

Digitalni kontekst odrastanja

Doc. dr. sc. Jasmina Vrkić Dimić

Sveučilište u Zadru

Odjel za pedagogiju

- Ubrzani znanstveno-tehnološki razvoj, široka primjena IKT-a, razvoj sredstava i načina rada, promjene u ljudskom ponašanju i razmišljanju
- Revolucija novih tehnologija ili tzv. treća industrijska revolucija – istodobni razvoj Interneta, mobilnih i digitalnih tehnologija → ubrzana proizvodnja informacija i znanja
- Rezultat: znanje – okosnica brojnih promjena
- Dinamičan razvoj Interneta – promjene u načinu komuniciranja, rada, kupovine...; prijenos sve veće količine podataka u sve kraćem vremenu
- Tehnologije digitalnog doba: sve dostupnije, sve veći utjecaj na život ljudi.

- Suvremena znanstveno-tehnološka rješenja: brza primjena u praksi, stvaranje „ovisnosti“.
- Svijet kakav poznajemo, bez suvremene tehnologije, ne bi mogao postojati.
- Velika brzina tehnoloških promjena – posljedica: otežana prilagodba ljudi
- Određena geografska područja i značajan dio stanovništva – tehnološki uskraćeni
- Brzina promjena u IKT i promjena uvjetovanih njima – povećavanje nastalih razlika

- **Prelazak s analognih na digitalne tehnologije** - posebna uloga u izgrađivanju informacijskog društva, brojne dodatne pogodnosti.
- **Digitalne tehnologije: fleksibilne i proširive - nestaje problem međusobne isključivosti širine i dubine informacija** (opće se informacije jednostavno nadograđuju specifičnima; informacijski prostor nije ograničen dimenzijama – informacije možemo koristiti u suženom ili proširenom obliku; tekstualne se informacije mogu nadopuniti video-zapisima, slikama, animacijama, zvukovima, živom riječju, simulacijama ...)

Digitalne su mogućnosti gotovo neograničene.

- Pojava i brzo širenje tehnologije → promjene u ljudskom ponašanju i načinu života.
- Poseban utjecaj na djecu i mlade (izrastanje u tehnološki obojanom kontekstu, rana tehnološki bogata iskustva).
- Nove generacije djece i mladih (izvorni govornici digitalnog jezika računala i Interneta) – “**digitalni urođenici**”.
- Svi ostali (tijekom života su se susreli s novom tehnologijom te ju u različitim stupnjevima prihvatili) – “**digitalne pridošlice**”.
- Razlike u načinima na koje razmišljaju i postupaju (npr. instaliranje i uporaba novog softvera ili hardvera, uređivanje dokumenata, paralelno obrađivanje informacija, nasumičan pristup itd.).

- **NetData survey 2004** (ispitano 200 000 učenika u SAD) - učenici drugačije koriste tehnologiju i aktivnostima pristupaju drugačije zbog tehnologije.
- Posebno zorne razlike: pretraživanje, izvješćivanje, socijalizacija i učenje.
- **Pretraživanje** – drugi najčešći način uporabe Interneta (iza e-dopisivanja): digitalne pridošlice – pročišćene, filtrirane informacije, pretrpanost informacijama // digitalni urođenici – „sirove” informacije, izobilje informacija – životna činjenica

- **Izvješćivanje** – prijašnje generacije: “Znanje je moć!”; djeca i mladi: “Dijeljenje znanja je moć!”
- Internet– alat za izvješćivanje o životima, interesima, mišljenjima, aktivnostima, uradcima ...
- Nagla popularnost brojnih anonimnih autora (npr. 2 Cellos, PSY – Gangnam style, Gentleman ...)
- Obrnuti primjer fijaska na tržištu filma The Hulk.
- **Socijalizacija** – za djecu i mlade su on-line kontakti jednako stvarni kao oni neposredni
- Ostvarivanje kontakata bez utjecaja izgleda, SES-a, invalidnosti, specifičnih poteškoća (npr. mucanje)
- On-line reputacija – temelji se na onome što netko kaže i kreira

- **Učenje** – računalni i on-line alati kao pomoć kod samostalnog učenja ili učenja u skupinama, pomiču granice učenja (npr. alati za pretraživanje informacija, za socijalno mrežno povezivanje, za simuliranje pojava i procesa, za izradu proračunskih tablica, grafičkih prikaza ...) – mladi koriste računalne i mrežne mogućnosti prilikom učenja.
- Škola je danas najčešće anakrona, a obrazuje djecu i mlade – izvorne govornike tehnologije → često smatraju da nastavnikovo poučavanje nije vrijedno njihove pozornosti
- **Prilagodljivost i povezivanje** – najveći utjecaj digitalne tehnologije na obrazovanje

- **3 vrste učenika s obzirom na motivaciju i angažman u nastavnom procesu:**

- 1. samo-motivirani učenici** - obavljaju sve zadaće koje im nastavnik zadaje; nastavnicima je “lako” poučavati takve učenike; u školama ih je sve manje
- 2. učenici koji su naučili “igrati se škole”** - shvatili su da im budućnost ovisi o ocjenama i svjedodžbama koje dobivaju, iako osjećaju da su nastavni sadržaji malo ili čak uopće nisu relevantni za njihove živote; najčešće uče neposredno prije ispita, a nakon postizanja uspjeha na ispitu ne zadržavaju sadržaje dulje u pamćenju; dominiraju u školama
- 3. učenici koji nas/se “isključuju”** – uvjereni su da je škola potpuno irelevantna za njihove živote, da im oduzima dragocjeno vrijeme, navikli su da se ljudi potrude kako bi pridobili njihovu pažnju; sve češće se u školi nasilno ponašaju i/ili ju napuštaju; u školama ih je sve više

- Osnovna razlika – učenička očekivanja nekada i danas: učenici prije nisu očekivali da budu angažirani svime što rade
- Značajan razlog: drugačiji kontekst odrastanja (suvremene tehnologije i njihovi produkti daju lakše i široko dostupne mogućnosti i prilike za bavljenje različitim aktivnostima, izražavanje kreativnosti, komuniciranje ...).
- Život današnje djece – više stresan, ali nije neangažiran; učenici navikli na drugačiji svakodnevni život osjećaju dosadu u školi, raste nasilničko ponašanje ...
- Učenici danas žele da ih se adekvatno angažira, da se uvažavaju njihova mišljenja, interesi, ideje, žele da ih se uključi u odlučivanje.

- Tijekom proteklih nekoliko desetljeća došlo je do značajnih promjena povezanih s:
 - povećanim mogućnostima odabira i posjedovanja raspoloživih uređaja, alata, medija, usluga (npr. osobna stolna ili prijenosna računala, brza veza s Internetom, mobilni telefoni, dlanovnici, igraće konzole, mp3, mp4 uređaji i sl.);
 - mogućnostima komunikacije i personalizacije sadržaja i usluga (npr. praćenje TV programa putem Interneta, slanje sugestija produkcijskom timu, glasovni pozivi i SMS glasovanja i sl.);
 - porastom broja korisnika medija i komunikacija te vremena provedenog u njihovoj uporabi (posebice igranje igara i uporaba interaktivnih web sadržaja: on-line kupovina, socijalno umrežavanje).

- **Promijenjeni način komunikacije**: u porastu je vrijeme provedeno u tehnološki potpomognutom tekstualnom komuniciranju (npr. SMS, e-pošta, IM, blogging), u odnosu na tehnološki potpomognuto glasovno komuniciranje (npr. putem fiksnog ili mobilnog telefona)
- Preferiranje tekstualne komunikacije: niže cijene, nenametljivost, kontinuirana diskretna povezanost bez obzira na lokaciju i broj osoba uključenih u komunikaciju
- Mogući izvor specifičnih problema! (npr. problemi s pravopisom, skraćenice /Lp, BFF, S2GPOS/ - cilj je jasnoća poruke onom kome je namijenjena, a ne ispravnost, stilsko oblikovanje i sl.)

- **TME Strategy Lab** – strateška istraživanja o uporabi suvremene tehnologije mladih (od 15. do 24. godine) – određivanje novih i budućih obrazaca ponašanja korisnika tehnologije
- **4 ključna oblika izmijenjenog ponašanja mlade generacije u odnosu na prethodne (uslijed tehnološki bogatog konteksta odrastanja):**
 1. **Kontrola**: u prošlosti konzumiranje medija – pasivno iskustvo ograničeno rasporedom emitiranja (linearna TV i radio). Danas – konzumiranje medija na fleksibilan način: mladi kontroliraju i odlučuju kako i kada ih žele konzumirati (npr. povećana učestalost uporabe DVD rekordera, web TV-a). Mladi žele i ostvaruju kontrolu u pristupu sadržajima i komunikaciji.

- 2. Nestrpljivost:** radi pokušaja boljeg iskorištavanja vremena – MULTITASKING – istovremeno konzumiranje nekoliko vrsta sadržaja, brzim prebacivanjem pažnje s jednog na drugi izvor (trend u ponašanju svih, posebice mladih)
- Generacija korisnika koji čeznu za vremenom dok koordiniraju različitim aktivnostima istovremeno; uvijek u potrazi za nečim boljim, zanimljivijim, vrijednim pozornost → SMANJENJE PAŽNJE.
 - Povećavanje efikasnosti vremena – izdvajanje relevantnih i osobno vrijednih sadržaja, preferiranje skraćenih sadržaja, tj. “MIKRO-KOMADA” (npr. kratki TV pregledi, najvažnija sportska događanja, kratki korisnički-kreirani filmovi i sl.); velika popularnost sadržaja kratkog formata (MySpace, YouTube)
 - NESTRPLJIVOST – bitno obilježje mlade generacije

3. Interakcije u zajednici – vrlo značajni utjecaji vršnjačkih skupina na mlade; Internet – vremenski, prostorno i brojčano neograničena komunikacija s globalnom zajednicom.

- Mladi – razmjenjivanje mišljenja o raznovrsnim temama (npr. blog-komentari, link-ovi poslani e-poštom, IM diskusije, SMS-ovi i sl.) → SPAJANJE KOMUNIKACIJE I SADRŽAJA – SADRŽAJ DOBIVA DODATNU VRIJEDNOST kroz mogućnost zajedničkog konzumiranja i diskutiranja.
- DIJELJENJE ZNANJA I ISKUSTVA S DRUGIMA (naglo raste korisnički doprinos site-ovima Wikipedia, Tripadvisor i sl. – neka od najprometnijih on-line mjesta).

- #### **4. Kreativnost / Originalnost** - Internet pruža široku podlogu za samo-izražavanje mladih, za iskazivanje njihove kreativnosti, originalnosti, individualnosti.
- RAZVIJANJE ON-LINE IDENTITETA, IZGRAĐIVANJE OSOBNIH PROFILA na socijalnim mrežnim stranicama npr. Facebook, MySpace... (plasiranje fotografija, umjetničkih radova, pjesama, priči i sl.).
 - STVARANJE VEĆE KVALITETE SADRŽAJA (npr. razvijanje i personalizacija elemenata računalnih igara, profesionalni igrači računalnih igara koji sakupljaju bodove i jačaju virtualne likove bogatih igrača diljem svijeta, razvijanje avatara i njihovih oruđa, oružja, dodataka ...).

Mladi postavljaju izazov pred tradicionalno, ne-interaktivno medijsko iskustvo te se povećava njihova osobna uključenost u procese razvoja proizvoda i usluga.

Uporaba informacijsko-komunikacijske tehnologije i s njom povezane vještine mladih nisu jedinstvene.

SLIČNOSTI IZMEĐU MLADIH /U ODNOSU NA STARIJE – NASTAVNIKE I RODITELJE/: visoka razina posjedovanja IKT-a, učestalo korištenje širokog raspona raznovrsnih tehnologija, učestalo bavljenje određenim aktivnostima (procesuiranje teksta, e-dopisivanje, pretraživanje Interneta, socijalno mrežno povezivanje, igranje računalnih igara), visoke razine s time povezanih sposobnosti i vještina mladih

RAZLIKE IZMEĐU MLADIH: SES, etničko i kulturno podrijetlo, spol, dob, razina i vrsta obrazovanja → raznolikost u interesima, mogućnostima i vještinama mladih kod bavljenja suvremenom IKT

U ODNOSU NA ODRASLE, MLADI SE IZDVAJAJU KAO POSEBNA SOCIJALNA SKUPINA

- Djeca i mladi – aktivno iskustveno učenje, multitasking, uporaba IKT-a za prikupljanje informacija, komunikaciju i interakciju s drugima.
- Odrasli – nedostatak tehnološke tečnosti
- NESKLAD → otuđenost i nezadovoljstvo učenika
- DVA KONTEKSTA OBRAZOVANJA: škola i svakodnevnica
- AKTIVIRANJE I MOTIVIRANJE DJECE I MLADIH U ŠKOLI: donošenje nastavnih odluka zajedno s učenicima, zajedničko osmišljavanje tehnoloških rješenja za moderniziranje poučavanja, poučavanje vršnjaka – mogućnost pridonosa kvaliteti nastave, uvažavanje mišljenja, korištenje individualnih znanja i sposobnosti učenika u nastavnom radu

- Korištenje Interneta u učenju – prikupljanje i razmjena informacija, mogućnost povezivanja (npr. elektroničko dopisivanje; odgovori na dječja pitanja od nobelovaca, direktora velikih korporacija i sl.)
- MULTIMEDIJA – uključuje više vrsta informacija (tekst, slika, zvuk, animacija) i omogućuje da učenici sami stvaraju zapise → olakšano povezivanje teorijskih obrazaca s učeničkim iskustvima i bolje razumijevanje
- VIRTUALNA STVARNOST – vizualizacija dinamičnih sustava, zamjenjuje stvarne događaje simuliranima (npr. obuka tenkista, pilota, podmorničara, nautičara) → promovira učenje i razumijevanje
- **NUŽNOST: MODELIRANJE TEHNIKA POUČAVANJA**

- Informacija bez transformacije – „sirov” podatak
- INFORMACIJA ≠ ZNANJE
- INFORMACIJSKO DRUŠTVO ≠ DRUŠTVO ZNANJA
- ULOGA FORMALNOG OBRAZOVANJA: izgrađivanje kreativnog i kritičkog mišljenja te kritičkog pristupa informacijama – pravilno prikupljanje, analiziranje, vrednovanje, razvrstavanje, ugrađivanje informacija u znanje, učinkovito i etično korištenje



INFORMACIJSKA PISMENOST!

- Mladi – razvijenija tehnološka znanja i sposobnosti; odrasli – nerazumijevanje novih oblika izražavanja //→
MLADI BEZ NADZORA I VODSTVA U TEHNOLOŠKIM
AKTIVNOSTIMA
- Uključivanje mladih u kritičke rasprave, poticanje na promišljanje o etičkim odabirima i utjecaju na druge
- Izgrađivanje vještina uporabe IKT-a – informalno učenje, samostalno učenje – NUŽNOST PEDAGOŠKE INTERVENCIJE (integriranje različitih oblika informacija iz višestrukih izvora, kritički pristup, sudjelovanje u suradnji, razumijevanje tuđih perspektiva, povezanost ekonomskih i ekoloških sustava i sl.)
- Kulturni i institucionalni konteksti → uporaba IKT-a

- Odgoj i obrazovanje učenika: znatiželja, kognitivna fleksibilnost, toleriranje dvosmislenosti, multidisciplinarnost, kritičko mišljenje, kulturna sofisticiranost, empatija, učinkovita suradnja, efikasna komunikacija

OBRAZOVANJE U TEHNOLOŠKI BOGATOM KONTEKSTU
U DOBA GLOBALIZACIJE =
obrazovanje „*cijelog djeteta za cijeli svijet*” (G. Lakoff)