

Digitalna ovisnost učenika

Marina Mirković, dipl. inž.
Tehnička škola Požega
MIPRO 2012, Opatija

Uvod



- Preko dvije milijarde korisnika interneta u svijetu
- Informacijska i komunikacijska tehnologija zastupljena je u oko 70% kućanstava Hrvatske, odnosno, oko dvije trećine građana starijih od 15 godina koristi internet
- Najveći dio korisnika su mлади, u dobi od 15 do 24 godine, među njima učenici
- Njihovo korištenje interneta zaokuplja profesionalnu i istraživačku pažnju psihologa, pedagoga, znanstvenika i roditelja
- Prema istraživanju GfK, 35 % hrvatskih građana koristi aktivno internet do tri sata tjedno, a 35% koristi internet više
- Čak 16% ispitanih korisnika interneta smatra se ovisnicima o internetu

Istraživanja

- Istraživanja “ovisnosti” o internetu počela su pojavom masovnijeg korištenja interneta
- Jedno od prvih istraživanja tog fenomena provela je Kimberly S. Young (1996.) koja je i osnivač Centra za on-line ovisnost na Sveučilištu u Pittsburgu
- Rezultati istraživanja pokazali su da su neki “on-line” korisnici postali ovisni o internetu na gotovo jednak način kao što se postaje ovisnikom o drogama, alkoholu ili kockanju i drugim sličnim igrama, a posljedice su bile neuspjeh u studiju ili školi, smanjen radni učinak
- Kod učenika se javlja nervoza zbog nemogućnosti pristupa internetu. Žele što duže biti dostupni online, često provjeravaju elektroničku poštu i odgovaraju na poruke.

Ovisnost o internetu

- Većina istraživača prigovara upotrebi termina "ovisnost o internetu"
- Davis smatra da je bolji izraz "patološko korištenje interneta" (PKI)
- Specifični PKI odnosi se na one osobe koje su ovisne o specifičnoj funkciji interneta, primjerice, o trgovini na internetu, o kockanju na internetu i sl.
- Opći PKI se odnosi na opću, multidimenzionalnu pretjeranu upotrebu interneta, uključivši i sasvim besciljno provođenje vremena "on-line"
- Rezultat je nerazmjerne dug boravak na internetu, bilo trošenjem vremena ni za kakav poseban cilj, bilo provođenjem mnogo vremena u pričaonicama; višekratnim pregledavanjem svojeg e-maila tijekom dana



- Ovisnici o internetu imaju promjene na mozgu slične onima koje imaju narkomani ili alkoholičari, pokazalo je istraživanje kineskih znanstvenika
- Uočen je prekid u vezama između živčanih vlakana u dijelovima mozga zaduženim za emocije, donošenje odluka i samokontrolu
- Internet ima svojstvo bijega u virtualni svijet u kojem su socijalni kontakti bestjelesni, ljudi su bezdobni, bez statusa ili pripadnosti određenom društvenom sloju ili okruženju

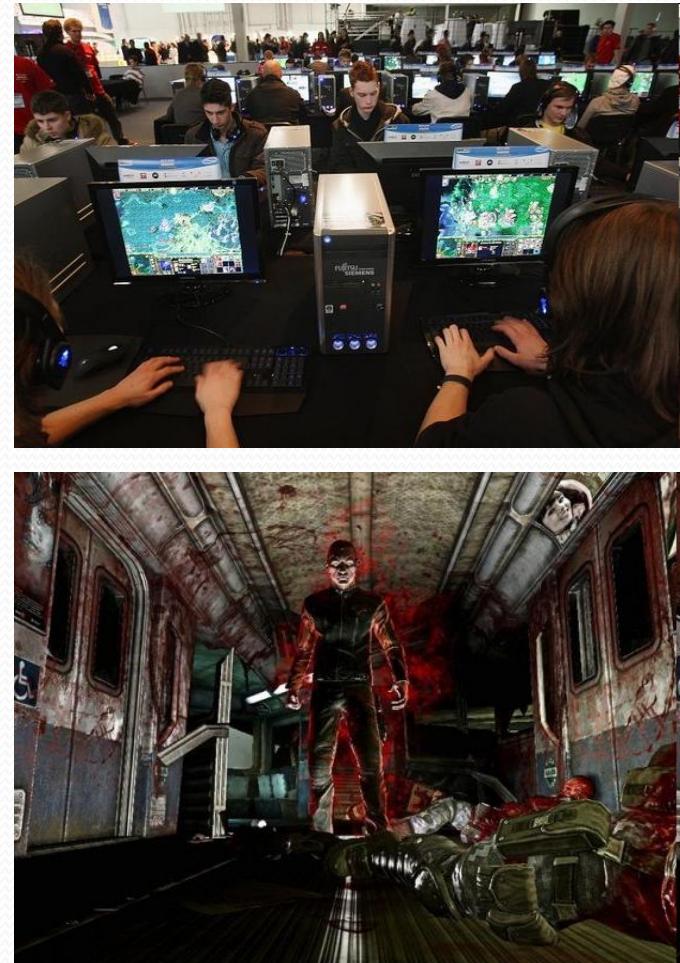


Ovisnost o računalnim igramama

- Masovno online igranje putem računala povezuje igrače cijelog svijeta
- Veliki broj novinskih članaka govori o igračima kojih su ostavili obitelj, prijatelje, posao, ponekad čak i vlastite živote kako bi i dalje igrali
- Velike tvrtke i dalje zarađuju novac dok pojedinci uništavaju svoje živote
- Učenici, posebno muška populacija posebnu pozornost posvećuje ovom obliku zabave
- Dizajneri igara su uvijek jedan korak ispred vas i navode vas na nove pustolovine kojima vas nagrađuju bodovima ili verbalnim pohvalama
- Stjecanje novih razina može zadržati igrača okupiranom za igru tjednima
- Ovisnost o video igrama je stvaran problem i postaje epidemija koja sve više zabrinjava



- Pozornost učenika izazivaju agresivne video igre
- Znanstveno istraživanje koje je provedeno u zagrebačkim srednjim školama, pokazalo je da simptome patološkog igranja više imaju učenici strukovnih škola od gimnazijalaca, a glavni razlog je to što moraju manje učiti
- Jedna od autorica istraživanja, doc. dr. sc. Vesna Bilić navodi da je ovisnost o videoigrama ista kao i kod droge, samo ne postoji kemijska ovisnost
- Učenici, igrači ne mogu prestati igrati; ukoliko pokušaju prestati, postaju nervozni, imaju tipični apstinencijski sindrom
- U igrama imaju osjećaj moći, sami odabiru lik, oružje i pozicije
- Nažalost, zbog čestog igranja manje vremena posvećuju učenju, napuštaju neke važne aktivnosti i počnu lagati roditeljima



Ovisnost o mobitelima

- Ovisnost o mobitelima postaje sve više rasprostranjena kako raste broj korisnika, a posebno djece i mlađih
- Kod pojedinih korisnika javlja se tjeskoba kada nemaju svoj telefon na raspolaganju
- Osoba može postati iritirana ako netko ne odgovara na njene govorne ili tekstualne poruke dovoljno brzo; odbija isključiti mobitel, čak i u područjima gdje je ograničeno korištenje mobitela
- Veliki je broj mlađih koji šalju SMS poruke gotovo cijeli dan. Imaju napad anksioznosti ako su zaboravili svoj mobitel kod kuće i ne mogu uživati u onome što rade sve dok mobitel nije ponovno uz njih

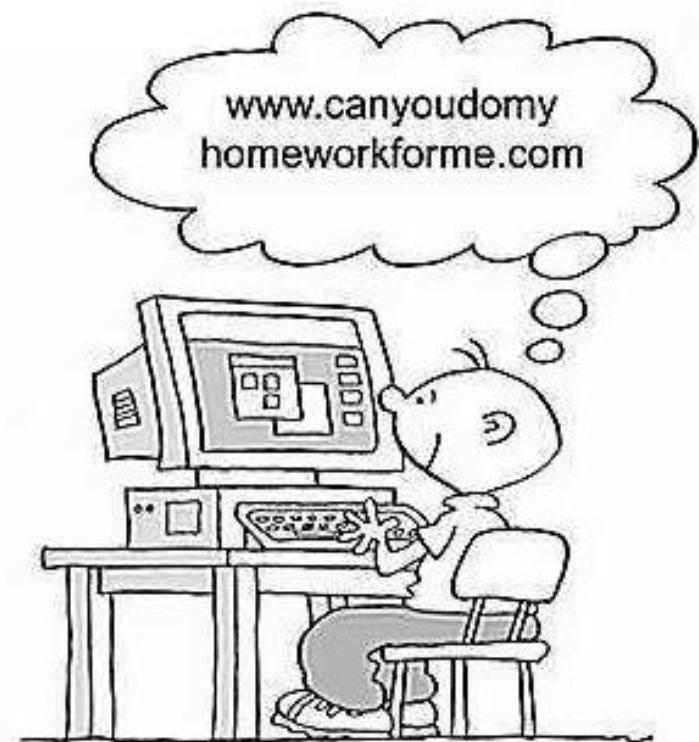


- Korištenje mobitela u školi od strane učenika je osobito kontroverzna tema
- Mnogi pedagozi i učitelji tvrde da su mobiteli distrakcija i trebaju biti zabranjeni
- U mnogim obrazovnim ustanovama korištenje pa čak i nošenje mobilnih uređaja je u potpunosti zabranjeno
- S jedne strane, mobilni uređaji mogu se koristiti za prijevare na testovima, a na drugi način kao suvremeno edukacijsko pomagalo ili sredstvo
- Gledajući s pozitivnog aspekta, mobilni uređaji mogu pomoći učenicima i studentima brzo istraživanje i osigurati komunikacijske linkove na školske prijatelje pa čak i učitelje



Računalna ovisnot

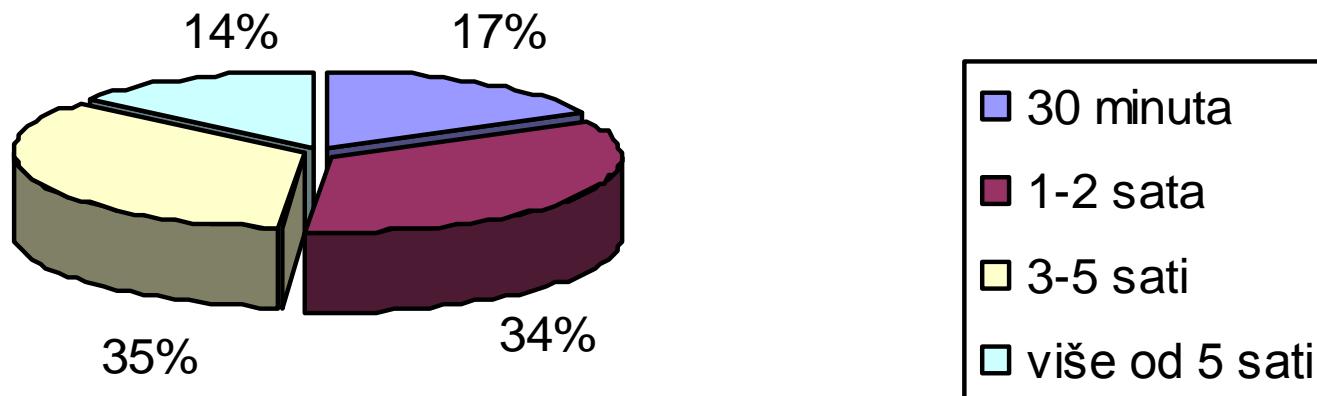
- Računala su okupirala ljude, a time i djecu te su zaboravljene određene društvene norme
- Digitalizacija je olakšala administraciju i pohranu dokumenata. Većina poslova brže se izvede uz primjenu računala. Ručni zapisi su rijetki, kao i izrada crteža, a učenici svoju kreativnost razvijaju pomoći računala.
- Problem se javlja u izradi domaćih zadatača koje nisu izrađene samostalno i iskreno. One se mogu jednostavno kopirati od prijatelja ili s interneta, uz malo uloženog truda.
- Gubitak važnih podataka zbog iznenadnog problema kod rada s računalom, može biti vrlo frustrirajuć



Analiza provedene ankete

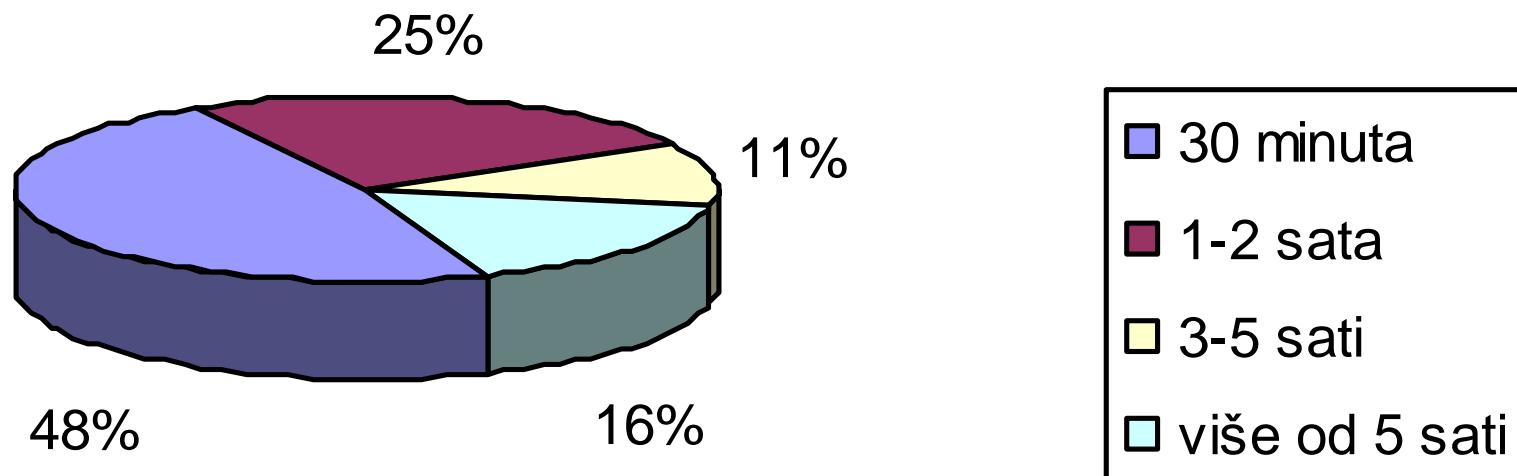
- U anketi «Digitalna ovisnost učenika» koja je provedena tijekom siječnja 2012. godine u Tehničkoj školi Požega, sudjelovalo je 158 učenika, među njima 13 djevojaka i 145 mladića
- Sudjelovali su učenici prvih (50), drugih (53) i trećih (55) razreda, četverogodišnjih (tehničari) i trogodišnjih (majstori) zanimanja
- Anonimno anketiranje učenika putem ispunjavanja Upitnika o digitalnoj ovisnosti učenika, provedeno je u skladu s Etičkim kodeksom istraživanja s djecom, pri čemu su sudjelovali učenici čiji su roditelji dali pisanu suglasnost o sudjelovanju u ovom projektu

Koliko prosječno vremena dnevno proveđeš na internetu?



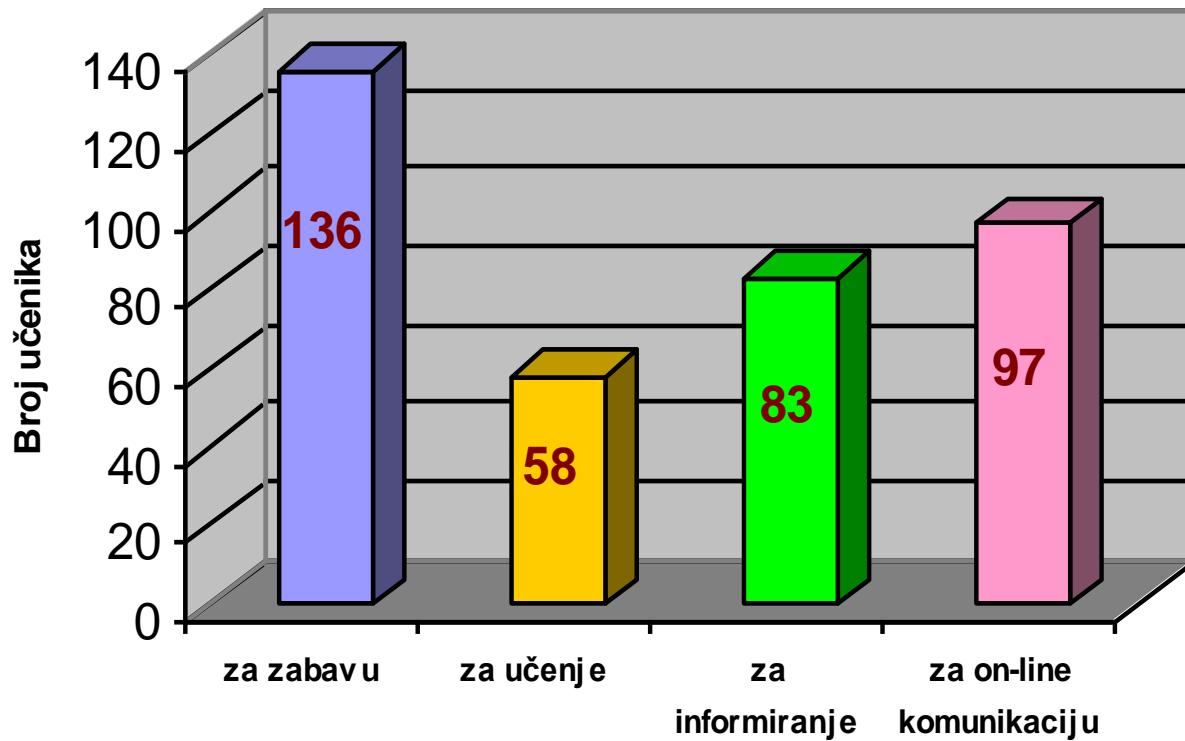
- Prema anketi, 49% učenika prosječno dnevno proveđe više od 3 sata na internetu

Koliko prosječno vremena dnevno proveđeš uz mobitel?



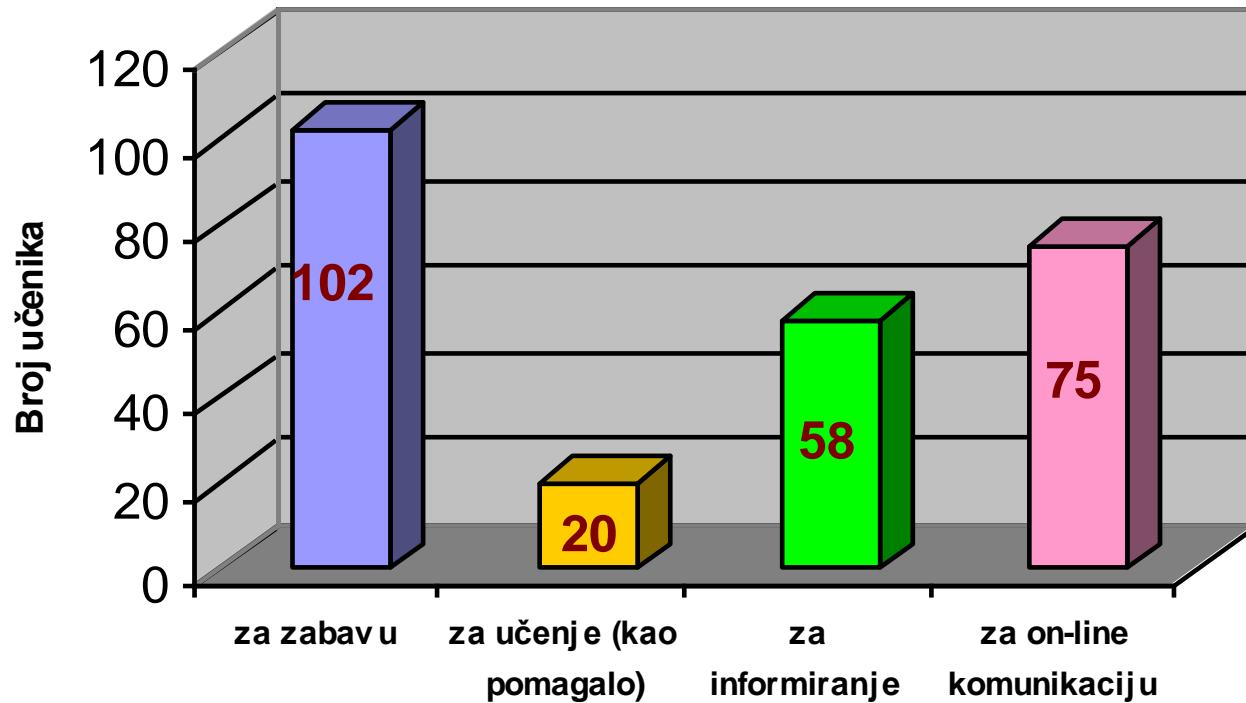
- Manji broj, 27% učenika, više od 3 sata dnevno provede uz mobitele
- Opravdavajući mogućnosti koje pruža nova, moderna tehnologija, ipak je ovaj iznos dosta velik i učenike treba uputiti u bolju organizaciju vremena i mogućnosti primjene raznolikih aktivnosti

U koje svrhe najčešće koristiš internet?



- Raspodjela primjene interneta kod učenika naglašava visoki udio zabave, dok najmanji dio, nažalost, uz sve mogućnosti i digitalne obrazovne sadržaje koje internet nudi, koristi se za učenje

U koje svrhe najčešće koristiš mobitel?



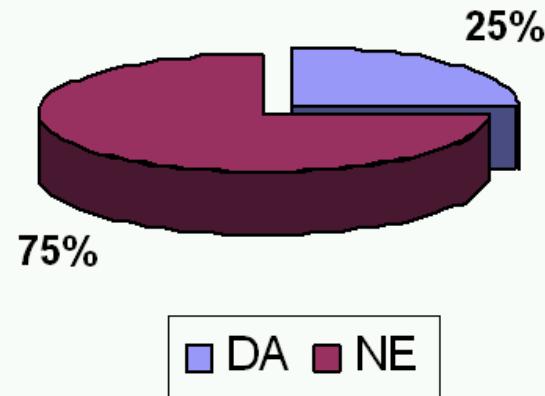
- Slična raspodjela uočena je i kod primjene mobitela

<i>Koje od navedenoga i u kojoj mjeri koristiš?</i>	<i>Postotak učenika</i>			
	<i>Ne koristim</i>	<i>Rijetko koristim</i>	<i>Često koristim</i>	<i>Stalno koristim</i>
YouTube	2	7	38	53
Facebook	6	10	28	56
MySpace	95	4	0	1
Flash igre	51	38	7	4
Multiplayer igre	33	34	17	16
Browser igre	70	20	7	3
Blogovi	75	17	6	2
Portali s vijestima	26	28	29	17
Torrent	29	18	28	25

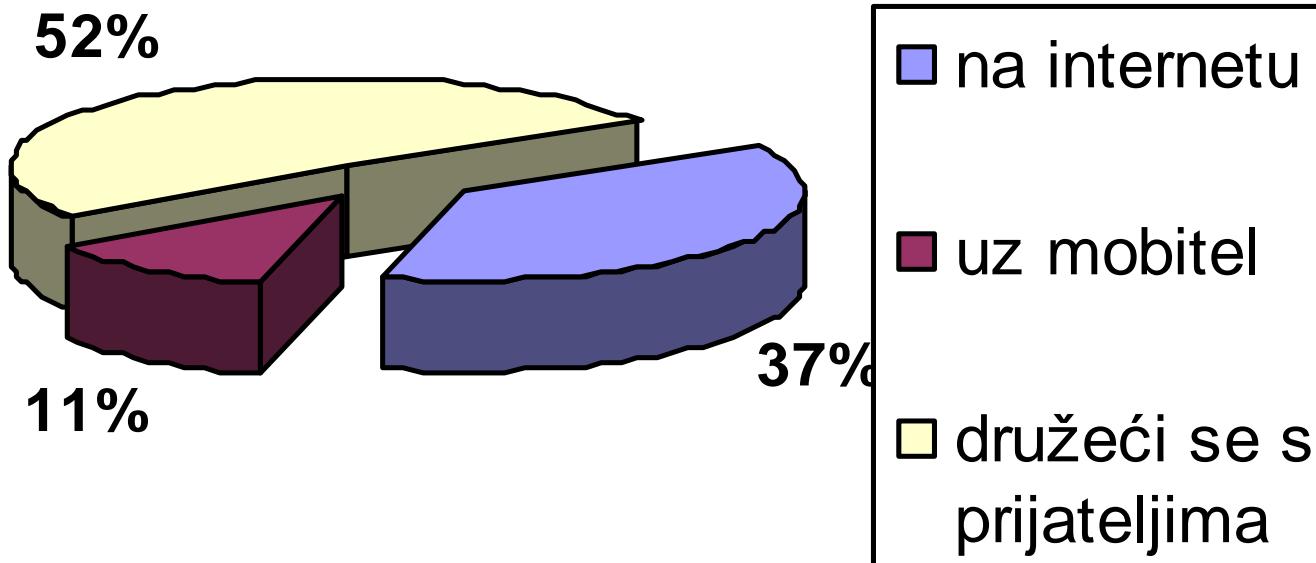
- U tablici su prikazane usluge, sadržaji koje učenici koriste na internetu
- Više od 50% učenika stalno primjenjuje YouTube i Facebook, koji im pružaju zabavu i online komunikaciju, omogućuju virtualno druženje
- Učenici prate portale s vijestima, a oko 53% učenika koristi Torrent za preuzimanje filmova i drugih zabavnih sadržaja
- Dio učenika (23%) stalno koristi neki oblik igara putem računala

- Prema rezultatima ankete, 25% učenika osjeća stalnu želju da budu online, kada god su udaljeni od računala
- Na pitanje da li imaju fizičke ili emocionalne posljedice zbog dugotrajnog sjedenja ispred računala, 18 učenika (11%) odgovorilo je pozitivno
- Pri tome su se učenici žalili na umor, glavobolje, bol u leđima i rukama. Par učenika izrazilo je da osjeća iscrpljenost i javlja se problem s vidom
- Pojedinci su naveli da su nervozni (posebno u igrama), čime uzrokuju nepotrebne svade s prijateljima i roditeljima, nakon čega im je žao
- Par učenika istaknulo je svoju neispavanost a potom nezadovoljstvo zbog slabije aktivnosti na nastavi

Da li osjećaš stalnu želju da budeš online, kada god si udaljen/a od računala?

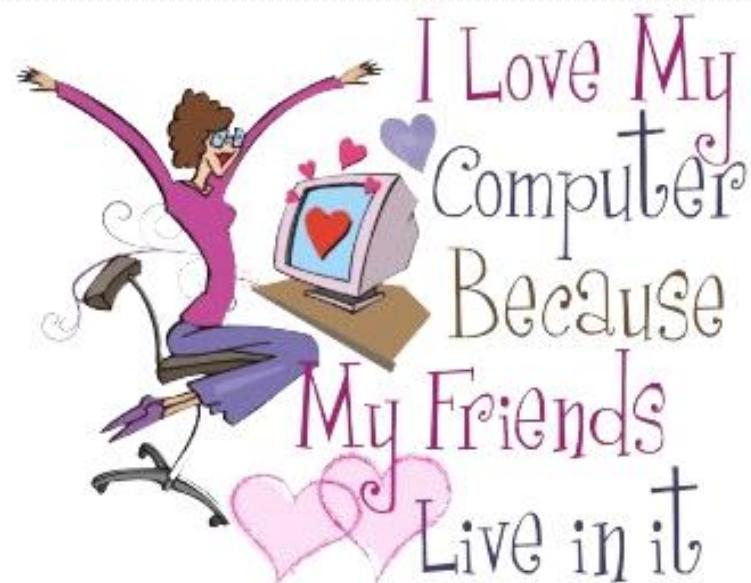


Provodiš li više slobodno vrijeme:

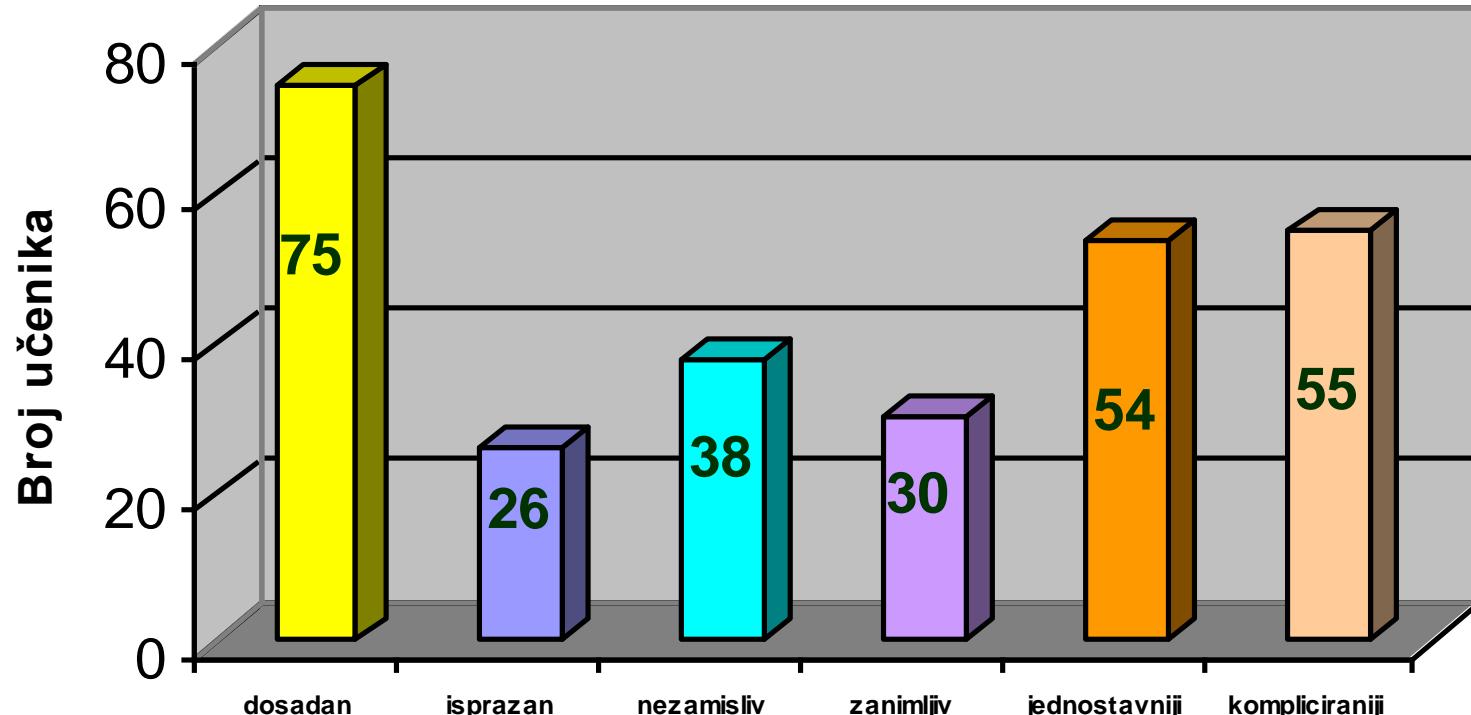


- Ako povežemo vrijeme provedeno uz mobitel i na internetu, uočljivo je da polovina anketiranih učenika provodi vrijeme družeći se s prijateljima u stvarnom životu, a polovina učenika slobodno vrijeme više provodi uz digitalnu tehnologiju

- Na pitanja koliko imaju online a koliko stvarnih prijatelja, odgovori su bili dosta različiti
- Brojevi online prijatelja kretali su se od 2 do 2000
- Većina učenika navela je da ima između 100 i 300 online prijatelja
- Stvarnih prijatelja je manje, najčešće 20 do 100 prijatelja
- Zanimljivo je da su pojedini učenici naznačili da ne znaju broj stvarnih prijatelja, a bilo je i onih koji su komentirali da ih nemaju

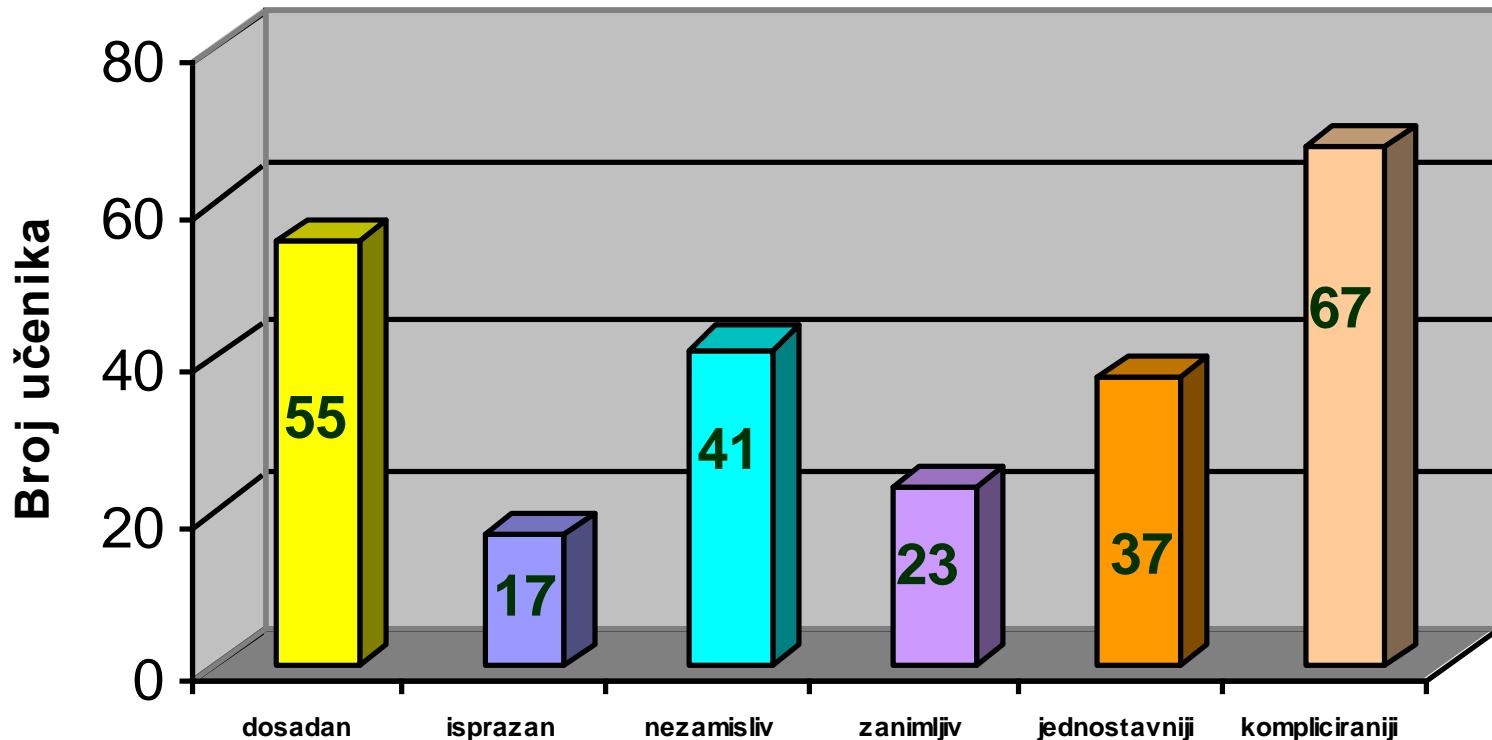


Smatraš li da bi život bez interneta bio:



- Najveći broj učenika smatra da bi život bez interneta bio dosadan i komplikiraniji, uzimajući u obzir njihovu primjenu interneta za zabavu i komunikaciju
- Manji broj učenika smatra da bi takav život ipak bio zanimljiv, a 54 učenika vidi jednostavnijim život bez interneta

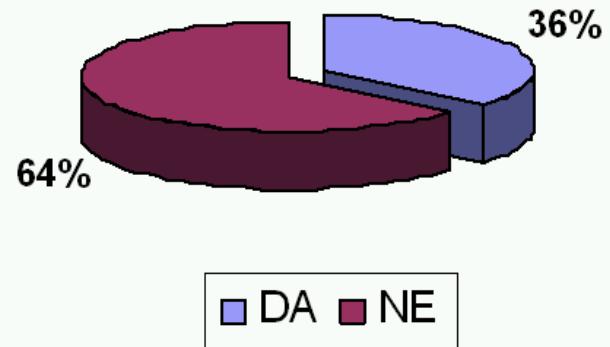
Smatraš li da bi život bez mobitela bio:



- Sličan prikaz, raspodjela broja učenika je i kod razmišljanja učenika o životu bez mobitela
- Najveći broj učenika (67) smatra da bi život bez mobitela bio komplikiraniji, a potom dosadan (55 učenika)

- Dio ankete posvećen je sigurnosti i zaštiti djece i mladih na internetu
- Veći dio učenika (60%) smatra internet niti sigurnim niti nesigurnim masovnim medijem
- Potpuno sigurnim medijem smatra ga 8%, prilično sigurnim 25%, a nesigurnim medijem 7% učenika
- Na pitanje da li su dovoljno odgovorni i savjesni prilikom komunikacije putem interneta, većina učenika, 94% odgovorilo je potvrđeno. Samo 6% učenika smatra da nije dovoljno odgovorno
- Učenici su pokazali veliko samopouzdanje u svom radu na internetu i naglasili nepovjerenje u ostale sudionike internetske mreže

Misliš li da ljudi dovoljno znaju o komunikaciji putem interneta?



- Pored naglašavanja svoje odgovornosti na internetu, ipak je u pitanju o neprimjerenom ponašanju na internetu dio učenika priznao, potvrdio svoje negativno djelovanje na internetu
- U to je bilo uključeno: lažno predstavljanje (37%), cyberbullying (12%), napad na web stranice i e-poštu (14%), anonimne prijetnje (16%) i objavljivanje povjerljivih podataka (19% učenika)
- Ovi pokazatelji zabrinjavaju, jer unatoč stalnoj edukaciji i naglašavanju problema, pojedini učenici namjerno ometaju rad ostalih kolega i uz nemiravaju njihov virtualni svijet

I **Identitet**

- Zapamtiti da uvijek moraš voditi računa o svom pozitivnom online identitetu te dobro zaštitići svoje osobne podatke.
- Stvaraj dobar online ugled.

N **Nove prilike**

- Online svijet ih je prepuni: komunikacija, učenje, suradnja - mogućnosti su bezbrojne.
- Prihvati ih, ali zapamtiti da moraš kritički razmišljati.

S **Sigurnost**

- Osobna sigurnost jednako je važna i u online i u offline svijetu.
- Zapamtiti da uvijek „moraš razmišljati prije nego što objaviš“.
- Razgovaraj s prijateljem krajem vječeri kad te nećeš muci.

A **Ako ti je potreban savjet**

- Savjeti se mogu dobiti ne mnogim mjestima! Ako se ti se dogodi nešto loše online, uvijek možeš dobiti pomoći.
- Najbolje je razgovarati s nekim o problemima kojih te muče.
- Stranice i aplikacije Telefona su dobro mjesec za proučak rješavanja problema: <http://www.hrvatsitelpon.hr/chat>

F **Faktori sigurnosti**

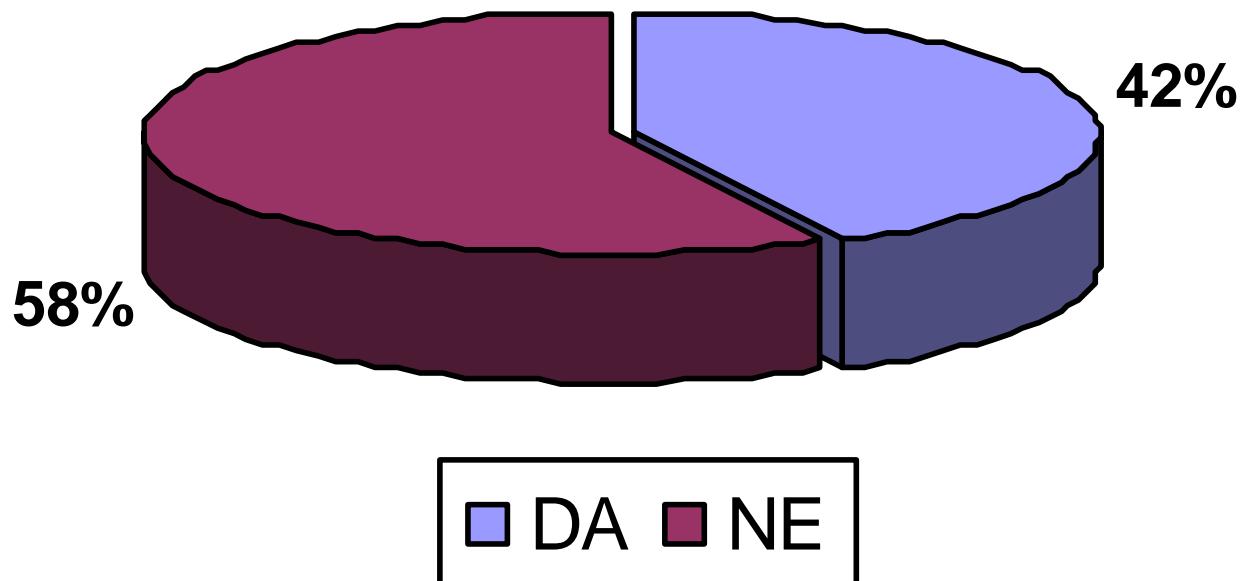
- Oprezno pristupaj elektroničkim porukama s obećanjima koja su predobra da bi bila istinita!
- Ne odgovaraj na spam ili phishing poruke!
- Zaštiti svoje osobne podatke!

E **E-učenje**

- Internet nudi bezbrojne mogućnosti, ne samo za zabavu i komunikaciju, već i za učenje i obrazovanje.
- Provjeri koje li se mogućnosti pružaju i iskoristi ih za cijeloživotno učenje.

<i>Pitanje</i>	<i>Postotak učenika (%)</i>				
	<i>rijetko</i>	<i>povremeno</i>	<i>često</i>	<i>vrlo često</i>	<i>uvijek</i>
Koliko često ostaneš online više nego što si to planirao/la?	22	25	24	18	11
Koliko često se osobe iz tvog života žale na tvoje vrijeme provedeno online?	46	27	16	6	5
Koliko tvoje ocjene i školske obveze trpe zbog vremena provedenog online?	45	29	14	8	4
Koliko često provjeravaš svoju e-poštu i/ili poruke na mobitelu prije obavljanja nekog drugog posla?	30	25	21	10	14
Koliko često postaješ tajnovit/ta kada te netko upita što radiš na internetu?	50	21	14	7	8
Koliko često razmišљaš o tome kada ćeš ponovno ići na internet?	36	41	8	6	9
Koliko često vičeš ili se ljutiš kada te netko ometa ako si online?	48	23	11	10	8
Koliko često manje spavaš zbog noćnih sati provedenih online?	43	22	11	17	7
Koliko često pokušavaš prikriti stvarno vrijeme provedeno online?	58	19	13	6	4
Koliko često odlučiš ostati online umjesto izaci van s prijateljima?	66	16	10	5	3
Koliko često razgovaraš s kolegama u školi o internetu?	32	21	26	13	8

Da li pokušavaš smanjiti vrijeme provedeno na internetu?

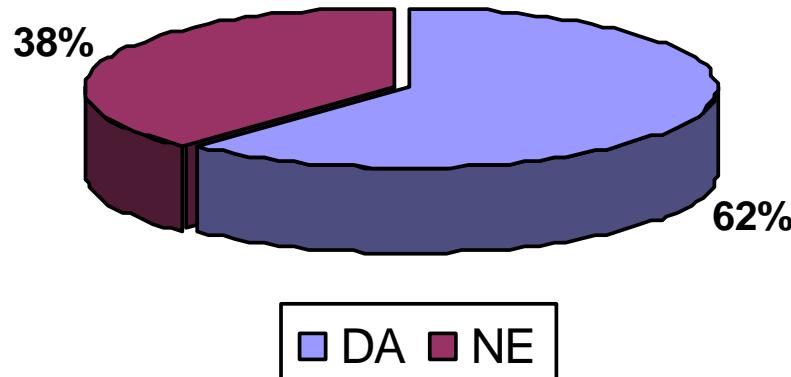


- Učenici (42 % anketiranih) svjesni svog učestalog i dugotrajnog korištenja interneta pokušavaju riješiti problem smanjenjem vremena provedenog na internetu

- Dio ankete posvećen je videoigrama, koje su omiljene učenicima
- Manji dio učenika (18%) potvrdio je da je preopterećen igranjem videoigrica, strategijskim i akcijskim online igramama
- Na pitanje da li se uspijevaju kontrolirati, smanjiti ili prekinuti igranje, 77% učenika odgovorilo je potvrđno, dok 23% učenika ima problema pri kontroliranju vremena u igrama



Ostaješ li u igri duže nego što u početku planiraš?



- Veći dio učenika (62%) ostaje u igri duže nego što u početku planiraju
- Među anketiranim učenicima, 14% učenika potvrdilo je da su nemirni, nervozni ili razdražljivi ako prekinu igranje
- Na pitanje da li upotrebljavaju igre kao bijeg od problema ili osjećaja krivnje, nemoći, zabrinutosti ili depresije, 17% učenika odgovorilo je potvrđno
- Potrebu da sve više vremena provode u igranju igrica kako bi bilo zadovoljno, izrazilo je 20% učenika

Što možemo učiniti?

- Za mnogu djecu i mlađe internet i mobitel su pozitivni, produktivni i kreativni mediji u razvoju vlastitog identiteta
- Informacijsko komunikacijska tehnologija podržava njihovu socijalizaciju i daje im osjećaj povezanosti s vršnjacima. No treba znati da su internet i mobitel, unatoč svim svojim mogućnostima, ipak samo alati
- Mobilna komunikacija je sastavni dio našeg društva i učitelji trebaju educirati učenike o odgovarajućem korištenju mobilnih uređaja, bontonu u komunikaciji, i posebno o opasnostima zlonamjernika
- Roditelji i nastavnici trebali bi uravnotežiti prednosti i nedostatke korištenja mobitela kao dio procesa učenja

- U rješavanje problema digitalne ovisnosti učenika, moraju biti uključeni roditelji, nastavnici, psiholozi i pedagozi
- U školama su česti razgovori stručnih suradnika s mladim pojedincima i njihovim roditeljima zbog dramatičnih zbivanja u obitelji izazvanih pretjeranim korištenjem interneta i zanemarivanjem škole, izrazito smanjenog kontakta s roditeljima i tome slično
- Zajedničkom suradnjom škole i roditelja, potrebno je organizirati radionice za nastavnike, roditelje i učenike koje su oblikom primjerene tematskim nastavničkim vijećima, roditeljskim sastancima i satovima razrednih odjela, kao poticaj za promišljanje i poučavanje o ponašanju u ovoj novoj vrsti medija
- Pri tome treba uključiti provedbu programa prevencije elektroničkog nasilja

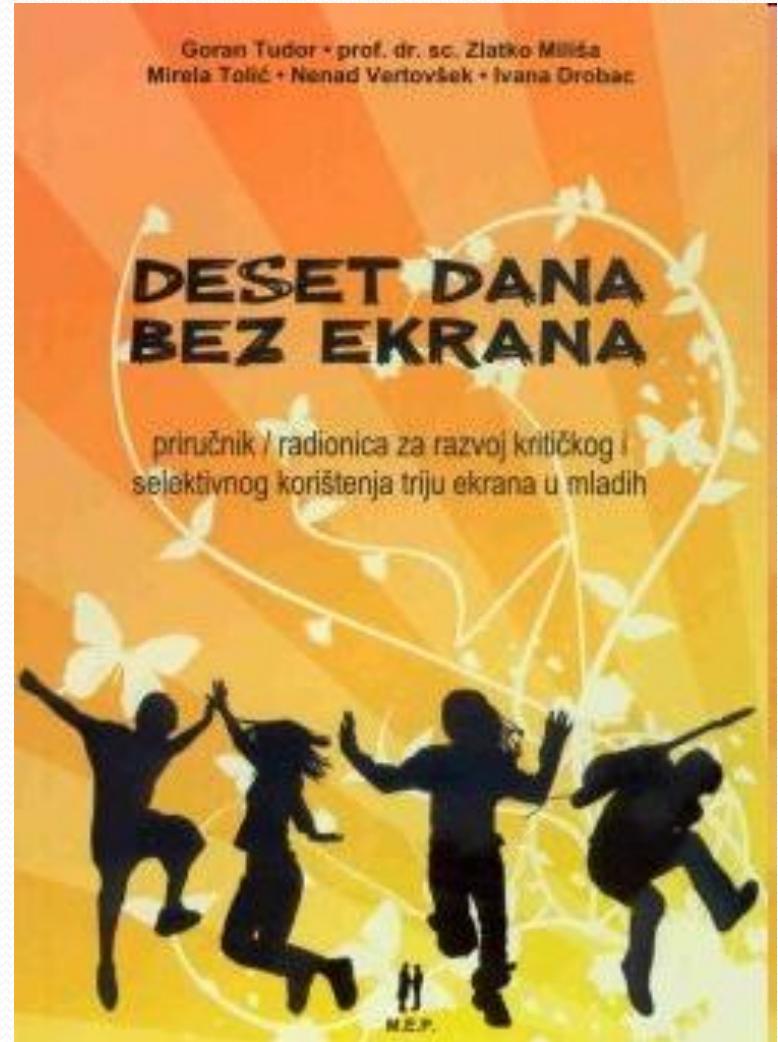


- S učenicima treba što više razgovarati o primjeni tehnologije u svakodnevnom životu, organizirati debate kako bi sami što češće promišljali o svom odnosu prema digitalnoj tehnologiji i vremenu provedenom u virtualnom svijetu



Na Dan sigurnijeg interneta, 7. veljače 2012. godine u Tehničkoj školi Požega, pod nastavom računalstva održana je debata u kojoj su učenici raspravljali o tezi «Ocjene i školske obveze trpe zbog vremena provedenog online»

- Roditelje dodatno zabrinjavaju djeca koja već dio slobodnog vremena provode uz videoigre i različite oblike online igara
- Sami mogu testirati svoje potrebe za internetom i mobitelom, ukoliko pokušaju prekinuti pristup na jedan dan ili dulje
- Svoja iskustva mogu podijeliti s kolegama u razredu, nastavnicima i roditeljima



Zaključak

- Većina ljudi koji se koriste internetom i mobitelom osjeća se osamljeno i uzrujano kada im se onemogući pristup mreži
- Odricanje od tehnologije je postalo jednako teško kao odvikavanje od alkohola ili pušenja
- Navedeni podaci u provedenoj anketi, pokazuju da gotovo polovina anketiranih učenika svoje slobodno vrijeme oblikuje i provodi uz digitalnu tehnologiju, pri čemu dio njih u svom dugotrajnom online radu ne vidi problem
- Odrasli, koji razumiju ovu digitalnu ovisnost moraju pomoći mladima, posebno djeci, kako daljnji razvoj tehnologije i njena primjena u budućnosti ne bi donijeli još veće probleme
- Praćenje ponašanja učenika u digitalnom svijetu, pomoći će u edukaciji učenika i roditelja kako bi učenici osvijestili svoju naviku dugog provođenja vremena uz računalo, internet i mobitel te promijenili svoje takvo ponašanje
- Time bi njihova uspješnost u učenju bila bolja, kao i odnos prema društvenim, kulturnim, sportskim i drugim aktivnostima u široj društvenoj zajednici

Literatura

- Informatička pismenost u Hrvatskoj, GfK Hrvatska,
http://www.gfk.hr/public_relations/press/press_articles/009149/index.hr.html, prosinac 2011.
- Z. Šimić, V. Kolesarić, "Postoji li ovisnost o internetu?", Suvremena psihologija 5, 2002.
- Američka psihijatrijska udruga, "Dijagnostički i statistički priručnik za duševne poremećaje", DSM-IV. Jastrebarsko: Naklada Slap, 1996.
- H. Jeriček, "Internet i ovisnost o internetu u Sloveniji", Medij. istraž. (god. 8, br. 2), znanstveni članak, 2002.
- I. Rimac-Lesički, "Znanstveno istraživanje u nas o ovisnosti o videoograma," Večernji list, 28. kolovoza 2011.
- V. Bilić, "Utjecaj nasilnih video i računalnih igrica na agresivno ponašanje i školski uspjeh učenika», webinar, 10. siječanj 2012.
- J. Pregrad, M. Tomić Latinac, M. Mikulić, N. Šeparović, "Iskustva i stavovi djece, roditelja i učitelja prema elektroničkim medijima", Izvještaj o rezultatima istraživanja provedenog među djecom, učiteljima i roditeljima u sklopu programa prevencije elektroničkog nasilja „Prekini lanac!“, Ured UNICEF-a za Hrvatsku, 2011.

Zahvaljujem na pažnji!

marina.mirkovic@po.t-com.hr