

ODGOJ I OBRAZOVANJE DJECE O SIGURNOJ UPOTREBI DIGITALNIH TEHNOLOGIJA

Vodič za nastavnike

Autorica: Ivana Zečević

ODGOJ I OBRAZOVANJE DJECE
O SIGURNOJ UPOTREBI
DIGITALNIH TEHNOLOGIJA

Vodič za nastavnike

Sarajevo, 2021.

Naziv publikacije:

ODGOJ I OBRAZOVANJE DJECE O SIGURNOJ UPOTREBI DIGITALNIH
TEHNOLOGIJA
- Vodič za nastavnike -

Izdavač: Save the Children in North West Balkans

Autori: Ivana Zečević

Vođa tima: Aida Ivković

Grafički dizajn: VISIA d.o.o.

Štampa: Grafika Šaran

Tiraž: 300

Ova publikacija izrađena je u okviru projekta „Zaustaviti nasilje nad djecom: Prevencija i rad na sprečavanju seksualnog iskorištavanja i zlostavljanja djece u digitalnom okruženju u Bosni i Hercegovini“, čiju su realizaciju podržali Global Fund to End Violence Against Children i UNICEF.

Stavovi i mišljenja odgovornost su autora i ne odražavaju zvanične stavove ili mišljenja UNICEF-a.

Sva prava su zadržana. Sadržaj ove publikacije može se slobodno koristiti ili kopirati u nekomercijalne svrhe, uz obavezno navođenje izvora.

*CIP - Katalogizacija u publikaciji
Nacionalna i univerzitetska biblioteka
Bosne i Hercegovine, Sarajevo*

004.738.5:364.63-053.2(036)

ZEČEVIĆ, Ivana

*Vaspitanje i obrazovanje djece o bezbjednoj upotrebi digitalnih tehnologija : vodič za
nastavnike / Ivana Zečević. - Sarajevo : Save the Children, 2021. - 82 str. : tabele ; 30 cm*

Bibliografija: str. 77-79 ; bibliografske i druge bilješke uz tekst.

ISBN 978-9926-462-32-1

COBISS.BH-ID 43536902

ODGOJ I OBRAZOVANJE DJECE O SIGURNOJ UPOTREBI DIGITALNIH TEHNOLOGIJA – VODIČ ZA NASTAVNIKE

PREDGOVOR

Razvoj savremenih digitalnih tehnologija doveo je do korjenitih promjena u društvu sadašnjice, tako da ova vještina prestaje biti izbor i postaje nužnost. Primjena digitalnih tehnologija u procesu nastave i učenja podrazumijeva se i pruža različite mogućnosti odgojno-obrazovnog rada, prilagođenog današnjim učenicima, i doprinosi kvalitetu nastave. Međutim, digitalna kompetencija mora podrazumijevati i odlučnu, sigurnu i odgovornu upotrebu digitalnih tehnologija i njihovog korištenja za učenje i rad. Kako bi se kroz proces obrazovanja stvorilo digitalno pismeno društvo, neophodno je omogućiti razvijanje sigurne, kritičke i odgovorne upotrebe digitalnih tehnologija u svim segmentima (učenje, rad, socijalne interakcije...), podizanje informatičke i digitalne pismenosti na viši nivo, unapređivanje komunikacije i saradnje, stvaranje digitalnih sadržaja, podizanje svijesti o značaju sigurnosti i rješavanje postavljenih problema.

Također, brz napredak tehnologije nastavno osoblje stavlja pred izazov savladavanja vještina i znanja koja se iz dana u dan mijenjaju i usložnjavaju proces rada. Pristup tehnologiji je sve jednostavniji, roditelji osiguravaju djeci i mladima pristup digitalnim tehnologijama, ali često ne i znanja kako da ih koriste sigurno i da korištenje digitalnih tehnologija bude u funkciji učenja, inovacija i napretka. Digitalno okruženje zahtijeva od korisnika istančane vještine i stavove za pravilnu i bezopasnu upotrebu.

Ovaj vodič napisan je s namjerom da se doprinese boljem razumijevanju upotrebe digitalnih tehnologija te informiranju nastavnika o opasnostima nekontroliranog izlaganja djece i mladih sadržajima s interneta. U Vodiču su navedeni znanja, vještine i uvjerenja koja učenici trebaju posjedovati, po trijadama devetogodišnjeg osnovnog obrazovanja, te nakon završenog srednjeg obrazovanja, kako bi se sigurno i konstruktivno služili digitalnim tehnologijama i izgradili kritičko mišljenje i kompetencije potrebne za zaštitu od digitalnog nasilja. Nastavnicima će posebno biti zanimljiv i koristan dio Vodiča posvećen aktivnostima prevencije digitalnog nasilja s konkretnim prijedlozima aktivnosti.

Federalno ministarstvo obrazovanja i nauke

Ključni pojmovi

Cyberbullying – jeste vršnjačko nasilje izvršeno upotrebom digitalnih tehnologija.

Digitalne kompetencije – podrazumijevaju skup kompetencija koje ljudima omogućavaju korištenje digitalnih tehnologija na siguran i svrsishodan način¹.

Digitalna komunikacija – komunikacija pomoću digitalne tehnologije. Postoje različiti načini komunikacije, npr. sinhronizirana komunikacija (komunikacija u stvarnom vremenu, npr. upotreba Skypea ili videorazgovora ili Bluetootha) i one asinhronizirane (komunikacija koja nije istovremena, npr. e-mail, forum za slanje poruke, SMS), jedan na jedan, jedan na više ili više na više².

Digitalna tehnologija – bilo koji proizvod koji se može koristiti za stvaranje, pregled, distribuciju, izmjenu, pohranjivanje, dobijanje, prenos i primanje informacija elektroničkim putem u digitalnom obliku. Naprimjer, lični računari i uređaji (npr. stoni računar, prenosni računar (laptop), netbook, tablet, pametni telefoni, PDA s mobilnim telefonima, konzole za igranje, media playeri, čitači e-knjiga), digitalna televizija, roboti³.

Digitalni alati – digitalne tehnologije koje se koriste za određenu svrhu ili za obavljanje određene funkcije obrade informacija, komunikacije, stvaranja sadržaja, sigurnosti ili rješavanja problema⁴.

Digitalni sadržaj – bilo koji tip sadržaja koji postoji u obliku digitalnih podataka koji su kodirani u čitljivom obliku i koji se mogu kreirati, pregledati, distribuirati, mijenjati i pohranjivati pomoću računara i digitalnih tehnologija, npr. internet. Sadržaj može biti besplatan ili plaćen. Primjeri digitalnog sadržaja uključuju: veb-stranice i veb-mjesta, društvene medije, podatke i baze podataka, digitalni zvuk, kao što su mp3-ovi i e-knjige, digitalne slike, digitalni video, videoigre, računarske programe i softver⁵.

Digitalni servisi (javni i privatni) – usluge koje se mogu isporučiti putem digitalne komunikacije, npr. internet, mobilna telefonska mreža koja može uključivati isporuku digitalnih informacija (npr. podataka, sadržaja) i / ili transakcijskih usluga. Oni mogu biti javni ili privatni, npr. e-uprava, usluge digitalnog bankarstva, e-trgovina, muzičke usluge (npr. Spotify), film / tv usluge (npr. Netflix).

Digitalno nasilje – jeste svako namjerno i neopravdano korištenje digitalnih tehnologija u svrhu nanošenja štete jednoj ili više osoba.

1 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

2 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

3 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

4 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

5 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

Digitalno okruženje – kontekst ili „mjesto” koje omogućavaju tehnologija i digitalni uređaji, često se prenose putem interneta ili drugim digitalnim sredstvima, npr. mobilne telefonske mreže. Zapisi i dokazi o interakciji pojedinca s digitalnim okruženjem čine njihov digitalni otisak⁶.

Dijete – je prema Konvenciji o pravima djeteta⁷ svako ljudsko biće mlađe od 18 godina.

Društvene mreže – jesu mrežne stranice (servisi) koje omogućuju korisnicima samostalno stvaranje korisničkih profila, nude raznovrsne sadržaje, od sklapanja prijateljstava i međusobne komunikacije, pregledanja videa i fotografija, do mrežnog trgovanja. Poznatije društvene mreže danas su Facebook, Twitter, Myspace i LinkedIn⁸.

Grooming – predstavlja proces „u kojem se djeca dok su na mreži / internetu potiču da učestvuju u interakcijama seksualne prirode pri čemu ih često budu izložena neželjenim pornografskim sadržajima“.⁹

Informaciono-komunikacione tehnologije (IKT) – ”jeste djelatnost i oprema koja čini tehničku osnovu za sistematsko prikupljanje, pohranjivanje, obradu, širenje i razmjenu informacija različitog oblika, tj. znakova, teksta, zvuka i slike.”¹⁰ Informacione i komunikacione tehnologije (IKT) danas možemo posmatrati kao kišobran koji obuhvata sve što je povezano s računarima, softver, informacije, umrežavanje i komunikacione tehnologije.

Internet – jeste svjetski sistem međusobno povezanih računarskih mreža. Zahvaljujući razvoju informaciono-komunikacione tehnologije, postao je osnov savremene elektronske komunikacije, a postepeno dobija i značenje vodećeg komunikacionog medija današnjice¹¹.

Nasilje – jeste namjerno korištenje sile ili moći protiv sebe, druge osobe, grupe ili cijele zajednice radi nanošenja fizičke ili psihičke povrede, uskraćivanja i nerazvijanja ili smrti¹².

Podatak – niz od jednog ili više simbola koji dobijaju značenje određenim postupkom interpretacije. Podaci se mogu analizirati ili koristiti u nastojanju da se stekne znanje ili donesu odluke. Digitalni podaci prikazani su binarnim brojevnim sistemom jedan (1) i nula (0) nasuprot njegovom analognom prikazu¹³.

Politika privatnosti – pojam koji se odnosi na zaštitu ličnih podataka, naprimjer, kako davalac usluga prikuplja, pohranjuje, štiti, otkriva, prenosi i koristi informacije (podatke) o svojim korisnicima, koje podatke prikuplja itd.

6 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

7 Član 1 Konvencije o pravima djeteta

8 Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje

9 Muratbegović, E., Hasanović, E. (2017). Nasilje nad djecom putem IKT-a. Save the Children NWB

10 Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Hrvatska enciklopedija – Mrežno izdanje

11 Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Hrvatska enciklopedija – Mrežno izdanje

12 Definicija Svjetske zdravstvene organizacije <https://www.who.int/violenceprevention/approach/definition/en/>

13 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

Sexting – podrazumijeva "slanje seksualno eksplicitnih fotografija ili poruka seksualnog sadržaja drugoj osobi elektroničkim putem (najčešće putem SMS-a, MMS-a, elektroničke pošte, društvenih mreža)"¹⁴

Sextortion – jeste "oblik seksualnog iskorištavanja koji se primjenjuje kao oblik nefizičke prisile, čiji je primarni cilj da se iznudi seksualna usluga od žrtve"¹⁵

14 Muratbegović, E., Hasanović, E. (2017). Nasilje nad djecom putem IKT-a. Save the Children NWB
15 Muratbegović, E., Hasanović, E. (2017). Nasilje nad djecom putem IKT-a. Save the Children NWB

Sadržaj

Ključni pojmovi	8
Predgovor	14
Digitalno okruženje – mjesto rasta i razvoja.	15
Kako smo nekada komunicirali, a kako komuniciramo danas.	15
Šta nam nudi digitalno okruženje	15
Rezultati istraživanja o korištenju digitalnih tehnologija – koristi i rizici po djecu.	19
Nasilje nad djecom u digitalnom okruženju – pojam, vrste, posljedice i prevencija.	22
Pojam i vrste nasilja	22
Šta je to nasilje u digitalnom okruženju?	24
Indikatori prepoznavanja digitalnog nasilja	27
Posljedice digitalnog nasilja	28
Kako prevenirati digitalno nasilje?.	28
Opći segment	28
Digitalne kompetencije.	29
Socioemocionalne kompetencije	34
Uloga roditelja u razvoju digitalnih i socioemocionalnih kompetencija djeteta	36
Uloga odgojno-obrazovnih institucija i prosvjetnih radnika u razvoju digitalnih i socioemocionalnih kompetencija djeteta	38
Odgoj i obrazovanje djece o sigurnoj upotrebi digitalnih tehnologija	39
Kompetencije, ciljevi i ishodi odgojno-obrazovnog procesa.	39
Informaciona pismenost	39
Znanje	39
Vještine	39
Uvjerenja	39
Komunikacija i saradnja	40
Znanje	40
Vještine	40
Uvjerenja	40
Stvaranje digitalnog sadržaja	41
Znanje	41
Vještine	41
Uvjerenja	41
Sigurnost.	41
Znanje	42
Vještine	42
Uvjerenja	42
Rješavanje problema	42
Znanje	43
Vještine	43
Uvjerenja	43

Socioemocionalne kompetencije	43
Znanje	43
Vještine	44
Uvjerenja	44
Ishodi za svaku kompetenciju formulirani po uzrastima	44
Aktivnosti prevencije digitalnog nasilja	53
Aktivnosti za razvoj informacione pismenosti	54
<i>Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 1–3. razreda osnovne škole</i>	<i>54</i>
<i>Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 4–6. razreda osnovne škole</i>	<i>54</i>
<i>Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 7–9. razreda osnovne škole</i>	<i>54</i>
<i>Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole</i>	<i>58</i>
Aktivnosti za razvoj komunikacije i saradnje	58
<i>Razvoj kompetencije komunikacije i saradnje kod učenika 4–6. razreda osnovne škole</i>	<i>59</i>
<i>Razvoj kompetencije komunikacije i saradnje kod učenika 7–9. razreda osnovne škole</i>	<i>61</i>
<i>Razvoj kompetencije komunikacije i saradnje kod učenika 1– 3/4. razreda srednje škole</i>	<i>61</i>
Aktivnosti za razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja	62
<i>Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 1–3. razreda osnovne škole</i>	<i>62</i>
<i>Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 4–6. razreda osnovne škole</i>	<i>62</i>
<i>Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 7–9. razreda osnovne škole</i>	<i>63</i>
<i>Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole</i>	<i>63</i>
Aktivnosti za razvoj kompetencije sigurnosti	64
<i>Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 1–3. razreda osnovne škole</i>	<i>64</i>
<i>Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 4–6. razreda osnovne škole</i>	<i>65</i>
<i>Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 7–9. razreda osnovne škole</i>	<i>65</i>
<i>Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole</i>	<i>66</i>
Aktivnosti za razvoj kompetencije rješavanja problema	66
<i>Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 1–3. razreda osnovne škole</i>	<i>66</i>
<i>Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 4–6. razreda osnovne škole</i>	<i>67</i>
<i>Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 7–9. razreda osnovne škole</i>	<i>67</i>
<i>Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole</i>	<i>67</i>
Aktivnosti za razvoj socioemocionalne kompetencije	67
<i>Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 1–3. razreda osnovne škole</i>	<i>68</i>
<i>Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 4–6. razreda osnovne škole</i>	<i>70</i>
<i>Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 7–9. razreda osnovne škole</i>	<i>71</i>
<i>Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 1– 3/4. razreda srednje škole</i>	<i>72</i>
Preporučena literatura za korištenje	74
Internet-stranice:.	74
Priručnici	75
Filmovi.	75
Telefon.	75
Korištena literatura	77

Predgovor

Svrha ovog Vodiča je da pomogne učiteljima, nastavnicima i profesorima da svoje učenike u osnovnim i srednjim školama odgajaju i obrazuju o sigurnoj upotrebi digitalnih tehnologija, razvijajući kod njih digitalne i socioemocionalne kompetencije. Digitalne i socioemocionalne kompetencije predstavljaju kompetencije za XXI vijek, koje su u cijeloj Evropi prepoznate kao neophodne da bi jedinka živjela i egzistirala u današnje vrijeme¹⁶. I u Bosni i Hercegovini ove dvije kompetencije prepoznate su kao dvije od deset ključnih kompetencija i životnih vještina, neophodnih u XXI vijeku¹⁷.

Posebnost ovog Vodiča ogleda se u tome što se ne odnosi samo na jedan predmet u okviru nastavnih planova i programa za osnovne i srednje škole, već je primjenjiv u okviru svih predmeta, jer jedino kroskurikularna primjena ovakvih sadržaja ima efekta na razvoj digitalnih i socioemocionalnih kompetencija, a samim tim i znanja i vještina kod djece da se odupru digitalnom nasilju.

Vodič se bavi digitalnim okruženjem, nasiljem nad djecom u digitalnom okruženju, te odgojem i obrazovanjem djece o upotrebi digitalnih tehnologija. U dijelu o digitalnom okruženju razmatraju se načini komuniciranja među ljudima ranije i sada, te se ukazuje na sličnosti i razlike, prednosti i mane. U ovom dijelu predstavljaju se i rezultati istraživanja u Bosni i Hercegovini, regionu, kao i Sjedinjenim Američkim Državama o preferencijama i frekvencijama upotrebe digitalnih tehnologija od djece.

Dio koji se bavi nasiljem nad djecom putem digitalnih tehnologija posvećuje pažnju pojmu nasilja i uzrocima i posljedicama nasilnih ponašanja. Poseban dio ovog poglavlja jeste tekst o tome kako se prevenira digitalno nasilje razvojem digitalnih i socioemocionalnih kompetencija. U ovom poglavlju se, također, govori i o tome koja je uloga prosvjetnih radnika, ali i roditelja u borbi protiv digitalnog nasilja nad djecom, te se ukazuje na potrebu za stvaranjem partnerskih odnosa između porodice i škole.

Treće poglavlje ovog Vodiča posvećeno je detaljnijoj razradi digitalnih i socioemocionalnih kompetencija, tj. formulaciji ciljeva i ishoda odgojno-obrazovnog procesa, te prijedlozima aktivnosti kojima se utječe na razvoj ovih kompetencija. Posebno je važno kao vodilju ovog dijela Vodiča istaći da ne postoji osoba u porodici i školi koja je isključivo odgovorna za razvoj navedenih kompetencija kod djeteta, već da samo multidisciplinarni pristup, provođenje različitih aktivnosti na različitim predmetima, može adekvatno utjecati na razvoj kompetencija kod djeteta, koje će ga učiniti zrelijim da prepozna i reagira na nasilje, kao i da se preveniraju ponašanja koja spadaju u grupu nasilnih ponašanja.

¹⁶ Key competences for lifelong learning, EU

¹⁷ Ključne kompetencije i životne vještine u Bosni i Hercegovini, Sarajevo (2011)

Digitalno okruženje – mjesto rasta i razvoja

Kako smo nekada komunicirali, a kako komuniciramo danas

Prvobitna komunikacija među ljudima odvijala se po principu licem u lice (face to face). Nakon toga se pojavila pismena komunikacija, čija je brzina zavisila od brzine prevoznih sredstava, kojima se pismo prenosilo od jedne osobe do druge. Sredinom i krajem XIX vijeka pojavljuju se telegraf i telefon. Komuniciranje telefonom doživjelo je revoluciju kada su se 80-ih godina XX vijeka pojavili mobilni telefoni. Oni su ljudima omogućili komuniciranje na različitim mjestima, u zatvorenim, ali i na otvorenim prostorima. Mobilni telefoni, za razliku od fiksnih, osim usmene nude i pismenu komunikaciju slanjem SMS-a (engl. Short Message Service) (Popadić i Kuzmanović, 2013).

Pojava interneta veže se za 1969. godinu, ali njegova široka upotreba počela je tek početkom 90-ih godina XX vijeka. Korištenjem internet-servisa, kao npr. www (engl. World Wide Web) možemo koristiti mnoštvo baza podataka, iz kojih izvlačimo informacije o svemu što nas interesuje. Osim toga, internet nam omogućava komunikaciju s drugim ljudima putem e-maila, različitih aplikacija za komunikaciju (npr. Skype), društvenih mreža (Facebook, Instagram i sl.), itd. Uz pomoć interneta možemo razmjenjivati različite podatke: fotografije, videozapise, dokumente. U početku nam je za ovakav vid komunikacije s drugima trebao računar. U današnje vrijeme sve ove informacije možemo razmjenjivati s mobilnog telefona, koji se zove "pametni" telefon (engl. smartphone). Uz pomoć ovog telefona možemo: telefonirati, slati poruke, slušati muziku, gledati filmove, kreirati dokumente, komuniciramo e-mailom, koristiti različite aplikacije, kako za komunikaciju, tako i za kreiranje različitih sadržaja, pretraživati sadržaje na internetu, fotografisati se, snimati video i audio zapise itd. Dakle, pametni telefon je uređaj koji zamjenjuje telefon, fotoaparat, kameru, televizor, radio i računar.

Kada sagledamo komunikaciju iz prošlih vjekova i ovu današnju, možemo reći da smo danas opremljeni tehnologijom koja nam u svakom momentu daje sve neophodne informacije, ali nas i podstiče da je sve više koristimo u komunikaciji, pa imamo priliku da se sve manje susrećemo i družimo s ljudima ukoliko joj se prepustimo. Ranije smo, da bismo dolazili do informacija, morali koristiti knjige, odlaziti u biblioteke, komunicirati s ljudima. Druženja su bila jedino moguća ukoliko se okupimo na jednom mjestu.

Šta nam nudi digitalno okruženje

Korištenje digitalnih tehnologija i interneta postalo je svakodnevica. Djeca i odrasli provode sve više vremena u digitalnom okruženju, koje je sve češće prostor u kojem se druže i komuniciraju, bilo privatno ili poslovno. Internet više nije prostor privilegiranih, niti je ograničen na zatvorene prostore, jer je uz pomoć digitalnih tehnologija moguće biti konektiran bilo gdje, u kući, na poslu, u parku, u školi itd. Svjetska istraživanja (Zimmerman, Christakis i Meltzoff, 2007; Rideout i Hamel, 2006; Jungwirth, 2013), ali i istraživanje iz okruženja (Buljan, Flander i Brezinšćak, 2018) ukazuju na to da su djeca od rođenja izložena digitalnim tehnologijama. Živimo u vremenu kada je moguće voditi život iz kuće, bez potrebe izlaska vani, a sve uz pomoć digitalnih tehnologija i interneta.

Istraživanja koja su rađena još prije 15 godina u svijetu ukazivala su na to da mladi više vole biti na internetu i koristiti digitalne tehnologije, nego družiti se uživo (Boneva, Quinn,

Kraut, Kiesler, Shklovski, 2006; Craig, 2003; Gross, Juvonen, Gable, 2002; Schiano et al. 2002). Ovo su rezultati koji ukazuju na potrebu da u današnje vrijeme, kada je dostupnost digitalnih tehnologija veća, trebamo raditi na tome da kod djece razvijamo digitalne kompetencije, kako bismo bili sigurni prilikom korištenja.

Prije nego što budu predstavljeni rezultati istraživanja na našim prostorima, potrebno je sagledati prednosti i nedostatke korištenja digitalnih tehnologija i interneta. Šta internet omogućava i šta su njegove dobre strane, moguće je sagledati s različitih aspekata života čovjeka.

Dobro je poznato da je **učenje** kontinuiran proces i da je važno da se konstantno obrazujemo kako bismo išli ukorak s vremenom. Digitalne tehnologije i internet u svakom trenutku omogućavaju nam pretraživanje naučnih i stručnih stranica na kojima se nalaze najnovije informacije, podaci, rezultati naučnih i stručnih istraživanja, brzu dostupnost informacija, kao i umrežavanje s osobama iz različitih dijelova svijeta, koje imaju ista ili slična interesovanja. Osim toga, na internetu postoje i različite edukacije (online kursevi, vebinari i sl.) koje omogućavaju proširivanje znanja u jednoj ili više oblasti, kao i dokvalifikaciju i prekvalifikaciju. Digitalne tehnologije se mogu koristiti i u odgojno-obrazovnim ustanovama kao sredstvo u nastavi.

Kontinuirano praćenje vijesti iz zemlje i svijeta omogućeno nam je, također, putem različitih sajtova i portala na internetu. Uz pomoć njih možemo brzo i lako pregledati vijesti, čitati novine, dobiti informacije o dnevnom političkoj situaciji u zemlji i svijetu, o vremenskoj prognozi, sportskim dešavanjima itd.

Internet nam omogućava **druženje** s drugim ljudima, vršnjacima iz grada, zemlje, ali i svijeta u svako doba dana. Djeca ga uveliko koriste pa se povezuju putem društvenih mreža, igrice i različitih sajtova, prema interesovanjima i aktivnostima koje ih privlače. Internet omogućava **zabavu** za svaki uzrast. Uz pomoć pretraživača moguće je u bilo koje doba dana pronaći sadržaje koji su zabavni i koji odgovaraju svakom uzrastu.

Internet i digitalne tehnologije veoma su korisni **u poslovnom svijetu**, jer omogućavaju razmjenu informacija, robe i novca veoma brzo. Uz pomoć digitalnih tehnologija možemo kupovati putem interneta i svu robu dobiti na kućnu adresu. Osim toga, sve češće prave se uštede kada su u pitanju putovanja na poslovne sastanke, jer se sastanci održavaju online pomoću različitih aplikacija.

Autori Livingstone i Haddon (2009) u izvještaju za Evropsku komisiju govore o prilikama koje djeca imaju na internetu iz tri modaliteta, tj. načina komunikacije djeteta na internetu: dijete kao primalac informacija, dijete kao učesnik u komunikaciji, koja je prvenstveno vođena od odrasle osobe, i dijete kao inicijator komunikacije s vršnjakom.

Tabela 1: Klasifikacija prilika za djecu na internetu

	Sadržaj: dijete kao primalac	Kontakt: dijete kao učesnik	Akcija: dijete kao inicijator
Obrazovanje i digitalna pismenost	Izvori korisni za obrazovanje	Kontakt s drugima koji dijele iste interese	Samoinicijativno ili kolaborativno učenje
Participacija i društveni angažman	Mnoštvo informacija	Razmjena informacija unutar interesnih grupa	Konkretna forme društvenog angažmana
Kreativnost i samoizražavanje	Različiti izvori	Pozvan ili inspiriran da kreira ili učestvuje	Stvaranje različitih sadržaja
Identitet i međusobno povezivanje	Savjeti (lični, zdravstveni itd.)	Društveno umrežavanje, razmjena iskustava s drugima	Izražavanje identiteta, nečeg ličnog

Osim navedenih prednosti korištenja digitalnih tehnologija i interneta postoje i potencijalni rizici. Oni se mogu manifestirati na različite načine, pa mogu utjecati na različite aspekte razvoja ljudske jedinice. Ono što je neophodno napomenuti kada se govori o negativnim utjecajima korištenja digitalnih tehnologija, jeste da se u različitim studijama dobijaju i različiti rezultati, pa je važno imati ove podatke na umu, ali oprezno im pristupati¹⁸.

Neka istraživanja (Byeon i Hong, 2015; Duch et al., 2013; Tomopoulos et al., 2010; Američka asocijacija pedijatarata, 2017) ukazuju na to da djeca koja više vremena provode uz digitalne tehnologije imaju **sporiji razvoj govora** u odnosu na svoje vršnjake. Autori Christiakis i saradnici (Christakis et al., 2004) dovode u vezu **probleme s pažnjom i koncentracijom, uspavlivanjem, buđenjem u toku noći i noćnim morama** kod djece koja su putem televizije bila izložena nasilnim sadržajima. Teškoće s pažnjom imala su djeca koja su bila izložena različitim zabavnim sadržajima, koji su bili nasilni, ali i nenasilne prirode. Sadržaji koji imaju edukativnu funkciju nisu ostavljali negativne posljedice na razvoj pažnje i koncentracije. Postoje i druga istraživanja (Johnson, 2006) koja potvrđuju izostanak štetnog utjecaja korištenja digitalnih tehnologija u edukativne svrhe.

Osim toga što posmatranje i učestvovanje u različitim sadržajima koje nude digitalne tehnologije, bilo da su nasilni ili nenasilni, utječe na razvoj djeteta tako što ovi sadržaji utječu i na njegovo **ponašanje**, jer djeca određena ponašanja uče od svojih modela. Ovo učenje se zove učenje po modelu (Bandura, 1977) i ono može biti *imitacija*, dijete nesvjesno preuzima tuđe ponašanje, *modeliranje*, dijete je svjesno da mu se neko ponašanje sviđa i upravo ga zbog toga preuzima, i *vikarijsko učenje*, dijete preuzima ona ponašanja koja su nagrađivana. U svojoj studiji autorice Buljan Flander i Brezinščak (2018) navode metaanalizu 34 studije, kojom se ukazuje na štetan utjecaj televizije na ponašanje djece.

18 <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Children-digital-technology-wellbeing.pdf>

Ova studija je ukazala da su djeca koja su bila izložena nasilnim sadržajima na televiziji imala više nasilnih oblika ponašanja u svom repertoaru ponašanja, za razliku od djece koja su bila izložena prosocijalnim sadržajima. Ono što televiziju razlikuje od ostalih digitalnih tehnologija jeste to što su prilikom posmatranja sadržaja na televiziji djeca u pasivnom položaju i nemaju mogućnost interakcije, dok su drugi digitalni mediji više interaktivni.

Osim navedenih načina na koje sadržaji s interneta mogu utjecati na razvoj djeteta, internet, osim netačnih i lažnih informacija (popularne fake news), sadrži i one koje spadaju u kategoriju **seksualno eksplicitnih sadržaja**. Do ovih sadržaja djeca mogu vrlo lako doći, jer su dostupni svim korisnicima interneta. Ovo su sadržaji koji ih mogu uznemiravati ili pretjerano pobuđivati, te zbog mogu razviti neadekvatna ponašanja, kao i neadekvatne stavove i vrijednosti. Također, ovakvi sadržaji mogu voditi do rane seksualne aktivnosti i seksualnog agresivnog ponašanja, te povećavaju rizik da osoba postane žrtva seksualnog nasilja ili zlostavljanja od tzv. internet-predatora, jer ne zna postaviti granice prihvatljivih i neprihvatljivih seksualnih ponašanja. Nesposobnost da se postavi adekvatna granica može se manifestirati i kroz problematična seksualna ponašanja prema drugima. Osim seksualno eksplicitnih sadržaja tu je i čitava mreža odraslih osoba, koja se bavi vrbovanjem djece u pornografske svrhe, što već spada u domen kriminala. Naivnost i potreba da se prikažu što bolje u svijetu interneta izlaže djecu mogućnostima da im se zloupotrijebe lični podaci, hakiraju profili i sl.

Pojedini autori (Jurman i sar., 2017; Casha, et al., 2012) ukazuju na to da dugotrajan boravak na internetu u pretraživanju sadržaja za zabavu u jednom trenutku može razviti *internetsku zavisnost*, koja se manifestira otuđivanjem od socijalne sredine i fokusiranjem na sadržaje koje internet nudi, kao i drugim simptomima. Ovo dalje vodi u probleme s fizičkim zdravljem, ali i mentalnim. Također, pretraživanje različitih zabavnih sadržaja na internetu izlaže nas različitim oblicima reklama i *podstiče na kupovinu* i trošenje novca.

Popadić i Kuzmanović (2016) navode da neki stručnjaci smatraju da digitalna komunikacija utječe na zanemarivanje neposredne komunikacije, te da **osiromašuje interakciju i podstiče površnost u komunikaciji**. Ona omogućava **veću anonimnost**, što može dovesti do smanjenja inhibicije u ponašanju, koja je prisutna u odnosu uživo. Ovo znači da su osobe koje komuniciraju putem digitalnih medija slobodnije nego kada su u direktnom odnosu licem u lice. Digitalna komunikacija nam omogućava **kontakt s nepoznatim osobama**, te lažno predstavljanje. Smanjena inhibicija u ponašanju, mogućnost lažnog predstavljanja predstavljaju dobre preduslove za nasilno ponašanje prema drugim osobama. Upravo zbog ovih karakteristika digitalne komunikacije djeca su na internetu izloženi stupanju u kontakt s nedobronamjernim ljudima, a samim tim i povređivanju. U ekstremnim slučajevima oni mogu postati žrtve seksualnog nasilja, trgovine ljudima i drugih nelegalnih aktivnosti.

Livingstone i Haddon (2009) osim o prilikama govore i o rizicima koji postoje za djecu na internetu.

Tabela 2: Klasifikacija rizika za djecu na internetu

	Sadržaj: dijete kao primalac	Kontakt: dijete kao učesnik	Akcija: dijete kao inicijator
Komercijalni	Reklame, sponzorstva	Praćenje ili krađa ličnih podataka	Kockanje, hakiranje, ilegalno skidanje dokumenta
Agresivni	Nasilan i povređujući kontekst	Vršnjačko nasilje, uznemiravanje, vrebanje	Vršnjačko nasilje nad drugim djetetom, uznemiravanje drugog
Seksualni	Pornografija ili neki drugi seksualni sadržaji	Upoznavanje stranaca, grooming	Kreiranje ili postavljanje pornografskih sadržaja
Vrijednosti	Stereotipne (rasističke, nacionalističke) informacije, savjeti	Samopovređivanje, nagovaranje na nepoželjno ponašanje	Davanje savjeta, npr. suicid ili savjeti za ishranu (koji vode anoreksiji)

Na kraju je važno napomenuti da današnja djeca i mladi ne mogu bez digitalnih tehnologija i da im, ukoliko im ograničavamo pristup njima, ustvari oduzimamo priliku da se usavršavaju u njihovom korištenju. Zato je važno da imamo na umu sljedeće: kada se pitamo je li dijete pretjerano izloženo digitalnim tehnologijama, trebamo se zapitati i sljedeće:

1. Da li dijete dobro spava i jede?
2. Da li je dijete fizički zdravo?
3. Da li je aktivno u školi i da li sarađuje u školskim aktivnostima?
4. Da li uspostavlja socijalne kontakte, te da li ih na adekvatan način održava?
5. Da li osim aktivnosti uz pomoć digitalnih tehnologija (igrice, pregledanje različitih sadržaja) ima i druge aktivnosti ili hobije u kojima uživa?

Ukoliko su odgovori na većinu ovih pitanja DA, onda roditelji i drugi odrasli ne trebaju biti zabrinuti zbog vremena koje dijete provodi pred ekranom, odnosno uz digitalne tehnologije, jer mu one ne remete razvoj (Livingstone & Blum-Ross, 2020).

Rezultati istraživanja o korištenju digitalnih tehnologija – koristi i rizici po djecu

Većina istraživanja koja se bave ispitivanjem korištenja digitalnih tehnologija kod djece i mladih najčešće obuhvataju školski uzrast. Život nam ukazuje na to da djeca mnogo prije nego što krenu u školu počinju koristiti određene digitalne tehnologije. Autori Kuzmanović i saradnici (2019) u vodiču nazvanom „Deca u digitalnom dobu“ navode novija istraživanja iz Amerike, Evrope i Srbije. Prema njihovim podacima, u Americi gotovo 98% djece mlađe od osam godina ima pristup mobilnim uređajima. Američka

djeca ne provode ispred ekrana manje od 40 minuta dnevno. Tako djeca mlađa od dvije godine u prosjeku dnevno provode 40-ak minuta, djeca uzrasta od dvije do četiri godine provode oko dva sata i 40 minuta, dok je vrijeme ispred ekrana za djecu uzrasta od pet do osam godina gotovo tri sata. U istraživanjima evropskih zemalja gotovo 50% djece uzrasta 6-36 mjeseci koristi mobilne uređaje s ekranima osjetljivim na dodir. U Engleskoj djeca uzrasta 3-4 godine prosječno provode ispred ekrana oko sat, djeca uzrasta od pet do sedam godina sat i 18 minuta, a uzrasta od osam do jedanaest godina dnevno pred ekranom provode oko 1 sat i 54 minute.

U Srbiji je istraživanje o korištenju digitalnih tehnologija kod djece uzrasta od četiri do osam godina prvi put provedeno sredinom 2018. godine (Kuzmanović i sar., 2019). Autori istraživanja ukazuju na to da zbog karakteristika uzorka dobijene rezultate nije moguće generalizirati na ovaj uzrast djece u Srbiji, ali se dobijeni rezultati podudaraju s međunarodnim. Prema tim rezultatima, nešto manje od 10% djece uzrasta od četiri do osam godina ne koristi digitalne uređaje, a trogodišnja i četvorogodišnja djeca počela su koristiti digitalne uređaje prije treće godine.

Istraživanje o konzumaciji medija među roditeljima u Crnoj Gori¹⁹ (2018) daje podatke da oko 65% djece uzrasta od četiri do osam godina ima pristup pametnom telefonu, dok 21% njih posjeduje i svoj mobilni telefon.

Istraživanja²⁰ koja su rađena u našoj zemlji 2016. i 2017. godine ukazuju na sljedeće:

- **Vrijeme provedeno na internetu** – Djeca i mladi veći dio svog slobodnog vremena koriste digitalnu tehnologiju i provode ga na internetu. Ovo su aktivnosti koje oni izvode svakodnevno. Najveći procent ispitanika (djece i mladih) izjavljuje da dnevno provode od dva do tri sata na društvenim mrežama u toku slobodnog vremena. Više od 50% djece i mladih koristi društvene mreže za vrijeme nastave.
- **Sadržaji koje pretražuju na internetu** – Najmanji procent njih (prosječno oko 20-30%) prilikom boravka na internetu pretražuje sadržaje koji su im potrebni za školu. Najviše razmjenjuju informacije s drugima, traže informacije o drugim osobama i događajima ili tragaju za drugim osobama (poznatim iz javnog života ili iz škole i okruženja).
- **Aplikacije i programi koje koriste** – Najčešće koriste sljedeće aplikacije i društvene mreže: YouTube, Instagram, Google, Facebook i Viber. Više od 50% djece i mladih otvorilo je profil na nekoj od društvenih mreža (Instagram ili Facebook) prije 13. godine (iako im to te iste mreže zabranjuju), a oko 20% njih ima i više od dva profila na nekoj od društvenih mreža. Na društvenim mrežama imaju i po nekoliko stotina puta više prijatelja nego u stvarnom životu.

19 UNICEF CG (2018) Istraživanje o konzumaciji medija među roditeljima u Crnoj Gori. Tehnički izvještaj

20 Muratbegović i Vujović (2016). Ponašanje i navike djece na internetu: stavovi djece, roditelja i nastavnika informatike. Save the Children

– **Rizična ponašanja na internetu** – Prilikom korištenja društvenih mreža nemaju problem da s drugima podijele svoje lične podatke i informacije koje su u vezi s njihovim privatnim životom. Nemaju problem da se putem svog profila na društvenim mrežama

povezuju s drugim, nepoznatim osobama i razmjenjuju navedene podatke o sebi. U istraživanjima djeca izvještavaju i da su mnogo slobodnija u ponašanju dok su na internetu, te da su sklonija nasilnom ponašanju nego što su to u živom kontaktu s drugima.

– **Roditeljska kontrola** – Roditelji nemaju dovoljnu kontrolu nad ponašanjem svoje djece na internetu i izjavljuju i da su informatički nepismeniji i nisu u mogućnosti da ih kontroliraju kako bi voljeli. Djeca smatraju da bi ih roditelji trebali više kontrolirati. Također, prema njihovom mišljenju, roditelji primjenjuju neadekvatne kazne, jer često koriste zabranu korištenja digitalne tehnologije kad žele kazniti dijete, a nisu svjesni da njihovo dijete može pomoću tuđeg uređaja doći do informacija koje mu trebaju ili do sadržaja koji želi konzumirati.

Kada se sagledaju prikazani segmenti rezultata različitih istraživanja provedenih u našoj zemlji i zemljama okruženja, može se zaključiti da je krajnje vrijeme da se preduzmu koraci u radu na razvoju digitalnih kompetencija kod djece i mladih. O njima će detaljnije biti riječi u jednom od poglavlja ovog Vodiča.

Ovaj Vodič treba poslužiti prosvjetnim radnicima koji rade s djecom u osnovnim i srednjim školama kako bi ih vodio kroz proces razvoja digitalnih kompetencija XXI vijeka. Razvojem digitalnih kompetencija djeluje se u pravcu prevencije digitalnog nasilja, ali i u pravcu osposobljavanja djece da na kvalitetan i koristan način upotrebljavaju digitalnu tehnologiju.

Nasilje nad djecom u digitalnom okruženju – pojam, vrste, posljedice i prevencija

Pojam i vrste nasilja

Nasilje je pojam koji ima mnoštvo različitih definicija (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2012): medicinskih, pravnih i naučnih, koje nisu jedinstvene i to predstavlja otežavajuću okolnost, kako u proučavanju, preveniranju, tako i u reagiranju na nasilje. Većini njih je zajedničko isticanje posljedica nasilja. Jedna od definicija je definicija Svjetske zdravstvene organizacije, prema kojoj je nasilje “namjerno korištenje fizičke sile ili moći protiv druge osobe ili protiv grupe ili zajednice, što rezultira ili ima veliku vjerovatnoću da će rezultirati povredom, smrću, psihičkom štetom, nerazvijenosti ili uskraćivanjem.” (Krug, Dahlberg, Mercy, et al., 2002). Ovom definicijom naglašava se **namjerna** upotreba sile protiv druge osobe, što nasilje razlikuje od povrede ili štete koja je posljedica nenamjernih radnji. Namjera podrazumijeva svijest osobe da svojim ponašanjem povređuje drugu i da za to nema opravdanja ili da postoje neki drugi načini da se ophodi prema njoj. Jedna osoba može biti povrijeđena komentarom druge, ali ukoliko ta druga osoba nije imala namjeru da je povrijedi, onda se njeno ponašanje ne može kvalificirati kao nasilno.

Osim namjere, prethodno predstavljena definicija ukazuje i na **moć** onih osoba koje vrše nasilje. Moć ukazuje na nesrazmjer u snagama između onih koji se ponašaju nasilno i onih koji trpe nasilje. Ovdje se pod moći ne misli samo na fizičku snagu, već i na moć koju ima nečiji položaj u grupi (npr. omiljeni član grupe ili idealizirani član grupe, najpopularniji i sl.), zrelost (npr. nasilje na relaciji odrasli – dijete) itd.

Nasiljem se smatra čin koji osim namjere i odnosa moći ima i **posljedice** po osobu nad kojom se ono vrši. Te posljedice ne moraju nužno biti fizičke prirode, već mogu biti i psihičke. Ovo je teže mjerljiv indikator nasilnog ponašanja, jer one ne moraju biti lako primjetne (kao što su fizičke povrede), već i teže primjetne (emocionalne povrede i povrede unutrašnjih organa).

Veoma je teško napraviti jedinstvenu klasifikaciju vrsta nasilja koja bi odgovarala objašnjenju svih njegovih aspekata, pa upravo zbog toga nudimo nekoliko njih kako bi se preventivne mjere razumjele što bolje. Nasilje može biti **reaktivno** i **proaktivno** (instrumentalno) (Griffin & Gross, 2004). *Reaktivno nasilje* je ono koje je nastalo u afektu, kao odgovor na nečije neadekvatno ponašanje ili frustraciju. U *proaktivno nasilje* spadaju svi nasilni oblici ponašanja kojima osoba želi steći neku korist za sebe. Zato se ovo nasilje još zove i *instrumentalno* nasilje.

U odnosu na način na koji se provodi, nasilje može biti **direktno** i **indirektno**. *Direktno* je ono nasilje koje je vidljivo i usmjereno na osobu ili osobe kojima se želi nanijeti šteta. *Indirektno nasilje* se manifestira prikriveno, tj. ponašanjima koja indirektno povređuju osobu kojoj se želi nanijeti šteta (Popadić, Plut i Pavlović, 2014).

Najčešće se nasilje dijeli prema načinu povređivanja na sljedeće vrste: **fizičko, emocionalno i seksualno nasilje**. Pod *fizičkim* nasiljem podrazumijevaju se ponašanja kojima se drugoj osobi nanosi fizička bol i direktno se ugrožava njen tjelesni integritet (šamaranje, guranje, davljenje, udaranje, šutiranje, grizenje itd.). *Emocionalno nasilje* podrazumijeva neprijateljsko, indiferentno postupanje iz pozicije moći prema djetetu koje kod njega izaziva osjećaj bezvrijednosti, neadekvatnosti, te kratkoročno ili dugoročno utječe na njegov razvoj. U oblike emocionalnog nasilja spadaju: odbacivanje, bezrazložno vikanje, slanje poruka uvredljivog sadržaja, nazivanje pogrdnim imenima, dobacivanje uvredljivih riječi i rečenica, socijalno distanciranje, izbacivanje iz grupe, izolaciju, širenje laži i ogovaranje, sramoćenje, te upućivanje prijetećih pogleda. *Seksualno nasilje* je skup ponašanja kojima se dijete uključuje u seksualne aktivnosti bez kontakta (davanje seksualnih komentara, izlaganje djeteta seksualnim sadržajima, tjeranje djeteta na posmatranje seksualnih aktivnosti, pokazivanje intimnih dijelova tijela, masturbacija pred djetetom i sl.) i uključuje u seksualne aktivnosti s kontaktom (seksualni odnos, oralni seks, dodirivanje djeteta po intimnim dijelovima tijela, poticanje djeteta da nasilnika dodiruje po intimnim dijelovima tijela i sl.) (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2014).

Posebnu vrstu nasilja nad djecom predstavlja **zanemarivanje**. U ovoj knjizi nećemo se baviti detaljno zanemarivanjem, ali ga je važno spomenuti zbog uloge roditelja u prevenciji digitalnog nasilja. *Zanemarivanje* predstavlja "propuštanje zadovoljenja djetetovih potreba u mjeri koja znatno utječe na djetetov fizički i psihički razvoj." (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2012, str. 179). Zanemarivanje kao vrsta nasilja odraslih nad djetetom ima nekoliko oblika: fizičko, emocionalno, obrazovno i medicinsko (Buljan Flander, G., Kocijan-Hercigonja, D., 2003). Fizičko zanemarivanje predstavlja nezadovoljavanje minimalnih fizičkih potreba djeteta (hrana, fizička sigurnost, adekvatna odjeća, adekvatan smještaj itd.). Emocionalno zanemarivanje predstavlja nezadovoljavanje minimalnih emocionalnih potreba djeteta (potreba za ljubavlju i pripadanjem, toplinom, zagrljajem, kontaktom, razgovorom, stabilnosti porodice i porodičnih odnosa, poštovanjem, uvažavanjem mišljenja itd.). Obrazovno zanemarivanje podrazumijeva nepružanje pomoći djetetu u toku njegovog školovanja. Ponašanja koja se povezuju s ovim oblikom zanemarivanja su: dopuštanje djetetu da neopravdano izostaje s nastave, nepružanje pomoći u savladavanju školskog gradiva, izostajanje djeteta s nastave zbog obaveza koje ima u kući (pomoć roditeljima, čuvanje mlađe djece itd.). Medicinsko zanemarivanje podrazumijeva nevođenje računa o djetetovom zdravlju, kako u periodima kada je neophodno da se njegovo zdravlje kontrolira u savjetovalištim, tako i onda kada je dijete bolesno, pa se ne odvede ljekaru.

Kako zanemarivanje podrazumijeva propuštanje zadovoljenja djetetovih potreba, nije uvijek lako utvrditi kada je riječ o namjernom propuštanju, a kada o slučajnom, tj. nesvjesnom. U svakom slučaju, roditelji su dužni brinuti o svojoj djeci i zadovoljavati potrebe, što je neophodno za zdrav razvoj djeteta. Briga o djetetu podrazumijeva i zaštitu djeteta od svih negativnih utjecaja. Tako je roditelj zadužen da dijete štiti i od negativnih utjecaja u digitalnom okruženju.

Šta je to nasilje u digitalnom okruženju?

Osim toga što se nad djecom može vršiti nasilje uživo, u ovoj knjizi posebnu pažnju dajemo nasilju koje se odigrava u digitalnom svijetu, na internetu ili mimo njega. Ovo nasilje zovemo **digitalnim nasiljem** i ono ima više vrsta (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2014). Pod digitalnim nasiljem podrazumijeva se svako namjerno korištenje digitalnih tehnologija u svrhu nanošenja štete jednoj ili više osoba (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2014).

Prvo će biti riječi o načinima na koje dijete može biti izloženo digitalnom nasilju. **Pasivna izloženost nasilju** podrazumijeva pasivnu ulogu djeteta (kada je dijete samo primalac informacija) dok je pod utjecajem nasilnih sadržaja (Bilić, 2010). Sadržaji kao što su: crtani filmovi, filmovi i drugi programi na TV-u, muzika, muzički spotovi, dokumentarni filmovi, informativne emisije i sl. sadrže scene nasilja, vjerodostojno prikazane, tako da se uzroci i posljedice jasno vide. Gledajući ove scene, djeca u svojim glavama stvaraju kognitivne slike, koje im predstavljaju recept za ponašanje u istim ili sličnim situacijama, kao i u situacijama koje nisu iste kao one što su gledali. Posebno je važno imati na umu da djeca koja su izložena posmatranju scena nasilja postaju tolerantna na nasilje, tj. nasilje ne vide ugrožavajućim i ne reaguju onda kada se nad njima ili nad nekim u njihovoj blizini vrši nasilje. Kod njih se podiže nivo tolerancije na nasilje. Nasilna ponašanja postaju dio njihovog repertoara ponašanja, pa u konfliktnim situacijama ova djece koriste nasilje da ih riješe. Osim toga, oni usvajaju vrijednosti koje odobravaju nasilno ponašanje (Bilić, 2010).

Interaktivna izloženost nasilju podrazumijeva nasilje putem videoigrica i interneta. Za razliku od nasilja koje djeca gledaju na televiziji ili kompjuterima, kada posmatraju neke sadržaje, igranje videoigrica podrazumijeva direktno uključivanje u nasilne scene i zauzimanje uloge onoga ko se nasilno ponaša ili onoga nad kim se neko drugi nasilno ponaša u digitalnom okruženju. Ovdje imamo nekoliko psiholoških procesa koji djeluju na dijete s ciljem usvajanja nasilnog ponašanja kao jednog od onih koje dijete s vremena na vrijeme manifestira. Prvo, dijete se *identificira* s likom koji igra u videoigrici, jer aktivno učestvuje u kreiranju njegovih ponašanja, vođeno filozofijom igrice. S vremenom dijete nije u stanju da razdvoji realan od virtuelnog svijeta, pa ponašanja koja manifestira njegov lik u igrici, dijete počinje manifestirati u realnom životu. Drugo, prilikom igranja dijete se s vremena na vrijeme nagrađuje različitim vidovima nagrada, koje predstavljaju pozitivna i negativna potkrepljenja, bilo da osvajaju određene poene ili pogodnosti ili da bivaju prebačeni na viši nivo. Ukoliko se nagrađuju njihova nasilna ponašanja, ona se samim tim učvršćuju i zadržavaju, pa se tako prenose i u realan svijet (Silvern & Williamson, 1987, Goldstein, 2001). Treće, dijete je prilikom igranja nasilne videoigrice jedno određeno vrijeme kontinuirano izloženo scenama nasilja koje ili samo proizvodi ili neko ko igra s njim. Ovo dovodi do podizanja nivoa tolerancije na nasilje, s jedne strane, ali i do dizanja frustracije, s druge strane, pa istraživanja na ovom polju ukazuju na pojačano nasilno ponašanje kod djece i mladih sat do dva nakon izlaganja nasilnom sadržaju u videoigricama (Wingrove & Bond, 1998). Četvrto, igranje videoigrica s nasilnim sadržajima podrazumijeva kontinuirano *ponavljanje* nasilnih ponašanja u različitim situacijama, što podrazumijeva učvršćivanje ovih ponašanja u djetetovom spektru ponašanja, ali i promjene u djetetovom saznavnom, emocionalnom i ponašajnom aspektu ličnosti (Funk, 1993).

Kao posljedice i interaktivne i pasivne izloženosti nasilnim medijskim sadržajima ističu se sljedeće (Funk, 1993):

- pojačano nasilno ponašanje, jer se nasilje vidi kao sredstvo dolaska do cilja i kao skup ponašanja koja su adekvatna i efikasna;
- viša tolerancija na nasilno ponašanje drugih, te osjećaj da žrtva zaista ne pati (jer ne mogu da osjete patnju u virtuelnom svijetu), što rezultira nižim nivoom empatije;
- razvijanje stavova da je nasilno ponašanje opravdano, jer je kontinuirano nagrađivano prilikom igranja videoigara, što utječe na razvoj vrijednosnog sistema djece i mladih.

Osim toga što djeca i mladi mogu biti izloženi nasilnim scenama i da putem videoigrica izražavaju nasilno ponašanje, internet je prostor u kojem za njih vrebaju brojne opasnosti, a da ih oni i nisu svjesni. Digitalno nasilje, koje je definirano na početku ovog dijela teksta, ima sve one oblike (osim fizičkog) o kojima je bilo riječi u prethodnom dijelu teksta, kada smo govorili uopćeno o nasilju.

Specifičnosti digitalnog nasilja u odnosu na tradicionalne oblike nasilja jesu: anonimnost nasilnika, mnogobrojna publika, žrtva je stalno dostupna i trajnost učinka. Upravo ta anonimnost nasilnike čini hrabrijim, a kod žrtava pojačava osjećaj bespomoćnosti i nesigurnosti. Autor Belsey ovu vrstu nasilja naziva "kukavičkim nasiljem" (Popadić i Kuzmanović, 2013). Stalna dostupnost žrtve ohrabruje nasilnike da u bilo koje vrijeme i s bilo kojeg mjesta budu nasilni, pa je njihova nasilna ponašanja teško i prebrojati i kontrolirati. Ono što pojedine nasilnike može ohrabrivati jeste i činjenica da je auditorij pred kojim se provodi nasilje mnogobrojan, tj. da efekte nasilja vide mnogi, kao i da su informacije o nasilju trajne, tj. teško uništive.

Kao i kod tradicionalnog nasilja, i kod digitalnog nasilja imamo direktno i indirektno nasilje. Ove dvije vrste nasilnih oblika ponašanja razmatrat ćemo kroz prizmu jednog oblika digitalnog nasilja koje zovemo **cyberbullying**.

Cyberbullying ili vršnjačko digitalno nasilje je čest oblik digitalnog nasilja. Kako se iz opisa može zaključiti, ovdje su nasilnik i žrtva vršnjaci. Ovo nasilje može se vršiti na dva načina, **direktno** i **indirektno**, tj. uz pomoć posrednika (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2014). Direktno digitalno nasilje se vrši na sljedeći način:

- kada se vršnjaku šalju uznemirujući, povređujući sadržaji putem SMS-a, poruke na različite aplikacije (npr. Viber), na profil na društvenim mrežama, e-mail,
- kada se vršnjaku ukrade lozinka za profil ili e-mail, pa se onda koriste u različite svrhe, ili se neko od nasilnika lažno predstavlja u ime vršnjaka kojem su ukrali lozinku,
- kada se vršnjak ismijava, naziva pogrdnim imenima na društvenim mrežama, blogovima ili aplikacijama (npr. Viber grupa),
- kada se o vršnjaku objavljuju informacije koje nisu tačne ili neke njegove/njene lične i povjerljive informacije na internetu ili kada te informacije kruže putem SMS-a,
- kada se o vršnjaku šalju virusi na e-mail,
- kada se vršnjaku šalje pornografija na e-mail, SMS, aplikacije ili profile na društvenim mrežama,

- kada se na društvenim mrežama ili aplikacijama formiraju grupe koje diskriminiraju pripadnike određenih grupa (manjina, marginaliziranih grupa) i sl.

Za razliku od direktnog nasilja, gdje je nasilnik ili grupa njih direktno uključena u nasilje nad jednim ili više vršnjaka, kod indirektnog digitalnog nasilja često imamo prisutne odrasle osobe koje djecu i mlade koriste da bi im prikupili podatke o žrtvi, te da bi vršili sve navedene radnje. Dakle, indirektno nasilje podrazumijeva nasilje pomoću neke treće osobe, koja toga najčešće nije ni svjesna. Naprimjer, odrasla osoba može preuzeti lozinku s djetetovog profila ili e-mail i s njegovog profila ili e-maila slati uvredljive sadržaje njegovim drugarima i drugaricama ili da na profilu prikazuje različite uvredljive i neprimjerene sadržaje, zbog čega mu/joj njeni drugari mogu zamjerati. Ta djeca, onda, ulaze u konflikte, a da nisu ni svjesni zbog čega i ponekad ih napuštaju drugari ili ih isključe administratori s društvenih mreža zbog prikazivanja neprimjerenih sadržaja.

Osim cyberbullyinga postoji još jedna grupa nasilnih oblika ponašanja uz pomoć digitalnih tehnologija, koja se najčešće odvija na relaciji odrasli – dijete i spada u **seksualno** nasilje (Muratbegović, Hasanović, 2017). Pod seksualnim nasiljem uz pomoć digitalnih tehnologija podrazumijevamo sljedeće oblike ponašanja: grooming, sexting i sextortion. Nažalost, u našoj zemlji ova tri oblika seksualnog nasilja putem IKT-a nisu prevedena na naše jezike, jer nije pronađen adekvatan prevod.

Grooming predstavlja proces „u kojem se djeca dok su na mreži/internetu potiču da učestvuju u interakcijama seksualne prirode pri čemu često budu izložena neželjenim pornografskim sadržajima“ (Muratbegović, Hasanović, 2017: 36). Ovo je najčešće prva faza koju nasilnik koristi kako bi pripremio dijete, potencijalnu žrtvu, na stvarni seksualni čin ili na učestvovanje u izradi seksualnih sadržaja, dječije erotike i pornografije. Ona započinje susretom na internetu nasilnika i žrtve, gdje se obično odrasla osoba lažno predstavlja kao vršnjak ili vršnjakinja. Nakon tog prvog kontakta i saznavanja neophodnih informacija o djetetu, kao npr. šta voli ili ne voli, te nakon što zadobije povjerenje, nasilnik prelazi na sljedeću fazu groominga, kada s djetetom počinje razgovore seksualne prirode. U ovoj fazi nasilnik može djetetu slati i seksualne sadržaje (fotografije, snimke). Ovo je, također, faza u okviru koje se od djeteta traži da pošalje i neke svoje fotografije ili snimke. Savremene digitalne tehnologije nude kamere pomoću kojih nasilnik može i bez želje žrtve, vrlo brzo nakon što uspostave kontakt, snimati žrtvu. Upravo zbog ovoga grooming je vrlo opasan te se mnoge vlade razvijenih zemalja bore da ovaj oblik nasilja nad djecom uvrste u krivične zakone (Muratbegović, Hasanović, 2017).

Sexting podrazumijeva "slanje seksualno eksplicitnih fotografija ili poruka seksualnog sadržaja drugoj osobi elektroničkim putem (najčešće putem SMS-a, MMS-a, elektroničke pošte, društvenih mreža, aplikacija)" (Muratbegović, Hasanović, 2017). Sociolozi smatraju da je on negativna popratna pojava tehnološkog razvoja, te da nastaje kao posljedica pretjerane izloženosti djece različitim medijima i eksplicitnim seksualnim sadržajima. Djeca su na ovaj način hiperstimulirana i za posljedicu imamo preuranjeno pokazivanje interesa za svoju i tuđu seksualnost (Muratbegović, Hasanović, 2017). Ono što predstavlja najveći problem, a što je uzrokovano pretjeranom izloženosti djece i mladih seksualnim sadržajima, jeste njihova sloboda da jedni drugima šalju lične eksplicitne sadržaje u vidu

snimaka i fotografija. Ovo je posebno prisutno na relaciji djevojčice - dječaci, gdje su djevojčice slobodnije u ovakvom vidu komunikacije. Međutim, ovo ne treba generalizirati i smatrati da su ovakva ponašanja sveprisutna pojava. Važno je znati da su prisutnija nego ranije. Ono što je za sexting važno jeste da su danas djeca i mladi podložniji i slobodniji u slanju ličnih seksualnih sadržaja, što odrasli, skloni seksualnom nasilju, vješto iskorištavaju. Osim prethodno navedenog problema, treba imati na umu da mnogo djece i mladih osoba nisu ni svjesni da materijal u vidu fotografije ili snimka, koji se jednom nađe na internetu ili podijeli s nekim, zauvijek ostaje dostupan, bez obzira na to što se izbriše iz e-maila ili profila na društvenoj mreži. Dakle, u fazi sextinga nasilnik prikuplja materijal od žrtve u namjeri da, ukoliko se žrtva ne bude ponašala u skladu s njegovim zahtjevima, iskoristi te sadržaje da joj prijeti i da je uvjetuje.

Sextortion je "oblik seksualnog iskorištavanja koji se primjenjuje kao oblik nefizičke prisile, čiji je primarni cilj da se iznudi seksualna usluga od žrtve" (Muratbegović, Hasanović, 2017: 38). U ovoj fazi seksualnog nasilja nasilnik zloupotrebljava prisilu u nagovaranju žrtve na izvršenje različitih seksualnih ili novčanih zahtjeva. Nasilnik koristi prikupljene materijale od žrtve i prijeti da će ih objaviti na društvenim mrežama ili negdje drugo na internetu, ili da će ih poslati roditeljima. U ovakvoj situaciji žrtva je bespomoćna i neke od njih pristaju na sve što nasilnik od njih traži, dok neke priznaju roditeljima sve što se desilo.

Indikatori prepoznavanja digitalnog nasilja

Kada je digitalno nasilje u pitanju, problem njegovog prepoznavanja je u tome što se simptomi izloženosti digitalnom nasilju djeteta ili mlade osobe mogu primijetiti tek kasnije, kada nasilje prilično odmakne, za razliku od fizičkog nasilja, čije su posljedice često vidljive odmah nakon samog čina nasilja. Zato je važno uvijek biti na oprezu i uočavati specifična ponašanja djece. Ponašanja djece koja mogu upućivati na to da su žrtve digitalnog nasilja su:

- javlja se nervoza kada dođe poruka,
- prilikom korištenja digitalnih uređaja užurbano sklanja ekran ukoliko je prisutan jedan od roditelja,
- provodi mnogo vremena uz digitalne tehnologije,
- djeluje veoma nervozno nakon korištenja digitalnih tehnologija,
- vidno je promijenio/la ponašanje u posljednje vrijeme,
- pojavljuju se teškoće u spavanju, jelu,
- postaje razdražljiv/a, često mijenja raspoloženje, djeluje depresivno ili anksiozno,
- školski uspjeh slabi, a nekada izbjegavaju odlazak u školu,
- izolira se od drugih i izbjegava kontakte,
- javljaju se problemi u fizičkom zdravlju itd. (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2012)

Posljedice digitalnog nasilja

Posljedice digitalnog nasilja imaju mnogo sličnosti s posljedicama tradicionalnog nasilja. Dijete može osjećati uznemirenost, tugu, anksioznost, depresiju, beznadežnost. Dolazi do slabljenja školskog uspjeha, neadekvatnog razvoja samopoštovanja, niskog samopouzdanja i razvoja osjećaja niže vrijednosti. Također, pojedina djeca počinju manifestirati delinkventna ponašanja i uzimati psihoaktivne supstance, te se povređivati ili počinju povređivati druge. Dugotrajna izloženost digitalnom nasilju može uzrokovati kliničku depresiju, ali i pokušaj suicida (Mason, 2008; Patchin & Hinduja, 2010; Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2012).

Kada je riječ o seksualnom nasilju putem digitalnih medija, osim navedenih simptoma mogu se javiti i osjećaj poniženja i zabrinutosti, kao i simptomi PTSP-a i paranoja (Bilić, Buljan Flander, Hrpka, 2012).

Kako prevenirati digitalno nasilje?

Opći segment

Preventivne aktivnosti koje se mogu preduzeti, kada je riječ o digitalnom nasilju, mogu se podijeliti na tri nivoa: primarni, sekundarni i tercijarni. U ovom Vodiču bavit ćemo se primarnim nivoom, jer je sama funkcija Vodiča pomoć učitelju, nastavniku i profesoru u razvoju kompetencija kod djece i mladih da prepoznaju digitalno nasilje i da mu se odupru. Kako bi ove preventivne aktivnosti bile što produktivnije, neophodno je da se ne zanemare ni roditelji kao partneri učitelja, nastavnika i profesora u radu s djecom i mladima.

Ovaj Vodič će se u dijelu koji slijedi detaljnije baviti preventivnim aktivnostima usmjerenim na dijete, koje bi se trebale provoditi u školi, a ovdje ćemo ih samo napomenuti. Dakle, kako bismo ojačavali djetetovu ličnost i pomagali mu da razvije kapacitete da prepozna znakove, aktivnosti drugih ljudi koje vode ka digitalnom nasilju, veoma je važno da kod njega/nje razvijamo digitalne i socioemocionalne kompetencije. U namjeri da budemo ukorak s vremenom, osnovni dokument kojim ćemo se voditi u predstavljanju digitalnih kompetencija jeste dokument Evropske komisije „DigComp into Action - Get inspired, make it happen”²¹, objavljen 2018. godine.

Evropska komisija je objavila ovaj priručnik u namjeri da podrži razvoj svijesti o evropskom okviru digitalnih kompetencija. Prva verzija ovog okvira nastala je 2013. godine (Ferrari, 2013). Priručnik, koji je izrađen na osnovu okvira, postao je ključni alat i izvor inspiracije za aktivnosti kojima bi se unaprijedile digitalne kompetencije, a samim tim i preveniralo digitalno nasilje.

21 Kluzer, S., Pujol Priego, L. (2018). DigComp into Action – Get Inspired Make it Happen. European Commission

Digitalne kompetencije

U dokumentu "DigComp into Action - Get inspired, make it happen" opisuju se digitalne kompetencije koje su danas potrebne, kako bi se digitalne tehnologije koristile na samouvjeren, saradnički i kreativan način, kako bi se prilikom njihovog korištenja kritički promišljalo, u svrhu postizanja ciljeva koji su vezani za rad, učenje, slobodno vrijeme, uključivanje i učestvovanje u digitalnom svijetu. Okvir digitalnih kompetencija strukturiran je po dimenzijama. Dimenzije prikazuju organizaciju svih elemenata kompetencija i njihove međusobne odnose. Svaka dimenzija ima svoje specifičnosti koje omogućuju fleksibilno korištenje okvira tako da se može prilagoditi potrebama i zahtjevima koji proizlaze iz konteksta. Okvir nudi sljedeće dimenzije: (1) područja kompetencija, (2) opisi kompetencija, (3) nivoi razvijenosti kompetencija, (4) znanja, vještine i stavovi za svaku kompetenciju, i (5) primjena kompetencija u različitim područjima: učenje i zaposlenje. Dimenzije 4 i 5 opisuju različite primjere koji se odnose na dimenziju 2.

(1) Područja kompetencija (5 područja)

Ova dimenzija opisuje područja kompetencija i nudi pet područja:

- a. pismenost u domenu informacija i podataka
- b. komunikacija i saradnja
- c. stvaranje digitalnog sadržaja
- d. sigurnost
- e. rješavanje problema

Prva tri područja kompetencija (a, b i c) bave se kompetencijama koje se mogu razvijati i pratiti u specifičnim aktivnostima. Područja kompetencija d i e bave se kompetencijama koje su transversalne, tj. koje se mogu primjenjivati na bilo koju aktivnost koja se provodi putem digitalne tehnologije. Kompetencija koja se zove rješavanje problema prisutna je u svim područjima i ona je definitivno vrlo važna kada govorimo o korištenju digitalne tehnologije. Međutim, svaka od spomenutih kompetencija u sebi sadrži dio koji je značajan za očuvanje sigurnosti djeteta u digitalnom okruženju pa bi bilo neopravdano isključiti bilo koju od njih u nastavku ovog dokumenta.

(2) Opisi kompetencija

Ova dimenzija nudi opise svake od kompetencija.

Pismenost u domenu informacija i podataka

U XXI vijeku ona postaje jedna od osnovnih kompetencija, jer ta ogromna količina informacija kojima smo okruženi ne može biti dovoljna da bismo bili obrazovani i informirani, već je neophodno da ih razumijemo, da otkrivamo njihove izvore i da ih efikasno koristimo. To znači da informaciono pismena osoba ima sposobnost da prepozna kada

su joj potrebne informacije, koje su to informacije, da odredi izvore informacija i izabere najbolji, da locira izvore, da im umije pristupiti i u njima naći informacije, da koristi nađene informacije i da je u stanju izdvojiti značajne, te da organizira informacije prikupljene iz više izvora i efikasno ih prezentira. Ova kompetencija, također, podrazumijeva sposobnost da osoba poštuje etičke standarde u korištenju informacija, da evaluiira, procijeni kvalitet produkta (efektivnost) i kvalitet procesa (efikasnost).

DigComp okvir **informacionu pismenost** vidi kroz sljedeće potkategorije:

- a. *Pretraživanje i filtriranje podataka, informacija i digitalnog sadržaja* – Ova kompetencija podrazumijeva izražavanje potrebe za informacijama, traženje informacija, podataka i sadržaja u digitalnom okruženju i pristupanje i upravljanje njima, kao i razvoj vlastitih strategija pretraživanja.
- b. *Procjena podataka, informacija i digitalnog sadržaja* – predstavlja kompetenciju da se podaci, informacije ili sadržaji analiziraju, uporede, kritički procijeni njihova pouzdanost i vjerodostojnost, kako njih samih, tako i izvora iz kojih su preuzeti.
- c. *Upravljanje podacima, informacijama i digitalnim sadržajem* – predstavlja kompetenciju koja podrazumijeva organiziranje, pohranjivanje i preuzimanje podataka, informacija i sadržaja u digitalnom okruženju.

Komunikacija i saradnja

Komunikacija i saradnja putem digitalnih tehnologija je kompetencija koja podrazumijeva sposobnost da se uđe u interakciju s drugim osobama putem digitalnih tehnologija, koja bi podrazumijevala dijeljenje različitih informacija, podataka i sadržaja, uspostavu i održavanje kontakata s drugim korisnicima interneta, rad na zajedničkim produktima putem oruđa za kolaboraciju, kao i zaštitu osobe od različitih oblika zloupotrebe njenih ličnih podataka.

DigComp okvir **komunikaciju i saradnju** vidi kroz sljedeće potkategorije:

- a. *Interakcija putem digitalnih tehnologija* – jeste kompetencija koja omogućava interakciju putem različitih digitalnih tehnologija i razumijevanje odgovarajućih digitalnih komunikacionih sredstava za određeni kontekst.
- b. *Dijeljenje informacija i sadržaja putem digitalnih tehnologija* – jeste kompetencija koja omogućava dijeljenje podataka, informacija i sadržaja s drugima pomoću digitalnih tehnologija. Također, ona nudi i znanja o važnosti etičnosti u dijeljenju i korištenju tuđih informacija, podataka i sadržaja, poštovanju intelektualnih prava i prava na privatnost pri posredovanju informacija, podataka i sadržaja.
- c. *Uključivanje u društvenu sredinu putem digitalnih tehnologija* – jeste kompetencija koja daje znanja i vještine kako se pomoću digitalnih tehnologija učestvuje u društvu i koriste digitalne usluge.
- d. *Saradnja putem digitalnih tehnologija* – jeste kompetencija koja kod osobe razvija sposobnost da koristi digitalne alate i tehnologije prilikom saradnje s drugim osobama radi izgradnje zajedničkih resursa i znanja.

- e. *Korektan i prihvatljiv način komunikacije na internetu* – jeste kompetencija koja kod osobe razvija svijest o tome koliko je važno biti svjestan normi ponašanja prilikom korištenja digitalne tehnologije u interakciji s društvenom sredinom. Osim toga, ovom kompetencijom razvijaju se znanja i vještine prilagođavanja komunikacionih strategija različitim osobama uzimajući u obzir kulturološke i uzrasne razlike.
- f. *Upravljanje digitalnim identitetom* – jeste kompetencija kojom se stječu znanja i vještine o tome kako se stvara i na koji način se upravlja digitalnim identitetom, u svrhu zaštite, kako ličnih podataka, tako i vlastitog ugleda.

Stvaranje digitalnog sadržaja

Stvaranje digitalnog sadržaja podrazumijeva znanja i vještine u vezi sa stvaranjem i integriranjem digitalnog sadržaja, programiranjem, kao i poznavanje autorskih prava i načine licenciranja.

DigComp okvir **stvaranje digitalnog sadržaja** vidi kroz sljedeće potkategorije:

- a. *Razvoj digitalnog sadržaja* – podrazumijeva sposobnost stvaranja sadržaja različitog formata (tekstovi, filmovi, muzika itd.), njegovo uređivanje, kao i poboljšavanje postojećih sadržaja, a sve pomoću digitalnih sredstava.
- b. *Integriranje i ponovljena izrada digitalnog sadržaja* – podrazumijeva modifikaciju, pročišćavanje i integriranje informacija i sadržaja u postojeće resurse, kako bi se stvorio neki novi, originalan i relevantan sadržaj.
- c. *Autorska prava i licence* – podrazumijeva razumijevanje autorskih prava i licenci i njihove primjene u vezi s digitalnim informacijama i sadržajima.
- d. *Programiranje* – znači sposobnost planiranja i razvoja niza uputstava u računarskom sistemu, koji služe rješavanju zadatog problema ili rješavanju zadataka.

Sigurnost

Sigurnost je kompetencija koja podrazumijeva znanja o tome kako biti siguran u digitalnom području, te na koji način možemo zaštititi i sebe, svoje lične podatke, kao i digitalne uređaje koje koristimo, uključujući i okolinu.

DigComp okvir **sigurnost** vidi kroz sljedeće potkategorije:

- a. *Zaštita uređaja i podataka* – podrazumijeva kompetenciju osobe da zaštiti digitalne podatke, razumije rizike i prijetnje u digitalnom okruženju i zna koje mjere sigurnosti treba uzeti u obzir kako bi se zaštitila.
- b. *Zaštita ličnih podataka i privatnosti* – podrazumijeva razumijevanje podjele i zaštite ličnih podataka, te načina zaštite od različitih opasnosti (npr. prevare). Ona podrazumijeva da osoba zna kako je neophodno pročitati tzv. "Politiku privatnosti", kako bismo se efikasno zaštitili.

c. Zaštita zdravlja i dobrobiti – podrazumijeva znanja i vještine koje osobi omogućavaju da izbjegne zdravstvene rizike koji su povezani s korištenjem digitalne tehnologije. Ova kompetencija uključuje svjesnost osobe o različitim oblicima digitalnog nasilja, mjerama koje se trebaju preduzeti kako ne bi postala žrtva.

d. Zaštita okoline – jeste kompetencija koja sadrži svijest o tome kako digitalne tehnologije i njihova upotreba mogu utjecati na okolinu.

Rješavanje problema

Rješavanje problema predstavlja kompetenciju koja uključuje sposobnost traženja i uspostavljanja novih odnosa između različitih elemenata kada te veze i odnosi nisu direktno dati i kada se do njih ne može doći samo prostim opažanjem, već uviđanjem. Ova kompetencija podrazumijeva sposobnost osobe da se nosi s nedovoljno jasnim i nedovoljno strukturiranim situacijama, da identificira problem, da adekvatno bira metode i tehnike rada na problemu, te da se nosi sa situacijama kada odabrane tehnike i metode rada nisu adekvatne i da razmatra alternative. Ova kompetencija sa sobom nosi i istrajnost u rješavanju problema i prevazilaženju prepreka, kao i odgovornost.

DigComp okvir **rješavanje problema** vidi kroz sljedeće potkategorije:

a. Rješavanje tehničkih problema – podrazumijeva znanja i vještine u identifikaciji tehničkih problema prilikom korištenja digitalnih tehnologija, te njihovo rješavanje.

b. Identificiranje potreba i tehnoloških odgovora – sadrži znanja i vještine o načinu procjenjivanja potreba i identifikaciji, odabiru i korištenju digitalnih alata, kako bi se došlo do rješenja. Ona, također, uključuje i sposobnost prilagođavanja digitalnog okruženja ličnim potrebama.

c. Kreativno korištenje digitalne tehnologije – podrazumijeva korištenje digitalnih alata za stvaranje inovativnih proizvoda.

d. Prepoznavanje nedostataka vlastite digitalne kompetencije – jeste kompetencija koja sadrži sposobnost uočavanja područja u kojima osoba treba poboljšati svoje digitalne kompetencije. Ovo je područje djelovanja metakognicije, koje je u relaciji s ličnim razvojem i razvojem digitalnih kompetencija svake osobe.

(3) Nivoi razvijenosti kompetencija

DigComp definira četiri nivoa razvijenosti znanja i vještina: bazični, srednji, napredni i visokospecijalizirani (profesionalni). Oni se još dodatno razrađuju na osam podnivoa, koje je lakše pratiti i za koje je lakše razvijati materijale za učenje, te pratiti napredak onoga ko uči. Svaki od ovih podnivoa sada se razrađuje u okviru tri domena:

1. Ovladanost kompetencijom
2. Složenost zadataka s kojima se osoba može nositi
3. Autonomija u izvršavanju zadatka

Radi lakšeg razumijevanja slijedi tabelarni prikaz odnosa nivoa, podnivoa i domena.

Tabela 3: Glavne ključne riječi koje sadrže nivoe stručnosti (preuzeto od Kluzer, S., Pujol Priego, L. 2018)

Nivoi		Bazični		Srednji		Napredni		Visokospecijalizirani	
Podnivoi		1	2	3	4	5	6	7	8
Dome	Stjecanje znanja o kompetenciji	Pamćenje	Pamćenje	Razumijevanje	Razumijevanje	Primjena	Evaluacija	Kreiranje	Kreiranje
	Složenost zadataka	Jednostavan zadatak	Jednostavan zadatak	Dobro definirani i rutinski zadaci i direktni problemi	Zadaci dobro definirani, nerutinski problemi	Različiti zadaci i problemi	Najsvrsishodniji zadaci	Rješavanje kompleksnijih problema s ograničenim rješenjima	Rješavanje kompleksnijih problema s mnogo faktora u interakciji
	Autonomija	Uz vođenje/ podršku	Autonomija uz vođenje/ podršku kada je potrebna	Samostalno	Samostalno u skladu s potrebama	Vodi druge	Može se prilagoditi drugima u složenijem kontekstu	Vodi druge i doprinosi profesionalnoj praksi	Predlaže nove ideje u nekom području

Sadržaj iz Tabele 3 podrazumijeva sljedeće:

1. Bazični nivo, podnivo 1 – Učenik uči da rješava jednostavnije zadatke koristeći se znanjima koja su na nivou pamćenja, što znači ne razumije sam proces rješavanja zadataka, već pamti korake koje treba provesti. Ovdje je vrlo važna kontinuirana podrška kompetentnije osobe, tj. nastavnika ili kompetentnijeg vršnjaka.

2. Bazični nivo, podnivo 2 – Učenik uči da rješava jednostavnije zadatke koristeći se znanjima koja su na nivou pamćenja, što znači da ne razumije sam proces rješavanja zadataka, već pamti korake koje treba provesti. Ovdje je podrška kompetentnije osobe, tj. nastavnika ili kompetentnijeg vršnjaka prisutna samo po potrebi, ne kontinuirano.

3. Srednji nivo, podnivo 3 – Učenik radi na rješavanju jasno definiranih zadataka, koji nisu rutinski. Na ovom nivou učenik razumije postupke koje primjenjuje i može raditi samostalno.

4. Srednji nivo, podnivo 4 – Učenik radi na rješavanju jasno definiranih i rutinskih zadataka, koji direktno ukazuju na problem. Na ovom nivou učenik razumije postupke koje primjenjuje i može raditi samostalno, u skladu sa svojim potrebama i mogućnostima.

5. Napredni nivo, podnivo 5 – Učenik ima znanja i vještine da radi na različitim zadacima i problemima. Nivo znanja mu je takav da ga može primjenjivati u različitim situacijama i na ovom nivou je sposoban i ima dovoljan nivo znanja i vještina da vodi druge.

6. Napredni nivo, podnivo 6 – Učenik je sposoban i ima dovoljno znanja i vještina da vrednuje, procjenjuje i kritički se odnosi prema sadržaju kojim se koristi i na kojem radi. Sposoban je da radi na različitim zadacima i da se prilagodi drugim i u složenijim kontekstima.

7. Visokospecijalizirani nivo, podnivo 7 – Učenik je sposoban da kreira i rješava kompleksne probleme, te da izlazi iz sigurne zone, ali se još bavi zadacima i problemima koji imaju ograničena rješenja. U stanju je da vodi druge i doprinosi razvoju prakse.

8. Visokospecijalizirani nivo, podnivo 8 – Učenik je sposoban da kreira i rješava kompleksne probleme kada postoji mnogo faktora u interakciji. Na ovom nivou osobe su sposobne i kompetentne da predlažu nove ideje u nekom području.

Socioemocionalne kompetencije

Socio-emocionalno učenje poboljšava sposobnost učenika da integriraju vještine, stavove i ponašanja kako bi se djelotvorno i etički bavili svakodnevnim zadacima i izazovima. Ovom vrstom učenja djeca savladavaju pet osnovnih socioemocionalnih kompetencija, koje se mogu podučavati na mnogo načina u mnogim okruženjima. **Socioemocionalne kompetencije** su: poznavanje sebe i drugih, upravljanje sobom, socijalna svijest, socijalne vještine i odgovorno donošenje odluka (Durlak et al., 2017)

Poznavanje sebe i drugih

Poznavati sebe i druge znači imati sposobnost da se prepoznaju i procijene emocije, interesi i vrijednosti kod sebe i drugih, da se uoči njihov utjecaj na ponašanje, te da se procijene vlastite i tuđe dobre i loše strane. Ovu kompetenciju čine sljedeća znanja i vještine:

- prepoznati i imenovati emocije,
- prepoznati da su emocije privremene te da se one mogu promijeniti,
- znati da emocije mogu utjecati na njihovo ponašanje,
- prepoznati kako ponašanje može utjecati na emocije (uključujući svijest da je moguće promijeniti kako se osjećamo),
- prepoznati kako emocije osjećamo u tijelu (prepoznati fiziološku komponentu emocije),
- definirati svoje interese i snage, ali i izazove,
- biti svjesni vlastitih osobina i vrijednosti,
- iskazati povjerenje u samog sebe prilikom nošenja s dnevnim zadacima i izazovima.

Upravljanje sobom

Upravljanje sobom predstavlja kompetenciju koja sa sobom nosi sposobnost reguliranja emocija, misli i ponašanja u različitim situacijama, njihovu kontrolu, te istrajavanje u situacijama u kojima se pojave prepreke. Ovu kompetenciju čine sljedeća znanja i vještine:

- uspješno praćenje i regulacija emocija,
- znanje o tome kako motivirati sebe,
- znanje o tome kako se nositi sa stresom i anksioznošću,
- mogućnost odgađanja zadovoljenja svojih potreba i samokontrola,
- izražavanje emocije na adekvatan način,
- postavljanje realističnih ciljeva (kratkoročnih i dugoročnih) i rad na njihovom ostvarivanju,
- znanje o izradi plana i akcijskih koraka s razumnim rokovima za završetak,
- analiza utjecaja trenutnih odluka na postizanje ciljeva,
- praćenje vlastitog napretka u postizanju ciljeva i mijenjanje vlastitog ponašanja i strategija u svrhu njihovog ostvarenja,
- ustrajavanje u ostvarenju svog cilja (npr. ulaganjem većeg napora, mijenjajući rokove, pronalazeći alternativne puteve do postizanja cilja i/ili tražeći pomoć drugih).

Socijalna svijest

Socijalna svijest podrazumijeva sposobnost zauzimanja perspektive drugog i razumijevanja tuđe pozicije, te empatiju za drugu osobu i toleranciju na različitosti. Ovu kompetenciju čine sljedeća znanja i vještine o tome kako:

- donositi konstruktivne odluke i izbore,
- voditi se etičkim principima, brigom o sigurnosti i socijalnim normama prilikom donošenja odluka,
- znati procijeniti posljedice različitih izbora i ponašanja,
- voditi brigu o svojoj i dobrobiti drugih prilikom donošenja odluka.

Socijalne vještine

Socijalne vještine podrazumijevaju sposobnost uspostave i održavanja zdravih odnosa s drugima, jasnu i djelotvornu komunikaciju, efikasnu saradnju, pregovaranje i konstruktivno rješavanje konflikata, uvažavajući potrebe svih onih koji su uključeni. Ova kompetencija, također, podrazumijeva otpornost na neadekvatne vanjske pritiske i provokacije. Nju čine sljedeća znanja i vještine o tome kako:

- staviti sebe u „tuđe cipele“, moći sagledati stajalište druge osobe,
- shvatiti da se ljudi međusobno razlikuju te da, uprkos razlikama, mogu imati slične potrebe, osjećanja i želje,
- uvažavati različita mišljenja, stavove, osjećanja i vrijednosti,
- znati prepoznati stereotipe i predrasude,
- promovirati prava svih pojedinaca,
- djelovati u svrhu zajedničkog dobra (grupe, razreda, zajednice, škole, porodice, okoline),
- znati razliku između moći i autoriteta te zašto je važno uvažavati autoritet,
- moći prepoznati društvena očekivanja o prihvatljivom ponašanju te znati prepoznati koja su to očekivanja,
- iskazivati poštovanje prema drugima (npr. pažljivim slušanjem).

Odgovorno donošenje odluka

Odgovorno donošenje odluka predstavlja sposobnost analiziranja situacije, postavljanja ciljeva te rješavanja problema donošenjem odluke nakon razmatranja svih relevantnih faktora. Ono što je posebno važno za nju jeste da pojedinac koji je posjeduje preuzima odgovornosti za donesenu odluku i njene posljedice²². Ovu kompetenciju čine sljedeća znanja i vještine o tome kako:

- razviti komunikacione vještine (aktivno slušanje, postavljanje pitanja, parafraziranje),
- izraziti svoje misli i osjećanja na primjeren način,
- znati tražiti i primiti pomoć od drugih, te ponuditi pomoć onima kojima je potrebna,
- doprinositi postizanju ciljeva grupe i sarađivati s drugima,
- koristiti verbalne i neverbalne vještine, kako bi izrazili sebe te ostvarili pozitivne odnose s drugima,
- prilagoditi facijalne ekspresije situaciji i kontekstu,
- biti asertivan koristeći višestruke strategije s ciljem izbjegavanja nepoželjnog, nezakonitog, nesigurnog i neetičkog ponašanja,
- znati rješavati konflikte na način koji uzima u obzir potrebe svih uključenih.

Uloga roditelja u razvoju digitalnih i socioemocionalnih kompetencija djeteta

Razvojem opisanih kompetencija kod djece se razvija otpornost na vanjske negativne utjecaje, međutim, u preventivnom djelovanju, kada je sigurnost u digitalnom okruženju u pitanju, nije dovoljno da u školama rade samo profesionalci, već je potrebno da imaju i pomoć i podršku roditelja. Zato se naredni dio teksta bavi aktivnostima koje roditelji trebaju provoditi u kući, kako bi bili adekvatni partneri profesionalcima u školi.

U odgojno-obrazovnim ustanovama roditelji trebaju imati mogućnost da nauče o digitalnim tehnologijama i internetu, te o koristima koje imamo od njih, ali i o štetnim utjecajima i potencijalnim opasnostima. Neinformiran roditelj nikako ne može biti adekvatan partner u prevenciji digitalnog nasilja. Nakon toga, roditelje treba uputiti u njihovu ulogu u kući, a to je uloga odrasle osobe, koja ima uvid u ponašanje djeteta u digitalnom svijetu. Roditelji mogu, usljed neznanja ili nesvjesno, ugroziti sigurnost svoje djece na internetu tako što ili ne posjeduju odgovarajuća znanja i vještine digitalne pismenosti, ili ne znaju, ili ne poštuju pravila koja se odnose na korištenje različitih aspekata interneta (portali, platforme, društvene mreže itd.). Usljed ovih neznanja roditelji mogu postavljati fotografije svoje djece na društvenim mrežama koje mogu zloupotrebjavati odrasli ili mogu svom djetetu otvoriti profil na društvenim mrežama prije dozvoljene dobne granice.

Digitalno okruženje u razvijenim zemljama prisutno je već više od 50 godina i dosad je provedeno mnogo longitudinalnih studija o utjecaju digitalnih tehnologija na razvoj

²² <https://www.dvc.edu/faculty-staff/pdfs/SEL-Guidebook.pdf>
https://futureofchildren.princeton.edu/sites/futureofchildren/files/media/foc_spring_vol27_no1_for_web_0_0.pdf

djeteta, čiji su rezultati predstavljeni u uvodnom dijelu Vodiča. Dobijeni rezultati motivirali su Američku asocijaciju pedijataru da ponudi nekoliko ključnih preporuka za roditelje i profesionalce koji brinu o djeci²³. One su sljedeće: (a) djeca mlađa od 18 mjeseci ne trebaju biti izlagana ekranima, osim u slučaju videorazgovora, (b) djeca uzrasta od 18 do 24 mjeseca mogu biti izlagana visokokvalitetnim programima, ali isključivo uz nadzor roditelja, (c) djeca između dvije i pet godina trebaju provoditi samo sat ispred ekrana, ali uz pratnju odraslih i razgovor o sadržaju koji se gleda, (d) izbjegavati snažne animacije, crtane filmove i aplikacije s prebrzim pokretima i nasilne sadržaje kod djece predškolskog uzrasta, (e) ako se ne koriste, digitalne tehnologije trebaju biti isključene, (f) ne trebaju postojati nikakvi ekrani u dječijoj sobi, i (g) izbjegavati gledanje u ekran nekoliko sati prije spavanja.

U skladu s preporukama Američke asocijacije pedijataru, može se reći da je informiran roditelj dobar partner u prevenciji, jer: (a) razumije da treba birati digitalne sadržaje za svoje dijete u skladu s njegovim uzrastom (crtani filmovi, zabavne igre), (b) testira aplikacije kojima izlaže svoje dijete, kako bi se uvjerio da neće biti štetne, bira kvalitetne edukativne sadržaje u skladu s uzrastom djeteta, (c) bira sadržaje za dijete koji su zdravi i nenasilni, ali koji zahtijevaju dvosmjernu komunikaciju, tako da prilikom njihovog korištenja dijete nije pasivno, (d) podstiče svoje dijete da koristi veb-alate da bi kreirao sadržaje na internetu, (e) razgovara s djetetom o sadržajima koje gleda i koristi na internetu, (f) razgovara s djetetom o potencijalnim rizicima koje treba imati na umu prilikom korištenja digitalnih tehnologija i boravka na internetu, (g) ohrabruje svoje dijete u korištenju digitalnih tehnologija i interneta i dozvoljava mu da pogriješi, jer je to prilika za učenje i ne kažnjava ga zbog greške, (h) koristi tehničke mjere zaštite za određene sadržaje, štetne po razvoj djeteta.

Osim navedenog, roditelji trebaju znati da je veoma važno s djetetom definirati pravila korištenja digitalnih tehnologija. Ova pravila trebaju biti zajednički formulirana, od uzrasta kada dijete donekle ili u potpunosti razumije funkciju pravila (nakon pete godine). Ovaj spisak pravila najbolje je praviti s djetetom, kako bi ono razumjelo zašto pravilo postoji i koje su posljedice poštovanja ili nepoštovanja pravila. Roditelj, također, treba imati određena pravila u korištenju digitalnih tehnologija (npr. da postoji period kada niko u porodici ne koristi digitalne tehnologije i kada se članovi porodice druže). Vrlo je važno dosljedno poštovati pravila i izricati posljedice ukoliko se ona ne poštuju. Roditelj nikako ne treba biti stalno iza leđa djeteta dok ono koristi digitalne tehnologije, jer to ugrožava njegovu privatnost, ali je važno stalno razgovarati o sadržajima i načinu korištenja digitalnih tehnologija. Kada se djetetu dozvoli da bude samostalno, tako se razvija odnos pun povjerenja, dijete, onda, nema potrebu da ga iznevjeri. Digitalne tehnologije nikako ne trebaju biti predmet kazne ili nagrade za dijete (npr. da mu se kaže da će, ukoliko uradi zadaću navrijeme, dobiti telefon). Također, nikako ne trebaju biti predmet kojim se dijete umiruje ili drži na jednom mjestu (ovo posebno vrijedi za manju djecu).

23 Media and Young Minds <http://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162591>
Media Use in School Age Children and Adolescents
<http://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162592>
Children and Adolescents and Digital Media <http://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162593>

Na kraju, ono što je važno da i roditelji, i učitelji, i nastavnici, i profesori imaju na umu, jeste da je djetetov odnos prema digitalnim tehnologijama i sadržajima na internetu jednim dijelom uvjetovan uzorima u porodici i školi, a drugim dijelom i periodom odrastanja, tj. uzrastom. To znači da ne trebaju insistirati da djeca i mladi koriste aplikacije koje koriste odrasli ili da se bave sadržajima kojima se bave odrasli.

Uloga odgojno-obrazovnih institucija i prosvjetnih radnika u razvoju digitalnih i socioemocionalnih kompetencija djeteta

Uloga prosvjetnih radnika u razvoju digitalnih i socioemocionalnih kompetencija je velika. Razvoj socioemocionalnih kompetencija počinje od prvog dana djetetovog rođenja i za njih su najviše odgovorni roditelji. Polaskom djeteta u školu, ta odgovornost dijeli se s prosvjetnim radnicima, a ujedno sa socioemocionalnim kompetencijama počinju se razvijati i digitalne kompetencije. Po polasku djeteta u školu roditelji i prosvjetni radnici trebaju postati partneri u podsticanju djetetovog razvoja.

Prosvjetni radnici trebaju uspostavljati odgovorne i podsticajne odnose s djecom, kolegama i ljudima u zajednici, jer su oni ti koji trebaju stvarati okruženje koje okuplja ljude. Njihov zadatak je da za svako dijete u grupi stvore atmosferu u kojoj će se ono osjećati prihvaćeno, sigurno i da ima potrebu da uči i stvara. U ovakvoj atmosferi učitelji i nastavnici pomažu djeci da razvijaju svoje ideje i da djeluju, osjećajući podršku. Međutim, stabilni i odgovarajući odnosi sami po sebi nisu dovoljni da podstiču razvoj socioemocionalnih kompetencija. Učitelji i nastavnici, također, trebaju koristiti različite strategije, usklađivati ih s dječijim sposobnostima i ličnostima, te uzrastom.

Odgoj i obrazovanje djece o sigurnoj upotrebi digitalnih tehnologija

Proces odgoja i obrazovanja djece o sigurnoj upotrebi digitalnih tehnologija u ovom Vodiču bit će predstavljen kroz razvoj digitalnih i socioemocionalnih kompetencija. Pravo na stjecanje digitalnih kompetencija jedno je od osnovnih prava djece i mladih, propisano Konvencijom o pravima djeteta UN-a²⁴. Sve kompetencije objašnjene su u dijelu Vodiča koji govori o preventivnom djelovanju u odgojno-obrazovnim ustanovama, pa ćemo se u ovom dijelu Vodiča baviti njegovom detaljnijom obradom, ciljevima učenja i temama koje se, u svrhu njihovog razvoja, trebaju obrađivati na različitim uzrastima.

Kompetencije, ciljevi i ishodi odgojno-obrazovnog procesa

U ovom dijelu Vodiča bit će predstavljene sve kompetencije, razložene na komponente: znanje, vještine i uvjerenja.

Informaciona pismenost

Jedan od ciljeva procesa odgoja i obrazovanja djece jeste razviti informacionu pismenost, tj. sposobnost da prepoznaju kada i koje su im informacije potrebne, iz kojih ih izvora trebaju uzimati i na koji način ih povezivati.

Znanje

Cilj je da učenik stekne znanje o tome: (a) kada mu određene informacije, podaci i sadržaji trebaju, (b) koje informacije, podatke i sadržaje traži, (c) na koji način ih treba tražiti (čitati, slušati, gledati, dodirivati), (d) koje izvore koristi, (e) na koji način ih treba povezivati, (f) da ih treba razdvajati na važne i nevažne, (g) kako se analiziraju podaci, informacije i sadržaji, (h) da procijeni kvalitet prikupljenih informacija, podataka i sadržaja, i (i) kakav je kvalitet procesa rada.

Vještine

Cilj je da učenik stekne vještine da: (a) traži informacije, podatke i sadržaje na internetu, na koji način pretražuje internet, (b) povezuje informacije, podatke i sadržaje koje sakupi, (c) koristi strategije za razdvajanje podatka, informacija i sadržaja na važne i nevažne, (d) koristi dobijene informacije, podatke i sadržaje i da ih organizira, (e) informacije prilagođava različitim potrebama, (f) procjenjuje kvalitet produkta, i (g) procjenjuje proces rada.

Uvjerenja

Cilj je da učenik razvije uvjerenje: (a) da je internet mjesto gdje može naći mnoštvo korisnih i zanimljivih informacija, podataka i sadržaja, ali i štetnih i netačnih i da je zato

24 https://www.ombudsmen.gov.ba/documents/obmudsmen_doc2013031807224360cro.pdf

važno da nauči kako da ih razlikuje, (b) da mu/joj internet danas ubrzava dolazak do informacija, podataka i sadržaja, a samim tim i rad na njima.

Komunikacija i saradnja

Jedan od ciljeva procesa odgoja i obrazovanja djece jeste razvijanje sposobnosti stupanja u interakciju s drugim osobama putem digitalnih tehnologija, te da se na siguran način dijele informacije, podaci i sadržaji, te održava kontakt s drugim korisnicima interneta, koji djetetu ne nanose štetu. Osim toga, važno je da dijete razvije ovu kompetenciju kako bi se uspješno zaštitilo od različitih oblika zloupotrebe ličnih podataka.

Znanje

Cilj je da učenik stekne znanje o tome: (a) šta znači stupiti u sigurnu interakciju s drugim osobama, (b) šta sve podrazumijeva komunikacija putem digitalnih tehnologija, (c) šta znači na siguran način dijeliti informacije, podatke i sadržaje putem digitalnih tehnologija s drugim osobama, (d) šta znači etika u dijeljenju i korištenju tuđih informacija, podataka i sadržaja, (e) šta su intelektualna prava pri posredovanju informacija, podataka i sadržaja, (f) šta je pravo na privatnost pri posredovanju informacija, podataka i sadržaja, (g) koja je funkcija digitalnih tehnologija u učešću u društvu, (h) koje sve digitalne usluge postoje, (i) koji digitalni alati i tehnologije služe za saradnju s drugim osobama, (j) koje su to norme ponašanja u digitalnom svijetu prilikom interakcije s drugima, i (k) šta znači digitalni identitet.

Vještine

Cilj je da učenik stekne vještine kako da: (a) stupi u sigurnu interakciju s drugim osobama, (b) komunicira putem digitalnih tehnologija, (c) na siguran način dijeli informacije, podatke i sadržaje putem digitalnih tehnologija s drugim osobama, (d) poštuje etiku u dijeljenju i korištenju tuđih informacija, podataka i sadržaja, (e) poštuje intelektualna prava pri posredovanju informacija, podataka i sadržaja, (f) osigura pravo na privatnost pri posredovanju informacija, podataka i sadržaja, (g) uz pomoć digitalnih tehnologija učestvuje u društvu, (h) koristi digitalne usluge u svrhu komunikacije s drugim osobama, (i) koristi digitalne alate i tehnologije u svrhu saradnje s drugim osobama, (j) se ponaša da bi se poštovala norme ponašanja u digitalnom svijetu prilikom interakcije s drugima, i (k) stvori i na koji način da upravlja digitalnim identitetom.

Uvjerjenja

Cilj je da učenik razvije uvjerenje kako je: (a) važno komunicirati s drugima putem digitalnih tehnologija uvažavajući njihovu ličnost, (b) sigurnost ličnih i tuđih podataka, informacija i sadržaja važna, (c) važno poštovanje etike u komunikaciji s drugim osobama putem digitalnih tehnologija, (d) važno poštovanje etike u dijeljenju i korištenju tuđih informacija, podataka i sadržaja, (e) važno poštovanje intelektualnih prava pri posredovanju informacija, podataka i sadržaja, (f) važno osigurati pravo na privatnost pri

posredovanju informacija, podataka i sadržaja, (g) digitalne usluge trebaju se koristiti u svrhu komunikacije s drugim osobama, a ne u svrhu nanošenja štete, i (i) važno poštovati norme ponašanja u digitalnom svijetu prilikom interakcije s drugima.

Stvaranje digitalnog sadržaja

Jedan od ciljeva procesa odgoja i obrazovanja djece jeste razviti kod učenika kompetenciju koja mu/joj omogućava stvaranje i integriranje digitalnog sadržaja, programiranje, kao i poznavanje autorskih prava i načina licenciranja.

Znanje

Cilj je da učenik stekne znanje o tome: (a) na koje načine se sve može stvarati, uređivati i poboljšavati sadržaj putem digitalnih tehnologija, (b) koji postoje formati sadržaja koji se stvara putem digitalnih tehnologija, (c) na koje se načine mogu modificirati, pročišćavati i integrirati informacije, podaci i sadržaj u postojeće resurse putem digitalnih tehnologija, (d) šta su autorska prava i licence i koje su njihove funkcije, i (e) šta je programiranje i čemu ono služi.

Vještine

Cilj je da učenik stekne vještine da: (a) stvara, uređuje i poboljšava sadržaj različitog formata putem digitalnih tehnologija, (b) može modificirati, pročišćavati i integrirati informacije, podatke i sadržaj u postojeće resurse putem digitalnih tehnologija, (c) koristi znanja o autorskim pravima i licencama prilikom korištenja informacija, podataka i sadržaja s interneta, i (d) rješava zadatke i probleme pomoću programiranja.

Uvjerenja

Cilj je da učenik razvije uvjerenje da: (a) je važno imati znanja i vještine o tome kako se stvara, uređuje i poboljšava sadržaj različitog formata putem digitalnih tehnologija, (b) je važno imati znanja i vještine o tome kako se mogu modificirati, pročišćavati i integrirati informacije, podaci i sadržaj u postojeće resurse putem digitalnih tehnologija, (c) je važno da koristi znanja o autorskim pravima i licencama prilikom korištenja informacija, podataka i sadržaja s interneta, i (d) je važno imati znanja i vještine o tome kako se rješavaju zadaci i problemi uz pomoć programiranja.

Sigurnost

Jedan od ciljeva procesa odgoja i obrazovanja djece jeste razviti kod učenika znanja, vještine i uvjerenja o tome kako biti siguran u digitalnom području, te na koji način možemo zaštititi i sebe, svoje lične podatke, kao i digitalne uređaje koje koristimo.

Znanje

Cilj je da učenik stekne znanje o tome: (a) na koje načine se štite digitalni podaci, informacije i sadržaji, (b) da razumije rizike i prijetnje u digitalnom okruženju, (c) koje mjere sigurnosti treba uzeti u obzir kako bi se zaštitio, (d) da razumije kako se dijele i štite lični podaci, te kako se možemo zaštititi od različitih opasnosti (npr. prevara), (e) šta je "politika privatnosti", (f) koji zdravstveni rizici postoje koji su povezani s korištenjem digitalne tehnologije, (g) koje sve vrste digitalnog nasilja postoje, (h) razumije mjere koje se trebaju preduzeti da se ne postane žrtva digitalnog nasilja, i (i) kako digitalne tehnologije utječu na okolinu.

Vještine

Cilj je da učenik stekne vještine da: (a) zaštititi digitalne podatke, informacije i sadržaj, (b) prepozna rizik i prijetnju u digitalnom okruženju, (c) koristi mjere sigurnosti kako bi se zaštitio u digitalnom okruženju, (d) na pravi način dijeli i štiti lične podatke i da se može zaštititi od različitih opasnosti (npr. prevara), (e) koristi „politiku privatnosti“, (f) štiti vlastito zdravlje od riziko faktora, koji su povezani s korištenjem digitalne tehnologije, (g) koristi mjere koje se trebaju preduzeti da se ne postane žrtva digitalnog nasilja, i (h) štiti okolinu od digitalne tehnologije.

Uvjerenja

Cilj je da učenik razvije uvjerenje da: (a) je važno da se zaštite digitalni podaci, informacije i sadržaji, (b) je važno da se prepoznaju rizici i prijetnje u digitalnom okruženju, (c) je važno da se koriste mjere sigurnosti kako bi se zaštitilo u digitalnom okruženju, (d) je važno znati kako se dijele i štite lični podaci, te kako se možemo zaštititi od različitih opasnosti (npr. prevara), (e) je važno da se koristi „politika privatnosti“, (f) je važno štiti vlastito zdravlje od riziko faktora, koji su povezani s korištenjem digitalne tehnologije, (g) je važno koristiti mjere koje se trebaju preduzeti da se ne postane žrtva digitalnog nasilja, i (h) je važno da se štiti okolina sredina od digitalne tehnologije.

Rješavanje problema

Jedan od ciljeva procesa odgoja i obrazovanja djece jeste razviti kod učenika sposobnost rješavanja problema u digitalnom okruženju, koja podrazumijeva traženje i uspostavljanje novih odnosa između različitih elemenata u situaciji kada te veze i odnosi nisu direktno dati i kada se do njih ne može doći samo prostim opažanjem, već uviđanjem. Učenike je važno osposobiti da se nose s nedovoljno jasnim i nedovoljno strukturiranim situacijama, da identificiraju problem, da adekvatno biraju metode i tehnike rada na problemu. Osim toga, važno ih je naučiti da, u situacijama kada odabrane tehnike i metode rada nisu adekvatne, razmatraju alternative. Istrajnost u rješavanju problema i prevazilaženju prepreka te odgovornost sastavni su dio ovog procesa razvoja kompetencije rješavanja problema.

Znanje

Cilj je da učenik stekne znanje o tome: (a) šta sve mogu biti tehnički problemi prilikom korištenja digitalnih tehnologija, (b) koje se tehnike trebaju koristiti prilikom rješavanja tehničkih problema, (c) koje se tehnike koriste prilikom identifikacije, odabira i korištenja digitalnih alata kako bi se došlo do rješenja, (d) da se digitalni alati mogu koristiti za stvaranje inovativnih proizvoda, i (e) koje digitalne kompetencije postoje.

Vještine

Cilj je da učenik stekne vještine da: (a) rješava tehničke probleme prilikom korištenja digitalnih tehnologija, (b) koristi različite digitalne alate prilikom rješavanja tehničkih problema, (c) koristi različite tehnike prilikom identifikacije, odabira i korištenja digitalnih alata kako bi se došlo do rješenja, (d) koristi digitalne alate za stvaranje inovativnih proizvoda, i (e) prepozna svoje digitalne kompetencije i uoči prostore za napredovanje.

Uvjerenja

Cilj je da učenik razvije uvjerenje da: (a) je važno da zna kako se rješavaju tehnički problemi prilikom korištenja digitalnih tehnologija, (b) je važno da zna kako se koriste različiti digitalni alati prilikom rješavanja tehničkih problema, (c) je važno da zna kako se koriste različite tehnike prilikom identifikacije, odabira i korištenja digitalnih alata kako bi se došlo do rješenja, (d) je važno da zna kako se koriste digitalni alati za stvaranje inovativnih proizvoda, i (e) je važno da zna prepoznati svoje digitalne kompetencije i uočava prostore za napredovanje.

Socioemocionalne kompetencije

Cilj procesa odgoja i obrazovanja djece i mladih u svrhu prevencije digitalnog nasilja jeste razviti kod učenika svijest o sebi i drugima, kao i svijest o svojim i tuđim potrebama, podsticati samoregulaciju, poštovanje sebe i drugih, raditi na usvajanju vještina efikasne komunikacije, te izgrađivati kod učenika sposobnost odgovornog donošenja odluka. Socioemocionalne kompetencije su veoma složene i rad na njihovom izgrađivanju je dugotrajan proces i zahtijeva poseban pristup, pa će u ovom Vodiču biti predstavljen samo jedan dio njihovog razvoja, koji se odnosi na prevenciju digitalnog nasilja.

Znanje

Cilj je da učenik stekne znanje o tome: (a) šta su to emocije, potrebe, interesi, vrijednosti, (b) da i druge osobe imaju emocije, potrebe, interese i vrijednosti, (c) kako se emocije, potrebe, interesi i vrijednosti izražavaju, (d) koja to ponašanja nisu adekvatna i zašto ih nazivamo nasilna ponašanja, (e) kako se može biti nasilan u digitalnom okruženju, (f) šta je to odgovorno ponašanje, (g) zašto je važno da se odgovorno ponašamo prilikom korištenja digitalnih tehnologija i boravka na internetu, i (h) razumije društvene i etičke norme u ponašanju.

Vještine

Cilj je da učenik stekne vještine da: (a) prepozna emocije, potrebe, interese i vrijednosti kod sebe i drugih, (b) kontrolira i upravlja vlastitim emocijama i impulsima, (c) reagira u svrhu zaštite na neadekvatna i nasilna ponašanja drugih, (d) kontrolira svoje ponašanje u digitalnom okruženju, (e) uspostavi i održava zdrave kontakte s drugim osobama, (f) pristupi rješavanju problema na konstruktivan način, i (g) samostalno donosi odluke.

Uvjerenja

Cilj je da učenik razvije uvjerenje da: (a) empatija vodi ka boljim odnosima s drugima, (b) je nasilje štetno i nedopustivo, te da ne vodi kvalitetnom odnosu s drugima, (c) kontrola ponašanja vodi prevenciji nasilja prema drugima, ali i drugih prema njemu/njoj, (d) je važno uspostavljati kontakte s drugima, ali i birati osobe s kojima se kontakti uspostavljaju, (e) konstruktivno rješavanje problema vodi izgradnji kvalitetnijih odnosa, i (f) je samostalno donošenje odluka važno za izgradnju zrele ličnosti.

Ishodi za svaku kompetenciju formulirani po uzrastima

U ovom dijelu Vodiča tabelarno su predstavljani ishodi učenja, za svaku kompetenciju i njene komponente. Ishodi učenja su za osnovnu školu rađeni po trijadama, a za srednjoškolce predstavljani uniformno za sve uzraste. Svaki formulirani ishod učenja ima prostora da se razvije do kraja predloženog perioda (trijade ili kraja srednje škole), a kod neke djece i mladih može se ostvariti i ranije. Kada su u pitanju učenici koji imaju određene poteškoće u razvoju, koje ih djelimično ili u potpunosti onemogućavaju da dostignu opisane ishode, njihovo prilagođavanje treba se provoditi u skladu s njihovim potrebama i kapacitetima, uz konsultaciju s radnicima stručne službe škole.

Tabela 4: Ishodi učenja za kompetencije predstavljani preko njihovih komponenti (znanje, vještine i uvjerenja)

INFORMACIONA PISMENOST	1–3. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna šta je informacija, podatak, sadržaj – učenik zna da se informacije, podaci i sadržaji prikupljaju čitanjem, slušanjem, gledanjem i dodirom, ali i putem digitalnih tehnologija – učenik zna da se informacije, podaci i sadržaji mogu naći u knjigama, na internetu, da ih mogu dobiti od drugih osoba – učenik zna čemu internet služi (obrazovanje, posao, zabava, trgovina)
	Vještine	– učenik koristi knjige u digitalnom formatu kao izvore informacija, podataka i sadržaja – učenik, uz nadzor roditelja i učitelja, koristi digitalne tehnologije (npr. edukativne portale) u svrhu prikupljanja podataka neophodnih za izradu školskih zadataka – učenik koristi digitalne tehnologije u svrhu zabave (sluša pjesme, gleda crtane filmove, igra nenasilne igrice)
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da su vještine čitanja, slušanja i uočavanja informacija korisne za njega – učenik vjeruje da je važno znati ispravno koristiti digitalne tehnologije
	4–6. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik umije prepoznati određeni pretraživač kao alatku uz pomoć koje traži informacije, podatke i sadržaje koje su mu neophodne – učenik zna da je važno koristiti više izvora informacija, podataka i sadržaja kako bi došao do što kvalitetnijih i tačnijih informacija, podataka i sadržaja – učenik umije prepoznati kada je potrebno da traga za novim informacijama, podacima i sadržajima – učenik umije objasniti šta znači izraz "autorsko pravo" – učenik umije razdvojiti važne od nevažnih informacija
	Vještine	– učenik u tekstovima umije razdvojiti važne od nevažnih informacija – učenik umije tražiti informacije uz pomoć pretraživača – učenik umije analizirati prikupljene informacije, podatke i sadržaje (uočava korisne i važne) – učenik umije povezivati informacije, podatke i sadržaje koje je sakupio u jednostavniji tekst, po zadatoj strukturi
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno poznavati internet-stranice koje nude korisne informacije, ali i one koje nude štetne i netačne, kako bi se izbjegavale – učenik vjeruje da je internet prostor koji treba koristiti prilikom traganja za informacijama
	7–9. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik prepoznaje sve više internet-stranica koje nude korisne informacije, kao i one koje nude netačne ili štetne informacije, podatke i sadržaje – učenik zna objasniti na koje sve načine prikuplja informacije na internetu – učenik zna da je važno porediti informacije, podatke i sadržaje koje je sakupio iz različitih izvora na internetu
	Vještine	– učenik umije samostalno tražiti informacije, podatke i sadržaje na internetu koristeći se različitim pretraživačima – učenik koristi digitalne tehnologije u svrhu zabave (sluša pjesme, gleda filmove, igra igrice) i kreativnog izražavanja (izrada različitih programa i projekata)
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da su vještine pretraživanja informacija, podataka i sadržaja na internetu korisne za proces učenja

KOMUNIKACIJA I SARADNJA	1–3/4. razreda srednje škole	
	Znanje	– učenik zna da postoje različite strategije pretrage za informacijama i drugim sadržajima na internetu
	Vještine	– učenik umije da varira pretraživanje informacija, podataka i sadržaja koristeći se različitim strategijama – učenik poredi informacije, podatke i sadržaje koje je sakupio iz različitih izvora na internetu
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je korisno znati što više pretraživača, kao i strategija, kako bi se došlo do što više informacija, sadržaja i produkata
	1–3. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da se digitalne tehnologije koriste u svrhu komunikacije s drugima – učenik zna za koje vrste komunikacije služe određene digitalne tehnologije – učenik zna da postoje pravila ponašanja na internetu, kao i u realnom životu
	Vještine	– učenik umije odabrati adekvatan digitalni uređaj za uspostavljanje komunikacije (koju provodi uz pomoć odrasle osobe)
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je pristojna komunikacija vrlo važna za uspostavljanje dobrih odnosa s drugima – učenik vjeruje da je poštovanje pravila ponašanja na internetu vrlo važnu i da služi adekvatnoj komunikaciji
	4–6. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da postoje društvene mreže i na koji način se ljudi povezuju na društvenim mrežama – učenik zna da su podaci smješteni na društvenim mrežama dostupni drugim ljudima – učenik zna zbog čega postoje pravila ponašanja na internetu – učenik zna šta može činiti njegov online identitet – učenik zna da pojedine aplikacije na internetu služe saradničkom učenju – učenik zna šta su digitalni tragovi – učenik zna da njegovi digitalni tragovi utječu na njegov online identitet – učenik zna koje informacije treba, a koje ne treba dijeliti s drugima putem digitalnih tehnologija
	Vještine	– učenik umije prepoznati svoja i tuđa adekvatna ponašanja na internetu – učenik kontrolira svoja ponašanja na internetu i utiče na ponašanja svojih prijatelja – učenik vodi brigu o svom online identitetu – učenik koristi internet-aplikacije za učenje i komunikaciju s vršnjacima, te saradničko učenje – učenik umije blokirati osobu koja ga uznemirava putem poruka
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da digitalna tehnologija pomaže ljudima u životu ukoliko se pravilno koristi – učenik vjeruje da je važno da ponekad s roditeljima koristi digitalne tehnologije u ovom uzrastu zbog potencijalnih štetnih djelovanja na njegov razvoj – učenik vjeruje da je važno voditi računa o svom online identitetu – učenik vjeruje da je važno primjereno komunicirati s drugima putem digitalnih tehnologija

KOMUNIKACIJA I SARADNJA	7–9. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna kako se adekvatno formira online identitet na društvenim mrežama – učenik zna koje informacije smije, a koje ne smije dijeliti s drugima putem digitalnih tehnologija – učenik zna da treba blokirati osobe na internetu koje ga po bilo kojem osnovu povređuju i koje mu šalju neprimjerene informacije, podatke ili sadržaje – učenik zna da treba prijaviti osobe koje ga putem društvenih mreža na bilo koji način uznemiravaju – učenik zna kako se i gdje prijavljuju osobe koje ga uznemiravaju putem društvenih mreža – učenik zna dobre i loše strane dijeljenja informacija, podataka i sadržaja na internetu, u kontekstu digitalnog traga – učenik zna da informacija, podaci i sadržaji imaju svoj kvalitet i da neke mogu biti prikladne za dijeljenje, a neke ne
	Vještine	– učenik umije koristiti društvene mreže – učenik koristi digitalne tehnologije u svrhu stupanja u kontakt s drugim osobama – učenik primjenjuje pravila pristojnog ophođenja prema drugim osobama na internetu – učenik prepoznaje komunikaciju koja nije pristojna i koja ga uznemirava – učenik umije blokirati korisnika koji s njim komunicira na neadekvatan način
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno da roditelji budu upućeni u načine na koje on/ona koristi digitalnu tehnologiju, te koje alate, programe i internet-stranice posjećuju zbog potencijalnih štetnih djelovanja na njegov/hjen razvoj – učenik vjeruje da je pristojno ponašanje na internetu važno i neophodno
	1–3/4. razreda srednje škole	
	Znanje	– učenik zna šta znači blog i koje su njegove funkcije u digitalnoj komunikaciji – učenik zna koje vrijednosti osoba koja vodi blog treba promovirati – učenik zna koja prava i odgovornosti ima kada je riječ o komunikaciji putem digitalnih tehnologija – učenik zna koje informacije, podatke i sadržaje ne treba postavljati na internet – učenik zna prednosti i nedostatke digitalne komunikacije i komunikacije licem u lice
	Vještine	– učenik koristi različite društvene mreže u svrhu ostvarivanja kontakata s drugim osobama – učenik se umije ponašati odgovorno na društvenim mrežama koje koristi – učenik umije prepoznati kada mu se krše prava na internetu
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno poštovati prava drugih na internetu i zahtijevati da se ona poštuju kada je on/ona u pitanju – učenik vjeruje da je važno da se prijavi kršenje prava na internetu – učenik vjeruje da je važno da roditelji budu upućeni u načine na koje on/ona koristi digitalne tehnologije, te koje alate, programe i internet-stranice posjećuju zbog potencijalnih štetnih djelovanja na njegov/hjen razvoj
	1–3. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da se pomoću digitalne tehnologije može stvarati – učenik zna da postoje programi za djecu pomoću kojih se može stvarati digitalni sadržaj

STVARANJE DIGITALNIH SADRŽAJA	Vještine	– učenik se može kreativno izraziti u nekom jednostavnijem programu putem digitalne tehnologije
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno poštovati tuđi rad
	4–6. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna na koji se način mogu izrađivati različiti digitalni sadržaji (fotografije, filmovi, poster, prezentacije, itd.) – učenik zna šta je privatna, a šta javna objava sadržaja – učenik zna da postoje vizuelni programski jezici
	Vještine	– učenik umije stvarati jednostavnije digitalne sadržaje – učenik umije koristiti vizuelne programske jezike za stvaranje digitalnih sadržaja – učenik umije preuzeti sadržaj s interneta
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je kreiranje digitalnih sadržaja važna vještina u 21. vijeku
	7–9. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna šta znače pojmovi autorstvo, plagijatorstvo i piraterija – učenik zna prepoznati znak copyright i njegovo značenje – učenik zna čemu služe autorska prava – učenik zna koje sve internet-alate može koristiti prilikom stvaranja svojih kreativnih produkata
	Vještine	– učenik zna ispravan način korištenja radova koji su zaštićeni autorskim pravima – učenik umije kreirati svoj autorski rad pomoću digitalnih tehnologija – učenik umije poštovati autorska prava prilikom korištenja tuđeg rada u izradi vlastitog – učenik umije programirati koristeći se određenim programskim jezikom
	Uvjerenja	– učenik vjeruje kako je važno poštovati autorska prava, jer se na taj način jedino može zaštititi intelektualno vlasništvo – učenik vjeruje da je važno razvijati algoritamsko mišljenje u procesu programiranja
	1–3/4. razreda srednje škole	
	Znanje	– učenik zna koji se postupci primjenjuju kada dođe do povrede autorskih prava – učenik zna značenje riječi plagijat
	Vještine	– učenik stvara kreativna rješenja poštujući autorska prava – učenik prepoznaje plagijate u primjerima različitih sadržaja na internetu
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da plagijatorstvo i piraterija ugrožavaju kreativnost pojedinaca – učenik vjeruje da je važno poštovati tuđu ideju
BEZBJEDNOST	1–3. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna jedan dio podataka koji spadaju u njegove lične podatke – učenik zna šta je lozinka i koja je njena funkcija – učenik zna da se s nepoznatom osobom ne komunicira putem digitalnih tehnologija – učenik zna da postoji ograničeno vrijeme za korištenje digitalnih tehnologija, koje zavisi od njegovog uzrasta – učenik zna da je važno da digitalne tehnologije ne koristi najmanje sat prije spavanja – učenik zna šta je digitalno nasilje – učenik zna koje vrste digitalnog nasilja postoje

BEZBJEDNOST	Vještine	– učenik pravilno sjedi prilikom korištenja digitalnih tehnologija – učenik se zna kontrolirati u količini vremena koju koristi za digitalne tehnologije – učenik zna potražiti pomoć odrasle osobe kada ga putem digitalnih tehnologija kontaktira nepoznata osoba
	Uvjerenja	– učenik vjeruje koliko je važno umjereno koristiti digitalne tehnologije – učenik vjeruje da je važno lične podatke ne dijeliti s nepoznatim osobama – učenik vjeruje da je važno da se brine za svoje fizičko zdravlje i da digitalne tehnologije ne koristi preko dozvoljenih granica – učenik vjeruje da je važno čuvati okolinu od negativnih utjecaja digitalnih tehnologija – učenik vjeruje da se nasilje treba sprečavati i prijavljivati
	4–6. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik razumije značaj čuvanja ličnih podataka – učenik zna nabrojati posljedice dugotrajnog korištenja digitalnih tehnologija – učenik zna koje vrste virusa postoje i šta oni radi računar – učenik razumije značaj antivirus programa – učenik zna da se lozinka ne dijeli ni s kim – učenik zna kako digitalne tehnologije utječu na okolinu – učenik prepoznaje različite vrste digitalnog nasilja – učenik zna da je potrebno prijaviti osobu koja se prema njemu nasilno ponaša putem digitalnih tehnologija – učenik zna da na internetu postoje ljudi koji su predatori i koji seksualno iskorištavaju djecu
	Vještine	– učenik umije prepoznati znakove pretjerane upotrebe digitalnih tehnologija – učenik umije prepoznati kada je računar zaražen nekim virusom – učenik umije prepoznati kada se neko prema njemu nasilno ponaša putem digitalnih tehnologija
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno brinuti se i odgovorno se ponašati prema svojim ličnim podacima – učenik vjeruje da antivirus programi čuvaju podatke u njegovom računar – učenik vjeruje da je nasilno ponašanje loše – učenik vjeruje da je vrlo važno znati kako da se zaštiti na internetu
	7–9. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna šta znači odgovorno koristiti lične podatke – učenik zna šta podrazumijevaju pravila privatnosti i uvjeti korištenja, koji postoje na internet-stranicama – učenik zna da je važno da se čitaju pravila privatnosti i uvjeti korištenja – učenik zna koji to sadržaji stranicu čine rizičnom – učenik zna šta su to spam poruke – učenik poznaje pravila korištenja društvenih mreža – učenik zna koje vrste seksualnog nasilja postoje na internetu – učenik zna ko su predatori i šta oni rade
	Vještine	– učenik umije formirati adekvatnu lozinku – učenik umije prepoznati stranice koje objavljuju neprimjerene sadržaje – učenik umije blokirati spam poruke i viruse – učenik je u mogućnosti da planira vrijeme koje provodi na internetu – učenik prepoznaje karakteristike ponašanja predatora na internetu
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno čitati pravila privatnosti i uvjete korištenja, kako bi se što bolje zaštitio na internetu – učenik vjeruje da je adekvatna zaštita na internetu pola posla u prevenciji digitalnog nasilja

BEZBJEDNOST	1–3/4. razreda srednje škole	
	Znanje	– učenik zna šta je govor mržnje – učenik zna na koji se način digitalni uređaj (laptop, kompjuter) čisti od virusa kojima je zaražen
	Vještine	– učenik umije prepoznati kada su ugrožena ljudska prava – učenik umije prepoznati govor mržnje – učenik umije prijaviti neprimjeren sadržaj – učenik umije prepoznati negativan utjecaj digitalnih tehnologija na njega ili njegove kolege – učenik zna očistiti digitalni uređaj (laptop, kompjuter) od virusa kojima je zaražen
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno prevenirati svaki oblik nasilja na internetu – učenik vjeruje da je važno poštovati ljudska prava
RJEŠAVANJE PROBLEMA	1–3. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da se pomoću digitalnih uređaja mogu rješavati različiti problemi
	Vještine	– učenik može prepoznati kada mu digitalni uređaj može pomoći u rješavanju određenih problema
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da mu digitalna tehnologija može koristiti u raznim sferama života ukoliko se adekvatno koristi
	4–6. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da digitalni uređaji mogu imati tehničke probleme – učenik zna da postoje određene aplikacije uz pomoć kojih može raditi na rješavanju problema
	Vještine	– učenik može registrirati jednostavniji tehnički problem pri radu na digitalnom uređaju – učenik može prepoznati aplikacije koje mu mogu pomoći u rješavanju problema
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da mu digitalna tehnologija može koristiti prilikom rješavanja različitih problema
	7–9. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da se pri radu na digitalnim uređajima mogu javiti tehnički problemi s različitim uzrokom – učenik poznaje veći broj aplikacija koje mu pomažu u rješavanju problema uz pomoć digitalne tehnologije
	Vještine	– učenik može identificirati tehničke probleme pri radu na digitalnom uređaju – učenik može riješiti rutinske tehničke probleme pri radu digitalnog uređaja – učenik može prepoznati šta mu je sve neophodno kako bi riješio određeni problem, te iskoristiti adekvatne aplikacije i softvere kako bi pristupio rješavanju tog problema
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je stalno učenje o softverskim rješenjima važno da bi efikasno koristio digitalnu tehnologiju
	1–3/4. razreda srednje škole	
	Znanje	– učenik zna da postoje različita rješenja za tehničke probleme kod digitalnih uređaja – učenik zna da je dobra procjena problema važna za odabir načina njegovog rješavanja

SOCIOEMOCIONALNE KOMPETENCIJE	Vještine	– učenik može identificirati složenije tehničke probleme pri radu na digitalnom uređaju – učenik može primjenjivati različita rješenja za različite tehničke probleme pri radu digitalnog uređaja – učenik može kombinirati različite programe, aplikacije, kako bi radio na rješavanju problema
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da mu digitalna tehnologija pomaže da bude kreativan u pronalaženju rješenja za različite probleme
	1–3. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna osnovne i složene emocije i povezuje ih s ponašanjima u situacijama u kojima se javljaju – učenik zna da on/ona i drugi imaju različite interese – učenik zna kako se uspostavljaju kontakti s vršnjacima u okruženju i da se oni mogu uspostavljati i u digitalnom okruženju – učenik zna da je važno da se održavaju kontakti s onim osobama koje se adekvatno ponašaju u tom odnosu – učenik zna šta je nasilje i koja ponašanja su nasilna ponašanja (fizičko, emocionalno, socijalno) – učenik zna da se može biti nasilan i u digitalnom okruženju – učenik zna da je važno da se nasilno ponašanje prijavi odrasloj osobi, bilo da se ono dešava njemu/njoj ili nekom drugom
	Vještine	– učenik umije kontrolirati svoje emocije i ponašanja – učenik umije prepoznati osnovne i složene emocije kod sebe i drugih – učenik može odgoditi zadovoljenje svojih potreba – učenik umije prepoznati interese svojih prijatelja i osoba s kojima provodi više vremena – učenik umije uspostavljati i održavati odnose s vršnjacima u okruženju – učenik umije samostalno donositi odluke u jednostavnijim situacijama
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno znati kako se osjeća i kako se osjećaju drugi i da mu/joj to pomaže u održavanju kontakata s drugim osobama – učenik vjeruje da je važno znati nenasilno komunicirati s drugima – učenik vjeruje da je važno da se osamostaljuje i da samostalno donosi odluke
	4–6. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da ljudi imaju različite potrebe i zna navesti određene potrebe – učenik zna šta razlikuje nasilna od nenasilnih ponašanja i poznaje namjeru kao jedan od elemenata nasilnog ponašanja – učenik zna kako se može biti nasilan i u digitalnom okruženju – učenik zna da je važno da se odgovorno ponaša prilikom korištenja digitalnih tehnologija i dok je na internetu – učenik je svjestan svojih vrijednosti i osobina
	Vještine	– učenik umije prepoznati svoje potrebe – učenik umije postavljati kratkoročne i dugoročne ciljeve u skladu sa svojim uzrastom – učenik umije samostalno donositi odluke u situacijama prilagođenim njegovom uzrastu – učenik umije prepoznati situacije u kojima može prikazati svoje vrijednosti i snage

SOCIOEMOCIONALNE KOMPETENCije	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno poznavati svoje i tuđe potrebe kako bi se kvalitetnije komuniciralo s drugima – učenik vjeruje da je važno da se osamostaljuje i da samostalno donosi odluke
	7–9. razreda osnovne škole	
	Znanje	– učenik zna da odrasla osoba ima sistem vrijednosti i da se on/ona trenutno nalaze u periodu kada se njihov sistem vrijednosti razvija – učenik ima širi nivo znanja o potrebama u odnosu na prethodni uzrast – učenik zna da je za postizanje ciljeva neophodno imati plan aktivnosti – učenik razumije da postoje društvene i etičke norme u ponašanju
	Vještine	– učenik umije samostalno donositi odluke u situacijama prilagođenim njegovom uzrastu – učenik umije izraditi plan aktivnosti, koji ga vodi ka ostvarenju nekog cilja, i slijediti ga u skladu sa zadatim rokovima – učenik prilikom donošenja odluka vodi brigu o svojoj dobrobiti – učenik može procjenjivati uzroke i posljedice vlastitih ponašanja – učenik može pratiti vlastiti napredak u postizanju određenih ciljeva i uviđati greške koje pravi – učenik se umije ponašati u skladu s društvenim i etičkim normama
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno znati kako se osjeća i kako se osjećaju drugi i da mu/joj to pomaže u održavanju kontakata s drugim osobama – učenik vjeruje da je važno poznavati svoje i tuđe potrebe kako bi se kvalitetnije komuniciralo s drugima – učenik vjeruje da je važno pristupati rješavanju problema na konstruktivan način – učenik vjeruje da je važno da se osamostaljuje i da samostalno donosi odluke
	1 – 3/4. razreda srednje škole	
	Znanje	– učenik zna da posjeduje vrijednosti i zna ih nabrojati – učenik zna da postoje predrasude i stereotipi i sposoban ih je prepoznati u svom i tuđem razmišljanju
	Vještine	– učenik umije prepoznati vrijednosti u svom sistemu i ponašati se u skladu s njima – učenik može promišljati o uzrocima i posljedicama tuđih ponašanja – učenik je u stanju istrajavati u postizanju ciljeva i situacijama kada nailazi na prepreke – učenik umije samostalno donositi odluke u situacijama prilagođenim njegovom uzrastu – učenik se umije ponašati u skladu s društvenim i etičkim normama – učenik umije konstruktivno pristupiti rješavanju problema i u to rješavanje uključiti i druge aktere
	Uvjerenja	– učenik vjeruje da je važno poznavati svoje i tuđe vrijednosti kako bi se kvalitetnije komuniciralo s drugima – učenik vjeruje da je važno pristupati rješavanju problema na konstruktivan način – učenik vjeruje da je važno da se osamostaljuje i da samostalno donosi odluke

Aktivnosti prevencije digitalnog nasilja

U ovom dijelu Vodiča predstavljene su aktivnosti kojima se podstiče razvoj kompetencija, o kojima je prethodno bilo riječi, a koje djetetu i mladoj osobi omogućavaju preventivno djelovanje u svrhu zaštite od digitalnog nasilja. Svaki prosvjetni radnik trebao bi imati na umu da pitanje digitalnog nasilja i njegove prevencije nije povezano samo s pojedinim predmetima, npr. s informatikom, nego da se kompetencije koje su neophodne kako bi

djeca bila otporna na negativne utjecaje iz sredine razvijaju u okviru svakog predmeta i da se ovom preventivnom radu treba pristupati multidisciplinarno. Zato je važno da se u okviru nastavnog procesa, kada god je to moguće i povezano s nastavnim jedinicama, govori o ovom problemu.

Radi što boljeg izvođenja aktivnosti koje se nude u Vodiču, neophodno je da prosvjetni radnici budu svjesni da:

- a. je veoma važno da djeca budu uključena u proces učenja kao aktivni učesnici, a ne pasivni posmatrači,
- b. samo aktivan učenik kreira znanje, a kreirano znanje duže traje i primjenjivo je,
- c. kada se znanje kreira, onda ono direktno utječe na razvoj djetetove ličnosti i njegovih kompetencija,
- d. aktivno učenje treba se odvijati u demokratskoj atmosferi, gdje je nastavnik taj koji rukovodi procesom, ali koji se, također, oslanja i na sugestije i iskustva svojih učenika,
- e. učenici koji na gore opisan način usvajaju znanja, vještine i uvjerenja razvijaju kompetencije koje će ih činiti sposobnijim da reagiraju u slučaju nasilja i da ga preveniraju, kao i da svoja ponašanja reguliraju na adekvatan način.

Aktivnosti koje se provode s djecom i mladima u svrhu razvoja digitalnih i socioemocionalnih kompetencija trebaju biti raznovrsne, jer na taj način podstiču dječiju radoznalost i unutrašnju motivaciju. Pošto se one rade u okviru različitih predmeta, uvijek je važno da im se napominje zbog čega se rade i šta svaka od aktivnosti nudi djetetu (koje znanje, vještinu ili uvjerenje). U Vodiču postoje predložene određene aktivnosti, ali se od učitelja, nastavnika i profesora više očekuje, da u skladu s ciljevima i ishodima učenja kreiraju samostalno aktivnosti u okviru svojih predmeta. Vrlo je važno da, koristeći ovaj Vodič, prosvjetni radnici koji rade s djecom istog uzrasta zajednički planiraju aktivnosti, kako bi zajednički djelovali u pravcu podsticanja svih kompetencija, ali s različitim sadržajima i aktivnostima.

S mlađom djecom (prva trijada osnovne škole) važno je da se provode aktivnosti kroz igru, jer oni najbolje uče kad se igraju, dok se s povećanjem uzrasta te aktivnosti trebaju provoditi nekim drugim interaktivnim metodama i tehnikama rada. Različite igrice, kojima je cilj pridobijanje pažnje djece, uvijek trebaju biti sastavni dio časa. Učenje za dijete treba biti zabavno, uključujuće i interesantno, a ne nametnuta aktivnost.

Kada su didaktički materijali u pitanju, pojedine aktivnosti, posebno s mlađim učenicima (prva trijada osnovne škole), trebaju se provoditi s različitim materijalima, koji ne moraju spadati u digitalnu tehnologiju, ali kasnije, s višim uzrastima, digitalne tehnologije trebaju postati sastavni dio rada s učenicima.

Aktivnosti za razvoj informacione pismenosti

Aktivnosti za razvoj informacione pismenosti podrazumijevaju rad s djecom na podsticanju razvoja sposobnosti da prepoznaju informacije koje su im potrebne, načine na koje se do njih dolazi, kako da ih povezuju, te da pristupaju kritički i procesu pronalaženja informacija, ali i procesu njihovog selektiranja i uvezivanja. Osim toga, kod djece i mladih važno je razvijati uvjerenja da je internet mjesto na kojem mogu naći mnogo korisnih informacija, ali i onih koje nisu korisne i koje mogu biti štetne. Prilikom korištenja informacija iz različitih izvora, djeca i mladi trebaju biti učeni da poštuju etički kodeks, koji se odnosi na intelektualno vlasništvo onoga ko je te informacije podijelio s drugima. Zato je važno da se razvija uvjerenje da je važno brinuti o intelektualnim pravima i zaštiti autora, kao i o poznavanju vrsta licenci za različite produkte koje koriste putem digitalnih tehnologija. U narednom dijelu teksta bit će predstavljene aktivnosti po uzrastima, kojima se podstiče razvoj informacione pismenosti.

Na razvoju kompetencije informaciona pismenost neophodno je da se tokom školovanja u osnovnoj i srednjoj školi s djecom što više radi na čitanju različitih tekstova, prikupljanju informacija, podataka i sadržaja, pisanju eseja, ali i na tome da djeca čitaju eseje svojih drugara iz odjeljenja, komentiraju, kritički se na njih osvrću. Veoma je važno da im se razvija kritičko mišljenje različitim tehnikama za podsticanje kritičkog mišljenja, kako bi shvatili da je informacija samo tačka od koje se polazi, a ne tačka kojoj se dolazi u promišljanju.

U narednom dijelu teksta nalaze se samo prijedlozi nekih aktivnosti koje mogu podstaknuti razvoj informacione pismenosti, ali one ne trebaju biti jedine aktivnosti, jer kao usamljene u procesu odgoja i obrazovanja djece neće imati efekat na razvoj ove, niti bilo koje druge kompetencije.

Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 1–3. razreda osnovne škole

Ovo je period razvoja u okviru kojeg je s učenicima važno raditi na konkretnim situacijama, s konkretnim materijalom i sve što im se samo prepričava, ukoliko nije potkrijepljeno konkretnim sadržajem i ukoliko učenici nemaju priliku da iskuse lično, nije razumljivo.

U prva tri razreda osnovne škole važno je da učitelji/ce podstiču učenike da traže informacije koje uče, koje žele saznati ne samo iz udžbenika, knjiga, časopisa, već i putem interneta, u digitalnom formatu.

Razvoj informacione pismenosti odvija se u okviru svakog predmeta, ali na različite načine. Važno je napomenuti da i predmeti kao likovna i muzička kultura, te tjelesni

odgoj nisu predmeti gdje učenici nemaju priliku razvijati ovu kompetenciju i to na način da se podstiču da tragaju za informacijama koje su vezane za muzičku i likovnu kulturu, kao i za informacijama koje su vezane za sportske aktivnosti.

Prijedlog aktivnosti

Organizirati aktivnost **"Potraga za informacijama"**, koja se izvodi na sljedeći način. U prvom razredu po učionici se poredaju knjige, slikovnice, igračke, CD-i i drugi didaktički materijali, koji mogu poslužiti u svrhu prikupljanja informacija. Važno je da učenici shvate

da se neki materijali čitaju, neki slušaju, neki dodiruju, itd. Zato je važno da se informacije koje se s njih prikupljaju dobijaju na različite načine. Učenicima se zada aktivnost da prikupe što više informacija o određenom predmetu, životinji, biljci ili nečem drugom. Učenici, onda, imaju zadatak da kretanjem po učionici sakupljaju, što je moguće više, informacija o zadatom pojmu. Ova aktivnost se usložnjava u drugom i trećem razredu s obzirom na usložnjavanje učeničkih kapaciteta (dodaje se više materijala koji trebaju čitati i u kojem trebaju tragati). Ovo je aktivnost koja ih polako uvodi u svijet potrage za informacijama.

Ova aktivnost može se provoditi i izvan škole, tako što bi učenici tragali za informacijama u lokalnoj zajednici, bilo u okviru nastave, ili da im se zada zadatak, koji trebaju uraditi za domaći rad.

Osim rada s učenicima na prikupljanju informacija, u okviru ove kompetencije važno ih je učiti koje su to lične informacije i koliko su one važne za njih. Učenici trebaju naučiti da se lične informacije ne dijele s drugim osobama, posebno ne na internetu i da je veoma važno da budu pažljivi kada biraju lične informacije koje će podijeliti s drugima.

Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 4–6. razreda osnovne škole

Ovo je period razvoja u okviru kojeg učenici imaju kapaciteta da razumiju složenije apstraktne procese ukoliko im se oni predstave na konkretnim primjerima i ukoliko imaju priliku da ih iskuse. Kao i za učenike prva tri razreda osnovne škole, i za ove učenike važi pravilo kako je neophodno da se u nastavi koristi mnogo konkretnih primjera, da učenici aktivno učestvuju u onome što uče i da imaju mnogo iskustva.

U četvrtom razredu učenici imaju savladane osnovne vještine koje koriste u potrazi za informacijama, pa je ovo period kada se s njima može ozbiljnije pristupiti stvaranju novih sadržaja, u smislu pisanja tekstova o različitim temama. Zato je važno da se u ova tri razreda posveti vrijeme učenju učenika kako se pišu eseji, koja je struktura eseja, šta znači argumentacija i zašto je ona važna. Naravno da je zbog njihovih kapaciteta nemoguće očekivati da to budu eseji u rangu naučnih, ali je važno da se podstiču da tragaju za informacijama, da ih povezuju, te da ih koriste u svrhu informiranja i razvijanja stavova prema onome što ih okružuje, uz korištenje digitalne tehnologije i digitalnih sadržaja.

Ove aktivnosti trebaju se primjenjivati u okviru svakog predmeta koji to omogućava, ali treba insistirati na povezivanju sadržaja iz različitih predmeta, kako bi učenik lakše pravio transfer znanja i učio da povezuje informacije. U okviru ovakvih aktivnosti važno je učenike podsticati da informacije, podatke i sadržaje traže uz pomoć pretraživača.

Prijedlog aktivnosti

"Idemo na (u) ..." je aktivnost u okviru koje učenici planiraju putovanje na određenu destinaciju. Preporučuje se da destinacija u ovom uzrastu bude u okviru države BiH, jer u tom periodu uče o svojoj državi. Ovaj plan uključuje kompletnu organizaciju puta. U okviru organizacije puta učenici uz pomoć učitelja/ice ili nastavnika/ice utvrđuju:

- šta je svrha puta,
- koliko dana ostaju na putu,
- šta im je sve neophodno da ponesu na put (hrana, piće, odjeća, obuća, dodatna oprema),
- gdje će boraviti (hotel, apartmani, kamp i sl.)
- kilometražu puta i vrijeme putovanja (ovdje se može koristiti aplikacija za utvrđivanje kilometraže, npr. Via Michelin, koja daje podatke i o kilometrima i o trajanju puta),
- karakteristike mjesta u (na) koje putuju (u okviru ove aktivnosti mogu pisati esej),
- plan aktivnosti za svaki dan.

Razumijevanje značenja pojma „autorska prava“ još je jedan zadatak za ovaj uzrast. Učenici trebaju odmalena učiti da je njihov produkt važan i da pripada njima, te da zaslugu za njegovu izradu ne može preuzeti niko drugi. Isto tako je važno da ovaj princip primjenjuju i kada su drugi u pitanju. U narednom dijelu teksta nalazi se vježba koja može poslužiti boljem razumijevanju „autorskih prava“ kod djece.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnost se zove **„Mojih ruku djelo“**. Ova aktivnost može se provoditi na različitim predmetima. Zajedničko za sve je da djeca stvaraju različite produkte, te da uočavaju šta je posebno na svakom od njih, kako bi razumjeli šta znači autorstvo i zašto je važno cijeliti ideje njihovih stvaralaca. Nakon što produkti nastanu, oni se trebaju izložiti. Izložbu posmatraju svi učenici, obilaze radove i daju komentare. Poslije komentara s djecom se razgovara o tome šta im se svidjelo kod svakog od produkata i šta bi voljeli koristiti od svakog od njih.

Tada se ulazi u priču o autorskim pravima, tj. o pravilima korištenja tuđih proizvoda i djeci se objašnjava koje aktivnosti moramo preduzeti da bismo koristili tuđi produkt onda kada stvaramo svoj. Nakon ovog razgovora učenici prelaze na sljedeći korak u radu, pokušavaju unaprijediti svoj produkt tako što će preuzeti dijelove produkata nekog drugog, uz poštovanje njegovih autorskih prava. Naprimjer, učenici su pravili maketu na tehničkom odgoju. Nakon izložbe svako od njih shvati da bi u svojoj maketi mogao nešto unaprijediti idejom koju je dobio gledajući tuđe radove. Nakon što unaprijede makete, pored svake makete stoje imena i prezimena učenika prvog autora, kao i onih čije su ideje korištene za unapređenje.

Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 7–9. razreda osnovne škole

Ovo je period razvoja u okviru kojeg učenici imaju kapacitet da razumiju apstraktne procese, čak i u situacijama koje im nisu konkretno predstavljene, ali je važno da se i s njima, kao i s mlađim uzrastima, što više radi na podsticanju iskustvenog doživljaja kad god je to moguće te na povezivanju sadržaja koji uče s njihovim iskustvom. U ovom uzrastu učenici se susreću s bazičnim znanjima iz svih nauka. Samim tim, to je i prilika da se ta znanja povezuju kako bi se duže pamtila i kako bi postala funkcionalna.

U okviru ovog perioda učenici trebaju što više istraživati, prikupljati informacije, razdvajati ih na važne i nevažne i povezivati ih u tekst koji ima jasnu strukturu. Vrlo je važno se da se ove aktivnosti primjenjuju u okviru svakog predmeta koji to omogućava, ali i da se insistira na povezivanju sadržaja iz različitih predmeta, kako bi učenik lakše pravio transfer znanja i učio da povezuje informacije.

Ovo je period kada se učenici povezuju na društvenim mrežama i razmjenjuju brojne informacije, pa su već prilično upoznati s funkcioniranjem interneta i potragom za neophodnim informacijama. Zato je važno da im se ukaže na njegove manjkavosti u vidu netačnih ili štetnih informacija.

Prijedlog aktivnosti

Prethodno opisana aktivnost **"Idemo na (u) ..."** može se usložniti i od učenika se može tražiti mnogo više pripreme za putovanje, jer oni u ovom periodu stječu znanja iz biologije, geografije, fizike, hemije i historije, ali treba organizirati i putovanja na druge destinacije, koje ne pripadaju samo našoj državi. Za organizaciju ovog putovanja učenici trebaju koristiti digitalne tehnologije kako bi:

1. odredili destinaciju i odredili kilometražu (ovdje mogu tražiti koordinate na Google Earth i kilometražu određuju pomoću aplikacije Via Michelin),
2. utvrdili sredstvo putovanja (auto, autobus, avion, voz), izračunali troškove putovanja na osnovu udaljenosti i isplativosti,
3. pronašli informacije, podatke i sadržaje o samoj destinaciji, kako bi utvrdili plan putovanja i boravka, te napravili plan.

Nakon izrađenog plana i programa putovanja, učenici predstavljaju svoje produkte jedni drugima.

Prijedlog aktivnosti

Ovo je period kada oni stječu znanja iz informatike koja im mogu služiti u razvoju informacione pismenosti. Međutim, važno je da se s njima čitaju i dnevne vijesti i da im se ukazuje na novinarske manipulacije i na senzacionalizam kojim se privlači pažnja čitalaca i nude informacije koje je potrebno provjeriti. Tako jedna aktivnost može biti **"Čitamo novine, portale"** u okviru koje bi učenici s nastavnikom/icom komentirali pročitane članke, ponuđene informacije i ukazivali na informacije, ukoliko postoje, koje bi trebalo detaljnije istražiti. Ovo je aktivnost koja ih može učiti o poštovanju ljudskih prava i prava

djece, te zaštititi privatnosti. Također, jedna od aktivnosti može biti i uočavanje nasilnih sadržaja u izvorima informacija. Važno je da se s učenicima razgovara o tome na koji način ti sadržaji djeluju na njih, kako ih doživljavaju i koliko remete njihovo svakodnevno funkcioniranje.

Ovaj proces može biti i obrnut, pa da u okviru aktivnosti „**Pravimo vijesti**” učenici primjenjuju stečena znanja o načinu na koji se piše i izvještava o nekom događaju.

Razvoj kompetencije informaciona pismenost kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole

U okviru srednjoškolskog obrazovanja neophodno je nastaviti aktivnosti koje su se izvodile u okviru posljednja tri razreda osnovne škole, ali ih istovremeno usložnjavati u skladu s kapacitetima učenika. Sa srednjoškolcima je neophodno raditi na usvajanju etičkih standarda u korištenju informacija, šire od onoga što je rađeno u osnovnoj školi. Ovdje je potrebno obraćati pažnju na poštovanje autorskih prava prilikom prikupljanja informacija. Osim toga, srednjoškolce je važno učiti procjeni kvaliteta produkta koji prave, kao i procjeni samog procesa rada.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnosti kojima bi se kod njih razvijala informaciona pismenost mogu biti vezane za praćenje svakodnevnih dešavanja u zemlji i svijetu, kao i pisanje eseja o njihovim interesovanjima koja su povezana sa sportom, umjetnosti, tehnologijom ili nečim drugim. U srednjoj školi bi se ove aktivnosti dizale na više nivoe tako što bi učenici pisali eseje o različitim temama. Veoma je važno da učenici informacije za te eseje traže putem digitalnih tehnologija. Gotove eseje mogli bi među sobom čitati i komentirati, vrednovati i evaluirati, tj. jedni drugima davati povratne informacije. Ove povratne informacije su vrlo važne, jer podrazumijevaju proces vrednovanja, evaluacije, ali i mogućnost da učenik razmišlja o procesu prikupljanja informacija i načinu na koji njegov produkt vide drugi. Prilikom rada na uvezivanju informacija i izradi eseja ili nekih drugih formi važno je da se učenik konstantno napominje na poštovanje etičkih standarda.

Također je važno da se prilikom rada na informacionoj pismenosti u srednjoj školi obraća pažnja i na načine na koje se informacije nude u medijima i s učenicima razgovara kako se one doživljavaju. Ovdje je važno da se učenici upućuju na kontinuirano razmišljanje o tome šta pročitaju ili čuju, te da bilo koje informacije ne prihvataju zdravo za gotovo. Da bi stekli ovu naviku, potrebno je da se u toku obrazovanja u srednjoj školi s vremena na vrijeme upućuju na rad na sadržajima iz medija.

Aktivnosti za razvoj komunikacije i saradnje

Aktivnosti kojima se podstiče razvoj komunikacije i saradnje podrazumijevaju rad na korištenju digitalnih tehnologija u svrhu uspostavljanja i održavanja kontakata. Cilj ovih aktivnosti je da učenici steknu znanja o tome kako se dijele informacije na internetu,

koje informacije trebaju dijeliti, kako se uspostavljaju i održavaju kontakti. Posebno je važno da djeca nauče kako se uspostavljaju i održavaju kontakti s drugim korisnicima interneta, kao i da se osoba zaštiti od različitih oblika zloupotreba njenih ličnih podataka. Danas je komunikacija nemoguća bez digitalnih tehnologija i ljudski život prilično ovisi o njima, tako da je vrlo važno da u toku školovanja učenici steknu adekvatne kompetencije, vezane za digitalne kompetencije, kako bi se snašli na tržištu rada, ali i u privatnom životu.

Razvoj kompetencije komunikacije i saradnje kod učenika 1–3. razreda osnovne škole

Učenici u školu dolaze s određenim navikama kada je korištenje digitalne tehnologije u pitanju. Na učiteljima/icama je da pokušaju da, kako učenike, tako i roditelje, obrazuju o posljedicama dugotrajnog dnevnog korištenja digitalne tehnologije na dječiji razvoj. U ovom periodu razvoja učenici su veoma podložni korištenju digitalne tehnologije u svrhe zabave i neki od njih znaju provoditi i po nekoliko sati pred kompjuterom, laptopom ili telefonom gledajući crtane filmove, neke druge sadržaje ili igrajući videoigrice različitih sadržaja.

Kako je za razvoj ove kompetencije važno da djeca nauče da digitalne tehnologije služe da se pomoću njih komunicira i sarađuje, u ovom uzrastu je važno da se djeca uče adekvatnoj komunikaciji uživo, u realnom svijetu, čija bi pravila kasnije prenosila na digitalno okruženje. Za ovo učenje veoma su korisne vježbe asertivne komunikacije.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnost se zove **“Učimo tako što se igramo”**. Učitelj/ica treba donijeti u učionicu prenosni računar ili tablet kako bi s učenicima proveo/la ovu aktivnost. Na tabletu ili prenosnom računaru treba se naći neka edukativna igrice, koju bi mogli igrati svi učenici u grupama. Veoma je važno da se napravi pravilo ili niz pravila smjenjivanja grupa učenika u igranju te igrice, kako bi osjetili šta znači čekati na red, ali u isto vrijeme i kako bi poštovali pravila igre.

Veoma je važno da igrice koju igraju bude edukativna, kako bi djeca imala iskustvo učenja uz pomoć digitalne tehnologije, ali u isto vrijeme i zabave, te ograničeno vrijeme za igranje. Osim toga, važno je učenike podučavati na koji način komuniciraju unutar grupe u kojoj igraju, kako se dogovaraju ili razvijaju strategiju igre. Prilikom igranja edukativne igrice, učitelj/ica treba insistirati na pristojnoj komunikaciji.

Razvoj kompetencije komunikacije i saradnje kod učenika 4–6. razreda osnovne škole

Ovo je period razvoja u okviru kojeg učenici razvijaju interesovanja za prikupljanjem informacija, pretežno zabavnog karaktera i gledanjem sadržaja na internetu, kao i za uspostavljanjem kontakata kako putem društvenih mreža, tako i putem aplikacija (Viber). Zato je neophodno da se učenici upoznaju bliže s funkcioniranjem digitalnih tehnologija i sadržajem koji imaju na internetu, te s karakteristikama najčešće korištenog sadržaja²⁵ (npr. Google, YouTube, Viber i sl.).

25 Ovdje je važno saznati od učenika koje programe, aplikacije ili veb-alate najčešće koriste.

U skladu s razvojem informacione pismenosti, kada se s učenicima radi na vještinama prikupljanja informacija, u okviru razvoja ove kompetencije posvećuje se pažnja alatima koje učenici koriste da bi prikupljali sadržaje, tj. neophodne informacije. Važno je da se napomene kako je prilikom prikupljanja informacija neophodan roditeljski ili nadzor nastavnika u školi kako bi učenik bio upozoren na neadekvatne, netačne ili štetne informacije. Na ovaj način se razvija i odnos povjerenja između roditelja i djeteta.

Osim prethodno rečenog, važno je da se ove aktivnosti primjenjuju u okviru svakog predmeta kako bi učenik shvatio da kompetencija komunikacija i saradnja nije vezana samo za zabavu, već i za proces stjecanja znanja iz bilo koje oblasti života. Naprimjer, u okviru predmeta poznavanje prirode i društva i geografije mogu se koristiti aplikacije, npr. Google Earth ili Google Maps, da bi se locirali objekti ili mjesta na Zemlji. Na časovima iz drugih predmeta mogu se puštati filmovi koji bi prikazivali procese koje djeca ne mogu vidjeti ili izvesti na nastavi, a sve u svrhu povezivanja digitalnih tehnologija s nastavom i traganjem za informacijama.

Osim navedenih aktivnosti, u ovom uzrastu djecu je veoma važno učiti da oni u XXI vijeku imaju dva lica identiteta, offline (onaj u realnom životu) i online (onaj na internetu). Kako su oba identiteta važna, djeca trebaju naučiti da je veoma važno koje informacije dijele s drugim ljudima, kao i kako komuniciraju putem digitalnih tehnologija, jer sve one informacije koje podijele putem digitalnih tehnologija ostavljaju digitalni trag.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnost se zove „**Offline/online identitet**“. Cilj ove aktivnosti jeste da se s učenicima razgovara o tome šta znače jedan i drugi identitet i koliko je važno da se oni preklapaju, te da ne radimo na izgradnji lažnog online identiteta, kao i da prikazivanjem nekih informacija, podataka ili sadržaja ne ugrozimo svoj online identitet. Provodi se kroz nekoliko koraka:

1. učenici prvo razmišljaju o tome koje su njihove karakteristike i predstavljaju se odgovarajući na pitanje „Ko sam ja?“ i te informacije o sebi bilježe na papir. Nakon toga razmišljaju koliko prijatelja koje imaju zna sve te informacije koje su oni dali kao odgovor na pitanje „Ko sam ja?“
2. zatim razmišljaju o tome šta bi oni voljeli da njihovi prijatelji znaju i misle o njima i to zapisuju na papir
3. sljedeći korak je da upoređuju informacije s prvog i drugog papira i uočavaju sličnosti i razlike. Ovdje je važno da im se ukaže na potrebu da nekada sebe želimo predstaviti u boljem svjetlu, pa iznosimo o sebi neistine i na njima gradimo online identitet.
4. četvrti korak u ovoj aktivnosti odnosi se na to da učenici razmišljaju koje informacije o sebi trebaju dijeliti na internetu kako ne bi gradili netačan online identitet.
5. peti korak u ovoj aktivnosti ide u pravcu razgovora o tome na koji način sve možemo naštetiti sebi i svom online identitetu.

U ovoj aktivnosti posebno je važno da se stalno referira na društvene mreže putem kojih djeca komuniciraju, te na to kako mi se na društvenim mrežama radi na izgradnji online identiteta.

Razvoj kompetencije komunikacije i saradnje kod učenika 7–9. razreda osnovne škole

U ovom periodu obrazovanja učenici iz predmeta informatika uče funkcioniranje digitalnih tehnologija, upoznaju se sa softverom, aplikacijama, veb-alatima i različitim programima i načinima programiranja. Međutim, ukoliko ovaj sadržaj uče samo u okviru jednog predmeta i ne primjenjuju ga na drugim sadržajima i predmetima, onda se

on i zaboravlja. Osim toga, učenici ne razumiju da su vještine koje stječu na časovima informatike važne za njihov život, ali i prevenciju digitalnog nasilja.

Dakle, u višim razredima osnovne škole potrebno je zahtijevati od učenika primjenu informatičkih vještina i u drugim predmetima.

Prijedlog aktivnosti

"Kako je nastala jedna od najpopularnijih društvenih mreža Facebook?" aktivnost je u okviru koje učenici istražuju razloge nastanka Facebooka. Ova aktivnost korisna je kako bi shvatili koja je bila primarna svrha ove društvene mreže. Također, mogu razgovarati i o tome u šta je ona danas prerasla i šta se sve dešava s podacima koje dijelimo na ovoj društvenoj mreži, koje su njene prednosti i nedostaci, koje mogućnosti nam daje i može li predstavljati prepreke za nešto.

Prijedlog aktivnosti

U ovom uzrastu neophodne su aktivnosti u okviru kojih je učenike važno informirati o načinima na koje mogu postati žrtva nekog oblika nasilja na internetu. Ove aktivnosti mogu se provoditi uz gledanje kratkih filmova o različitim temama: uspostavljanje prijateljstava na društvenim mrežama, razmjena informacija među prijateljima, dijeljenje fotografija na društvenim mrežama i sl. Ovdje je važno da im se ukazuje na karakteristike baza podataka i na to da su svi sadržaji koji se dijele putem interneta dostupni uvijek, iako ih vlasnik obriše. Za razvijanje ovih aktivnosti možete koristiti materijale iz priloga.

S obzirom na kapacitet znanja učenika treće trijade osnovne škole iz oblasti digitalnih tehnologija, oni bi mogli biti adekvatni saradnici u razvoju školskog portala, putem kojeg bi komunicirali s drugim osobama i u okviru ove aktivnosti kod njih se razvija i informaciona pismenost, i komunikacija, i saradnja u isto vrijeme.

Razvoj kompetencije komunikacije i saradnje kod učenika 1– 3/4. razreda srednje škole

Srednjoškolci, za razliku od osnovaca, trebaju steći više znanja o vrstama i načinima korištenja digitalnih tehnologija. U skladu sa srednjom školom koju pohađaju, učenici bi trebali koristiti digitalne tehnologije u svakodnevnom radu, kako na izradi školskih zadataka, tako i u komunikaciji s nastavnicima.

Prijedlog aktivnosti

Srednjoškolci, kao i osnovci, mogu biti kreatori školskog portala. Osim ove aktivnosti, u srednjoj školi mogu se оформiti grupe učenika na nivou jednog odjeljenja ili na nivou školske sekcije, koje bi s profesorima/icama radili na zajedničkom projektu, ali bi njihova komunikacija išla putem različitih veb-servisa, kao npr. Google Classrooma i sl. Ovakvi servisi omogućavaju konstantnu komunikaciju, razmjenu zadataka i povratnih informacija bez razmjene i utroška papira. Ovo je mnogo brži način komunikacije, a u isto vrijeme i savremeniji.

Koristeći se različitim veb-servisima i softverima radi unapređenja znanja i vještina, učenici shvataju da digitalne tehnologije imaju vrlo važnu i korisnu ulogu u njihovim životima, a ne samo zabavnu.

Aktivnosti za razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja

Aktivnosti kojima se podstiče razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja podrazumijevaju razvoj znanja i vještina koje su vezane za stvaranje i integriranje digitalnog sadržaja, programiranje, kao i poznavanje autorskih prava i načina licenciranja. Ovo znači da se aktivnosti usmjeravaju na stvaranje različitog sadržaja putem digitalnih tehnologija, kako na nastavi, tako i kod kuće. Njima se djeca uče kako konstruktivno mogu koristiti digitalne tehnologije. Da bi podsticali razvoj ove kompetencije, učitelji, nastavnici i profesori trebaju znati koristiti digitalne tehnologije.

Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 1–3. razreda osnovne škole

Kompetencija stvaranje digitalnog sadržaja u ovom uzrastu tek se počinje razvijati i veoma je važno da se razvija korištenjem jednostavnijih digitalnih sadržaja pomoću kojih se djeca mogu kreativno izražavati. Taj jednostavniji digitalni sadržaj je program za crtanje (npr. Paint). U okviru ovog programa učenici mogu stvarati različite kreativne sadržaje te polako i postepeno učiti kako da koriste digitalne tehnologije u svrhu stvaranja i učenja.

Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 4–6. razreda osnovne škole

U ovom uzrastu djece mogu se koristiti složeniji programi i softveri u okviru kojih će oni raditi na izradi različitih kreativnih rješenja (npr. Prezi, Pixton i Glogster)²⁶. Prezi predstavlja softver za izradu prezentacija. On se može koristiti umjesto Power Point, jer je interaktivniji i zabavniji, u situacijama kada djeca imaju zadatak da pripreme neku edukativnu sesiju za svoje drugare. Pixton je vrlo popularan i jednostavan program za

26 <https://prezi.com/>
<https://www.pixton.com/>
<https://edu.glogster.com/>

kreiranje stripova, te se može koristiti u aktivnostima, koje su i zabavnog i edukativnog karaktera. Naprimjer, djeca mogu kreirati stripove o temama koje su vezane za sadržaje koje uče u školi (npr. historijski sadržaji, sadržaji iz stranog i maternjeg jezika). Glogster je kreativna platforma za učenje, koja učiteljima i učenicima omogućava razmjenu različitih sadržaja (tekstova, slika, video i audio zapisa) i učenje.

Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 7–9. razreda osnovne škole

U ovom uzrastu djece radi se na razvoju ove kompetencije tako što uče da stvaraju digitalne sadržaje i koriste znanja o tome šta su autorska prava i na koji način se poštuju (ovo su učili i u okviru razvoja kompetencije informacione pismenosti). Osim toga, u ovom

uzrastu nastavnici trebaju početi da koriste i složenije produkte softvera, kao što su veb-servisi (npr. Google Classroom)²⁷.

Google Classroom je besplatan veb-servis koji je Google razvio za škole kojima je cilj pojednostaviti kreiranje, distribuciju i ocjenjivanje zadataka bez papira. Primarna svrha Google Classrooma je da se pojednostavi proces dijeljenja datoteka između učitelja i učenika. Uz pomoć ovog servisa učenici i nastavnici mogu biti u kontaktu stalno, tj. nastavnici mogu pratiti način rada svojih učenika, kao i preferencije oko termina u kojem rade, te koliko im vremena treba da bi uradili neki zadatak. Koristeći ovaj servis, nastavnik može zadati neki složeniji zadatak grupi učenika ili pripremu seminarskog rada i pratiti način na koji ta grupa učenika radi i odgovara zadatku. Korištenjem ovog alata učenici paralelno rade i na razvoju kompetencije komunikacija i saradnja.

Razvoj kompetencije stvaranja digitalnog sadržaja kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole

Servis Google Classroom treba nastaviti koristiti i u srednjoj školi i putem njega treba razvijati različite diskusije između učenika i profesora. Također, u ovom uzrastu učenici se mogu podsticati na kreiranje vlastitih programa, tj. programiranje, kao i na izvođenje online istraživanja, koristeći se različitim online programima, kao npr. JotForm²⁸. Ovo je program koji omogućava online prikupljanje podataka tako što se u njemu kreira neki mjerni instrument, upitnik, skala, test, koji ispitanici popunjavaju online. Nakon što ispitanik popuni instrument, podaci se automatski integriraju u program Excel, koji kasnije omogućava njihovu obradu.

Srednjoškolce je važno podsticati da istražuju različite fenomene. Za istraživanja iz društvenih nauka, koja se provode na ispitanicima, učenici mogu koristiti online ispitivanje, a da upitnike i skale formiraju na softverima kao npr. JotForm.

27 https://edu.google.com/products/classroom/?modal_active=none

28 <https://www.jotform.com/>

Aktivnosti za razvoj kompetencije sigurnosti

Aktivnosti kojima se podstiče razvoj kompetencije sigurnosti fokusiraju se na prevenciju digitalnog nasilja. Mnoge aktivnosti koje se provode u okviru podsticanja i razvoja drugih kompetencija idu u prilog preventivnom radu u vezi s digitalnim nasiljem. U okviru razvoja ove kompetencije trebalo bi se raditi na razvoju znanja i vještina o tome kako zaštititi svoje digitalne uređaje i informacije na njima, lične podatke, te svoje psihičko i fizičko zdravlje, te svoju okolinu.

Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 1–3. razreda osnovne škole

Prijedlog aktivnosti

Aktivnost „**Kako provodim jedan dan?**” predstavlja aktivnost u okviru koje učenici opisuju jedan svoj radni dan i jedan dan vikenda, kad odmaraju. Ovdje se očituju njihove aktivnosti i količina vremena koju provode uz digitalnu tehnologiju. Zadatak učitelja/ice jeste da u saradnji s učenicima razviju program aktivnosti koje bi djeca trebala provoditi u toku dana i da u okviru tog programa korištenje digitalne tehnologije bude u granicama dozvoljenog (preporuke su u uvodnom dijelu Vodiča nazvanom Uloga roditelja u razvoju digitalnih i socioemocionalnih kompetencija djeteta).

Prijedlog aktivnosti

Organizirati aktivnost „**Ko sam ja**”, koja se izvodi na sljedeći način: učenicima se prvo razgovara o tome šta su lične informacije i nakon toga učenici pišu na papiriće sve lične informacije koje znaju o sebi; nakon toga se diskutira o tome koje lične informacije o njima znaju drugi ljudi i na koji način su ih saznali, npr. ime i prezime, datum rođenja, imena roditelja, adresu stanovanja itd.

Zatim se s učenicima razgovara o tome da naše lične informacije nisu javne, već da ih mi dijelimo s drugima i da je veoma važno biti oprezan u vezi s tim. Nakon toga se s djecom razgovara o tome šta neka druga osoba može uraditi ili kako može nanijeti štetu nekom drugom ukoliko sazna nešto od njegovih ličnih informacija. Djeca trebaju biti svjesna da postoje ljudi koji nemaju dobre namjere kada saznaju neke naše lične informacije. Onda učenici razmišljaju o tome koje lične informacije ne trebaju dijeliti s osobama koje im nisu bliske i zašto, tj. šta im se može dogoditi ukoliko ih podijele.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnosti koje se provode u ovom uzrastu trebaju biti usmjerene na razumijevanje nasilja, kao neadekvatnog ponašanja tako što će se s djecom raditi na povezivanju nasilnih oblika ponašanja s emocijama, koje se javljaju u tim situacijama, kao i s uzrocima i posljedicama nasilja. U ovom uzrastu je važno da se s učenicima razgovara o tome šta ih pokreće na nasilno ponašanje, kao i koje posljedice po druge ima to nasilno ponašanje.

Veoma je važno da učenici nauče kako je nasilno ponašanje izvodivo i putem digitalnih tehnologija. Osim toga, neophodno ih je učiti kako se svako nasilno ponašanje treba prijaviti odrasloj osobi u koju se ima povjerenje.

Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 4–6. razreda osnovne škole

Prijedlog aktivnosti

„Jedan dan bez digitalnih tehnologija” je aktivnost koja se treba raditi s učenicima, ali bi bilo korisno da se radi i s roditeljima. Izvodi se tako što učesnici zamišljaju kako bi

izgledao jedan njihov dan bez digitalnih tehnologija. Oni u okviru ove aktivnosti mogu razmišljati o tome za šta im digitalne tehnologije služe, koje informacije dijele, saznaju uz pomoć digitalnih tehnologija i da onda zaključite bi li danas mogli živjeti bez njih i kako bi taj život izgledao. Mogu razmišljati o pozitivnim i negativnim stranama digitalnih tehnologija. Ovdje posebnu ulogu igraju roditelji, koji mogu porediti svoj privatni i poslovni život i utjecaj IKT-a na njegov kvalitet. Koliko su digitalnim tehnologijama dobili, a koliko izgubili? Svrha ove aktivnosti jeste da učenici shvate kako su im digitalne tehnologije potrebne i da je važno da ih dobro poznaju, jer su neizostavan dio i ličnog i profesionalnog života svih nas, ali da je u njihovom korištenju neophodno biti obazriv i da ih treba dozirati.

Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 7–9. razreda osnovne škole

U ovom uzrastu veoma je važno s učenicima raditi na usvajanju znanja o tome kako se formira adekvatna lozinka. Zato je važno da nauče sljedeće o karakteristikama dobre lozinke:

- lozinka treba imati minimalno osam karaktera,
- među karakterima trebaju se nalaziti slova, brojevi i određeni znakovi (npr. \$, %, &),
- ne trebaju se koristiti neki lični podaci, npr. ime i prezime, adresa, grad, omiljeno jelo, piće itd., i
- u kombinaciji znakova trebaju se nalaziti i mala i velika slova.

Osim toga što učenici trebaju znati kako se formira lozinka, trebaju imati na umu i sljedeće:

- lozinku ne treba davati nikome,
- lozinka se treba mijenjati s vremena na vrijeme,
- lozinku trebaju zapamtiti, a ne zapisivati je na papiriće i držati ih kod sebe,
- treba imati više lozinki za različite stvari (profile, kompjuter, telefon), i
- lozinka treba biti lako pamtljiva, ali ne i očigledna drugima.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnost „**Brinemo za zdravlje**“ provodi se na način da učenici vode dnevnik svojih aktivnosti koristeći se digitalnim tehnologijama. Ovaj dnevnik sadrži sljedeće podatke:

1. Vrijeme aktivnosti (period u kojem se dijete bavi određenom aktivnošću koristeći digitalne tehnologije)
2. Vrsta aktivnosti (šta radi).

Ova aktivnost služi kao izvor podataka o tome koliko vremena dnevno učenici provode uz digitalne tehnologije i koliko je to za njih korisno, a koliko je u isto vrijeme štetno po njihovo zdravlje. S njima se razgovara o utjecaju digitalnih tehnologija na fizičko i psihičko zdravlje.

Razvoj kompetencije sigurnosti kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole

Sa srednjoškolcima je važno razgovarati o društvenim mrežama, njihovom utjecaju

Aktivnosti za razvoj kompetencije rješavanja problema

Aktivnosti kojima se razvija kompetencija rješavanja problema podstiču razvoj sposobnosti traženja i uspostavljanja novih odnosa između različitih elemenata u situaciji kada te veze i odnosi nisu direktno dati i kada se do njih ne može doći samo prostim opažanjem, već uviđanjem, nošenje s nedovoljno jasnim i nedovoljno strukturiranim situacijama, identifikacija problema, adekvatan odabir metoda i tehnika rada na problemu, te nošenje sa situacijama kada odabrane tehnike i metode rada nisu adekvatne i da razmatranje alternativa.

Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 1–3. razreda osnovne škole

Prijedlog aktivnosti

Učenici u ovom uzrastu trebaju spoznati da im digitalne tehnologije služe za rješavanje različitih problema. Učitelj/ica s njima može raditi sljedeću aktivnost kako bi ih upoznao/la s različitim digitalnim uređajima i njihovim funkcijama. Neophodno je da se učenici podijele u grupe po četiri člana i da svaka grupa dobije dvije kutije. U jednoj kutiji se nalaze funkcije digitalnih uređaja, napisane na karticama, a u drugoj pazle, čijim se sastavljanjem dobijaju digitalni uređaji. Zadatak grupe je da složi pazle, te da poveže funkciju uređaja s njegovom slikom. Važno je napomenuti da je potrebno imati na umu da jedan uređaj može imati više funkcija, kao i da više uređaja može imati istu funkciju. Učenike je potrebno prvo pustiti da se pokušaju sami organizirati i riješiti ovaj zadatak na način i po principu koji oni unutar grupe odrede. Nakon što završe zadatak učitelj/ica treba provjeriti dobijene rezultate i s njima razgovarati detaljnije o funkcijama i digitalnim uređajima. Prijedlozi za zadatak su:

Pisanje poruka	Fotografiranje	Gledanje filmova	Crtanje	Čitanje knjiga	Snimanje videa	Kucanje teksta
pametni telefon, laptop, tablet, kompjuter	pametni telefon, tablet	pametni telefon, laptop, tablet, kompjuter	pametni telefon, laptop, tablet, kompjuter	pametni telefon, laptop, tablet, kompjuter	pametni telefon, tablet	pametni telefon, laptop, tablet, kompjuter

Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 4–6. razreda osnovne škole

Prijedlog aktivnosti

U ovom uzrastu učenici mogu učiti o programima za programiranje (ovo je aktivnost koja podstiče i kompetenciju stvaranja digitalnog sadržaja i komunikacije i saradnje), ali na takav način da djeca u grupama po troje imaju zadatak da osmisle zadatak, tj. sadržaj

koji će programirati u određenom programu. U ovim aktivnostima potrebno je staviti naglasak na rješavanje problema prilikom rada na zadatku. Za ovaj uzrast veoma su interesantni programi kao npr. Scratch, Python. Za provođenje ovih aktivnosti savjetuje se saradnja s nastavnicima informatike.

Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 7–9. razreda osnovne škole

Razvoj ove kompetencije kod djece viših razreda osnovne škole provodi se na nastavi informatike.

Razvoj kompetencije rješavanja problema kod učenika 1–3/4. razreda srednje škole

Razvoj ove kompetencije provodi se na nastavi informatike.

Aktivnosti za razvoj socioemocionalne kompetencije

Aktivnosti za razvoj socioemocionalnih kompetencija, a u svrhu prevencije digitalnog nasilja imaju za cilj kod djece i mladih razviti svijest o sebi i drugima, svijest o svojim i tuđim potrebama, samopoštovanje i poštovanje drugih, te samoregulaciju kako bi u komunikaciji s drugima bili nenasilni i kako bi prepoznavali nasilno ponašanje drugih osoba prema njima. Također, razvojem ovih kompetencija djeca i mladi postaju sposobni za odgovorno donošenje odluka, uspostavljanje i održavanje efikasne komunikacije, te građenje i održavanje socijalnih odnosa.

Da bi se ovo postiglo, neophodno je učenici znaju šta su emocije, potrebe, interesi i vrijednosti te da ih posjeduju svi ljudi, ali da se po njima i razlikuju. Također, važno je da učenici nauče koja se ponašanja smatraju nasilnim ponašanjima i zašto su ona

neadekvatna i nepoželjna. Kako bi uspjeli kontrolirati ponašanja i emocije, učenici trebaju steći vještine samokontrole. Osim ovoga, učenike je važno naučiti kako da uspostavljaju i održavaju kvalitetne odnose s drugima i da na konstruktivan način rješavaju konflikte.

Škola treba biti ustanova koja ne podržava nasilje u bilo kojem obliku i u kojoj se šalju poruke da je nasilje nedopustivo. Zato je važno kod učenika razvijati empatiju kao i da treba cijeniti kontrolu ponašanja i samostalno donošenje odluka. Isto tako, s druge strane, ponašanje odraslih u školi koji rade s učenicima treba biti isto, jer djeca uče po modelu. Dakle, nasilno ponašanje nije dopustivo ni u kojem obliku, ni u kojoj relaciji.

Razvojem ovih kompetencija koristi za učenike su:

- znaju i mogu upravljati sobom,
- razumiju perspektivu drugog,
- razvijaju djelotvorne odnose s drugima,
- sposobni su da prave izbore,
- imaju pozitivniji stav prema sebi i drugima,
- imaju pozitivniji stav prema zadacima, jer razvijaju samoeфикаsnost, istrajnost, predanost,
- u njihovom ponašanju dominiraju pozitivna i društveno korisna ponašanja,
- imaju manje problema sa samokontrolom i rjeđe zapadaju u neprilike i rjeđe preuzimaju rizična ponašanja,
- imaju pozitivan stav prema obrazovanju, pa samim tim i prema školi.

Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 1–3. razreda osnovne škole

Djeca u osnovnu školu dolaze s različitim znanjima kada su emocije u pitanju. Da bi se socioemocionalne kompetencije adekvatno razvijale, neophodno je da u prva tri razreda učenici nauče prepoznati osnovne i složene emocije i povezivati ih s ponašanjima u različitim situacijama. Također je važno da nauče šta su to interesovanja i da su svjesni svojih interesovanja. U svrhu kasnijeg preventivnog djelovanja kada je u pitanju digitalno nasilje, u prva tri razreda neophodno je s učenicima raditi na prepoznavanju nasilja uživo.

S učenicima je neophodno raditi na povezivanju njihovih reakcija i reakcija drugih osoba u njihovoj sredini kako bi shvatili da njihova ponašanja mogu imati posljedice na ponašanja i emocije drugih.

U okviru ove kompetencije, u ovom uzrastu, još je neophodno raditi na tehnikama uspostavljanja i održavanja odnosa s vršnjacima.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnosti koje se trebaju provoditi s djecom u svrhu razvijanja socioemocionalne kompetencije obuhvaćene su psihosocijalnim radionicama, čija je tematika: (a) vrste osnovnih emocija (tuga, ljutnja, sreća, iznenađenje, strah) i njihove karakteristike, (b) ponašanja koja su povezana s određenim emocijama i situacijama u kojima se javljaju emocije i ponašanja, (c) interesi i kako se oni manifestiraju kod djece, (d) pojam nasilja i

vrste nasilnih ponašanja, (e) odnosi u porodici i (f) vršnjački odnosi, kako se uspostavljaju i održavaju (prijateljstvo).

Ovo su sve aktivnosti koje su planirane na časovima odjeljenske zajednice, ali i tokom nastave iz maternjeg jezika, prirode i društva, muzičke i likovne kulture, ali i tjelesnog odgoja.

Veoma je važno da se s djecom u svakoj prilici koju nastavni program omogućava radi na navedenim cjelinama kako bi se kod njih razvile vještine koje će im pomoći da preveniraju nasilno ponašanje prema njima, kako u vanjskoj sredini, tako i u digitalnom okruženju. Također, kad god se desi neki oblik neadekvatnog ponašanja u odjeljenju, neophodno je da se o njemu priča iz ugla emocija i ponašanja, te uzročno-posljedičnog odnosa.

Onda kada učenici na ovom nivou savladaju značenja emocija i njihovog prepoznavanja, vezu između emocija i ponašanja, kao i interesa i ponašanja, i ostalo navedeno imat će dovoljno alata da u višim razredima ta znanja primjenjuju na digitalno okruženje, koje je trenutno za njih preapstraktno.

Nastojte da većinu aktivnosti koje provodite s učenicima izvodite pomoću metode igranja uloga, kako bi djeca imala priliku i uživo doživljavati sadržaje na kojima rade i koje uče.

U ovom uzrastu može se polako početi i s aktivnostima koje učenike uče regulaciji emocionalnog reagiranja u situacijama kada osjećaju bijes, ljutnju i strah. U učionici se postavi npr. **„mjerač bijesa”**. Onda kada neki učenik reagira bijesom, učitelj/ica treba reagirati tako što ga pozove da izmjeri svoj bijes. Kada porazgovaraju o situaciji koja se desila i nakon što je analiziraju, on/a ga opet pozove da izmjeri svoj bijes. Na ovaj način učenik uviđa da je emocija mjerljiva i da joj intenzitet varira.

Opisana tehnika mjerenja bijesa može se koristiti i za emociju ljutnje (blaži oblik bijesa), ali isto tako ove dvije emocije mogu se regulirati i nekim drugim tehnikama, kao npr. **„Tehnikom kornjače”**. Ovo je tehnika koja se sastoji iz četiri koraka: (a) U prvom koraku učenik prepozna da je ljut/bijesan. Ukoliko ne prepozna, učitelj/ica ga može zaustaviti u aktivnosti i pitati kako se osjeća; (b) Drugi korak podrazumijeva da učenik stane i razmisli o tome zašto je ljut/bijesan. (c) Treći korak podrazumijeva da se učenik umiri, „uvuče u oklop” i u početku duboko diše. Kasnije uspostavi uobičajeno disanje i pri tome ne razmišlja o onome što se desilo. (d) Četvrti korak podrazumijeva „izlazak iz oklopa” kada se misli srede i tijelo umiri zajedno s emocijom.

Kada je regulacija straha u pitanju, u školi uz pomoć učitelja/ice i nastavnika/ice moguće je raditi jedino na regulaciji straha koji se javlja u ispitnim situacijama. Ono što je važno znati jeste da, ukoliko primijetite strah kod učenika, zatražite od njega da na „mjeracu straha” odredi njegov stepen. Nakon toga mu treba reći da tri puta duboko udahne i izdahne, te mu treba omogućiti, ukoliko je strah visok, da odgovara sjedeći ili sa svog mjesta. Prije samog ispitivanja treba postaviti neko pitanje, koje nije povezano s

provjerom znanja. Nakon toga opet pitati za nivo straha. Ukoliko se strah smanjio, početi s ispitivanjem i to tako da se postavi prvo neko lakše pitanje. Veoma je važno da su učenici svjesni da jačina emocija oscilira i da je oni sami mogu mijenjati.

Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 4–6. razreda osnovne škole

U ovom uzrastu učenici obrađuju i složene emocije i proširuju svoje znanje o emocionalnom reagiranju. Osim emocija, učenici uče i o potrebama, te o uzrocima i posljedicama nasilnog ponašanja. I dalje se podstiču na adekvatnu i nenasilnu komunikaciju, kao i na održavanje zdravih i kvalitetnih odnosa, kako s vršnjacima, tako i s porodicom i odraslim osobama (npr. nastavnicima). Ovdje se stalno ističe potreba da se sve strane u odnosu uvažavaju i poštuju.

U ovom uzrastu s učenicima se radi na proučavanju uzroka i posljedica nasilnog ponašanja, tako što im se ukazuje na namjeru, koja je jedna od važnih karakteristika ovih ponašanja, a koju nekada ne možemo uočiti. Ovo je važno da znaju zbog toga što u digitalnom okruženju ponekad nisu u mogućnosti da proniknu u zlu namjeru onih koji se prema njima ponašaju nasilno.

Prijedlog aktivnosti

Aktivnost nazvana „**Zašto se tako ponašam?**“ uči djecu uzrocima i posljedicama nasilja, tako što o nasilnom ponašanju promišljaju iz više uglova. Ona se provodi tako što se svaki učenik sjeti nekog svog nasilnog ponašanja i onda ga analizira pomoću sljedeće tabele.

Šta se desilo?	Šta sam uradio/la?	Kako sam se osjećao/la?	O čemu sam razmišljao/la?	Kako se ponašalo moje tijelo?	Šta se poslije toga desilo?

Za ovu analizu je važno da učenici osvijeste da način na koji oni percipiraju situacije u kojima se nalaze utječe na njihovo ponašanje, kao i da to njihovo ponašanje ima određene posljedice po druge ili po okolinu. U okviru ove aktivnosti važno je da se s djecom razgovara o tome da prepoznaju situacije u kojima reagiraju nasilno prema drugim osobama i da pokušaju regulirati svoje ponašanje. Ovdje im se ukazuje na to da je nasilno ponašanje putem digitalnih tehnologija drugačije od nasilja u realnom svijetu, jer digitalni tragovi nasilnog ponašanja putem digitalnih tehnologija trajno ostaju zapisani, što žrtvi otežava oporavak.

Osim psihosocijalnih radionica, neophodno je da se izvode radionice iz oblasti asertivne komunikacije. Posebno je važno da se, kada se desi neki oblik nasilja, s učenicima konstruktivno razgovara kako bi bolje razumjeli sve ono što je prethodilo tom nasilnom ponašanju, kao i ono što je uslijedilo nakon njega.

U ovom uzrastu je važno da im se skrene pažnja na Viber grupe. Ovo mogu biti prostori u okviru kojih će jedni prema drugima biti emocionalno nasilni. Potrebno je da znaju kako digitalno nasilje ne podrazumijeva samo nasilje putem interneta, nego da se ono može odvijati i putem SMS-a ukoliko je sadržaj koji prime uznemirujući za njih. Rad na razvoju vještine komunikacije, uspostavljanja i održavanja kontakata važan je segment rada na polju socioemocionalnih kompetencija u ovom uzrastu. Učenici trebaju biti svjesni da svojim ponašanjem mogu ugroziti nekog drugog i da trebaju uspostaviti kontrolu ponašanja kako bi im se ovakvi ekscesi rjeđe dešavali.

Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 7–9. razreda osnovne škole

Aktivnosti koje se provode s učenicima viših razreda osnovne škole trebaju biti usmjerene na razvijanje svijesti da svaka ljudska jedinka ima sistem vrijednosti i da se ovi sistemi razlikuju od osobe do osobe. Potrebno je da znaju kako postoje univerzalne vrijednosti, ali i one koje su karakteristične za određene kulture. Ovdje se detaljnije pristupa radu na oblicima digitalnog nasilja, ali se uvodi i priča o razumijevanju društvenih i etičkih normi. Osim svega ostalog, stavlja se akcenat na samostalno donošenje odluka, koje je prisutno tokom cjelokupnog osnovnog obrazovanja, ali se u višim razredima posebno o tome govori.

Ovo je period kada učenici mnogo koriste IKT i sve njegove blagodati, tako da je važno da se više o tome govori i u nastavi.

Prijedlog aktivnosti

U ovom uzrastu aktivnosti koje im mogu biti korisne jesu one koje se odnose na savladavanje vještina donošenja odluka. Ove vještine mogu koristiti onda kada se nalaze u situaciji da biraju između dva ili više izbora.

Jedna od tehnika je i „**Tehnika ZA i PROTIV**“ u okviru koje osoba navodi razloge za određeni izbor, kao i razloge protiv njega. Nakon što navede razloge, boduje ih brojevima od 1 do 10 i svakom argumentu dodjeljuje jedan od bodova u odnosu na to koliko mu/joj je taj argument značajan. Poslije bodovanja sabiraju se bodovi za argumente ZA i argumente PROTIV. Ona strana koja ima bolji skor jeste strana na koju padaju izbor i odluka.

Osim svega ovoga, u ovom uzrastu je važno da se s učenicima radi na njihovim vrijednostima. Oni trebaju biti svjesni koje vrijednosti imaju i kakvog su kvaliteta, imaju li te vrijednosti pozitivnu ili negativnu konotaciju. Nakon toga trebaju razmišljati o tome odgovaraju li njihova ponašanja njihovim vrijednostima, tj. idu li u prilog vrijednosti. Ukoliko ne idu, potrebno je da ih modificiraju ako je vrijednost pozitivna.

Razvoj socioemocionalnih kompetencija kod učenika 1– 3/4. razreda srednje škole

Srednjoškolci, za razliku od osnovaca, trebaju razviti sposobnost nadgledanja svog funkcioniranja i sposobnost samokontrole. Oni imaju kapacitet da opserviraju i svoje emocije, vrijednosti, interese i ponašanja. S njima je potrebno raditi na tome da ih kontroliraju, jer se nalaze u periodu kada je prisutno impulsivno ponašanje. Posebno za period adolescencije karakteristično je nešto ekstremnije ponašanje, skloni su riziku i ishitrenim odlukama, ali im je potrebna i pažnja drugih.

Današnje doba, prepuno društvenih mreža i mogućnosti reklamiranja na svakom koraku, ispunjava im ove želje. Zato oni lako ulaze u samopromociju, postavljajući fotografije na društvene mreže, ali i filmove. Pojedini adolescenti u ovom periodu skloni su da urade bilo šta ukoliko ih neko pohvali. Ovo koriste osobe koje imaju loše namjere pa s njima uspostavljaju kontakte i vrbuju ih u namjeri da ih seksualno iskoriste. Zato je u ovom periodu važno razgovarati s njima o ovome posebno, tj. o vrstama seksualnog nasilja u digitalnom svijetu.

Prijedlog aktivnosti

Veoma je važno srednjoškolcima posvetiti posebnu pažnju u domenu socioemocionalnog razvoja i raditi s njima njihovom uzrastu primjerene radionice u okviru kojih bi oni još više učili o sebi, ali i o drugima, jer im je važno u ovom periodu da vide da nisu sami i da i drugi njihovi vršnjaci imaju reakcije koje i oni imaju.

Poseban set aktivnosti treba biti namijenjen seksualnom nasilju u digitalnom okruženju. Ovdje bi bilo korisno, ukoliko je moguće, da se organizira dolazak profesionalca iz policije, koji se bavi direktno ovim problemom, kao i psihologa, koji bi im ovu problematiku objasnio iz ugla psihologije. Veoma je važno da se u ovim aktivnostima, kada se s njima radi na edukaciji, oni ne osjećaju neugodno, jer će se, vjerovatno, prepoznavati u različitim kritičnim situacijama. Važno je da se napravi atmosfera puna povjerenja kako bi oni podijelili sva svoja iskustva, a ne atmosfera optuživanja.

Preporučena literatura za korištenje

Dragi prosvjetni radnici, u ovom dijelu Vodiča nalazi se preporučena literatura koja će vam olakšati korištenje Vodiča i izradu radionica i aktivnosti u toku nastavnog procesa, pomoću kojih ćete razvijati kompetencije za prevenciju digitalnog nasilja kod svojih učenika.

Internet-stranice:

<http://www.sigurnodijete.ba/>
<https://www.zastitimodjecuodnasilja.org/>
<https://www.esafety.gov.au/>
<http://www.incesttraumacentar.org.rs/>

Za sigurno korištenje društvenih mreža i aplikacija:

<https://www.saferinternet.org.uk/advice-centre/social-media-guides>
<https://www.saferinternet.org.uk/blog/key-things-remember-when-helping-your-child-set-new-profile>
<https://www.saferinternet.org.uk/advice-centre/parents-and-carers/parents-guide-technology>

Roditeljska kontrola kao mjera zaštite:

<https://www.esafety.gov.au/education-resources/iparent/online-safeguards/parental-controls/>
<https://www.esafety.gov.au/education-resources/iparent/online-safeguards/parental-controls/web-browsers>
<https://www.saferinternet.org.uk/blog/youtube-announce-new-parental-controls-youtube-kids>
<https://safety.google/families/parental-supervision/>

Korištenje tehnologije u radu s djecom s teškoćama u razvoju:

<https://www.understood.org/en>

Google sigurnosni alati:

<https://safety.google/>

Kreiranje porodičnog plana za korištenje medija:

<https://www.healthychildren.org/English/media/Pages/default.aspx>

Priručnici

Babić Čikeš, A. i sar. (2016). Priručnik za voditelje radionica prevencije nasilja na internetu. Filozofski fakultet. Osijek

Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (2018). Sigurnost djece na internetu i elektronično nasilje. Agencija za elektroničke medije i UNICEF

INCEST Trauma centar (2013). Priručnik za zaštitu dece i mladih od sajber nasilja i primenu u redovnom nastavnom planu i programu osnovnih i srednjih škola. Beograd

Korak po korak. Delete Cyberbullying – Priručnik za roditelje. Zagreb

Zečević, I. (2010). Priručnik – Program prevencije vršnjačkog nasilja. Zdravo da ste.

Filmovi

Prihvatanje i traženje prijatelja na internetu:
https://www.youtube.com/watch?v=IYvkyg_J5J4

Dijeljenje fotografija na internetu:
<https://www.youtube.com/watch?v=wTW0NeUSSWY>

Susret s nepoznatom osobom:
<https://www.youtube.com/watch?v=0JeSnRb5ELg>

Lažno predstavljanje:
<https://www.youtube.com/watch?v=uOhjBmF94i0>

Telefon

Plavi telefon:
<http://plavitelefon.ba/home/> 080 05 03 05

Korištena literatura

- American Academy of Pediatrics (2016). Media and Young Minds. *Pediatrics*. 138/5
- American Academy of Pediatrics (2016). Media Use in School Age Children and Adolescents. *Pediatrics*. 138/5
- American Academy of Pediatrics (2016). Children and Adolescents and Digital Media. *Pediatrics*. 138/5
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ:Prentice-Hall
- Bilić, V., Buljan Flander, G., Hrpka, H. (2012). Nasilje nad i među djecom. Naklada Slap
- Bilić, V. (2010). Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima. *Odgojne znanosti*, 12. 263 – 281
- Buljan Flander, G. i Brezinščak, T. (2018). Živjeti zajedno u svijetu koji ne poznajemo: Roditeljstvo i odrastanje uz suvremene tehnologije u predškolskoj dobi. U: Zaninović, T. i Tanay, R. (Ur.), *Sretna djeca: Umjetnost igra, mašta, spoznaja, vježba i terapija* (str. 8-20). Zagreb: Udruga hrvatskih učitelja likovne kulture.
- Boneva, B. S., Quinn, A., Kraut, R. E., Kiesler, S., Shklovski, I. (2006). Teenage Communication in the Instant Messaging Era. Carnegie Mellon University.
- Byeon, H. i Hong, S. (2015). Relationship between television viewing and language delay in toddlers: evidence from a Korea national cross-sectional survey. *PLoS one*, 10(3), e0120663.
- Casha, H, Raea C.D., Steela, A.H., Winkler, A. (2012). Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice. *Current Psychiatry Reviews*, 8, 292-298
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L. i McCarty, C. A. (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. *Pediatrics*, 113(4), 708-713.
- Craig, D. (2003). Instant messaging: The language of youth literacy.
- Duch, H., Fisher, E. M., Ensari, I., Font, M., Harrington, A., Taromino, C., i Rodriguez, C. (2013). Association of screen time use and language development in Hispanic toddlers: a cross-sectional and longitudinal study. *Clinical pediatrics*, 52(9), 857-865.
- Durlak, J.A., Domitrovich, C.E., Weissberg, R.P., Gullotta, T.P. (2017). *Handbook of Social and Emotional Learning – Research and Practice*. The Guilford Press.
- Ferrari (2013). „DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital competence in Europe”, Report EUR 26035 EN
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, Feb., 86-90.
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1995). Video game controversies. *Pediatric Annals*, vol. 24, 91-96.

- Goldstein, J. (2001). Does playing violent video games cause aggressive behaviour. Utrecht.
- Griffin, R.S., Gross, A.M. (2004). Childhood bullying: Current empirical findings and future directions for research. *Aggression and Violent Behavior*, 9, 379-400.
- Gross, E. F., Juvonen, J., Gable, S. L. (2002). Internet Use and Well-Being in Adolescence. *Journal of Social Issues*, 58 (1), 75-90.
- Hinduja, S. & Patchin, J. W. (2010). Bullying, Cyberbullying, and Suicide, *Archives of Suicide Research*, Volume 14, Issue 3, 206-221.
- Johnson, G. (2006). Internet Use and Cognitive Development: A Theoretical Framework. *E-Learning and Digital Media*, 3(4), 565-573. <https://doi.org/10.2304/elea.2006.3.4.565>
- Jungwirth, B. (2013). Safer Internet Day 2013: EU-Initiative Saferinternet.at unterstützt Eltern und Pädagogen bei der Interneterziehung. Wein: Österreichische Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT)
- Jurman, J., Boričević Maršanić, V., Paradžik, Lj., Karapetrić Bolfan, Lj., Javornik, S. (2017). Ovisnost o internetu i video igrima. *Socijalna psihijatrija*. 45 (1), 36-42
- Ključne kompetencije i životne vještine u Bosni i Hercegovini, Sarajevo (2011)
- Krug E, Dahlberg L, Mercy J. et al. (2002) World report on violence and health. Geneva: World Health Organization.
- Livingstone, S, Blum-Ross, A. (2020). Parenting for a Digital Future. Oxford University Press
- Livingstone, S, and Haddon, L (2009) EU Kids Online: Final report. LSE, London: EU Kids Online
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full Findings. LSE, London: EU Kids Online.
- Mason, K. L. (2008). Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel. *Psychology in the Schools*, 45, 323-348.
- McLaughlin, T., Aspden, K.M., Clarke, L. (2017). How do teachers support children's social-emotional competence? Strategies for teachers. *Early Childhood Folio*, 21(2).
- Muratbegović, E., Hasanović, E. (2017). Nasilje nad djecom putem IKT-a. Save the Children NWB
- Nikodem, K., Kudek Mirošević, J., Bunjevac Nikodem, S.(2014). Internet i svakodnevne obaveze djece. *Socijalna ekologija Zagreb*, 23/3
- Poliklinika za djecu i mladež grada Zagreba (2014). Istraživanje o iskustvima i ponašanjima djece na internetu i na društvenoj mreži Facebook.

Popadić, D. i Kuzmanović, D. (2013). Korišćenje digitalne tehnologije, rizici i zastupljenost, dostupno na: <http://sbn.rs/clientpub/uploads/Digitalno%20nasilje-Izvestaj%202013.pdf>

Popadić, D. i Kuzmanović, D. (2016). Mladi u svetu interneta. Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja.

Popadić, D., Plut, D., Pavlović, Z. (2014). Nasilje u školama Srbije. UNICEF

Rideout, V. i Hamel, E. (2006). The media family: Electronic media in the lives of infants, toddlers, preschoolers and their parents. Henry J. Kaiser Family Foundation.

Schiano, D. J., Chen, C. P., Ginsberg, J., Gretarsdottir, U., Huddleston, M., Isaacs, E. (2002). Teen Use of Messaging Media.

Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behaviour. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8, 453-462.

Tomopoulos, S., Dreyer, B. P., Berkule, S., Fierman, A. H., Brockmeyer, C. i Mendelsohn, A. L. (2010). Infant media exposure and toddler development. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(12), 1105-1111.

Tošić Radev, M., Pešikan, A. (2017). "Komadić koja nedostaje" u procesu obrazovanja: socioemocionalno učenje. *Nastava i učenje*. 66/1

UNICEF CG (2016). Djeca na internetu – mogućnosti, rizici i bezbjednost, Save the Children NWB (2016). Ponašanje i navike djece na internetu: stavovi djece, roditelja i nastavnika informatike, UNICEF Srbija (2016). Istraživanje o nivou svesti o potencijalnim internet rizicima i zloupotrebama među roditeljima dece uzrasta 8-17 godina

UNICEF Srbija (2017). Deca u digitalnom svetu

Wingrove, J., & Bond, A. J. (1998). Angry reactions to failure on a cooperative computer game: The effect of trait hostility, behavioral inhibition, and behavioral activation. *Aggressive Behaviour*, 24, 27-36.

Zimmerman, F. J., Christakis, D. A. i Meltzoff, A. N. (2007). Television and DVD/video viewing in children younger than 2 years. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 161(5), 473-479.

RECENZIJA RUKOPISA

Ime i prezime recenzentice:

Amela Dautbegović

Znanstveni stepen / znanstveno zvanje:

doktor psiholoških nauka / docentica

Matična ustanova:

Univerzitet u Sarajevu, Filozofski fakultet

NASLOV RUKOPISA

VASPITANJE I OBRAZOVANJE DJECE O SIGURNOJ UPOTREBI DIGITALNIH
TEHNOLOGIJA - Vodič za nastavnike

OCJENA RUKOPISA:

Rukopis pod naslovom **Vaspitanje i obrazovanje djece o sigurnoj upotrebi digitalnih tehnologija - Vodič za nastavnike** sadrži 91 stranicu pisanog teksta, a strukturiran je kroz sljedeće cjeline: *Ključni pojmovi, Digitalno okruženje - mjesto rasta i razvoja, Nasilje nad djecom u digitalnom okruženju – pojam, vrste, posljedice i prevencija, Vaspitanje i obrazovanje djece o sigurnoj upotrebi digitalnih tehnologija, Preporučena literatura za korištenje i Korištena literatura.*

U najširem smislu rukopis je posvećen fenomenu digitalnog okruženja djece i adolescenata, jednoj od najatraktivnijih i najosjetljivijih tema današnjice. U užem smislu posvećen je nastavničkoj profesiji, jačanju nastavničkih kompetencija u domenu vaspitanja i obrazovanja djece i adolescenata kada je u pitanju upotreba digitalnih tehnologija.

Operacionalizaciju relevantnih ključnih pojmova, gdje preovladavaju pojmovi iz područja digitalne tehnologije, autorica je prikazala na prvim stranicama ovog Vodiča.

U prvom poglavlju je prikazan povijesni pristup načina komunikacije i razmjene informacija, mogućnosti koje digitalno okruženje pruža pojedincu te pregled relevantnih istraživanja o korištenju digitalnih tehnologija u okviru kojih su često razmatrane prednosti, ali i nedostaci tj. rizici digitalne komunikacije.

Nasilje nad djecom i adolescentima u digitalnom okruženju, problematizirano je u okviru drugog poglavlja, gdje su opisane vrste nasilja sa posebnim osvrtom na digitalno nasilje i njegove različite oblike. Također, autorica u ovom dijelu ukazuje na indikatore (određena ponašanja djece i adolescenata) prepoznavanja digitalnog nasilja, određene posljedice sa kojima se susreću žrtve digitalnog nasilja te preventivne aktivnosti na

nivou primarne prevencije. U pitanju su izuzetno korisne informacije za sve sve nosioce vaspitno - obrazovnih aktivnosti. Prevencija je usmjerena na razvoj digitalnih i socio - emocionalnih kompetencija kod učenika, ali i na senzibiliziranje i educiranje prosvjetnih radnika i roditelja koji imaju najvažniju ulogu u borbi protiv digitalnog nasilja.

Upravo u okviru trećeg poglavlja fokus je stavljen na vaspitanje i obrazovanje djece i adolescenata o sigurnoj upotrebi digitalnih tehnologija kroz razvoj digitalnih i socioemocionalnih kompetencija. Autorica predstavlja ciljeve i ishode vaspitno - obrazovnog procesa u domenu sljedećih kompetencija: Informaciona pismenost, Komunikacija i saradnja, Stvaranje digitalnog okruženja, Sigurnost, Rješavanje problema i Socio-emocionalne kompetencije. Detaljno su operacionalizirani ciljevi i ishodi vaspitno-obrazovnog procesa te su ponuđeni prijedlozi aktivnosti čija realizacija doprinosi unapređenju navedenih kompetencija. Ishodi za svaku kompetenciju su formulisani i tabelarno prikazani za različite uzraste, tj. obrazovne razine djece i adolescenata.

U završnom dijelu rukopisa autorica navodi listu relevantnih izvora informacija (internet stranica, priručnika, filmova) koji mogu biti korisni nastavnicima u radu sa učenicima te dopuniti njihova znanja kada je u pitanju ovo područje djelovanja u obrazovnom kontekstu.

Rukopis obrađuje izuzetno aktuelnu temu vremena u kojem živimo, a prikazane informacije, rezultati pojedinih istraživanja i smjernice za unapređenje kompetencija djece i adolescenata u području digitalnih tehnologija mogu biti korisni kako nastavnicima, učenicima, stručnim saradnicima i roditeljima, tako i kreatorima obrazovno-političkih strategija.

Područje vaspitanja i obrazovanja učenika u području digitalnih kompetencija treba postati sastavni dio programa usmjerenih na stručno usavršavanje nastavnika u kontekstu njihovog profesionalnog razvoja. Jedna od dominantnih prednosti ovog Vodiča je i što se njegova primjena ne ograničava samo u okviru jednog predmeta i određene obrazovne razine, već je primjenjiv u okviru svih nastavnih predmeta u radu sa djecom i adolescentima u kontekstu osnovnih i srednjih škola.

Vjerujući da će ovaj Vodič postati mnogima važan izvor informacija i inspirisati ih na aktivnosti koje imaju za cilj unaprijediti digitalne i socio-emocionalne kompetencije učenika te prevenirati digitalno nasilje, preporučujem njegovo izdavanje.

Recenziju napisala:
doc. dr. Amela Dautbegović

