprečju 1,8 ure, medtem ko za ostale aktivnosti, ki sem jih ocenjevala (šport, klasična igra brez digitalnih naprav, poslušanje zgodb) v povprečju porabijo 5,25 ure.

4.1.1. POVEZAVA MED ČASOM, KI GA OTROCI PREŽIVIJO ZA ZASLONI DIGITALNIH MEDIJEV IN KLASIČNO IGRO

Hipoteza 1: Otroci, ki preživijo veliko časa za zasloni, zanemarjajo klasično igro in šport.

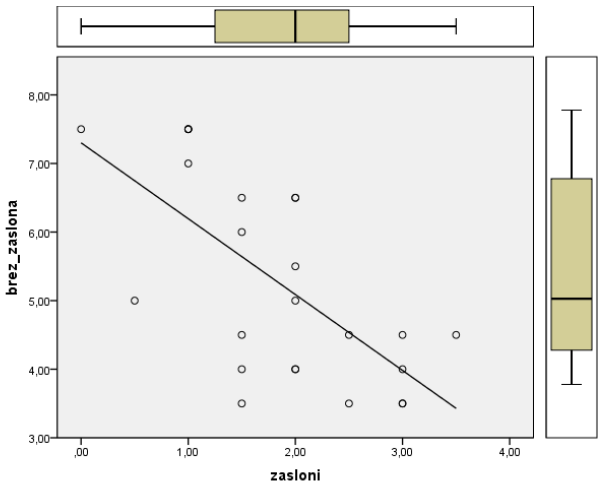
Za analizo podatkov sem uporabila korelacijsko metodo v SPSS saj gre za 2 nabora razmernostnih spremenljivk, ki sta razporejena po normalni distribuciji.

Tabela 3: Korelacija med časom, ki ga otroci preživijo za zasloni in klasično igro

		zasloni	brez_zaslona
zasloni	Pearson Correlation	1	-,662**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	24	24
brez_zaslona	Pearson Correlation	-,662**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	24	24

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Graf 1: Korelacija med časom, ki ga otroci preživijo za zasloni in klasično igro (brez_zaslona).



Interpretacija: Kljub temu da gre za majhen vzorec, je razvidna korelacija med časom, ki ga otroci preživijo za digitalnimi mediji z zasloni in časom, ki ga porabijo za igro. Pri tem sem za ordinatno spremenljivko uporabila vsoto vseh ostalih aktivnosti (igro, branje in športne aktivnosti). P-vrednost je 0.000 < 0,01, kar kaže, da sta obe spremenljivki povezani pri 1% tveganju. Ničelne domneve ne moremo potrditi. Hipotezo potrdimo. Pearsonov koeficient korelacije je -0,662, kar nakazuje visoko negativno linearno povezanost med spremenljivkama. Otroci, ki preživijo veliko časa za digitalnimi mediji z zasloni, porabijo sorazmerno manj časa za klasično igro.

4.1.2. VPLIV IZOBRAZBE STARŠEV NA UPORABO DIGITALNH MEDIJEV Z ZASLONI PRI OTROCIH

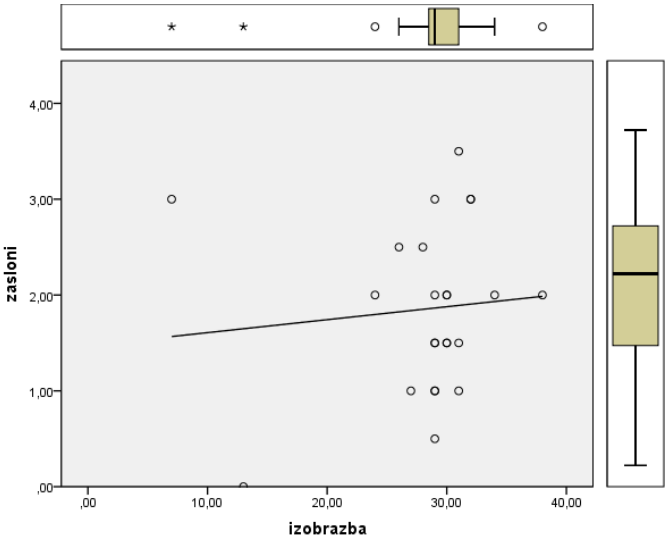
Hipoteza 2: Izobrazba staršev ne vpliva na uporabo digitalnih medijev z zasloni pri otrocih.

Za izobrazbo staršev sem izbrala razmernostno spremenljivko – dolžino šolanja v letih. Dolžino šolanja obeh staršev sem seštela in to uporabila kot novo spremenljivko. Znova sem opravila analizo s pomočjo korelacije med neodvisnimi razmernostnimi spremenljivkami.

Tabela 4: Korelacija med dolžino šolanja staršev in uporabo medijev z zasloni pri otrocih.

		izobrazba	zasloni
izobrazba	Pearson Correlation	1	,097
	Sig. (2-tailed)		,654
	N	24	24
zasloni	Pearson Correlation	,097	1
	Sig. (2-tailed)	,654	
	N	24	24

Graf 2: Korelacija med dolžino šolanja staršev (izobrazba) in uporabo medijev z zasloni pri otrocih.



Interpretacija: p-vrednost je 0,654. Potrdimo ničelno domnevo. Izobrazba staršev ne vpliva na uporabo medijev z zasloni pri otrocih.

4.1.3. RAZLIKE V UPORABI DIGITALNIH MEDIJEV Z ZASLONI MED FANTI IN DEKLETI

Hipoteza 3: Ni razlike v uporabi digitalnih medijev z zasloni med fanti in dekleti.
Podatke sem analizirala s pomočjo t-testa neodvisnih vzorcev.

Tabela 5: Povprečne vrednosti uporabe digitalnih medijev z zasloni med dekleti in fanti.

Group Statistics

	spol	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Zasloni	moški	14	1,8929	,62569	,16722
	ženski	10	1,8000	1,18322	,37417

Tabela 6: T-test neodvisnih vzorcev v uporabi digitalnih medijev z zasloni med dekleti in fanti.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Zasloni	Equal variances assumed	7,777	,011	,250	22	,805	,09286	,37127	-,67710	,86282
	Equal variances not assumed			,227	12,606	,824	,09286	,40983	-,79535	,98107

Interpretacija p-vrednost t-testa enakosti povprečij je enaka ,824 in je večja od 0,05. S tem sprejmemo ničelno domnevo o enkosti povprečij med obema skupinama. Iz testa je razvidno, da ni razlike med uporabo digitalnih tehnologij z zasloni med fanti in dekleti. Hipotezo potrdimo. V povprečju fantje gledajo v zaslone 1,89 ure dnevno, dekleta pa 1,8 ure.

4.1.4. VPLIV STARŠEV NA UPORABO DIGITALNIH MEDIJEV PRI OTROCIH

Hipoteza 4: Otroci staršev, ki podpirajo uporabo digitalnih medijev, jih uporabljajo več kot otroci staršev, kateri uporabe ne podpirajo.

Za analizo podatkov sem uporabila znova t-test neodvisnih vzorcev.

Tabela 7: Povprečne vrednosti uporabe digitalnih medijev z zasloni pri otrocih, kjer starši to podpirajo / ne podpirajo.

Group Statistics

	Podpora_DT	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Zasloni	da	11	2,5455	,61051	,18408
	ne	13	1,2692	,59914	,16617

Tabela 8: T-test neodvisnih vzorcev uporabe digitalnih medijev z zasloni pri otrocih, kjer starši to podpirajo / ne podpirajo.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Zasloni	Equal variances assumed	,036	,851	5,155	22	,000	1,27622	,24758	,76277	1,78968
	Equal variances not assumed			5,146	21,205	,000	1,27622	,24799	,76081	1,79164

Interpretacija: Na podlagi Levenovega testa ne moremo zavrniti ničelne domneve o enakosti varianc pri 5% stopnji značilnosti, saj je p vrednost enaka 0,815>0,05 (F=0,036). P-vrednost t-testa enakosti povprečij je enaka 0,000 in je manjša od 0,05. S tem zavrnemo ničelno domnevo o enkosti povprečij med obema skupinama. Iz testa je torej razvidno, da obstaja statistično pomembna razlika med obema skupinama. Hipotezo potrdimo. Otroci, katerih starši podpirajo njihovo uporabo digitalnih medijev z zasloni, jih v povprečju uporabljajo 2,54 ure dnevno, medtem ko tisti, katerih starši uporabe ne podpirajo, le 1,26 ure na dan.

Hipoteza 5: Otroci staršev, ki podpirajo digitalno tehnologijo, imajo v osebni lasti več digitalnih naprav.

Tokrat sem uporabila ordinalno spremenljivko – število digitalnih naprav in nominalno spremenljivko – podpiranje digitalnih tehnologij staršev. Za analizo podatkov sem uporabila hi-kvadrat metodo.

Za potrditev hipoteze sem si prikazala kontingenčno tabelo:

Tabela 9: Kontingenčna tabela podpora digitalni tehnologiji staršev : število digitalnih naprav otrok.

			stevilo_DN				Total
			,00	1,00	2,00	3,00	
podpora_DT	da	Count	2	5	2	2	11
		Expected Count	5,0	4,1	,9	,9	11,0
		% within podpora_DT	18,2%	45,5%	18,2%	18,2%	100,0%
	ne	Count	9	4	0	0	13
		Expected Count	6,0	4,9	1,1	1,1	13,0
		% within podpora_DT	69,2%	30,8%	0,0%	0,0%	100,0%
Total		Count	11	9	2	2	24
		Expected Count	11,0	9,0	2,0	2,0	24,0
		% within podpora_DT	45,8%	37,5%	8,3%	8,3%	100,0%

Iz te tabele je razvidno, da bi imelo 75% polj pričakovano vrednost manj kot 5, kjer pri analizi hi-kvadrat test ne bi dal relevantnih rezultatov. Zato sem podatke preuredila – preuredila sem spremenljivko »število digitalnih naprav« na način, da je vrednost 1 pomenila število digitalnih naprav 0 in vrednost 2 število naprav 1 ali več. Na ta način sem dobila uporabno kontingenčno tabelo.

Tabela 10: Preurejena kontingenčna tabela 9.

			DN		
			1,00	2,00	Total
podpora_DT	da	Count	2	9	11
		Expected Count	5,0	6,0	11,0
		% within podpora_DT	18,2%	81,8%	100,0%
	ne	Count	9	4	13
		Expected Count	6,0	7,0	13,0
		% within podpora_DT	69,2%	30,8%	100,0%
Total		Count	11	13	24
		Expected Count	11,0	13,0	24,0
		% within podpora_DT	45,8%	54,2%	100,0%

Tabela 11: Hi-kvadrat test podpora digitalni tehnologiji staršev: število digitalnih naprav otrok.

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	6,254[a]	1	,012		
Continuity Correction[b]	4,367	1	,037		
Likelihood Ratio	6,625	1	,010		
Fisher's Exact Test				,019	,017
N of Valid Cases	24				

a. 0 cells (0,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5,04.

b. Computed only for a 2x2 table

Interpretacija: p-vrednost hi-kvadrat testa je enaka 0,012, kar je manjše od 0,05, kar pomeni, da ničelno domnevo, da število digitalnih naprav z zaslonom v osebni lasti otroka ni povezano s podporo digitalne tehnologije pri starših pri 5% stopnji značilnosti zavržemo. Obe vrednosti sta torej statistično pomembno povezani med seboj, hipotezo potrdimo. Otroci, katerih starši podpirajo njihovo uporabo digitalnih tehnologi, imajo v lasti več digitalnih naprav z zasloni.

4.2. VPLIV MOTEČEGA DEJAVNIKA NA SPOSOBNOST REŠEVANJA NALOG PREDŠOLSKIH OTROK

Naloga 1

Pri prvi nalogi prvega testa brez motečega faktorja so otroci rešili nalogo v povprečnem času minute do minute in pol. Vsi razen enega otroka so pravilno povezali oblačila k omari in živali h kmetu. Vmes so si tudi pomagali.
V prvi nalogi drugega testa je bil prisoten moteči dejavnik, torej predvajanje risanke preko računalnika na platnu. Otroci so reševali nalogo bistveno hitreje, od štirideset sekund do ene minute, vendar jih je sedem nalogo rešilo površno.

Naloga 2

Pri drugi nalogi prvega testa so vsi otroci razen enega pravilno rešili nalogo v povprečnem času od deset do dvajset sekund.
V drugem testu so reševali v povprečnem času od dvajset do štirideset sekund. Povezati je bilo potrebno sedem likov. Sedem otrok je napačno povezalo en ali dva lika z nasprotnim likom ali pa so lik spregledali.

Naloga 3

Nalogo so otroci opravili odlično. Nekateri so končali v petih minutah, drugi bi še barvali naprej.
V tretji nalogi drugega testa so otroci prav tako morali pobarvati sliko s hruško. Vsi so končali prej kot v petih minutah, hitreje kot brez vpliva motečega dejavnika, vendar je bila slika, v primerjavi s sliko v prvem testu, manj zahtevna.

Naloga 4

Naloga pri valovanju, med katerim je bil čolniček, so otroci rešili natančno. V povprečju so nalogo rešili v dveh minutah.
V četrti nalogi drugega testa so otroci rešili vzorce prav dobro. Povprečni čas, v katerem so rešili nalogo, je bil tri minute.

Naloga 5

V nalogi, ko so otroci pomagali čebeli priti do rože skozi labirint, so si nekateri pomagali z metodo poskusa in napake, pri čemer so s svinčnikom oziroma z barvico risali s črto, dokler niso prišli do slepega rokava, nato so se vrnili po isti poti in preizkusili naslednji rokav, ki je bil pravilen. Povprečni čas za nalogo je bil od deset do dvajset sekund.
V drugem testu s podobno nalogo so vsi razen enega, ki je izbral metodo poskusa in napake, pravilno rešili nalogo. Povprečni čas za nalogo je bil od deset do petnajst sekund.

Naloga 6

Naloga, kjer so morali otroci dokončati krivulje oziroma vzorce, so otroci rešili prav dobro. Nekateri so celo za različne vzorce ali krivulje uporabljali različne barve. Povprečni čas za nalogo je bil štiri do pet minut.
V drugem testu so prav tako otroci morali dokončati določen vzorec. Vaja je bila dokončana dobro, povprečni čas zanjo je bil od dve do štiri minute. Tudi v tej nalogi so uporabljali iste barve, kot je bil z njimi narisan originalni vzorec.

Naloga 7

Pri vaji iskanja razlik so jih otroci v povprečju našli šest. Osem, devet in deset razlik ni našel nihče. Za nalogo so potreboval dve minuti.
V sedmi nalogi drugega testa so podobno, kot v prvem testu morali otroci poiskati razlike. Zanimivo je to, da je eden izmed otrok našel devet podobnosti med slikama, drugi otrok je našel celo vseh deset.

Nalog 8

Pri nalogi, v kateri so morali otroci povezati žival z njegovo senco, so vsi otroci pravilno rešili nalogo. Zanjo so potrebovali le nekaj sekund.
Prav tako je bilo v osmi nalogi drugega testa, kjer so vsi otroci v nekaj sekundah pravilno rešili nalogo.

Naloga 9

Pri deveti nalogi so morali otroci povezati slike otrok s končnim izdelkom. Vsi razen enega so nalogo pravilno opravili.
Pri predzadnji nalogi drugega testa so otroci morali povezati otroke, katerega prepletena pot je vodila do 1 evra, 2 evra in 1 evra. Nalogo so otroci uspešno rešili. Skupaj smo sešteli vsoto vsega denarja skupaj. Obkrožili so tudi fanta na sliki, ki je imel največ denarja.

Naloga 10

V zadnji nalogi prvega testa so trije otroci zamešali nektarino in marelico. Ostali so pravilno rešili nalogo.
V zadnji nalogi drugega testa sta dva otroka obkrožila vse kovance, ostali so pravilno povezali kovance med istimi.

Pri analizi reševanja preizkusov ugotavljam, da pravzaprav ni velike razlike v sposobnosti reševanja nalog brez ali z vplivom prižganega televizorja z risankami. Otroci so v obeh primerih naloge rešili adekvatno in praktično enakovredno. Močno je bil sicer izražen vpliv skupine, saj so otroci naloge reševali skupaj v istem prostoru in dejansko s tem motivirali drug drugega. Zdi se mi tudi, da je bil zaznaven vpliv avtoritete, mene in vzgojiteljic. Verjetno bi bili rezultati drugačni, če bi otroci reševali naloge popolnoma sami. To sem interpretirala kot eno izmed pozitivnih lastnosti vzgojnovarstvenih institucij.

5. RAZPRAVA

Z raziskavo sem potrdila povezavo med količino časa, ki ga predšolski otroci preživijo za zasloni in časom, ki ga porabijo za ostale aktivnosti. Žal gre za obratno sorazmerje. Dolgoročno je torej pričakovati slabšo fizično kondicijo takšnih otrok in posledično težave, kot so na primer debelost, kronična obolenja, slabši psihofizični razvoj, za katerega so potrebni predvsem različni stimulusi iz okolja. Uporabe digitalnih medijev je več pri otrocih staršev, ki to podpirajo. Njihovi otroci imajo tako v lasti več digitalnih naprav z zasloni in za njimi preživijo več časa. Predvsem je torej pomemben vpliv in odnos staršev do te tehnologije. Ob tem ni razlike med dekleti in fanti.

Zavedam se, da pridobljenih podatkov ne gre posploševati na celotno populacijo otrok v Sloveniji, saj je bil vzorec otrok nabran iz omejene populacije (4-6 letni otroci določene regije, ki so vključeni v javni vzgojno varstveni sistem). Gre torej za sistemsko napako – pristranostjo nabora. Po drugi strani pa raziskava predstavlja lastnosti določenega okolja in družin v tem okolju.

Naslednja težava, ki se pojavlja pri analizi podatkov, je njihova verodostojnost: vprašalnike za otroke so namreč reševali starši, ki običajno svojega otroka vidijo nekoliko drugače, idealizirano. Raziskava bi bila veliko bolj zanesljiva, če bi bili otroci ocenjevani s strani ne vpletene osebe – neodvisnega opazovalca, kar pa bi bilo povezano z visokimi stroški in bi bilo časovno potratno.

V drugem delu raziskave sem ugotovila, da pravzaprav ni razlike v sposobnosti reševanja nalog pri prižganem televizorju z risankami. Torej moteči dejavnik ni tako močan oziroma je veliko pomembnejši vpliv staršev, skrbnikov, vzgojiteljev,...

Moja raziskava na otrocih iz vrtca je pridobila nekaj pomembnih odgovorov na vprašanja, ki sem si jih postavljala med sestavljanjem diplomske naloge.

Pomemben je stalni nadzor in spremljanje predšolskega otroka. Nekateri otroci so bolj dovzetni na tehnologijo, kot so ji drugi. Starševski nadzor oziroma nadzor odrasle osebe je nujen pri otroku, ki je izpostavljen digitalni tehnologiji v vsakdanjem življenju. Kot starši in vzgojitelji moramo s svojim življenjskim stilom in vzgojo biti vzgled otroku, ki odrašča. Odrasli smo odgovorni za otroka, ki še ne ve, kaj je zanj koristno oziroma pomembno pri uporabi digitalne tehnologije. To spretnost si bo pridobil, vendar moramo biti do takrat previdni. Odrasli bi morali biti tehnološko bolj napredni

kot otrok, da bi lahko zagotavljali nadzor in pravilno vzgojo otrok glede uporabe digitalnih medijev. Ob gledanju oziroma igranju igric bi morala biti navzoča odrasla oseba, ki bi morala ob neprimerni vsebini ukrepati in seveda otroku takoj razložiti, zakaj ne dovoli takšnega prizora oziroma takšne igre. Pri neustrezni vsebini gledanega se je potrebno tudi pogovoriti z otrokom. Pogovor je za otroka bistvenega pomena, saj se na takšen način največ nauči. Nujno je, da razume, zakaj je nekaj nedovoljeno oziroma prepovedano. Otrok mora tako biti udeležen v pogovoru in tudi sam komentirati vsebino gledanega in mi ga moramo slišati ter poskusiti razumeti njegovo stališče. Ob poslušanju otroka bi moral biti odrasel miren in pripravljen na ustrezen odgovor. Predšolski otrok postavlja veliko vprašanj, na katere je potrebno odgovoriti.

Kot smo videli, so mediji zelo velik dejavnik v dobi socializacije pri predšolskem otroku. Nanj bistveno ne moremo vplivati, lahko pa smo s svojim vzgledom in stilom življenja dober pokazatelj, kako lahko digitalno tehnologijo uporabljamo sebi v prid. Moč je torej v naših rokah, kako pravilno vzgajati otroke enaindvajsetem stoletju. Otroci, ki živijo z nami, nas poznajo najbolje. Z nami živijo in imajo vse adute v svojih rokah, tako vedo, kdaj smo slabe ali dobre volje, kdaj smo žalostni ali veseli, kdaj lahko pritisnejo in dobijo to, kar hočejo. Najpomembneje je torej skupaj oblikovati in soustvariti odnos, ki bo temeljil na zaupanju. Kot ugotavljamo socialni delavci, smo mi vsi akterji v procesu. Poslušati je umetnost, ki jo moramo upoštevati, saj nam otroci dostikrat sporočajo, kaj potrebujejo. Še pomembneje je to slišati in razumeti. To je dragoceni čas, ki si ga moramo vzeti in ga preživeti skupaj z njimi. Vsak otrok lahko nauči svojega starša oziroma skrbnika radosti življenja, ki ga odrasli tako radi pozabljamo. In ne nazadnje, otroci so naše bogastvo. Živimo v najboljšem možnem svetu od vseh možnih in skupaj lahko dosežemo zvezde.

6. SKLEPI

Uporaba digitalnih medijev v svetu počasi, a vztrajno narašča in otroci se s to tehnologijo srečujejo v vse mlajših letih (Buckingham, 2000). Do te tehnologije moramo ostati kritični, ne smemo pa si zatiskati oči ali jo zavračati, saj je del prihodnosti in s seboj prinaša pomemben prispevek k razvoju družbe. Potrebno je tako ostati previden in ohraniti nadzor nad praktično vsemi koraki otrokovega odraščanja ter otroka postopoma uvajati v digitalno tehnologijo. Z mlajšimi otroci je tudi nadzor lažji, težave nastopijo kasneje, ko v fazi adolescence najstniki pričnejo nadzor zavračati in tudi mediji dobijo globlji pomen v smislu najrazličnejših družabnih omrežij, na katerih pretijo številne pasti. Te pa so predmet druge raziskave.

Težko je gledati otroka, ki »se mu nič ne da«, ali tiste, ki so že »zasedeni« in »otopeli« zaradi televizije in računalnika (Zalokar Divjak, 2008: 149).

Mnenja, glede uporabe digitalne tehnologije pri predšolskemu otroku, se v literaturi, starših, vzgojiteljih, skratka v našem okolju zelo razlikuje.

Nekateri so čisti pristaši napredne tehnologije in to ima seveda vpliv pri lastnem otroku. Drugi gredo v drugo skrajnost, kjer tehnologija ne poseže v njihovo življenje. Težko je najti zlato sredino. Kdaj začeti, kaj uporabljati, kaj gledati, koliko gledati in igrati? Vprašanja se vrstijo, odgovore je potrebno poiskati. Tako kot pri iskanju informacij na spletu, kjer je glavna težava, kako iz množice odgovorov izbrati najbolj pravilnega.

Tempo današnje civilizacije je zelo naporen. Če hočemo obdržati službo, ki nam pomeni vir dohodka in izkušnje, moramo ostati koraku s časom. Na žalost se to tudi pozna na naših otrocih, ki se s tehnologijo srečujejo zelo hitro. Starši so ponavadi po težkem delavniku utrujeni in izčrpani. Iščejo različne načine, kako okupirati svoje otroke, da se v tistem kratkem času spočijejo ali opravijo domače obveznosti. Pametni telefoni, tablice, televizija se izkažejo kot najlažji odgovor, da zaposlimo otroka. Kmalu predšolski otrok vendarle odraste in starši obupno tožijo, da njihov otrok po cele dneve sedi pred digitalno tehnologijo. Vendar se s pomočjo pametne vzgoje le da prebroditi težavo. Ne pravim, da je tehnologija sovražnik današnjega časa, vendar je bistvenega pomena, kako, kdaj in koliko se je uporablja. Če otrok dobi telefon, tablico, računalnik, ga naj uporablja kot orodje, ki mu bo kasneje omogočalo lažji dostop do informacij, ki jih bo potreboval. Če otroku omogočimo vso

tehnologijo današnjega časa, kako se bo soočal s potrpljenjem, ki je nujno za današnji čas? Torej, če pomislimo, da je lahko današnja »pametna varuška« nadomestilo za človeški stik, se krepko motimo.

Pri vzgoji otrok morajo sodelovati v prvi vrsti starši in skrbniki, vzgojitelji, sosedi, prijatelji in širše okolje. Pritoževati se nad otrokom in življenjem, v katerem živimo, je le Sizifovo delo. Pomembno je podpreti tehnologijo in si jo podrediti, da nam služi kot orodje in to bi morali naučiti naše otroke.

Obilo je koristih nasvetov, kako pravilno vzgajati otroka. Otrok mora danes znati že praktično. Če nečesa ne obvlada, se ga stigmatizira oziroma pošlje strokovnjaku, da napako odpravi. Vrtci, šole in fakultete zahtevajo, da se otroci naučijo tiste snovi, ki so pomembne za današnji čas.

Otroci se med seboj razlikujejo kot snežinke, ki padajo pozimi. Vsak je edinstven na svojem področju, bodisi je to šport, računalništvo, šivanje, risanje,.... Moč, ki jo ima odraščajoč otrok, je bistvenega pomena. Takrat ga je treba podpreti, ne pa zatreti.

7. PREDLOGI ZA IZBOLJŠANJE

Pri predšolskem otroku je potrebno časovno omejiti uporabo digitalnih medijev z zasloni. Gledanje televizije ali igranje iger na digitalnih napravah naj ostane otroku le nagrada.

Vpliv digitalnim medijev z zasloni bi bilo potrebno podrobneje analizirati. Sama sem se tega lotila v diplomski nalogi, kjer ugotavljam vpliv televizije kot najbolj dostopnega medija na sposobnost reševanja nalog predšolskih otrok. Smiselno bi bilo tudi ovrednotiti vpliv drugih digitalnih medijev, predvsem mobilnih telefonov, tablic in računalnikov. Dalo bi se oceniti vpliv zaslonov na hormonsko os otrok, saj vizualni dražljaji stimulirajo izločanje melatonina, ki vpliva na cikel spanja in bedenja, na agresivno obnašanje, motivacijo, pozornost, sposobnost učenja.

Delfinji starši vedo, da je potrebno s tehnologijo živeti. Delfinji starši se pogovarjajo z otroki o moči in nevarnosti tehnologije ter jih vodijo k ustrezni in učinkoviti rabi tehnologije. Spodbujajo uravnoteženo uporabo tehnologije in jo uporabljajo za povečanje kognitivne inteligence. So proti nespametni, neodgovorni in neuravnoteženi uporabi tehnologije. Delfinji starši spodbujajo zdrav odnos do tehnologije tako, da določijo meje in so neomajni, vendar se kljub temu prilagajajo hitrim tehnološkim spremembam (Kang, 2016: 324).

Da ne bi prišlo do prekomerne uporabe digitalnih medijev, bi morali upoštevati naslednje korake:

- Starši bi morali skupaj z otrokom določiti čas igranja iger oziroma gledanja televizije.
- Starši bi morali oceniti in določiti vsebino gledanega in igranega ter poskrbeti, da je ta primerna starosti otroka.
- Kot starš oziroma skrbnik bi morali biti navzoči pri gledanju televizije oziroma igranju iger.
- Starši oziroma skrbniki bi morali vsebino komentirati in se o njej pogovoriti z otrokom.
- Digitalni mediji bi morali biti prisotni predvsem v skupnih prostorih gospodinjstev in ne v otroških sobah ali spalnicah.
- Do drugega leta starosti otrok ne potrebuje stika z digitalno tehnologijo. V tem obdobju potrebuje pristni človeški stik.

- Z otroki se moramo čim več pogovarjati o digitalnih medijih in o pasteh, ki tam prežijo nanje.
- Potrebno bi bilo določiti dneve brez napredne elektronike.
- Gledanje zaslonov bi morali omejiti na 7-10 ur na teden.
- Izogibati se je potrebno hranjenju med gledanjem zaslonov, predvsem nezdravi hrani in pijači.
- Potrebno je čim manj sedečega preživljanja prostega časa.
- Otrok ne smemo kaznovati z odvzemom digitalnih naprav. Dejanje, ki ga je otrok storil, nima nič opraviti z ekrani. Pogovorimo se o neprimernem vedenju!
- Starši naj bodo zgled za otroke z zdravim načinom.
- Otroku je potrebno prikazati povezan partnerski odnos v družini, kadarkoli je to mogoče.

Pri vzgoji otroka se je potrebno najprej zazreti vanj in nato vzgojo prilagoditi posamezniku, njegovim potrebam, zahtevam in zmožnostim. Naš javni vzgojno-izobraževalni sistem ni idealen in tudi ne more biti. Vzgojitelji in učitelji imajo v varstvu relativno velike skupine otrok, v katerih pa ima vsak otrok svojo specifiko. Tako se torej vzgoja in izobraževanje prilagodi nekemu povprečju. S tem so naloge za nekatere otroke pretežke. Takšne potem frustriramo s slabimi ocenami in jim povzročamo nizko samopodobo. Za nekatere otroke pa so naloge premalo zahtevne. Ti se bodo dolgočasili, povzročali nemir, hkrati pa ne bodo dosegli svojega potenciala.

8. ZAKLJUČEK

Svet se je spremenil in otroštvo se je spremenilo z njim. Spremenilo se je odraščanje. To so ugotavljale že vse generacije in prepričana sem, da bodo to ugotavljali tudi naši otroci, ko bodo vzgajali naše vnuke. Te spremembe so namreč osnova, bistvo in edinstvena lastnost razmišljujoče civilizacije, edinstvena lastnost napredka in razvoja. S tem se moramo sprijazniti.

V empiričnem delu diplome sem dokazala, da je uporaba digitalnih medijev pri otrocih v osnovi odvisna od odnosa staršev do te tehnologije, na sam razvoj otroka pa nimajo pomembnega vpliva, vsaj ne, kadar je njihova uporaba omejena in nadzirana. Tako se vrnemo k osnovi. Za zdrav otrokov psihofizični razvoj so najpomembnejši starši, skrbniki in vzgojitelji, katerih naloga je, da v prvi vrsti poznajo specifike samega razvoja, da se usmerijo v slehernega posameznika, ga razumejo in nato vzgojo prilagodijo samo njemu, ker so otroci individuumi, enkratni in neponovljivi.

Pri opravljanju nalog, ki sem jih v empiričnem delu naloge pripravila otrokom, sem opazila, da vpliv motečega dejavnika praktično ni bil zaznaven, saj sta z otroki ves čas sodelovali vzgojiteljici, ki sta otroke motivirali in jim pomagali. Prav tako je bil prisoten vpliv skupine, množice, saj so vsi otroci opravljali iste naloge. To je v bistvu prednost institucije in še en pokazatelj, kako pomemben je vpliv dobrih vzgojiteljev in učiteljev, kako pomemben je vpliv dobrih pedagoških delavcev.

9. LITERATURA IN VIRI

Armstrong, T. (1999). Prebudite genija v svojem otroku. Tržič: Učila.

Arthur, L. (2005). Popular culture: views of parents and educators. In J. Marsh (ed) Popular Culture, New Media and Digital Technology in Early Childhood. (pp165-182) London: RoutledgeFalmer.

Bergant, M. (1994). Nove teme pedagoške sociologije in sociologije reforme šolanja. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete Ljubljana.

Bregant, T. (2012). Rast, Razvoj in zorenje možganov. Psihološka obzorja, 21, 2: 51–60.

Buckingham, D. (2000). After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media. Cambridge: Polity Press .

Cilenšek, R., Predan, V., Pohar, L. (1993). Televizija prihaja: spominski zbornik o začetkih televizije na Slovenskem. Ljubljana: RTV Slovenija.

Colombain, J., Vayssieres, F. (2009). Moj računalnik, internet in jaz. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije.

Erjavec, K., Volčič, Z. (1999). Moč in nemoč televizije. Ljubljana: Založba Rokus.

Gold, J. (2015). Vzgoja v digitalni dobi. Radovljica: Didakta.

Holloway, S., Valentine, G. (2003). Cyberkids: Children in the Information Age. Sage, London.

Juul, J. (2008). To sem jaz! Kdo si pa ti? Radovljica: Didakta.

Kodele, T., Mešl N. (2013). Otrokov glas v procesu učenja in pomoči. Ljubljana.

Kroflič, R. (1997). Avtoriteta o vzgoji. Znanstveno in publicistično središče Ljubljana.

Kroflič, R. (1999), Med poslušnostjo in odgovornostjo. Ljubljana: Založba Vija.

Marjanovič Umek, L., Zupančič, M. (2004). Razvojna psihologija. Ljubljana: Založba Rokus.

Marsh, J., Brooks, G., Hughes J., Ritchie L., Roberts S., Wright K. (2005). Digital beginnings: Young children's use of popular culture, media and new technologies. University of Sheffield.

McCartney, S. Eniac (1999). The triumphs and tragedies of the world's first computer. Fitzhenry and Whiteside, Ontario.

Mesec, B. (1997). Metodologija raziskovanja v socialnem delu I. del. Skripta. Ljubljana: Visoka šola za socialno delo.

Mesec, B. (1997), Metodologija raziskovanja v socialnem delu II. del. Skripta. Ljubljana: Visoka šola za socialno delo.

Mesec, B. (2001). Navodilo za diplomsko nalogo. Tretja izdaja. Ljubljana: Visoka šola za socialno delo.

Mesec, B. (2009). Načrtovanje raziskave: študijsko gradivo za interno uporabo. FSD, Ljubljana.

Mrgole, A., Mrgole, L. (2014). Izštekani najstniki in starši, ki štekajo. Kamnik: Zavod Vezal.

Papalia E. D., Olds W. S., Feldman D. R. (2003). Otrokov svet. Otrokov razvoj od spočetja do konca mladostništva. Ljubljana: Educy.

Peček Čuk, M., Lesar, I. (2009). Moč vzgoje: sodobna vprašanja teorije vzgoje. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije.

Poštrak, M. (2015). Socialno delo z mladimi. Socialno delo, 54, 269-280.

Rape, T. (ur.), Rihter, L. (ur.) (2009). Metodologija raziskovanja v socialnem delu 1. Ljubljana: Fakulteta za socialno delo.

Resman, M., Bečaj, J., Bezić, T., Čačinovič- Vogrinčič, G., Musek, J. (1999). Svetovalno delo v vrtcih, osnovnih in srednjih šolah. Ljubljana: Biro M.
Rideout, V.J., Vandewater, E.A. and Wartella, E.A. Zero to Six (2003). Electronic Media in the Lives of Infants, Toddlers and Preschoolers. Kaiser, Washington.

S. K. Kang (2016) Delfinja vzgoja. Radovljica: Didakta.

Sunderland, M. (2010). Znanost o vzgoji. Radovljica: Didakta.

Taylor, J. (2015). Vzgajanje tehnološke generacije : kako pripraviti svoje otroke na svet, ki ga poganjajo mediji. Maribor: Založba KMŠ.

Thackray, A., Brock, D., Jones, R. (2015). Moore's law: The life of Gordon Moore, Silicon valley's quiet revolutionary. New York: Basic books.

Thomson. B., J. (1995). Naravno otroštvo: praktični vodnik za prvih sedem let otrokovega življenja. Radovljica: Didakta.

Zalokar Divjak, Z. (2008). Otroci, mladostniki, starši. Krško: Gora.

10. SPLETNI VIRI

Esvet: pomen električne energije.
http://www.esvet.si/energija/pomen-elektricne-energije (ogledano 25. 5. 2016)

Ne/smiselna uporaba IK sredstev pri delu z otroki v vrtcu.
http://www.zrss.si/pdf/010213121009_nesmiselna_uporaba_ik_sredstev_pri_neposrednem_delu_z_otroki_v_vrtcu.pdf (ogledano 15. 06. 2016)

Pomen igre. http://www.vrtecandersen.si/tl_files/DOKUMENTI/.../**IGRA**-od-3-do-6.pdf (ogledano 28. 05. 2016)

Razvojne značilnosti otrok in postavljanje meja.
http://kakosi.si/clanki/druzina/Razvojne_znacilnosti_otrok_in_postavljanje_meja.pdf (ogledano 28. 05. 2016)

Socializacija.
http://www.dijaski.net/gradivo/soc_sno_socializacija_08?r=1 (ogledano 01. 06. 2016)

Vpliv zaslonske tehnologije na otroke.
http://www.svitanje.si/2013/01/vpliv-zaslonske-tehnologije-na-otroke
(ogledano 25. 05. 2016)

Vzgoja. https://sl.wikipedia.org/wiki/Vzgoja (ogledano 29. 05. 2016)

Wikipedia: elektrika.
https://sl.wikipedia.org/wiki/Elektrika (ogledano 20. 05. 2016)

Wikipedia: zgodovina računalništva.
https://sl.wikipedia.org/wiki/Zgodovina_ra%C4%8Dunalni%C5%A1tva
(ogledano 25. 05. 2016)

Zasvojenost z igranjem računalniških iger med slovenskimi osmošolci. http://www.nijz.si/sl/zasvojenost-z-igranjem-racunalniskih-iger-med-slovenskimi-osmosolci (ogledano 16. 08. 2016)

Zgodovina računalnika.

http://www2.arnes.si/~bmohor3/Urejanje_Besedila/zgodovina_raunalnika.html (ogledano 20. 05. 2016)

11. PRILOGE

Priloga 1: Prošnja za sodelovanje v raziskavi

Zavšek Suzana
Šmartno v Rožni dolini 25a
3201 Šmartno v Rožni dolini

Vrtec Mavrica Vojnik
Prušnikova 29a
3212 Vojnik

Šmartno v Rožni dolini, 19.04.2016

Zadeva: **Prošnja za sodelovanje v raziskavi za diplomsko nalogo**

Spoštovani starši!
Sem absolventka Fakultete za socialno delo in pripravljam diplomo o vplivu medijskih tehnologij na predšolskega otroka. Osrednji del moje diplome je aplikativna raziskava, v kateri bom skušala ta vpliv kvantitativno ovrednotiti. Osredotočila sem se na predšolske otroke, stare 5 in 6 let.
Raziskava bi potekala tako, da bi sestavila skupino dvajsetih otrok, kateri bi v kontroliranih pogojih dvakrat rešili zabaven preizkus, prvič brez vpliva motečih dejavnikov – televizije z risankami, drugič pa z pridruženim motečim dejavnikom. Preizkus bi opravila dva zaporedna dneva ob isti uri in v isti učilnici. Čas reševanja je 45 minut. Ob tem bi ocenjevala hitrost in natančnost reševanja nalog, rezultate pa nato v diskusiji primerjala med seboj.
Zelo bi Vam bila hvaležna, če bi bili pripravljeni sodelovati v raziskavi in bi mi dovolili, da v skupino teh dvajsetih otrok vključim tudi vašega otroka. V kolikor se strinjate, prosim izpolnite priloženo soglasje za raziskavo, ki bo potekala popolnoma anonimno.

V upanju na sodelovanje Vas lepo pozdravljam!

Suzana Zavšek, absolventka Fakultete za socialno delo

Priloga 2: Soglasje za sodelovanje otroka v raziskavi

SOGLASJE ZA SODELOVANJE OTROKA V RAZISKAVI

Podpisan(a)_____soglašam, da sodeluje moj otrok _____ v raziskavi o vplivu medijskih tehnologij na kognitivni razvoj predšolskega otroka. Raziskava bo potekala popolnoma anonimno, njeni rezultati pa bodo uporabljeni izključno za pripravo diplomske naloge z naslovom: »Vpliv medijskih tehnologij na kognitivni razvoj predšolskega otroka«, ki jo pišem pod mentorstvom prof. dr. Milka Poštraka na Fakulteti za socialno delo. Avtorica le-te sem Suzana Zavšek.

Vojnik,_____

Podpis:_____

Prosim, da izjavo vrnete vzgojitelju vašega otroka do 6.5.2016!

Najlepša hvala za sodelovanje!

Priloga 3: Internetni vprašalnik

Mediji in nove tehnologije pri predšolskih otrocih

* Required

Spol otroka *

Mark only one oval.

- moški
- ženska

Starost otroka (leta)

Razmerje do otroka

Mark only one oval.

- mama
- oče

Dolžina šolanja očeta (leta)

Dolžina šolanja matere (leta)

Število otrok v družini

Mark only one oval.

- 1
- 2
- 3
- 4 ali več

Ali podpirate uporabo digitalnih tehnologij (TV, mobilni telefon, tablica, računalnik) pri vašem otroku?

Mark only one oval.

- da
- ne

Ali ima vaš otrok svoj

Mark only one oval per row.

	da	ne
TV		
mobilni telefon		
tablico		
računalnik		

Koliko časa povprečno porabi vaš otrok dnevno za elektronske medije z zasloni (TV, mobilni telefon, tablica, računalnik)?

Mark only one oval.

- 0
- 0,5 ure
- 1 uro
- 1,5 ure
- 2 uri
- 2,5 ure
- 3 ure
- 3,5 ure
- 4 ali več ure

Koliko časa povprečno porabi vaš otrok dnevno za igro?

Mark only one oval.

- 0
- 0,5 ure
- 1 uro
- 1,5 ure
- 2 uri
- 2,5 ure
- 3 ure
- 3,5 ure
- 4 ali več ure

Koliko časa povprečno porabi vaš otrok dnevno zabranje oziroma poslušanje zgodb?

Mark only one oval.

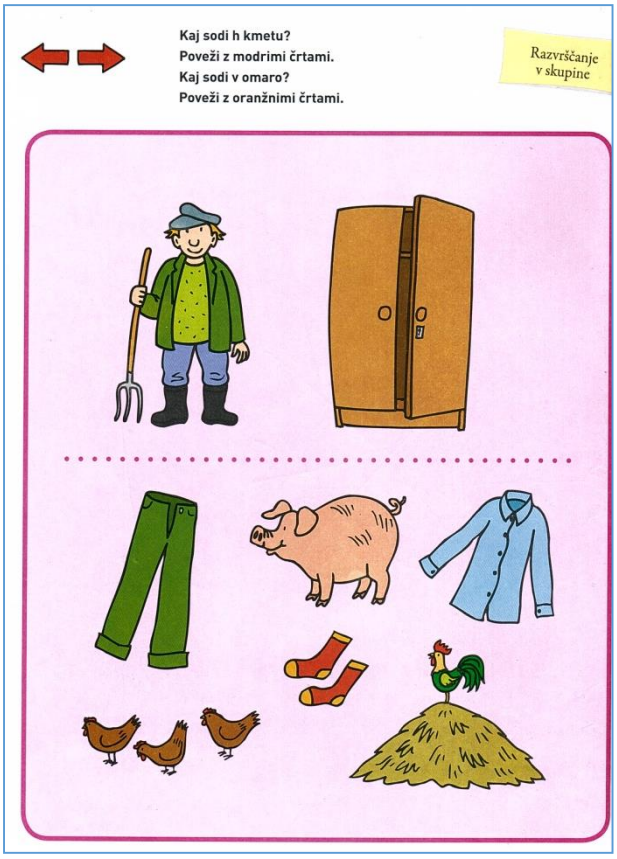
- 0
- 0,5 ure
- 1 uro
- 1,5 ure
- 2 uri
- 2,5 ure
- 3 ure
- 3,5 ure
- 4 ali več ure

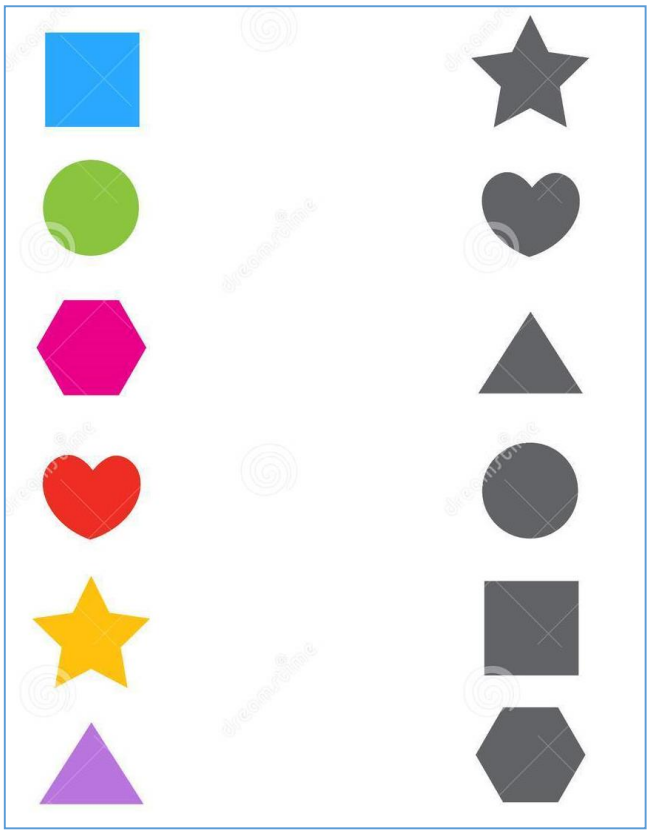
Koliko časa povprečno porabi vaš otrok dnevno za športne aktivnosti?

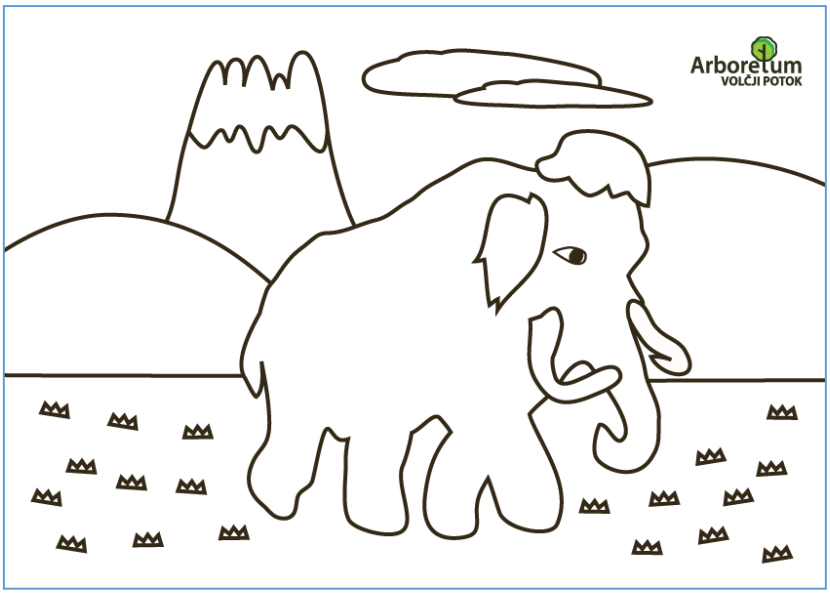
Mark only one oval.

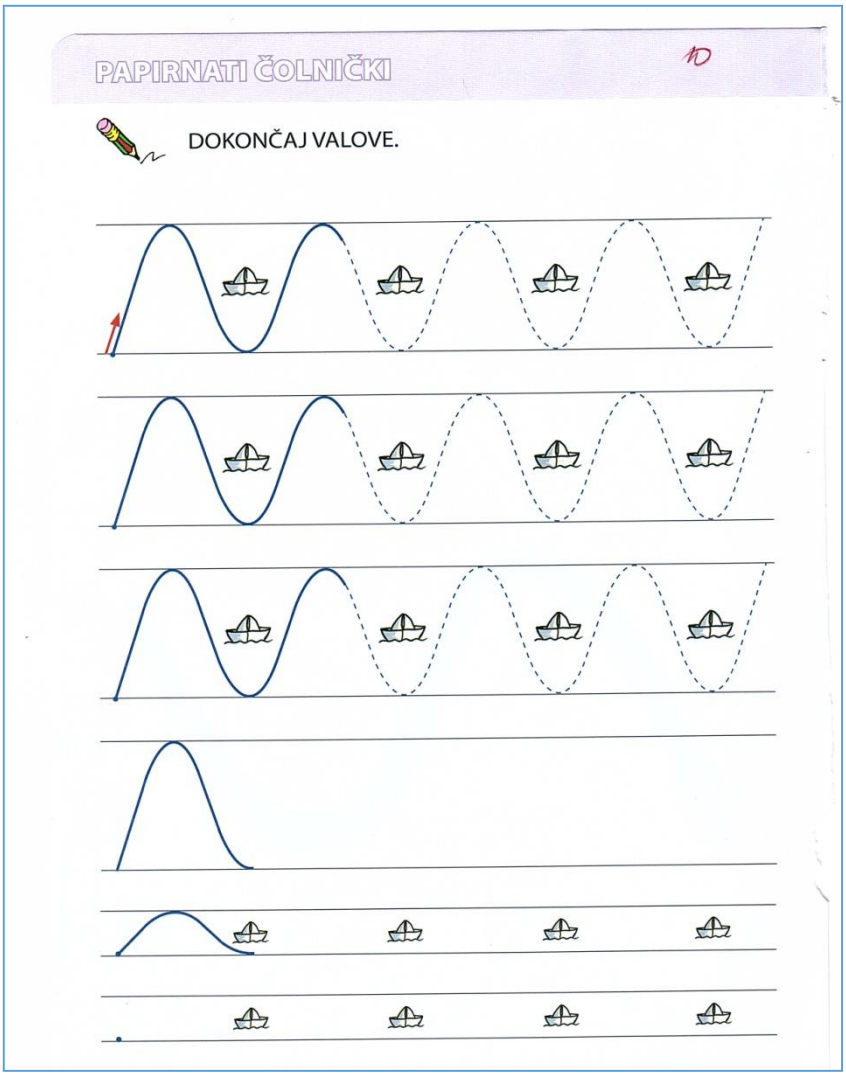
- 0
- 0,5 ure
- 1 uro
- 1,5 ure
- 2 uri
- 2,5 ure
- 3 ure
- 3,5 ure
- 4 ali več ure

Priloga 4: Test za otroke 1

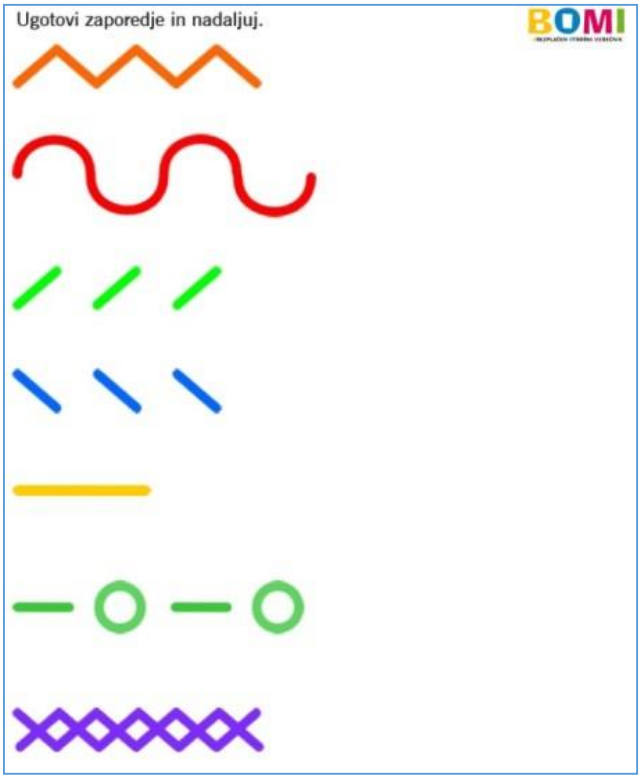




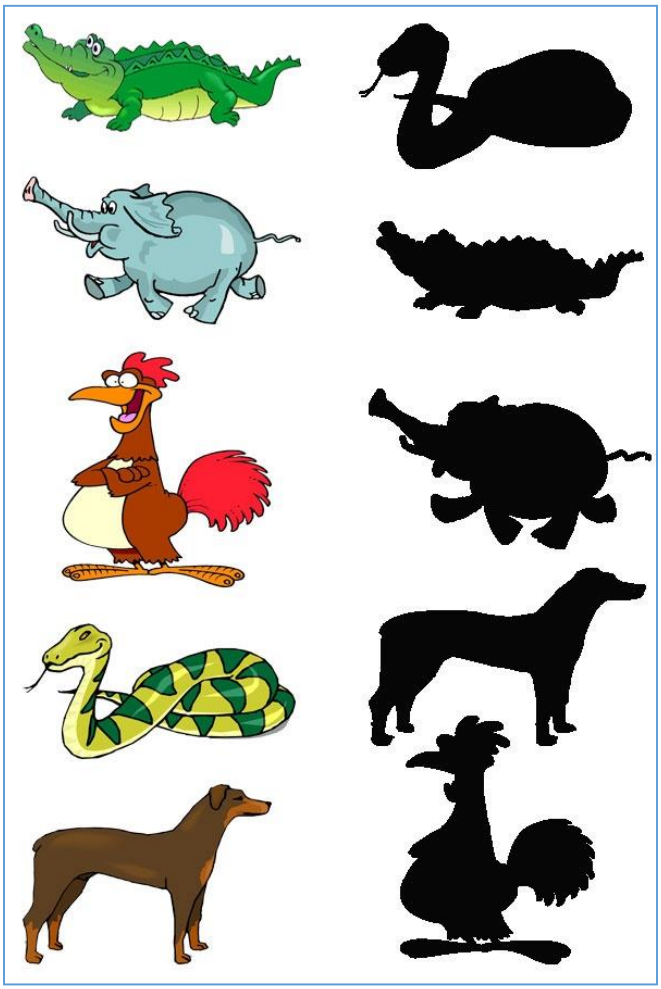

Arboretum
VOLČJI POTOK


PAPIRNATI ČOLNIČKI
10
DOKONČAJ VALOVE.


Help the bee
find the flower.


Ugotovi zaporedje in nadaljuj.
BOMI


ILUSTRACJA: SHUTTERSTOCK



KAJ DELAJO OTROCI? VSAKO SLIKO POVEŽI S PRAVIM IZDELKOM.





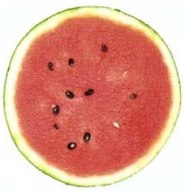








POVEŽI POLOVICE SADEŽEV S CELIMI SADEŽI.













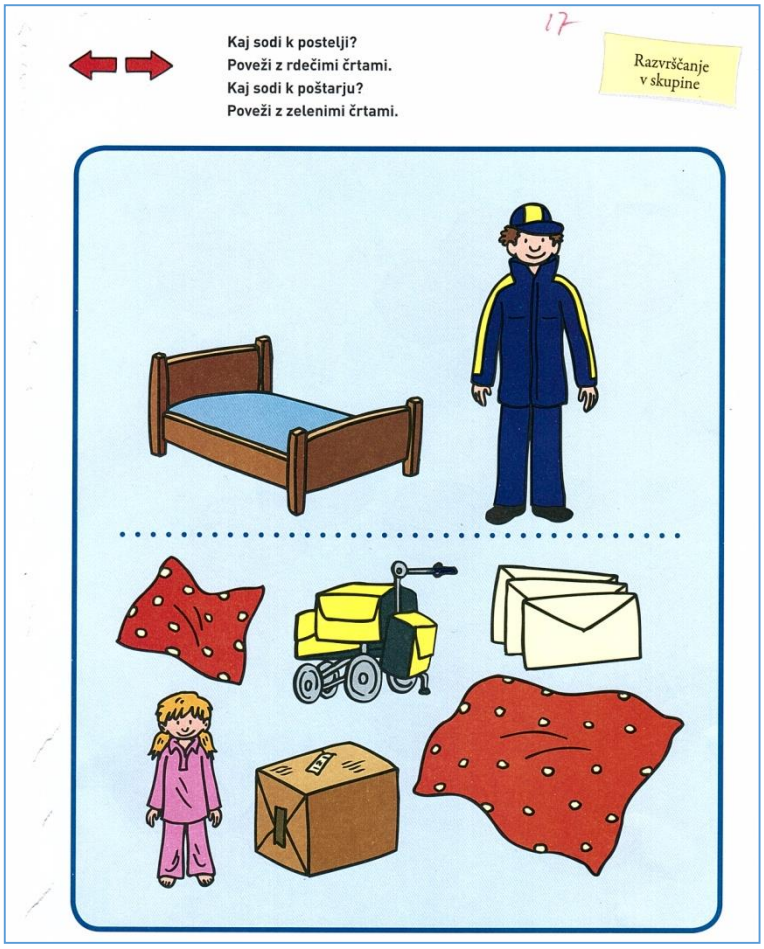


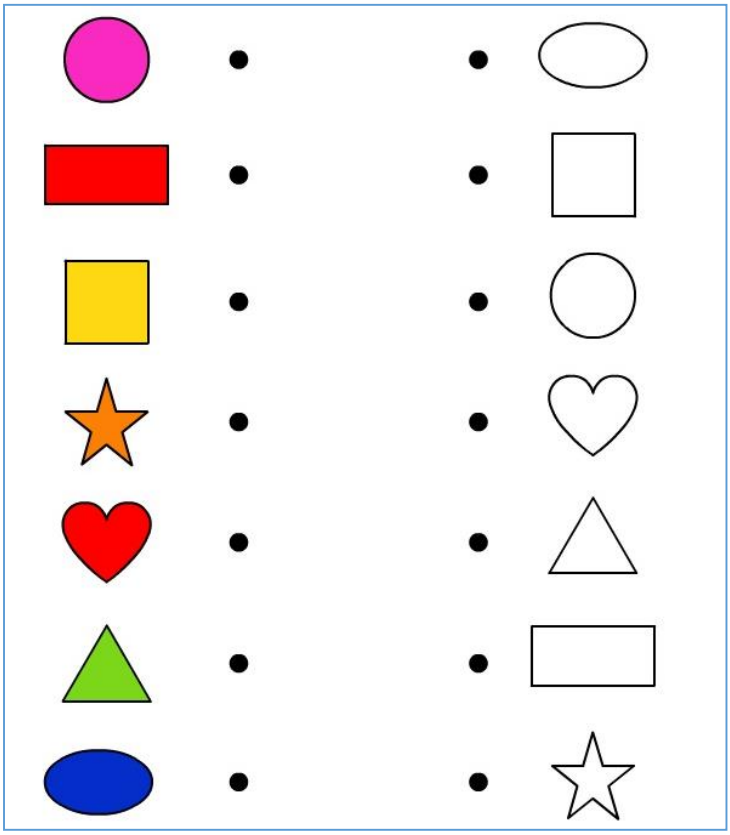




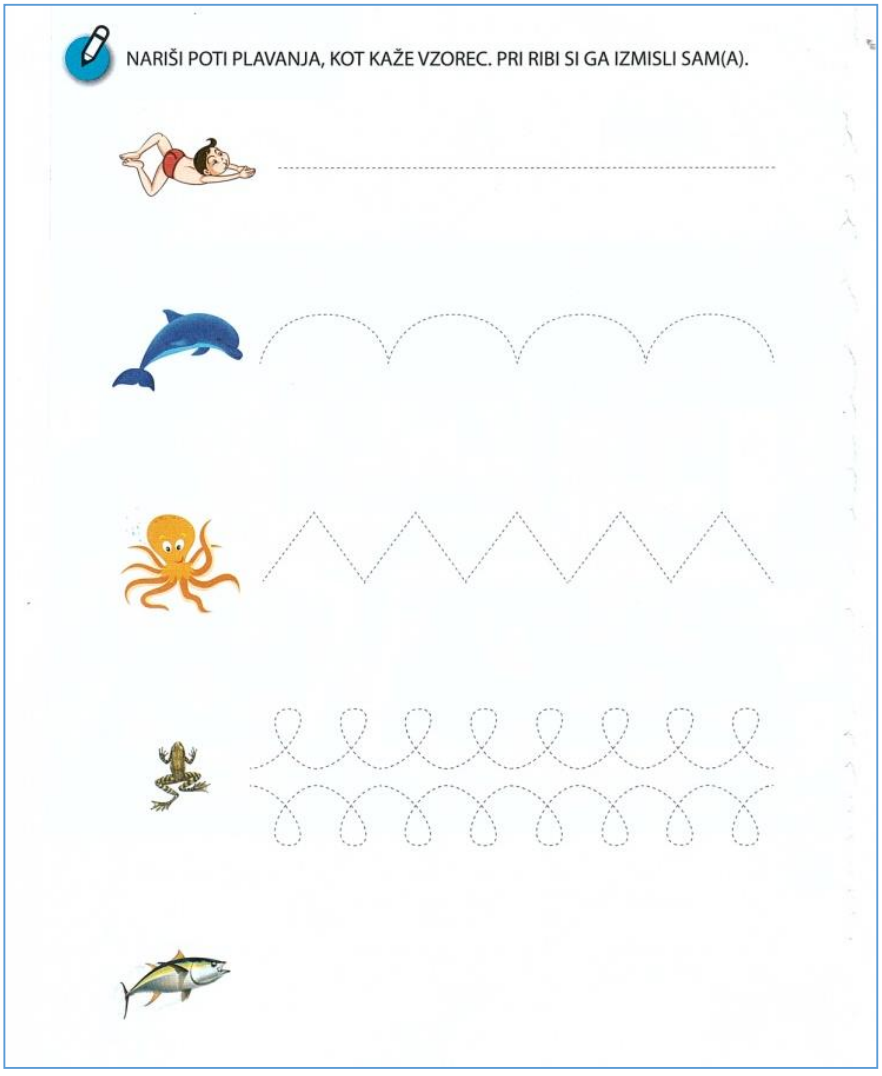


Priloga 5: Test za otroke 2

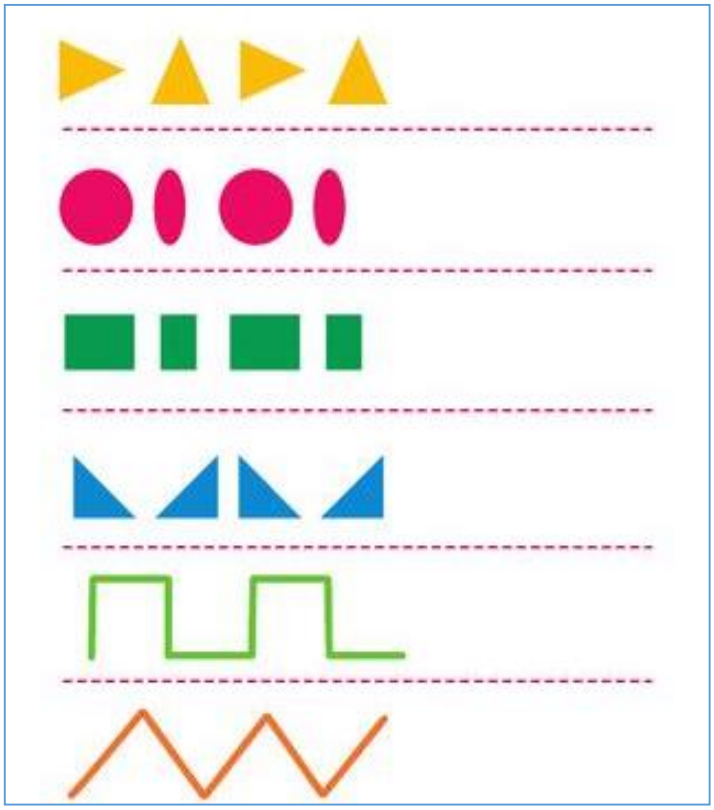




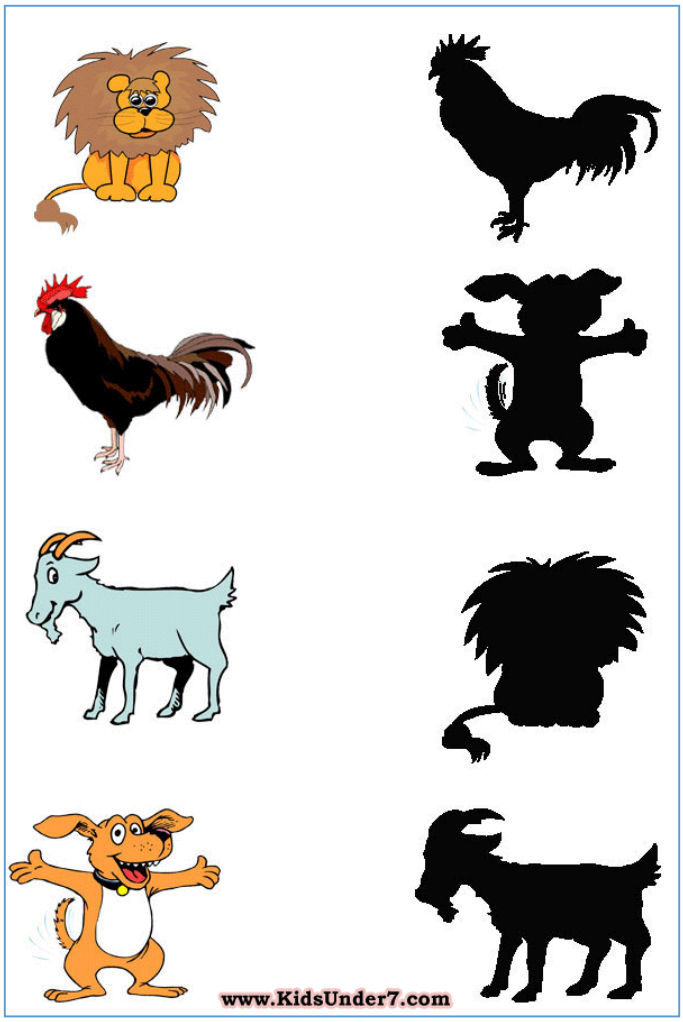



NARIŠI POTI PLAVANJA, KOT KAŽE VZOREC. PRI RIBI SI GA IZMISLI SAM(A).

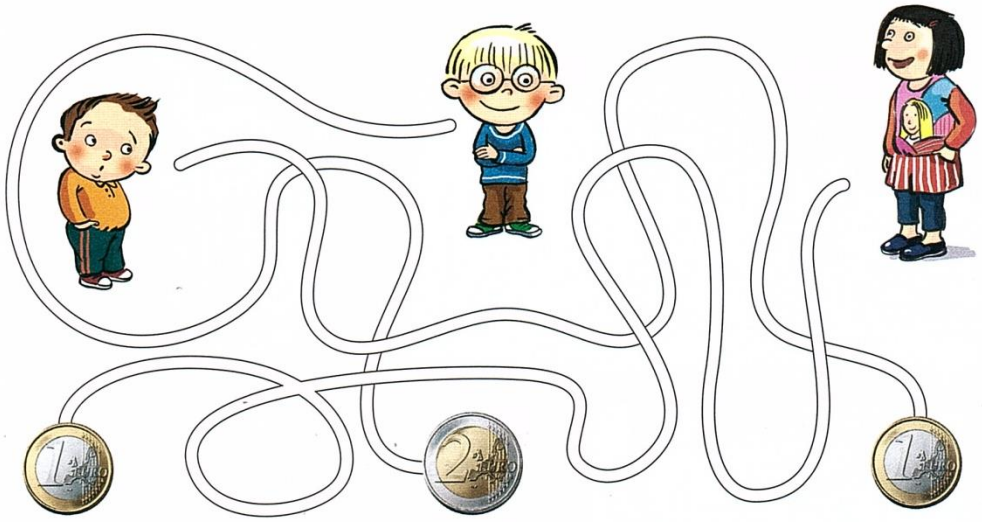

Help the dog
find the ball.






www.KidsUnder7.com

POJDI S SVINČNIKOM PO PREPLETENIH VRVICAH.
KOLIKO EVROV IMAJO MAKS, ERIK IN TANJA SKUPAJ?
OBKROŽI OTROKA, KI IMA NAJVEČ DENARJA.



POVEŽI PO DVA ENAKA KOVANCA.



IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisana Suzana Zavšek, vpisana na Fakulteto za socialno delo v študijskem letu 2008/2009, kot izredna študentka, izjavljam, da sem diplomsko delo z naslovom »Vpliv digitalne tehnologije na kognitivni razvoj predšolsega otroka« napisala samostojno s korektnim navajanjem virov ob pomoči mentorja dr. Milka Poštraka.

Datum: 25.08.2016

Podpis:

Suzana Zavšek