

DJECA, RODITELJI, VIDEOIGRE

Pripremila

Nives Erceg, pedagog



Popularnost video igara



- ❖ postale glavni vid dječje zabave i način kako će djeca ispuniti svoje slobodno vrijeme
- ❖ *sastavni dio svakodnevnog života*
- ❖ stalno dostupne na raznim igraćim konzolama, na kompjuterima, tabletima i mobitelima.
- ❖ u Hrvatskoj gotovo 90 % djece igra neku vrstu video igara



- tema videoigara većinu roditelja brine zbog negativnih posljedica koje mogu imati na djecu.
- za većinu roditelja video igrice su nepoznanica
- **cilj: naučiti kako smanjiti rizike koje one mogu nositi, a djeci omogućiti primjerenom sudjelovanju te *pridonijeti razvoju sposobnosti i usvajanju brojnih znanja***

Pitanja za roditelje

- Igra li Vaše dijete videoigrice?
- Ograničavate li vrijeme koje dijete provode u igranju?
- Smatrate li video igrice korisnim izvorom znanja, štetnima za djecu ili njihovom utjecaju niste predavali važnost?
- Imate li uvida u sadržaje video igrica koje igra Vaše dijete? Ako imate, na koji način to postižete?



Zbog čega djeca vole igrati videoigre?



Mlađa djeca:

- nude raznolike i dinamične podražaje, pune boja i zvukova koji se brzo izmjenjuju i privlače njihovu pažnju.
- ulaz u svijet mašte u kojem je sve moguće.

Starija djeca:

- grafički i zvučni sadržaji te složeni zadatci i izazovi koje treba ispunjavati
- nagrade za uspješno izvršavanje ... **želja za nastavkom igre**
- omogućuju interakciju s vršnjacima tijekom igre
- način zabave i izbjegavanje neugode u školi i obitelji

UTJECAJ VIDEOIGRICA NA DJECU

Korisni ishodi igranja videoigara za djecu

- poticanje kognitivnog razvoja
- razvoj pamćenja, održavanja pažnje i prostorne orijentacije
- razvoj kritičkog mišljenja (planiranje, traženje prednosti i nedostataka)
- učenje timskom radu i suradnji – virtualna socijalizacija (igre za više sudionika)



- navikavanje na nove tehnologije i načine komunikacije
- svladavanje osnova kompjutera
- učenje različitih sadržaja (edukativne igre- učenje kroz igru djeci je prirodno i to je način kako uče i u stvarnom svijetu)
- učenje jezika, poboljšanje čitanja, računanja
- zabava



Rizici i opasnosti



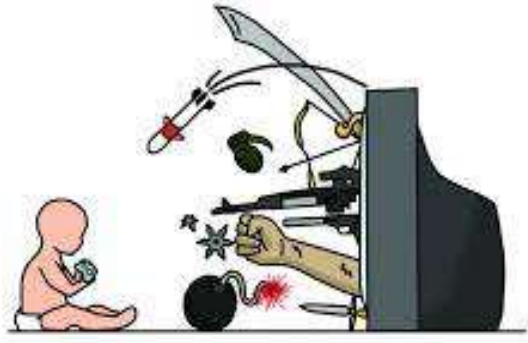
- **teškoće s pažnjom (kod drugih aktivnosti)**
- **nedostatak samokontrole**
- **pojava agresivnog ponašanja**
- **teškoće u ispunjavanju školskih obveza i komunikaciji s vršnjacima**
- **moгуćnost razvoja ovisnosti**
- **većina uključuje nasilne sadržaje neprimjerene djeci**



- manjak kretanja (pretilost, dijabetes)
- nepravilan položaj – loše držanje
- problemi u socijalizaciji u stvarnom životu



Nasilje u video igricama



- nasilje je put do ostvarenja cilja,
- nasilno ponašanje se nagrađuje
- u interaktivnim igrama igrač osmišljava svoj lik i personalizira igru, može doći do **identifikacije s likom** (veća identifikacija, veće prenošenje iskustava iz igre u stvarni svijet)
- pitanje identifikacije – razlog što su nasilne igre štetnije od nasilnih sadržaja na TV
- djeca mogu postati žrtve nasilja

ULOGA RODITELJA

Poticanje pozitivnih učinaka video igara i eliminiranje negativnih

- Postavljanje granica vezanih za videoigre
 - potpuna zabrana videoigara onemogućava djetetu dijeljenje iskustva s vršnjacima.
 - igranje bez granica – još štetnije posljedice
 - **balans** – stručnjaci: jedan sat dnevno vremenski okvir za igranje video igara



- Odabrati video igre u skladu s dobi djeteta
- Brinuti o načinu na koji djeca koriste video igre
 - uvid u dječje aktivnosti i sadržaje igara (pogledati najavu za video igru, provjeriti sadržaj i pročitati recenziju)
 - razgovarati s djecom o pravilima korištenja
 - roditeljski nadzor kojeg djeca trebaju biti svjesna
 - zajedničko igranje s djecom (druženje, uvid, bliskost)



Kako djeci postaviti pravila o igranju videoigara?



1. Ograničen vremenski okvir

Dijete do 3 godine- ne bi trebalo boraviti pred ekranom

Dijete do 6 godina – sat vremena pred ekranom

Dijete školske dobi- ne postoji službeni okvir, dogovoriti s djetetom ovisno o njegovim ostalim ponašanjima, biti fleksibilan ukoliko dijete nema problema sa samokontrolom

2. Pridržavanje dogovorenog

Pravila igranja usmjerena su na igru kod kuće.

Dogovarati s djetetom da ta pravila vrijede i kad je kod nekog prijatelja ili rodbine.

Što još roditelji mogu učiniti?



1. RAZLIKA IZMEĐU VIRTUALNOG SVIJETA I STVARNOSTI

- ukazati na posljedice koje bi ponašanja iz VS mogla imati u stvarnosti.
- postaviti pravila ponašanja na internetu (što nije dozvoljeno u stvarnom svijetu nije ni u virtualnom).

2. KORIŠTENJE PEGI SUSTAVA ZA PROVJERU IGRICA

-

- kategorizira igrice prema uzrastu djece i vrsti sadržaja (uz dobnu oznaku postoji i oznaka za neprimjeren sadržaj.
- više na: www.pegi.info

3. PONUDITI IGRE S PROSOCIJALNIM PONAŠANJIMA

- igre u kojima likovi napreduju tako da koriste ponašanja poput pomaganja drugima, dijeljenja i suradnje.
- dijete uči da takva ponašanja donose pozitivne posljedice i usvaja ih.

4. OMOGUĆITI DJECI OSJEĆAJ KOMPETENTNOSTI, SAMOSTALNOSTI I KREATIVNOST U STVARNOM ŽIVOTU

- ako im ti osjećaji nedostaju u životu, rješenje će naći u video igrama

Zadovoljiti osnovne
psihološke potrebe
djeteta:
VAŽNOST I SLOBODU



5. AKO POSTOJI POTREBA POTRAŽITI POMOĆ STRUČNJAKA MENTALNOG ZDRAVLJA

- procijeniti će ima li dijete poteškoće s video igricama
- ukazati ako postoje područja kod djeteta gdje ih roditelji trebaju osnažiti.



Poticajne video igre

- Super Mario Odyssey 3+ - avantura kroz razne dijelove svijeta
- Yoshi's Crafted World 3+ - istraživanje
- LittleBigPlanet 3 + - rješavanje problema i kreiranje igre
- The Magic school bus 5+ - istraživanje
- LEGO 6 + - kreiranje
- Snipperclips 8 + - rješavanje problema



- Rocket League 8 + - vožnja, vježbanje gađanja loptom
- Unravel 2 8 + - rješavanje problema i zagonetki
- Yooka-Laylee 9+ - rješavanje zagonetki, borba protiv negativaca
- Overcooked 2 10+ - kuhanje
- No Man's Sky 10 + - izučavanje planeta, biljaka, minerala



Zaključak

- igranje video igara nemoguće zabraniti
- zabrana rezultira sukobom između roditelja i djece, te otuđenjem djece
- djeci treba pružati stvarne doživljaje i iskustva, pripadnost i potvrdu u obitelji kako ne bi bježali u virtualni svijet video igara
- video igre nisu ni dobre ni loše -utjecaj na djecu ovisi o tome kako ih koristimo.





**AKO I MOŽEMO BITI UČENI S POMOĆU UČENOSTI DRUGIH,
MUDRI MOŽEMO BITI SAMO SVOJOM MUDROŠĆU.**

MICHEL DE MONTAIGNE

Mudrost za budućnost (roditelji)

- **Koja ćete od dobivenih znanja o utjecaju videoigrica primijeniti u odgoju svog djeteta, kako bi Vaša mudrost vodila u djetetovu sigurniju budućnost?**



Literatura:

1. Bilić, V., Gjukić, D., Kirinić, G. (2010.) Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak*
2. Došen Dobud, Anka. 2005. Malo dijete – veliki istraživač. Alineja. Zagreb
3. Greenfield, Susan. 2018. Promjene uma: kako digitalne tehnologije utječu na naš mozak. Školska knjiga d. d. Zagreb
4. Brčić, Iva, 2020. Utjecaj video igara na djecu. In *Medias Res – časopis filozofije medija*

