

# ДЕЦА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ





# ДЕЦА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ

ВОДИЧ ЗА БЕЗБЕДНО  
И КОНСТРУКТИВНО КОРИШЋЕЊЕ  
ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ И ИНТЕРНЕТА

---

Добринка Кузмановић

Весна Златаровић

Наташа Анђелковић

Јелена Жунјић-Цицварић



# ДЕЦА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ

ВОДИЧ ЗА БЕЗБЕДНО И КОНСТРУКТИВНО КОРИШЋЕЊЕ  
ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ И ИНТЕРНЕТА

## Издавач:

Ужички центар за права детета

## Ауторке:

Добринка Кузмановић  
Весна Златаровић  
Наташа Анђелковић  
Јелена Жунџић-Цицварић

## Рецензенткиња:

проф. др Драгана  
Павловић Бренеселовић

## Лектура:

Јасмина Филиповић

## Дизајн:

Пулсар, Ужице

## Штампа:

Графос, Ужице

Тираж: 300

ИСБН: 978-86-904595-6-8

Штампано: 2019. године

Ова публикација настала је у оквиру пројекта *Безбедан интернет за целу породицу*, који су покренули УНИЦЕФ и Теленор, а спроводе Министарство просвете, науке и технолошког развоја и Ужички центар за права детета. Ставови и мишљења изнети у публикацији не одражавају нужно ставове и мишљења УНИЦЕФ-а.

СВИ ПОЈМОВИ КОЈИ СУ У ТЕКСТУ УПОТРЕБЉЕНИ У МУШКОМ ГРАМАТИЧКОМ РОДУ ОБУХВАТАЈУ МУШКИ И  
ЖЕНСКИ РОД ЛИЦА НА КОЈА СЕ ОДНОСЕ.

# САДРЖАЈ

Увод	7
<b>I ТЕОРИЈСКИ ДЕО</b>	<b>9</b>
<b>1. ДЕЦА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ</b>	<b>11</b>
Карактеристике дигиталног доба	11
Коришћење дигиталних уређаја од стране деце: свет и Србија	13
<b>2. ПРАВА ДЕТЕТА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ</b>	<b>15</b>
<b>3. ДИГИТАЛНА ПИСМЕНОСТ</b>	<b>18</b>
Шта је дигитална писменост	19
Дигитална писменост запослених у образовању	21
<b>4. МОГУЋНОСТИ КОЈЕ ДИГИТАЛНА ТЕХНОЛОГИЈА ПРУЖА ДЕЦИ</b>	<b>23</b>
Учење посредством дигиталне технологије	24
Учење у раним узрастима	24
Под којим условима дигитална технологија представља оруђе за учење	26
Проналажење информација на интернету	27
Могућности које дигитална технологија пружа деци којој је потребна додатна подршка	28
<b>5. РИЗИЦИ У ДИГИТАЛНОМ СВЕТУ</b>	<b>30</b>
Ризици злоупотребе личних података о деци	31
„Паметне играчке“	31
Деца и оглашавање унутар апликација	32
Шерентинг	34
Како предупредити ризике у дигиталном свету	35
<b>6. ПОСРЕДОВАЊЕ ОДРАСЛИХ У ДЕЧЈЕМ КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</b>	<b>38</b>
Облици родитељске медијације	38
<b>7. ИЗАЗОВИ РОДИТЕЉСТВА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ</b>	<b>44</b>
Време испред екрана - колико је превише	44
Зашто деца млађа од 2 године не би требало да проводе време испред екрана	46
Шта је пасивно, а шта активно време испред екрана	47
Да ли родитељи треба да користе дигиталне уређаје у присуству деце	47
У ком узрасту родитељи треба да дају детету мобилни уређај (телефон и/или таблет)	48
Да ли је нејонизујуће зрачење које емитују мобилни телефони штетно по здравље деце	49
Какву добит дете може да има од играња видео-игара	50
Које апликације и видео-игре нису добре за децу	51

Где одрасли могу да се информишу о карактеристикама видео-игре	53
Да ли насилне видео-игре чине децу насилном	55
<b>КОРИСНИ ЛИНКОВИ</b>	56
<b>РЕЧНИК ЗА ДИГИТАЛНО ДОБА</b>	59
<b>II РАДИОНИЦЕ</b>	76
<b>РАДИОНИЦЕ ЗА РАД СА РОДИТЕЉИМА</b>	77
РАДИОНИЦА 1: РОДИТЕЉСТВО У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ	82
РАДИОНИЦА 2: ВРЕМЕ ИСПРЕД ЕКРАНА	87
РАДИОНИЦА 3: РИЗИЦИ У ДИГИТАЛНОМ СВЕТУ	93
РАДИОНИЦА 4: ПОРОДИЧНА ПРАВИЛА ЗА БЕЗБЕДНО И ПАМЕТНО КОРИШЋЕЊЕ ИНТЕРНЕТА	104
<b>РАДИОНИЦЕ ЗА РАД СА ДЕЦОМ УЗРАСТА 4 - 6 ГОДИНА</b>	117
РАДИОНИЦА 1: СРЕДСТВА КОМУНИКАЦИЈЕ	121
РАДИОНИЦА 2: ШТА ЗНАМО О ИНТЕРНЕТУ	123
РАДИОНИЦА 3: ВРЕМЕ КОЈЕ ДЕЦА ПРОВОДЕ У КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	126
РАДИОНИЦА 4: НЕЖЕЉЕНИ САДРЖАЈИ	129
РАДИОНИЦА 5: НЕПОЗНАТИ ЉУДИ НА ИНТЕРНЕТУ	131
РАДИОНИЦА 6: КРЕАТИВНА УПОТРЕБА ПАМЕТНИХ ТЕЛЕФОНА И ТАБЛЕТ РАЧУНАРА	133
РАДИОНИЦА 7: ЗАВРШНА РАДИОНИЦА	137
<b>РАДИОНИЦЕ ЗА РАД СА ДЕЦОМ УЗРАСТА 7 - 8 ГОДИНА</b>	139
РАДИОНИЦА 1: СРЕДСТВА КОМУНИКАЦИЈЕ	143
РАДИОНИЦА 2: ШТА ЗНАМО О ИНТЕРНЕТУ	145
РАДИОНИЦА 3: ВРЕМЕ КОЈЕ ДЕЦА ПРОВОДЕ У КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	148
РАДИОНИЦА 4: НЕЖЕЉЕНИ САДРЖАЈИ	151
РАДИОНИЦА 5: НЕПОЗНАТИ ЉУДИ НА ИНТЕРНЕТУ	153
РАДИОНИЦА 6: ЗАШТИТА ПРИВАТНОСТИ	156
РАДИОНИЦА 7: КАКО БИТИ ДОБАР ДРУГ НА ИНТЕРНЕТУ	159
РАДИОНИЦА 8: КРЕАТИВНА УПОТРЕБА ПАМЕТНИХ ТЕЛЕФОНА И ТАБЛЕТ РАЧУНАРА	161
РАДИОНИЦА 9: ЗАВРШНА РАДИОНИЦА	165
<b>ПРИЛОЗИ ЗА РАДИОНИЦЕ СА РОДИТЕЉИМА</b>	101
ПРИЛОГ 1: ПЕГИ класификација	101
ПРИЛОГ 2: КОМЕ СЕ ОБРАТИТИ	103
ПРИЛОГ 3: ПОРОДИЧНА ПРАВИЛА	108
ПРИЛОГ 4: РОДИТЕЉСКИ СТИЛОВИ	112
ПРИЛОГ 5: ДЕСЕТ САВЕТА ЗА РОДИТЕЉЕ У ВЕЗИ СА КОРИШЋЕЊЕМ ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ	113
<b>ПРИЛОЗИ ЗА РАДИОНИЦЕ СА ДЕЦОМ</b>	167
ПРИЛОГ 6: ТЕХНИКЕ КОЈЕ СЕ ПРИМЕЊУЈУ У РАДИОНИЦАМА ЗА ДЕЦУ	168
ПРИЛОГ 7: ПРИКАЗ ЦРТАНИХ ФИЛМОВА	170
ПРИЛОГ 8: ОБАВЕШТЕЊЕ ЗА РОДИТЕЉЕ	171

# Увод

## Коме је намењена ова публикација

**П**убликација *Деца у дигиталном добу* намењена је запосленима у образовању, родитељима, старатељима, односно, свима онима који раде са децом, учествују у њиховом васпитању и образовању и желе да се информишу о томе на које начине могу да допринесу безбедном и конструктивном коришћењу дигиталних уређаја и интернета код деце предшколског и млађег школског узраста.

## Шта нам је циљ

Циљ нам је да подстакнемо одрасле да истражују, уче и користе што више могућности и предности једног важног културног оруђа какав је интернет.

Циљ нам је да подржимо, оснажимо и „расплашимо“ одрасле - да су уплашени и забринуте због штетних последица коришћења дигиталне технологије и интернета говоре нам налази домаћих и страних истраживања - и то тако што ћемо им показати да дигитална технологија није сама по себи штетна, већ да то може бити само уколико се не користи на правилан начин. За безбедно и правилно коришћење дигиталне технологије и интернета неопходно је поседовати одговарајуће вештине дигиталне писмености и познавати начине њихове примене у раду са најмлађима.

Најзад, наш циљ је да подстакнемо одрасле да континуирано унапређују сопствене вештине дигиталне писмености, јер на тај начин доприносе дигиталном описмењавању деце, и самим тим, раде у њиховом најбољем интересу.

## Шта садржи публикација

У првом делу дат је преглед најновијих теоријских сазнања у вези са коришћењем дигиталне технологије и интернета у дечјем узрасту, поткрепљен резултатима научних истраживања, док се у другом делу публикације налазе радионице за рад са родитељима и децом предшколског и млађег школског узраста.

Публикација садржи списак ресурса, односно линкова ка веб-страницама, апликацијама и различитим веб-алатима, који могу олакшати проналажење корисних и занимљивих информација на интернету. Ресурси садрже препоруке за родитеље и образовне стручњаке о томе како да примењују

техничке мере заштите приликом коришћења дигиталне технологије, на који начин да користе дигиталне уређаје и садржаје у дигиталном формату у раду са децом са тешкоћама у развоју и учењу, како да подстичу рани развој уз правилно коришћење дигиталне технологије, процењују квалитет дигиталних ресурса намењених деци, интегришу технологију у образовно-васпитни процес, итд.

И најзад, публикација садржи речник стручних (страних) термина коришћених у тексту (за неке од њих није лако пронаћи одговарајућу реч у српском језику), што ће, надамо се, олакшати њено разумевање.

## Како може да се користи

Публикација има вишеструку намену. Може да служи као ресурс за унапређивање знања и дигиталних вештина одраслих и помоћ приликом претраживања огромне „базе знања“ доступне на интернету, али и као практични приручник, односно водич, приликом подучавања деце и одраслих вештинама безбедног и конструктивног коришћења дигиталних оруђа и интернета.

***Желимо вам да уживате у читању, учењу, реализацији радионица и „путовању“ интернетом у друштву деце, исто онолико колико смо ми уживале док смо приређивале ову публикацију.***

## Изјава захвалности

Хвала колегиницама које су пажљивим читањем радне верзије текста, коментарима, као и својим искуствима стеченим током реализације радионица у оквиру пројекта „Безбедан интернет за целу породицу“ дале допринос квалитету овог водича:

- Милка Симић и Ивана Васиљевић, ПУ „Нада Наумовић“, Крагујевац Драгана Зарков, ОШ „Мирко Јовановић“, Крагујевац
- Зоја Тењи и Љиљана Карделис, ПУ „Радосно детињство“, Нови Сад Олгица Косановић, ОШ „Васа Стајић“, Нови Сад
- Ксенија Шупић, Јелена Илић и Сандра Стојков, ПУ Ужице Јасмина Жеравчић, ОШ „Душан Јерковић“, Ужице
- Наташа Радојевић, ПУ „11. април“, Нови Београд Драгана Ђокић, ОШ „Лаза Костић“, Нови Београд
- Соња Павловић и Александра Ђорђевић, ПУ „Пчелица“, Ниш Ана Тодоровић, ОШ „Душан Радовић“, Ниш

*Ауторке*





Ауторка:  
Добринка  
Кузмановић

# ТЕОРИЈСКИ ДЕО



# ДЕЦА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ

## КАРАКТЕРИСТИКЕ ДИГИТАЛНОГ ДОБА

**Ж**ивимо у дигиталном добу. Свет у коме живимо постао је дигиталан. Дигитална технологија променила је и убрзано мења („развијени“) свет. Сви аспекти савременог живота, почев од касе у самопослузи до контроле нуклеарног оружја, налазе се „у власти“ дигиталних уређаја. Дигитална технологија мења детињство милионима деце широм света. Број корисника интернета, укључујући децу и младе, повећава се из дана у дан...

Претходне реченице „преплавиле“ су популарну, али и научну литературу 21. века. Живети у дигиталном добу, исказано бројевима, изгледа овако:

- Средином 2018. године, приступ интернету имало је **55%** светског становништва и **85%** становништва Европе<sup>1</sup>.
- Србија је **41.** земља у Европи са **72%** оних који имају приступ интернету.
- Међу корисницима интернета, на глобалном нивоу, налази се трећина оних који су **млађи од 18 година**.
- Facebook, један од најпознатијих веб-сајтова за социјално умрежавање, броји **око 2,5 милијарде** активних корисника (међу којима су и деца млађа од 13 година, упркос прописаном узрасном ограничењу).
- У току само једног дана, најпознатији веб-претраживач Google бележи **преко 5 милијарди претрага**.
- You Tube, једна од најпознатијих веб-платформи за дељење видео-садржаја, бележи дневно **око 6 милијарди** прегледаних видеа<sup>2</sup>.

За генерације које су окружене дигиталним уређајима и интернетом од најранијег детињства, тзв. *дигиталне урођенике* (Prensky, 2001), тврдња да живимо у дигиталном добу не доводи се у питање. Неоспорно је да већина данашње деце дигиталну технологију прихвата са великим интересовањем и усхићењем, па би се могло рећи да је један од главних изазова родитељства у дигиталном добу „одвојити“ децу од дигиталних уређаја.

<sup>1</sup> <https://www.internetworldstats.com/stats4.htm>

<sup>2</sup> <http://www.internetlivestats.com/> (преузето 12.7.2018)

Дигитална технологија добија све значајнију улогу у животу деце, обликујући њихове свакодневне активности: начин на који проводе слободно време, комуницирају, играју и друже се са вршњацима, уче и стичу нова искуства.

### Дигитална технологија обликује садашњост, али и будућност деце, пружајући им неслућене могућности.

Свакога дана појављују се нови, све „паметнији“ дигитални уређаји, онлајн платформе и апликације које могу постати доступне деци. **Интернет ствари** (енгл. *internet of things*), интернет играчака (енгл. *internet of toys*), **социјални роботи** (енгл. *social robots*), **виртуелна и проширена реалност** (енгл. *virtual and augmented reality*), **вештачка интелигенција** (енгл. *artificial intelligence*), **машинско учење** (енгл. *machine learning*), само су неки од продуката дигиталног доба који стварају нове **могућности** за децу, али и нове **изазове**.

На глобалном нивоу, велики проценат деце нема приступ интернету, поготову када је реч о неразвијенијим и земљама у развоју (UNICEF, 2017). Чак и када имају приступ, деца не поседују одговарајуће вештине коришћења дигиталне технологије (као ни одрасли који се о њима старају), па самим тим не користе бројне могућности које ова технологија пружа, нити су у стању да предупредe потенцијалне ризике у дигиталном окружењу.

У свету у коме је 56% веб-страница на енглеском језику, а интернетом доминира свега 10 светских језика, многа деца на интернету не могу да пронађу садржаје на језику који разумеју (UNICEF, 2017).

Разлике у приступу дигиталној технологији и нивоу развоја дигиталних вештина одражавају дубље, социоекономске разлике: између образованих и необразованих, богатих и сиромашних, мушкараца и жена, сеоских и градских средина (Claro et al., 2012; Fraillon et al., 2014; Jara et al., 2015).

Поред бројних могућности, коришћење дигиталне технологије и интернета, поготову када је реч о деци, носи са собом и бројне ризике: прикупљање личних података, угрожавање приватности, злоупотреба деце у комерцијалне сврхе, изложеност штетним садржајима (порнографским, насилним, расистичким), лажним вестима, конзументској култури, итд.

Упркос чињеници да деца чине приближно трећину укупног броја корисника интернета, на глобалном нивоу, у фокусу актуелне међународне и националне дигиталне политике нису деца, већ одрасли (UNICEF, 2017). Ова чињеница отвара важно питање права деце у дигиталном добу.

Дигитално доба намеће бројне изазове, али и позива на одговорност, не само родитеље/старатеље, васпитаче, образовне стручњаке, психологе, педагоге, педијатре – који су најдиректније укључени у подизање деце, већ и представнике ИТ индустрије (посебно оне који производе садржаје намењене деци), интернет провајдере, приватни сектор, државне органе, креаторе политика...

**Деца улазе у дигитални свет без одговарајућих дигиталних вештина, што их чини подложнијим потенцијалним ризицима.**

**Један од најважнијих задатака одраслих у дигиталном добу јесте стављање деце у центар дигиталне политике.**

## **КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА ОД СТРАНЕ ДЕЦЕ: СВЕТ И СРБИЈА**

ка млађим узрастима (од 0 до 8 година), при чему се у узорак укључују родитељи (а не деца), који извештавају о дигиталним активностима и вештинама своје деце.

Како би се стекао основни увид у коришћење дигиталне технологије код деце предшколског и млађег школског узраста, како у свету, тако и код нас, следи краћи преглед налаза емпиријских истраживања.

**Према резултатима већег броја истраживања, данашња деца почињу да користе дигиталне уређаје и интернет у све млађем узрасту.**

таблет. Америчка деца млађа од 2 године проводе испред екрана (укључујући и телевизијски) око 40 минута дневно (у просеку), деца узраста између 2 и 4 године проводе 2 сата и 40 минута, док деца узраста између 5 и 8 година дневно проводе испред екрана 3 сата дневно. У оквиру истог истраживања (спроведеног на репрезентативном узорку америчких родитеља) потврђена је позитивна повезаност између степена коришћења дигиталне технологије код деце и њихових родитеља (Rideout, 2017). Требало би имати на уму да је већина родитеља данашње деце рођена након појаве интернета и дигиталне технологије, односно да је дигитална технологија постала саставни део породичног функционисања.

Истраживања спроведена у европским земљама такође показују да су деца млађа од 8 година веома укључена у дигитални свет и свакодневно окружена бројним дигиталним уређајима у својим домовима (Kuorinka & Gillen, 2017).

Половина деце узраста између 6 и 36 месеци користи мобилне уређаје са екранима осетљивим на додир (енгл. touchscreen) на дневној бази (Taylor et al., 2017).

Већина до сада реализованих истраживања о коришћењу дигиталне технологије и интернета од стране деце и младих обухвата узраст од 9 до 17 година, док је **мали број студија у чијем су фокусу деца млађа од 9 година** (Chaudron, 2015). У новијим истраживањима фокус се помера

Готово свако дете у Америци млађе од 8 година (њих 98%) има приступ мобилним уређајима код куће (Common Sense, 2018). Док је 2011. године мање од 1% америчке деце, узраста од рођења до 8 година, поседовало сопствени таблет, 2017. године 42% деце овог узраста има свој

**Таблет је најчешће коришћен дигитални уређај међу децом предшколског узраста, на глобалном нивоу.**

У узрасту 3-4 године деца у Енглеској недељно проведу на интернету 7 сати и 54 минута (што је нешто више од сат времена дневно), у узрасту 5-7 година проведу 9 сати и 6 минута, док деца узраста 8-11 у току једне седмице проведу на интернету 13 сати и 24 минута. Док 86% деце узраста 3-4 године код куће има приступ таблету, 21% поседује сопствени

таблет (Ofcom, 2017). Према резултатима још једног истраживања (Marsh et al., 2015) спроведеном на узорку родитеља деце узраста 0-5 година, током типичног радног дана деца користе таблет (у просеку) 1 сат и 19 минута, а током викенда 1 сат и 23 минута.

### Време које деца проводе на интернету повећава се са узрастом.

Када је реч о Србији, резултати међународног истраживања *Деца света на интернету*, спроведеног 2016. године (УНИЦЕФ и Институт за психологију), показују да је просечан десетогодишњак почео да користи интернет са 6 година, четири године раније у односу на просечног седамнаестогодишњака, који је први пут приступио интернету са 10 година (Popadić et al., 2016).

У нашој земљи до сада није спроведено ниједно истраживање о коришћењу дигиталне технологије и интернета на репрезентативном узорку деце млађе од 9 година. Резултати истраживања<sup>3</sup> реализованог од стране УНИЦЕФ-а и Института за психологију, средином 2018. године, првог истраживања у Србији које се односило на децу узраста од 4 до 8 година, потврђују резултате страних истраживања, али због карактеристика узорка није их могуће генерализовати на популацију деце овог узраста у Србији. Према извештајима родитеља који су учествовали у овом истраживању, мање од 10% деце узраста од 4 до 8 година не користи дигиталне уређаје. Седмогодишњаци и осмогодишњаци почели су да користе интернет са пет година, док су трогодишњаци и четворогодишњаци закорачили у свет интернета пре своје треће године. Најчешће активности деце на интернету јесу: гледање видео-клипова (нпр. You Tube), фотографија, слушање музике, фотографисање и снимање уз помоћ дигиталних уређаја, разговори и играње видео-игара (у предшколском узрасту око 50% деце, а у млађем школском узрасту преко 80% деце игра видео-игре).

**Одрасли су забринути због штетних последица коришћења дигиталне технологије и неопходна им је подршка како би активно посредовали у дечјем коришћењу технологије.**

### ЗА ОНЕ КОЈИ ЖЕЛЕ ДА САЗНАЈУ ВИШЕ:

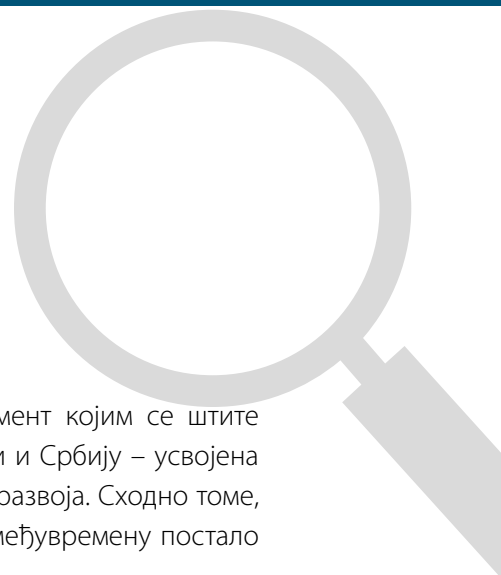
- Деца у дигиталном свету (сажетак на српском)

<https://www.unicef.org/serbia/reports/deca-u-digitalnom-svetu>

- Children in a Digital World (публикација на енглеском)

[https://www.unicef.org/publications/files/SOWC\\_2017\\_ENG\\_WEB.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf)

<sup>3</sup> Попадић, Д., Кузмановић, Д. & Павловић, З. (2018). Безбедан интернет за целу породицу – резултати почетног истраживања. Београд: УНИЦЕФ (непубликовани резултати)



**К**онвенција о правима детета – најважнији међународни документ којим се штите права детета, обавезујући за све земље потписнице, укључујући и Србију – усвојена је 1989. године, у време када је интернет још увек био у раној фази развоја. Сходно томе, Конвенција не познаје термине из дигиталног окружења, које је у међувремену постало „природно окружење“ деце која одрастају у дигиталном добу.

## ПРАВА ДЕТЕТА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ

Са интензивирањем развоја дигиталне технологије, пре петнаестак година, повела се расправа о томе да ли права детета, гарантована Конвенцијом, важе и у дигиталном свету. Расправа је била кратка, и ако је уопште постојала дилема, веома брзо је констатовано да се права детета односе једнако и на дигитални свет. То је потврђено из различитих извора, али свакако је

најзначајнији став *Комитета за права детета* (Committee on the Rights of the Child, 2017), као врховног ауторитета за тумачење одредаба Конвенције, који је кроз своје препоруке и коментаре отклонио сваку дилему на ову тему. Истовремено, уместо питања *да ли права детета важе и у дигиталном свету*, које је стављено *ад акта*, покренуто је друго, много комплексније питање: *како осигурати пуно поштовање права детета у дигиталном свету*, које је актуелно и данас. Ову публикацију видимо као део одговора на њега.

Интернет је првобитно био феномен развијених земаља и енглеског говорног подручја. Креатори јавних политика прећутно су подразумевали чињеницу да су корисници интернета одрасли, а ни дизајнери интернета нису имали на уму децу. Нажалост, интернет је и даље „слеп“ за развојне потребе и капацитете деце, као потенцијално најугроженијих корисника. Упркос чињеници да на интернету има све више садржаја коју су намењени деци, мада им нису увек и примерени, интернет је отворио бројне могућности за угрожавање права детета. „Филтрирањем“ садржаја и „блокирањем“ приступа непримерним садржајима одрасли неће допринети томе да интернет постане „боље место за децу“. Након скоро три деценије од појаве светске мреже (енгл. World Wide Web, WWW) и усвајања Конвенције, права детета у дигиталном окружењу и даље су **недовољно препозната** од стране оних који управљају интернетом на глобалном нивоу (Livingstone et al., 2016).

Последњих година покренуто је више иницијатива, посебно од стране међународних организација које се баве заштитом деце (УНИЦЕФ, Савет Европе), са циљем да се права

**Права детета прописана  
Конвенцијом о правима  
детета, односе се и на  
дигитално окружење.**

детета ефикасно заштите и у дигиталном окружењу. Једна од њих резултирала је *Дигиталном конвенцијом* (Children's Commissioner, 2017), у којој је већина чланова *Конвенције о правима детета* редефинисана тако да директно упућују на дигитално окружење, а са намером да се укаже на јаку везу широког спектра Конвенцијом гарантованих права и практичних ситуација у којима се деца сусрећу у дигиталном окружењу. Ипак, усвајање *Општег коментара* Комитета за права детета, на тему остваривања права детета у дигиталном окружењу, било би од великог значаја за ефикаснију заштиту права детета.

Средином 2018. године, Савет Европе усвојио је *Нове препоруке државама чланицама о правима детета у дигиталном окружењу* (Council of Europe, 2018). Њихова суштина односи се на то како боље заштити и оснажити децу као носиоце права у дигиталном свету. Владама се препоручује да ускладе законодавство, политике и праксе, како би се осигурало адекватно остваривање свих права детета.

У последњим Закључним запажањима (Закључна запажања о комбинованом другом и трећем периодичном извештају Републике Србије<sup>4</sup>) Комитет за права детета изразио је забринутост због распрострањених случајева насиља над децом на интернету, и у складу са тим, наложио РС да ојача националне програме за решавање проблема насиља у школама уз подршку Министарства просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије, како би се успоставили стандарди, саветовање и стручна провера насиља у школама и да обезбеди обуку, укључујући и родитеље, о ризицима на интернету. На овај начин, Комитет је нагласио потребу већег ангажовања државе на заштити права детета у дигиталном окружењу.

Један од главних изазова у дигиталном окружењу јесте начин на који треба осигурати право детета на адекватан и безбедан приступ дигиталним уређајима и интернету, информацијама, као и квалитетним садржајима прилагођеним деци. Исто тако, требало би предузети конкретне мере како би се деца заштитила од превременог излагања дигиталном окружењу.

У контексту коришћења дигиталних уређаја и интернета, од посебне је важности поштовати, заштитити и осигурати право детета на **приватност** и **заштиту личних података**.

Право деце на заштиту од **ризика на интернету** – изложеност непримереним садржајима, комерцијална експлоатација, злоупотреба деце у сврхе рекламирања и маркетинга,

сексуално искоришћавање, педофилија, трговина и друге врсте ризика – поставља се као императив дигиталног доба.

Многи ризици којима су деца, као корисници интернета, потенцијално изложена могу довести до кршења права загарантованих Конвенцијом о правима детета.

Неретко чак и сами родитељи, којима је највише стало до добробити деце, својим понашањем, нпр. дељењем фотографија деце на интернету (тзв. шерентинг), несвесно излажу децу бројним ризицима, истовремено кршећи њихово право на приватност.

**Право детета да буде заштићено од свих облика насиља и дискриминације, у свим ситуацијама, односи се и на дигитални свет.**

<sup>4</sup> <http://www.ljudskaprava.gov.rs/sh/node/19966>



Стога, одговорност одраслих – родитеља, васпитача, наставника, „произвођача“ интернет садржаја за децу, креатора интернет политика, доносиоца одлука – јесте да осигурају деци адекватну заштиту и подршку да несметано уживају своја права у дигиталном свету. Један од главних задатака на том путу јесте пружање могућности деци да у оквиру формалног образовања, али и у неформалном контексту, стичу дигиталне вештине које ће им помоћи да безбедно и конструктивно користе дигиталне уређаје и интернет, али и више од тога: да свет у коме живе обликују на сигуран, критички и креативан начин.

**Право на образовање у оквиру којег ће деца стећи одговарајуће вештине дигиталне писмености јесте једно од основних права детета у дигиталном добу.**

## ЗА ОНЕ КОЈИ ЖЕЛЕ ДА САЗНАЈУ ВИШЕ:

- Конвенција о правима детета

<https://www.unicef.org/serbia/reports/konvencija-o-pravima-deteta>

- Албум дечјих права

<https://www.unicef.org/serbia/reports/album-de%C4%8Djih-prava>

- Нове препоруке о правима детета у дигиталном окружењу

<https://www.coe.int/en/web/children/-/new-recommendation-adopted-on-children-s-rights-in-the-digital-environment>

- Growing Up Digital (Дигитална конвенција, стр. 17)

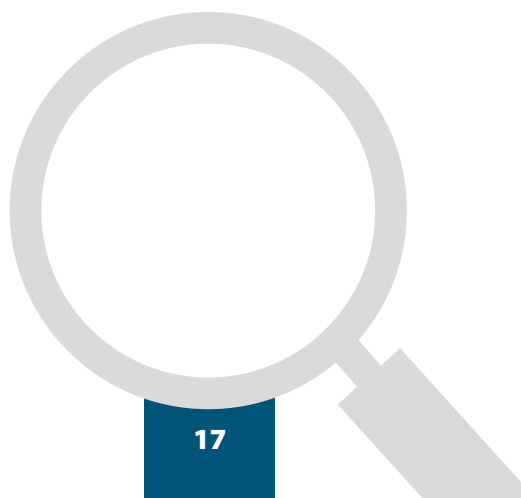
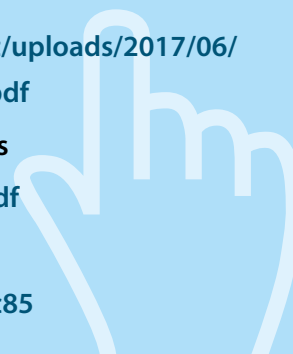
[https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2017/06/Growing-Up-Digital-Taskforce-Report-January-2017\\_0.pdf](https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2017/06/Growing-Up-Digital-Taskforce-Report-January-2017_0.pdf)

- One in Three: Internet Governance and Children's Rights

[https://www.cigionline.org/sites/default/files/no22\\_2.pdf](https://www.cigionline.org/sites/default/files/no22_2.pdf)

- Internet Literacy Handbook

<https://rm.coe.int/internet-literacy-handbook/1680766c85>



**Ж**ивот у дигиталном добу изискује поседовање низа сложених вештина (нпр. решавање проблема, критичко мишљење, креативност, тимски рад, итд.) укључујући и **вештине за безбедно и конструктивно коришћење дигиталне технологије** у различитим животним ситуацијама. У стручној литератури, за означавање ових вештина најчешће се користе термини **дигитална писменост** и **дигитална компетенција**, али и неки други

појмови сродног значења (нпр. ИКТ писменост, информатичка писменост, медијска писменост, информациона писменост, итд.).

## ДИГИТАЛНА ПИСМЕНОСТ

Скрећемо пажњу читаоцу да је *савремено* значење термина *писменост* сложеније у односу на *традиционално* схватање писмености као вештине читања, писања и рачунања.

У данашње време, бити **писмен** значи поседовати функционална знања и користити их за решавање различитих проблема у свакодневном животу. Термини *писменост* и *компетенција* често се користе као синоними, што је случај и у овом тексту. У многим језицима (нпр. скандинавским) термин писменост не постоји, па се користи израз компетенција, а исти се по правилу користи у документима из области образовних политика. **Компетенција** представља комбинацију знања, вештина и ставова неопходних сваком појединцу за лични развој и активно учешће у друштву.

Развој нових технологија условио је, осим проширења значења термина писменост, и појаву нових врста писмености, међу којима је и дигитална.

Током последње деценије, у бројним стратешким документима истиче се значај дигиталне писмености за целоживотно учење и живот у модерном друштву. *Према Европском оквиру кључних компетенција (Key Competences for Lifelong Learning - a European Reference Framework)*, усвојеном 2006. године, дигитална компетенција представља једну од осам кључних компетенција за целоживотно учење и активно учешће у друштву (European Parliament and the Council, 2006). Средином 2018. године, усвојене су нове, ревидиране *Препоруке о кључним компетенцијама за целоживотно учење (Official Journal of the European Union, 2018)*, у оквиру којих је дигитална компетенција редефинисана у складу са *Европским оквиром дигиталне компетенције*, приказаним у следећем одељку. У већини европских земаља дигитална компетенција интегрисана је у обавезан наставни план и програм (Велика Британија је увела информатичко образовање почев од 5. године), а у неким земљама (нпр. Естонија, Норвешка) њено процењивање део је обавезне евалуације на крају периода обавезног образовања (Balanskat & Engelhardt, 2015).

У *Стратегији развоја образовања у Србији до 2020. године* наглашава се значај развоја дигиталне компетенције за развој система образовања, али и друштва у целини (МПНТР,

2012). Стицање дигиталне компетенције у оквиру система обавезног образовања прописано је и најновијим *Законом о основама система образовања и васпитања Републике Србије*<sup>5</sup>. Као први ниво у систему образовања и васпитања, предшколско васпитање и образовање представља основ за континуиран развој дигиталне компетенције.

Стицање основа дигиталне писмености кроз пројектну наставу већ од првог разреда основне школе предвиђено је *Правилником о плану наставе и учења за први циклус основног образовања и васпитања*<sup>6</sup>. На крају првог разреда од ученика се очекује да: правилно укључи рачунар, покрене програм за цртање, користи одговарајуће алатке овог програма, сачува свој цртеж и искључи рачунар; користи интернет за учење и проналажење информација уз помоћ наставника; правилно седи при раду за рачунаром; зна да наведе могуће последице на здравље услед неправилног коришћења дигиталних уређаја (Службени гласник РС - Просветни гласник, број 10/2017 од 14/12/2017).

Од школске 2017/18. године дигитална писменост једна је од три главне тематске области у оквиру обавезног предмета Информатика и рачунарство који се постепено уводи као обавезан у другом циклусу основног образовања и васпитања, најпре за ученике петог разреда, од школске 2018/19. за ученике шестог разреда, док ће у наредне две године постати обавезан предмет у свим разредима од 5. до 8.

## ШТА ЈЕ ДИГИТАЛНА ПИСМЕНОСТ

Постоји више различитих дефиниција дигиталне писмености. За све њих заједничко је то да, **осим техничких знања и вештина**, тзв. „хардверских вештина“ (Department of eLearning, 2015), укључују и **сложеније когнитивне вештине** (решавање проблема у дигиталном окружењу, критичко промишљање, креативност, сарадња, етичко и безбедно коришћење технологије, итд.).

Најобухватнији теоријски оквир дигиталне писмености и тренутно најшире прихваћен (барем када је реч о Европи), настао интеграцијом више теоријских оквира, развијен је од стране Европске комисије 2012. године (Ferrari, 2013), а након тога је два пута ревидиран (2016. и 2017. године).

Према ревидираном оквиру, дигитална писменост представља: скуп знања, вештина и ставова неопходних приликом коришћења дигиталне технологије за обављање различитих послова, решавање проблема, комуницирање, управљање информацијама, сарадњу, креирање и дељење садржаја и конструисање знања; на ефикасан, ефективан начин, критички, креативно, аутономно, флексибилно, етички и рефлексивно; на послу, у слободно време, за учествовање у друштву, учење, дружење (Vuorekari et al., 2016).

Дигитална писменост дефинисана је преко **5 домена**: информације и подаци, комуникација и колаборација, креирање дигиталних садржаја, безбедност и решавање проблема

**Дигитална писменост  
подразумева много више  
од поседовања техничких  
знања и вештина.**

<sup>5</sup> [http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2015/09/ZOSOV\\_SI\\_gl\\_88\\_17.pdf](http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2015/09/ZOSOV_SI_gl_88_17.pdf)

<sup>6</sup> <https://zuov.gov.rs/download/pravilnik-o-planu-nastave-i-ucenja-za-prvi-ciklus-osnovnog-obrazovanja-i-vaspitanja-i-programu-nastave-i-ucenja-za-prvi-razred-osnovnog-obrazovanja-i-vaspitanja/>

и **21 компетенције** (слика 1). Компетенције дигиталне писмености у оквиру наведених домена операционализоване су преко **индикатора** који су описани на три нивоа постигнућа (основни, средњи и напредни) у првој ревидираној верзији, односно на осам нивоа, у последњој верзији теоријског оквира. Више информација о теоријском оквиру дигиталне писмености може се пронаћи у препорученој литератури.

На доњој слици приказани су домени дигиталне писмености и компетенције у оквиру појединих домена.

<p><b>ИНФОРМАЦИЈЕ И ПОДАЦИ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Прегледање, претраживање и селекција информација у дигиталном формату</li> <li>• Процењивање информација</li> <li>• Организовање, чување и поновно коришћење информација</li> </ul>
<p><b>КОМУНИКАЦИЈА И КОЛАБОРАЦИЈА</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Интеракција путем дигиталне технологије</li> <li>• Дељење података и информација</li> <li>• Друштвени ангажман путем дигиталне технологије</li> <li>• Колаборација (сарадња) у дигиталном окружењу</li> <li>• Правила понашања на интернету</li> <li>• Управљање дигиталним идентитетом</li> </ul>
<p><b>КРЕИРАЊЕ ДИГИТАЛНИХ САДРЖАЈА</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Развој дигиталних садржаја</li> <li>• Интегрисање дигиталних садржаја</li> <li>• Ауторска права и лиценце</li> <li>• Програмирање</li> </ul>
<p><b>БЕЗБЕДНОСТ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Заштита дигиталних уређаја</li> <li>• Заштита личних података и приватности</li> <li>• Заштита здравља и благостања</li> <li>• Заштита животне средине</li> </ul>
<p><b>РЕШАВАЊЕ ПРОБЛЕМА</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Решавање техничких проблема</li> <li>• Препознавање потреба и сопствених одговора</li> <li>• Креативно коришћење дигиталне технологије</li> <li>• Препознавање властитих ограничења</li> </ul>

Слика 1. Домени и компетенције дигиталне писмености (Vuorekari et al., 2016)

Чак и када разлике у приступу, тзв. *дигитални јаз првог нивоа* (Hargittai, 2002) постају мање изражене, све више долазе до изражаја разлике у начину коришћења и дигиталним вештинама корисника дигиталних уређаја и интернета, тзв. *дигитални јаз другог нивоа*.

Дигиталне вештине одраслих нису на оптималном нивоу развоја, чак ни у развијеним европским земљама у којима је дигитална технологија постала широко доступна грађанима много раније него код нас. Према подацима Европске комисије, 45% одраслих грађана Европе не поседује одговарајуће дигиталне вештине (Kiss, 2017).

Одрасли често сопствене дигиталне вештине процењују као недовољно развијене, чак их потцењују у односу на дигиталне вештине своје деце/ученика, на шта указују и резултати наших истраживања (Попадић и Кузмановић, 2016; Кузмановић, 2017).

Да би адекватно посредовали у дететовом коришћењу дигиталне технологије и били у стању да омогуће највећу добит за дете – а то је безбедно и конструктивно коришћење дигиталних уређаја и интернета – од одраслих (родитеља, старатеља, васпитача, учитеља, наставника) се очекује да поседују одговарајуће вештине дигиталне писмености.

## ДИГИТАЛНА ПИСМЕНОСТ ЗАПОСЛЕНИХ У ОБРАЗОВАЊУ

*компетенција за наставнике*, са циљем да подржи наставнике у процесу интеграције дигиталних садржаја у свакодневну наставну праксу (МПНТР, 2017).

Према недавно усвојеним *Стандардима компетенција за професију васпитача и његовог професионалног развоја*, дигитална компетенција представља једну од кључних компетенција васпитача за унапређење његове професионалне праксе. Од свих који се баве подучавањем деце у оквиру система предшколског васпитања и образовања очекује се да:

- поседују знања о употреби дигиталне технологије;
- примењују и интегришу технологију у непосредном васпитно-образовном раду;
- користе предности, контролишу потенцијалне опасности дигиталних технологија и код деце и родитеља развијају свест и навике за њихову адекватну употребу;
- користе дигиталне технологије у планирању активности и конципирању потребних материјала, у посматрању, вредновању и документовању;
- раде у различитим базама података (за евиденцију података: о деци, родитељима, евалуацији);

**Приступ дигиталним уређајима и интернету представља нужан, али не и довољан предуслов за њихово безбедно и конструктивно коришћење.**

У Европи су покренуте бројне иницијативе за развој и подршку дигиталних компетенција запослених у образовању.

У Србији је 2017. године, на основу раније описаног теоријског оквира дигиталне компетенције, израђен *Оквир дигиталних*

- примењују дигиталне технологије за размену информација са породицом, колегама, сарадницима, локалном заједницом и осталим заинтересованим лицима и институцијама;
- користе дигиталне технологије за стручно усавршавање;
- негују културу употребе дигиталних технологија у функцији развијања програма (МПНТР, 2018а).

## ЗА ОНЕ КОЈИ ЖЕЛЕ ДА САЗНАЈУ ВИШЕ:

- **Емпиријска провера конструкта дигиталне писмености и анализа предиктора постигнућа** (стр. 196 – детаљно описан теоријски оквир дигиталне писмености)

[http://dobrinkakuzmanovic.weebly.com/uploads/2/6/4/8/26488972/dr\\_20.11.2017.pdf](http://dobrinkakuzmanovic.weebly.com/uploads/2/6/4/8/26488972/dr_20.11.2017.pdf)

- **DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe (prva verzija)**

<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC83167/lb-na-26035-enn.pdf>

- **The Digital Competence Framework for Citizens With eight proficiency levels and examples of use (revidirana verzija)**

[http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\\_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)

- **Оквир дигиталних компетенција - наставник за дигитално доба)**

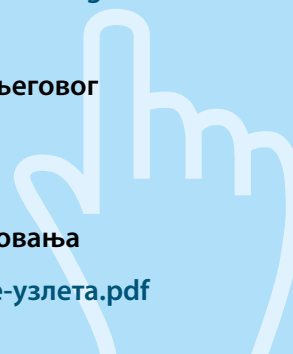
<http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2015/08/Okvir-digitalnih-kompetencija.pdf>

- **Стандарди компетенција за професију васпитача и његовог професионалног развоја**

<http://bit.ly/2lOnoyr>

- **Основе програма предшколског васпитања и образовања**

<http://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2018/10/Године-узлета.pdf>



# 4

Бројне су **могућности** које дигитална технологија пружа деци:

## МОГУЋНОСТИ КОЈЕ ДИГИТАЛНА ТЕХНОЛОГИЈА ПРУЖА ДЕЦИ

- учење (у формалном и неформалном контексту) и стицање различитих компетенција неопходних за успешно функционисање у дигиталном добу (дигитална, језичка, математичка и научна писменост; вештине решавања проблема, критичког мишљења, тимског рада; учење страних језика);
- бесплатан приступ и коришћење квалитетних

образовних ресурса, програма, апликација, платформи различите намене;

- виртуелне посете музејима, библиотекама;
- проналажење занимљивих и корисних информација;
- коришћење тзв. „паметних“ уређаја и играчака;
- креирање различитих садржаја у дигиталном формату и размена са другима, објављивање на властитим дигиталним медијима;
- рад на себи, развијање талената, лично (уметничко) изражавање;
- комуникација и сарадња са вршњацима и одраслима који су физички удаљени, живе „на другом крају света“;
- забава и игра (виртуелна и проширена реалност);
- куповина преко интернета уз помоћ одраслих, итд.

Судећи према налазима досадашњих истраживања, деца у Србији **недовољно користе позитивне аспекте дигиталне технологије**, поседују слабо развијене дигиталне вештине и углавном су „примаоци“, а не „ствараоци“ дигиталних садржаја (Попадић & Кузмановић, 2016; Кузмановић, 2017).

**Дигитална технологија пружа деци бројне могућности, које могу да користе само уколико поседују одговарајуће дигиталне вештине.**

## УЧЕЊЕ ПОСРЕДСТВОМ ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ

Department of Education, Office of Educational Technology, 2016). Под учењем подразумевамо шире значење појма, које се односи не само на учење у школском контексту, већ у широком распону животних ситуација.

Када се дигитална технологија користи за учење у раним узрастима, требало би имати у виду **ниво развоја, актуелне потребе и интересовања детета, његово здравље и општу добробит.**

Дигитална оруђа требало би користити онда када могу да унапреде учење, али и да га учине занимљивијим, смисленијим, узбудљивијим и лепшим. Технологију никада не би требало користити ради ње саме!

**Уколико се користи на смислен начин, дигитална технологија може да буде изузетно корисно оруђе за учење.**

**Образовна технологија ни под којим условима не може да замени васпитаче и учитеље у процесу учења.**

Дигиталну технологију требало би **интегрисати у постојећи наставни план и програм**, било да је реч о предшколском или школском узрасту, и користити је тако да се не искључује употреба других корисних дидактичких средстава и материјала за учење.

Употреба дигиталне технологије у образовању има смисла само онда када **доприноси остваривању исхода и циљева учења.**

Током васпитно-образовног рада посебна пажња посвећује се интеракцији са децом кроз коју одрасли уче и планирају наредне кораке ослушкујући потребе деце и анализирају и процењују ваљаност и оствареност процеса и циљева учења (Анђелковић, 2008).

Развојно примерена употреба дигиталне технологије омогућава деци да уче посредством технологије, али и да уче о технологији, начинима њеног безбедног и паметног коришћења.

Пре него што се детаљније осврнемо на развојно примерено коришћење образовне технологије у дечјем узрасту и на начине на које одрасли могу да посредују у процесу учења, упознаћемо се, укратко, са карактеристикама учења у дечјем узрасту.

Детињство је период у животу јединке који карактеришу велике промене у свим аспектима развоја: биолошком, интелектуалном, социјалном, емоционалном и физичком. Све ове промене под снажним су утицајем физичког, социјалног и културног окружења.

Предшколски период представља период **најинтензивнијег учења**. У раним узрастима деца уче кроз све што виде, чују, осете, пробају. Учење и развој узајамно су повезани.

## УЧЕЊЕ У РАНИМ УЗРАСТИМА



Како би развила своје потенцијале, деци су потребне богате и разноврсне могућности за истраживање околине, коришћење језика, учешће у активностима са вршњацима и одраслим особама у кући, вртићу и заједници (Павловић Бренеселовић и Крњаја, 2017).

Деца уче посматрајући и слушајући друге (тзв. учење по моделу), али највише кроз **сопствене активности истраживања**. Учење никада није пасиван процес, знање се **не преноси** (иако је синтагма „преношење знања“ веома присутна у јавном дискурсу), већ се **конструише** (изграђује) властитом менталном активношћу онога ко учи. Од суштинске важности за дечји развој и учење јесте **интеракција са социјалним окружењем** (другим особама).

Савремене теорије учења, пре свега социјални конструктивизам, (везује се за име Л. С. Виготског), на којима се темељи модерно образовање, истичу значај тзв. **асиметричне социјалне интеракције** у процесу учења, односно подршке од стране одраслих или компетентнијих вршњака. Одрасле особе (родитељи, васпитачи, учитељи) су представници културе, који посредују у развоју дечјег интелекта, али и личности у целини.

Разлика између онога што дете може да постигне самостално и онога што може да постигне у сарадњи са компетентнијим другим, у стручној литератури означава се синтагмом **зона наредног развоја** (Виготски, 1983). Шта то конкретно значи? Уколико се предшколском детету поставе захтеви које **не може самостално** да изведе (а у зони су наредног развоја), уз помоћ **фино подешене, увремене и дозиране подршке одраслих** дете успева да уради оно што ће касније моћи самостално.

Дакле, уз подршку особа које имају више знања и искуства, деца могу да постигну много више него самостално. Само одрасли могу да прераде културне садржаје, да их учине доступним и приближе деци у оном облику који је примерен њиховим развојним карактеристикама. Управо на тај начин, кроз активности подучавања, **одрасли или компетентнији вршњаци могу да подстакну или „повуку“ напред дечји развој**. Због тога је важно систематско, освешћено и континуирано бављење предшколским дететом (Пешикан и Антић, 2012).

Главни облик учења у раним узрастима јесте учење кроз **игру**. Игра је развојно најзначајнији облик активности деце, један од најважнијих покретача интелектуалног, емоционалног, социјалног и физичког развоја.

Родитељи, као и сви који користе дигиталну технологију у активностима са децом, требало би да буду свесни чињенице да **коришћење технологије никада не може да замени спонтану, интерактивну, креативну игру која не укључује коришћење технологије, јер деца најбоље уче управо кроз такву игру** (U.S. Department of Education, Office of Educational Technology, 2016).

**Спонтана игра има важнију улогу у раном развоју дечјег мозга него било која активност посредована медијима.**

## ПОД КОЈИМ УСЛОВИМА ДИГИТАЛНА ТЕХНОЛОГИЈА ПРЕДСТАВЉА ОРУЂЕ ЗА УЧЕЊЕ

Дигитална технологија може да има улогу **оруђа за учење** уколико су испуњени следећи услови:

- **Дете је МЕНТАЛНО активно током коришћења технологије**

Интерактивни уређаји, попут таблета, подстичу на активност више него традиционални медији, нпр. телевизија или

штампана књига. Али, веома је важно запазити о којој врсти активности је реч у сваком конкретном случају! **„Кликтањем”, „превлачењем и спуштањем” иконица на екрану мобилног уређаја, дете активира свој прст, али не нужно и мозак!** Учење се дешава само онда када је дете ментално ангажовано, када га активности посредоване дигиталним уређајима подстичу да мисли, повезује нове информације са раније стеченим знањима, пореди, увиђа сличности и разлике, итд.

- **Дете је УСМЕРЕНО НА ЗАДАТАК и НЕМА ОМЕТАЈУЋИХ ФАКТОРА (дистрактора) у дигиталном окружењу**

Шта све може да омета учење детета у дигиталном окружењу? Као прво, превелика количина информација (текст, сликовни, аудио и видео садржај) коју дете не може да обради, начин на који су информације изложене, различити звучни и визуелни сигнали, хиперлинкови (који могу да збуне и дезоријентишу дете), али и различити рекламни материјали који „искачу” на екрану<sup>7</sup> током различитих активности на интернету. Сама природа дигиталних медија је таква да садрже ометајуће факторе; међутим, када је реч о садржајима намењеним деци, они би требало да буду сведени на најмању могућу меру.

- **Садржај у дигиталном формату је СМИСЛЕН за дете**

Све што дете ради посредством дигиталних уређаја, садржаји са којима се сусреће, требало би да буде повезано са његовим свакодневним активностима, искуствима, интересовањима и примерено његовим развојним потребама.

- **Дигитална технологија подстиче СОЦИЈАЛНУ ИНТЕРАКЦИЈУ**

Иако креатори дигиталних алата чине све да их учине што једноставнијим, интуитивнијим и више прилагођеним за самостално коришћење у што ранијем узрасту, требало би имати на уму да бројна истраживања показују да социјална интеракција подржава и олакшава учење.

- **Дигитална технологија омогућава ИСТРАЖИВАЊЕ ДЕТЕТА ВОЂЕНО ОД СТРАНЕ ОДРАСЛЕ ОСОБЕ**

Током учења у дигиталном окружењу дете би требало да има слободу да истражује, открива свет око себе, властита интересовања и начине учења, да се игра. Улога одраслих није да детету нуде готова решења, већ да му оставе простор за самостално истраживање. Резултати истраживања показују да је учење најефикасније управо онда када су дететове истраживачке активности вођене од стране искуснијих партнера, односно када је оно укључено у **заједничку активност** са одраслима (Zosh et al., 2017).

<sup>7</sup> Требало би имати на уму да у оквиру свих веб-прегледача постоје алати за блокирање реклама, тзв. Ad Blockers.

## ДА РЕЗИМИРАМО!

Уколико желите да проверите да ли је технологија коју користите у активностима са децом **примерена њиховим развојним потребама**, одговорите на следећа питања:

- Какав је квалитет дигиталног **САДРЖАЈА** доступног деци? Да ли је он такав да их подстиче да се ментално ангажују, истражују, буду креативни, развијају и изразе своје способности и таленте?
- У каквом се **КОНТЕКСТУ** одвија коришћење дигиталне технологије? Да ли деца пре, током или након коришћења технологије имају прилику да комуницирају са одраслима и вршњацима? Да ли технологија обогаћује или омета уобичајене активности деце?
- Да ли је технологија усклађена са потребама, способностима, интересовањима детета, односно са његовим **ЛИЧНИМ КАРАКТЕРИСТИКАМА**?

**Ако је одговор на сва три питања ДА, на правом сте путу!**

## ПРОНАЛАЗЕЊЕ ИНФОРМАЦИЈА НА ИНТЕРНЕТУ

Интернет је највећи извор информација у историји људске цивилизације. На интернету се може пронаћи готово све, „од игле до локомотиве“. Један од водећих америчких теоретичара и реформатора медија, Роберт Мекчејсни, у својој књизи

*Дигитална искљученост*, износи да You Tube за само недељу дана генерише више садржаја него сви филмови и телевизијски програми које је Холивуд произвео током свог постојања. Док је писан овај текст, само за 1 секунду на Јутјубу је прегледано преко 75 000 видеа<sup>8</sup>.

Претраживање интернета није лако нити једноставно за децу, из више разлога.

Прво, садржаји на интернету продукт су огромног броја људи којима деца нису примарна циљна група.

Друго, због саме природе когнитивног развоја деца до одређеног узраста нису у стању да се децентрирају, односно „ставе у туђе ципеле“, посматрају исту ствар из више различитих перспектива, једном речју, да критички мисле и процењују. То наравно не значи да са одрастањем аутоматски стичу ове вештине, па их је потребно обучити за вешто претраживање интернета. За успешно функционисање у времену које карактерише „експлозија информација“ неопходна нам је критичка рецепција – пријем, селекција и процењивање информација. Међутим, истраживања показују да коришћењем дигиталне технологије само за забаву и комуникацију деца неће постати дигитално писмена.

<sup>8</sup> <http://www.internetlivestats.com/one-second/>

Иако само претраживање интернета изгледа прилично интуитивно и лако, ни многи одрасли не успевају да пронађу тражене информације на њему, а да и не говоримо о квалитетним информацијама и напредном претраживању. Због тога је веома важно подучавати децу и одрасле како да претражују, чувају, селекују и процењују информације на интернету.

## МОГУЋНОСТИ КОЈЕ ДИГИТАЛНА ТЕХНОЛОГИЈА ПРУЖА ДЕЦИ КОЈОЈ ЈЕ ПОТРЕБНА ДОДАТНА ПОДРШКА

Уколико се користи на одговарајући начин, дигитална технологија може знатно да унапреди квалитет живота деце којој је потребна додатна подршка у образовању и васпитању. Синтагма „деца којој је потребна додатна подршка“ односи се на две групе деце: са тешкоћама у развоју и даровиту (која због натпросечних способности захтевају посебан приступ). Група деце са тешкоћама веома је хетерогена и може

да укључује децу која имају тешке вишеструке сметње, али и ону са лакшим тешкоћама у учењу, физичким сметњама, децу којој је потребна подршка у комуникацији (због визуелних и слушних сметњи).

На интернету су доступни и могу се бесплатно преузети бројни дигитални алати који олакшавају учење деци са тешкоћама у учењу и развоју, познати под називом **дигитална асистивна технологија**.

Осим тога, постоје и бројне апликације и веб-сајтови конципирани са циљем пружања персонализоване подршке (у складу са узрастом и типом проблема) деци која имају следеће тешкоће:

1. Тешкоће у читању, писању, разумевању (дислексија, дисграфија)
2. Тешкоће у математици (дискалкулија)
3. Тешкоће у говорном развоју
4. Недостатак социјалних вештина
5. Недостатак вештина организације, планирања, самоконтроле
6. Проблеми са пажњом, хиперактивношћу (АДХД)
7. Проблеми у моторичком развоју
8. Поремећаји из спектра аутизма

## ЗА ОНЕ КОЈИ ЖЕЛЕ ДА САЗНАЈУ ВИШЕ:

- Рани развој детета: шта треба знати

[https://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2017/04/Rani\\_razvoj\\_deteta.pdf](https://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2017/04/Rani_razvoj_deteta.pdf)

- Стандарди за развој и учење деце раних узраста у Србији

[https://www.udruzenjepedijatara.rs/pdf/OPSTA/2\\_Standardi\\_za\\_razvoj\\_i\\_ucenje\\_dece\\_ranih\\_uzrasta\\_u\\_Srbiji.pdf](https://www.udruzenjepedijatara.rs/pdf/OPSTA/2_Standardi_za_razvoj_i_ucenje_dece_ranih_uzrasta_u_Srbiji.pdf)

- Калеидоскоп: основе диверсификованих програма предшколског васпитања и образовања

<https://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2017/01/Osnove-diversifikovanih-programa-PVO.pdf>

- Дигитална технологија за потпору посебним одгојно-образовним потребама

[https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2018/03/Prirucnik\\_Digitalna-tehnologija-za-potporu-posebnim-odgojno-obrazovnim-potrebama.pdf](https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2018/03/Prirucnik_Digitalna-tehnologija-za-potporu-posebnim-odgojno-obrazovnim-potrebama.pdf)

- Каталог асистивне технологије

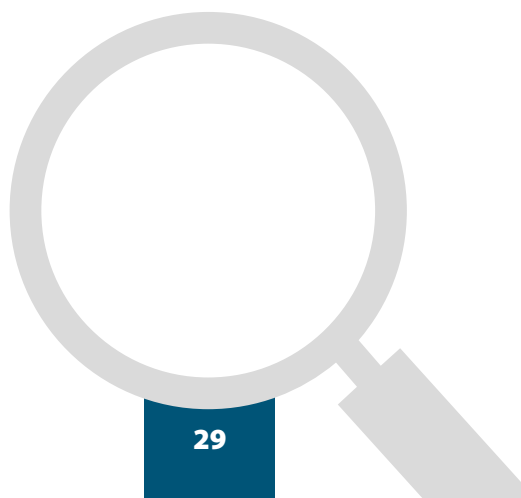
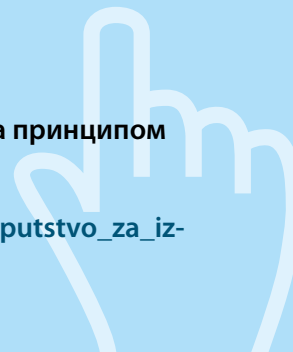
[http://socijalnoukljucivanje.gov.rs/wp-content/uploads/2017/04/Katalog\\_asistivne\\_tehnologije.pdf](http://socijalnoukljucivanje.gov.rs/wp-content/uploads/2017/04/Katalog_asistivne_tehnologije.pdf)

- Асистивна технологија у школи

<http://at.smp.edu.rs/at%20prirucnik%20final.pdf>

- Упутство за израду наставног материјала у складу са принципом универзалног дизајна

[http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2016/04/uputstvo\\_za\\_izradu\\_nastavnog\\_materijala\\_univerzalni\\_dizajn-1.pdf](http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2016/04/uputstvo_za_izradu_nastavnog_materijala_univerzalni_dizajn-1.pdf)



# РИЗИЦИ У ДИГИТАЛНОМ СВЕТУ

У претходном одељку упознали смо се са бројним могућностима које дигитална технологија и интернет пружају деци. Нажалост, у дигиталном свету деца могу да се суоче и са бројним ризицима (развојним, без-

бедносним, итд.), који су утолико озбиљнији, уколико у дејем коришћењу дигиталне технологије не посредују дигитално компетентне одрасле особе (Livingstone et al., 2017).

О каквим ризицима је реч када су у питању деца предшколског и млађег школског узраста? Навешћемо најзначајније:

- Превремено и прекомерно коришћење, зависност од дигиталних уређаја/интернета
- Изложеност штетним и узрасно непримереним садржајима (нпр. експлицитни сексуални и порнографски садржаји, вулгаран језик, говор мржње, итд.)
- Укљученост у дигитално насиље (трпљење и вршење)
- Изложеност комерцијалним садржајима (огласима, рекламама)
- Изложеност нетачним и непоузданим информацијама (тзв. лажним вестима)
- Приступ сервисима и платформама пре прописаног узраста (непоштовање доње узрасне границе, која је обично 13 година)
- Контакти са злонамерним особама које имају за циљ да сексуално или на други начин злоупотребе дете (тзв. интернет предатори)
- Дељење личних информација на интернету (укључујући и дељење од стране родитеља, тзв. шерентинг)
- Злоупотреба личних података, крађа идентитета, лажно представљање, преваре путем интернета
- Трошење новца (нпр. приликом играња видео-игара или случајна куповина унутар апликација)
- Вируси, спамови, хаковања, нежељена пошта

Наведени ризици најчешће се групишу у **три** категорије, а односе се на:

1. **САДРЖАЈ** којем деца могу бити изложена током коришћења интернета, а који је непријатан, узнемирујући или застрашујући за дете;
2. **КОНТАКТЕ** са непознатим особама путем интернета које на различите начине могу да злоупотребе дете;

**3. ПОНАШАЊЕ** детета у дигиталном окружењу којим оно може да угрози, пре свега личну, али и безбедност чланова породице, као и других особа (нпр. вршњака).

О неким од горе наведених ризика биће речи у другим поглављима ове публикације (нпр. о превременом и прекомерном коришћењу интернета говори се у одељку 7), док је у наставку текста акценат стављен на ризике који се доводе у везу са злоупотребом дететових личних података.

## РИЗИЦИ ЗЛОУПОТРЕБЕ ЛИЧНИХ ПОДАТАКА О ДЕЦИ

Изложеност деце ризицима на интернету тесно је повезана са угрожавањем безбедности њихових **личних података**. Живимо у времену које карактерише огромна количина података, тзв. „ери великих података“ (енгл. Big data era).

Како се све чешће може чути или прочитати, лични подаци постали су „нова нафта“, као и најпопуларније средство плаћања на интернету. Ера великих података донела је нове начине прикупљања података, праћења понашања корисника интернета и циљаног оглашавања (примереног њиховим индивидуалним потребама); трансформисала је глобалне медије, индустрије оглашавања и технологије (Montgomery et al., 2018). Тако су маркетинг и приватност постали нераскидиво испреплетени. Деца, као најмлађи и најосетљивији корисници интернета, налазе се у центру стално растућег тржишта личних података.

У новије време, све су гласније иницијативе да се ово поље законски регулише. Када је реч о Европи, један од најзначајнијих корака у том смеру јесте **Општа уредба о заштити података о личности<sup>9</sup> (ГДПР)**, која се примењује у земљама Европске уније од маја 2018. године, а на домаћи терен уводи посредством новог **Закона о заштити података о личности<sup>10</sup>** (ступио на снагу у новембру 2018. године, почиње да се примењује у августу 2019. године). С обзиром на чињеницу да деца могу бити мање свесна ризика, последица, мера и својих права у вези са обрадом личних података, **она заслужују посебну заштиту приватности на интернету (ГДПР, члан 38)**. Право на посебну заштиту првенствено се односи на употребу личних података деце у сврху маркетинга или стварања личних или корисничких профила, као и на прикупљање личних података о деци приликом коришћења услуга које су специјално намењене њима.

## „ПАМЕТНЕ ИГРАЧКЕ“

Најновије технолошко достигнуће на тржишту дечјих играчака јесу тзв. „паметне играчке“ или „играчке повезане на интернет“ (нпр. паметне лутке Барби и Кајла, паметни медвед, паметни сат, робот, итд.). Реч је о новој генерацији маштовитих, интерактивних дигиталних играчака које су повезане на интернет путем мобилних апликација и других уређаја (Montgomery et al., 2018), а које у свету постају све популарније (поготову уочи новогодишњих или божићних празника, када њихова продаја нагло порасте). Иако се под „паметним играчкама“ обично подразумевају „играчке повезане на интернет“, неки аутори указују на разлику између ове две врсте играчака. „Паметне играчке“ садрже уграђене електронске карактеристике (микрофон, камера, сензори, акцелерометар, жirosкоп, компас) које им омогућавају да комуницирају са својим корисницима и да се прилагоде њиховим поступцима. Те играчке нису нужно

<sup>9</sup> <http://www.privacy-regulation.eu/hr/1.htm>

<sup>10</sup> <https://www.poverenik.rs/sr-yu/%D0%B7%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B84/52-zakon-o-zastiti-podataka-o-licnosti.html>

повезане на интернет. „Играчке повезане на интернет“, са друге стране, дизајниране су тако да се повежу на интернет, па самим тим и на удаљене сервере који прикупљају податке и чине играчке интелигентним. Те играчке нису нужно „паметне“ (FOSI, 2016).

Иако има своје добре стране (које не би требало занемарити), коришћење „паметних играчака“ излаже децу бројним ризицима:

- Безбедност података (прикупљање и чување биографских података)
- Сигурност уређаја (играчка може бити хакована и користити се за надзор корисника, непозната особа може да се повеже преко блутута са играчком и да преузме контролу над њом)
- Сигурност уређаја (може служити за праћење детета у физичком простору)
- Приватност деце (бележење тајни и прикупљање осетљивих информација које се касније могу злоупотребити и делити током читавог живота)
- Претерана употреба која може довести до недостатка сна, физичке активности, дружења
- Недостатак праве аутентичне игре која је важна за правилан развој детета
- Недостатак интеракције са родитељима која такође има изузетан развојни значај
- Игра је превише контролисана или неприродна – вођена алгоритмима (нпр. лутка Барби)
- Импликације по здравље (изложеност детета електромагнетном зрачењу) (Chaudron et al., 2017).

Последњих година, на бројним веб-сајтовима и блоговима за родитеље све се чешће могу прочитати наслови попут ових: **Упозорење родитељима – под хитно уништите ову лутку, Паметне играчке треба држати даље од куће.**

Бројни су примери у којима је право детета на заштиту приватности на интернету доведено у питање. Навешћемо пример америчке компаније за производњу електронских играчака VTech, која је 2018. године платила казну од 650000 долара јер је прекршила америчке законе о прикупљању података о деци<sup>11</sup>. Наиме, ова компанија не само да је неовлашћено прикупила личне податке о 650000 деце која су преузела апликацију Kid Connect и користила је заједно са VTech електронским играчкама, већ се није постарала ни о томе да лични подаци буду безбедно сачувани. Подаци су прикупљани без тражења сагласности од родитеља и без информисања деце о томе који лични подаци се прикупљају и у које сврхе.

## ДЕЦА И ОГЛАШАВАЊЕ УНУТАР АПЛИКАЦИЈА

У данашње време, права је реткост на платформама за преузимање апликација, видео-игара и других садржаја намењених деци (без обзира на то о ком је узрасту и врсти садржаја реч) пронаћи оне код којих не пише: **садржи огласе** (енгл. Contains ads). У извесном смислу напредовали смо, јер, захваљујући правним регулативама, данашњи креатори игара имају обавезу да ову информацију транспарентно саопште кориснику пре него што приступи игри, што до скоро није био случај.

<sup>11</sup> <https://www.bbc.com/news/technology-42620717>



Према недавно објављеним резултатима истраживања чији су се аутори бавили анализом оглашавања у апликацијама за децу узраста од 1 до 5 година, чак **95%** апликација (129 од укупно 135 прегледаних апликација, плаћених или бесплатно преузетих из Гугл продавнице) садржи **барем један тип оглашавања** (Marisa et al., 2019). У апликацијама је могуће пронаћи различите видове оглашавања: комерцијалне карактере, комплетне апликације, видео-записе који прекидају игру (тзв. pop-ups), могућност куповине унутар апликације, захтеве да се апликација оцени или подели на друштвеној мрежи, ометајуће огласе као што су банери на екрану, скривене огласе са погрешним симболима (нпр. \$), огласе камуфлиране у елементе игре. На пример, у Дизнијевим *Олафовим авантурама* један клик на светлуцаву тарту која није означена као оглас одводи играча у продавницу, док у игри **Doctor Kids** (која је означена као ПЕГИ 3, што значи да је примерена свим узрастима) лик плаче уколико играч кликне даље од продавнице која се налази унутар апликације.

Оглашавање је заступљеније у бесплатним апликацијама (100% у односу на 88% плаћених апликација), али је слично заступљено у апликацијама означеним као „образовне“ у односу на друге категорије апликација. Како закључују аутори ове истраживачке студије, у апликацијама које су намењене најмлађима утврђене су високе стопе мобилног оглашавања путем манипулативних и дисруптивних метода. Овај налаз има важне импликације за регулацију оглашавања, родитељски избор садржаја за децу и образовну вредност апликација (Marisa et al., 2019).

Оглашавање утиче на децу на различите начине. Како ће деца реаговати на огласе са којима се готово неизоставно сусрећу у апликацијама, видео-играма и такорећи свим дигиталним уређајима повезаним са интернетом, зависи од више фактора: узраста, знања и искуства, од тога да ли су имали прилике да разговарају са одраслима о ономе што виде у медијима.

- Деца **млађа од 2 године** не могу да праве разлику између огласа и актуелног програма.
- Деца **предшколског узраста (од 3 до 6 година)** могу да препознају огласе и да их разликују од некомерцијалних садржаја, али не разумеју да је смисао огласа да се нешто прода; склона су да рекламе тумаче као забавне и корисне и нису критична према њиховом садржају. Кад је реч о деци предшколског узраста, неопходно је ограничити њихову изложеност комерцијалним садржајима (телевизија, You Tube).
- Деца **млађег школског узраста (од 7 до 11 година)** разумеју да оглашивачи путем реклама покушавају нешто да им продају, могу да се сете рекламних порука, могу да препознају неке технике оглашавања, али можда неће увек разумети да производи нису тако добри каквим их рекламирају или да им оглашивачи неће рећи ниједну лошу страну неког производа.

Имајући у виду степен у коме су рекламе преправиле савремене медије, најважнија ствар коју можете да урадите како бисте ограничили ефекте рекламирања на децу млађег школског узраста јесте да са њима разговарате о огласима, да их подстичете да критички размишљају, преиспитују садржај реклама и истинитост онога што виде у медијима, као и туђе и сопствено понашање у дигиталном окружењу.

## ШЕРЕНТИНГ

Под **шерентингом** (енгл. sharenting) подразумева се пракса родитеља да на интернету – платформама за социјално умрежавање, сопственим блоговима и влоговима (видео-блогговима), личним веб-сајтовима деле информације (приче и фотографије) о себи и својој деци (Blum-Ross & Livingstone, 2017). Ова пракса све је присутнија, не само у свету, већ и код нас. Уопште није реткост да маме на личне Фејсбук или Инстаграм профиле поставе фотографије свог новорођенчета. Или да на личним блоговима о родитељству (нпр. *Растимо заједно*, *Мамин свет*, *Мама и тата*, *Мудровања о родитељству* и сличних назива) објављују не само лична искуства у вези са одгајањем детета, већ и фотографије којима документују позитивну родитељску праксу (и то „по месецима“).

Иако све популарнији, шерентинг је стављен под лупу стручњака за дечји развој и бораца за дечја права, па се неизбежно поставило питање да ли на овај начин родитељи, и поред добрих намера, угрожавају једно од основних права детета – право на приватност и заштиту личних података. Нови француски закон омогућава деци да, када одрасту, туже своје родитеље за кршење овог права (Chazan, 2016).

Дељењем личних информација о деци у јавном простору какав је интернет, родитељи не само да угрожавају њихову безбедност излажући их бројним ризицима (нпр. да фотографије деце заврше у рукама педофила, крадљиваца идентитета или криминалаца), већ и обликују њихов дигитални идентитет, много пре него што су деца стекла могућност да постану власници личних профила и самостално доносе одлуке.

Уважавајући родитељску потребу и право на слободно изражавање, стручњаци препоручују родитељима да, пре него што поделе информације о детету, прво процене да ли је већа потенцијална штета или корист од таквог понашања. Родитељи би требало да објекте свог откривања, своју децу, размотре као аутономна бића која имају право, не само на заштиту од физичке повреде, већ и на заштиту од нематеријалних повреда које су последица позивања других у дететов живот без претходног добијања информисаног пристанка (Steinberg, 2017).

### Препоруке за родитеље који желе да интернет користе на начин који ће подстицати здрав развој деце:

1. Да се упознају са **политиком приватности** веб-сајтова и платформи на којима деле информације о деци. Неке од њих пружају могућност избора публице са којом ће садржаји бити дељени, затим, постављања лозинки и скривања садржаја на интернету из Гугловог алгоритма за претраживање.
2. Да користе могућност **добијања обавештења** када се дететово име појави у резултатима претраге или када се информације о детету појаве у туђој објави.
3. Да размотре опцију **анонимног дељења** (без откривања својих и имена деце). Када је реч о дељењу фотографија на интернету, постоји више **начина**<sup>12</sup> да се оне поделе тако да дететова приватност не буде угрожена (Autenrieth, 2018).
4. Да буду опрезни приликом дељења **тренутне физичке локације** детета.

<sup>12</sup> <http://ucpd.rs/dokumenti/sarenting-dodatak.pdf>

5. Да дају детету **право на забрану дељења** његових личних података (укључујући цртеже, цитате, разне изазове и дистугнућа), да га питају са ким жели нешто да подели. Већ од 4. године деца имају доживљај властитог ја, у стању су да граде пријатељства, размишљају и упоређују себе са другима.
6. Да размисле о томе **какве фотографије деце јавно деле** (деца без одеће, у купаћим костимима и сл.). Према извештају аустралијског повереника за безбедност на интернету, скоро половина фотографија објављених на веб-сајтовима педофила првобитно је наивно постављена на родитељске профиле, блогове и веб-сајтове.
7. Да размотре **последнице шерентинга на дететову слику о себи и општу добробит** (сада или у будућности). Када једном објавимо информацију на интернету, престајемо да будемо њени власници, па самим тим заувек губимо контролу над онима који ће је у било ком тренутку нехотице или намерно објавити (Steinberg, 2017).

## КАКО ПРЕДУПРЕДИТИ РИЗИКЕ У ДИГИТАЛНОМ СВЕТУ

### Препоруке за РОДИТЕЉЕ

- Проводите време са децом, у заједничким активностима на дигиталним уређајима/интернету.
- Континуирано радите на унапређивању властитих, као и дигиталних вештина свог детета.
- Креирајте разумна правила и временска ограничења по питању коришћења дигиталних уређаја. Придржавајте их се доследно!
- Упознајте се са потенцијалним ризицима на интернету. Упознајте своје дете шта је добро а шта лоше у вези са интернетом (разумеће ако му објасните на прикладан начин).
- Постарајте се да дете не дели било какве личне податке путем интернета. Не делите ни ви његове личне податке у јавном простору!
- Поштујте узрасна ограничења за коришћење платформи и сервиса на интернету.
- Бирајте за дете узрасно примерене дигиталне садржаје, апликације, видео-игре (нпр. претраживаче за децу).
- Будите осетљиви на промене у понашању свог детета које би могле указивати на то да је изложено неком од ризика на интернету.
- Изградите однос узајамног поверења са дететом, охрабрите га да вам се обрати увек када га нешто на интернету уплаши, узнемири или забрине...
- Користите родитељску контролу, подешавања приватности и друге мере техничке заштите детета током коришћења интернета

### Препоруке за СТРУЧЊАКЕ У ОБРАЗОВАЊУ

- Упознајте се са безбедносним ризицима везаним за видео-игре, апликације и платформе чији су корисници деца.
- Унапређујте своје дигиталне вештине, информишите се о активностима деце у дигиталном свету и у ваншколском контексту.
- Уколико деца користе дигиталне уређаје/интернет у предшколској установи или школи, проверите да ли су заштићени програмима и филтерима за њихову заштиту.
- Договорите се са децом у вези са правилима и начинима на које користе дигиталне уређаје (које веб-сајтове посећују, када, шта и како раде, итд.).
- Разговарајте са децом о потенцијалним ризицима, мерама заштите, безбедном и одговорном понашању на интернету (тзв. интернет бонтону).
- Обратите пажњу на децу која брзо искључују мониторе, минимизују екране када им се приближите, смеју се или окупљају око нечијег рачунара или таблета.
- Уместо да им забраните коришћење дигиталних уређаја, истражите начине на које можете да их користите како бисте унапредили наставу и учење.

### Препоруке за ДЕЦУ

- Не делите путем интернета личне податке (име и презиме, број телефона, адресу, имејл адресу, име школе), нити податке о члановима породице са особама које не познајете лично или сте их упознали путем интернета.
- Нису све информације на интернету истините! Нажалост, постоје особе које се на њему лажно представљају како би злоупотребиле друге, поготову децу.
- Четовање, примање порука или фотографија од особа које не познајете или у које немате поверења, може вам створити проблеме (нпр. могу садржати вирусе или непримерене садржаје).
- Никада не прихватајте предлог непознате особе, упућен путем интернета, да се видите живом. Обавезно о томе обавестите родитеље.
- Уколико вас било шта изненади, узнемири, уплаши или забрине када сте на интернету, поделите то са својим родитељима, васпитачима, наставницима или другим одраслим особама у које имате поверења.
- Можда одрасли не знају за игрицу или апликацију за коју ви и ваши вршњаци знате, али они имају више животног искуства и могу вам помоћи и када је реч о интернету.

Како за одрасле, тако и за децу, поседовање одговарајућих вештина дигиталне писмености представља један од главних предуслова за безбедно коришћење интернета.

## ЗА ОНЕ КОЈИ ЖЕЛЕ ДА САЗНАЈУ ВИШЕ:

- Дигитално насиље – превенција и реаговање

[http://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2016/09/Digitalno\\_nasilje\\_-\\_Prevenција\\_i\\_reagovanje.pdf](http://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2016/09/Digitalno_nasilje_-_Prevenција_i_reagovanje.pdf)

- Деца у дигиталном свету

<https://www.unicef.org/serbia/reports/deca-u-digitalnom-svetu>

- Ten privacy tips for parents and carers

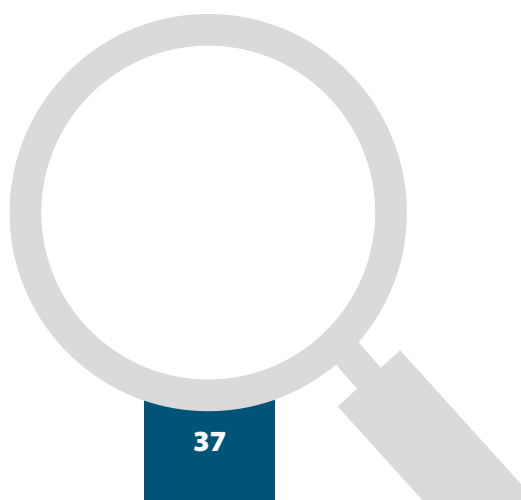
<https://www.oaic.gov.au/resources/individuals/privacy-fact-sheets/general/ten-privacy-tips-for-parents-and-carers.pdf>

- Kaleidoscope on the Internet of Toys

[http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC105061/jrc105061\\_final\\_online.pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC105061/jrc105061_final_online.pdf)

- Bezbednost dece na internetu u Srbiji: Izloženost bez koordinisane zaštite

<http://publicpolicy.rs/files/1policy%20brief%20bezbednost%20dece%20na%20internetu.pdf>



# ПОСРЕДОВАЊЕ ОДРАСЛИХ У ДЕЧЈЕМ КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА

Када се говори о коришћењу дигиталних уређаја и интернета код деце предшколског и млађег школског узраста, препорука стручњака јесте да одрасли (родитељи/старатељи, васпитачи, учитељи, наставници и др.) **активно посредују** у дететовом коришћењу дигиталне технологије, односно да буду његови **дигитални ментори**.

Нема сумње да пред оваквом препоруком стручњака многи родитељи остају у дилеми шта конкретно значи бити дигитални ментор свом детету и на које је начине пожељно посредовати у његовом коришћењу дигиталне технологије и интернета.

## ОБЛИЦИ РОДИТЕЉСКЕ МЕДИЈАЦИЈЕ

Термин *родитељска медијација* или *родитељско посредовање* односи се на различите начине на које родитељи утичу на то како и у које сврхе њихова деца користе дигиталне медије (Blum-Ross & Livingstone, 2016). На родитељску медијацију гледа се као на „нови“ или „специфичан“ тип родитељства. У стручној литератури разматра се више облика родитељске медијације, у зависности од узраста деце. У готово свим студијама које се баве овом темом говори се о три типа медијације: **активна** (родитељи активно учествују у активностима деце током коришћења дигиталне технологије), **рестриктивна** (родитељи ограничавају коришћење дигиталне технологије на различите начине) и **родитељски надзор** или **праћење** (родитељи прате и проверавају шта дете ради на интернету). Требало би имати на уму да родитељи најчешће комбинују наведене типове медијације, али и да један тип медијације обично преовладава (у зависности од васпитног стила родитеља, карактеристика детета и родитеља, али и неких других контекстуалних фактора).

Могло би се претпоставити да родитељи вишег степена образовања поседују напредније дигиталне вештине, па самим тим, и да негују позитивније родитељске праксе и уверења, односно да подстичу децу да користе дигиталну технологију на конструктивније начине, као и да им пружају више подршке током коришћења дигиталних уређаја (поготову када је реч о деци млађег узраста). Резултати страних (нпр. Van Deursen & Van Dijk, 2013), али и једног домаћег истраживања (Кузмановић, 2017) показују управо супротно: степен образовања родитеља негативно доприноси коришћењу дигиталне технологије од стране деце. Могуће је да родитељи вишег степена образовања имају бољи увид у потенцијалне ризике коришћења дигиталне технологије, па на овај начин (повећаним надзором) покушавају да заштите своју децу. Или пак, да подстичу укључивање деце у различите активности које нису повезане са коришћењем технологије, па је ограничавање времена за коришћење интернета нужно. Без обзира на то који је разлог у питању, требало би имати

на уму да строго ограничавање коришћења није одговарајућа мера за генерације које живе у времену у коме многи аспекти свакодневног живота зависе од дигиталне технологије.

Истраживачи типова родитељске медијације у дигиталном добу установили су да се родитељи разликују према томе да ли и на који начин успостављају равнотежу између **социјалних** и **техничких облика** медијације и да ли је њихов циљ првенствено да **омогуће** коришћење дигиталне технологије од стране детета или да га **ограниче** (Blum-Ross & Livingstone, 2016). Активно учешће у дететовим активностима и постављање правила о коришћењу представљају облике социјалне медијације, док надгледање и праћење дететовог коришћења и родитељска контрола представљају облике техничке медијације.

Наведени облици родитељске медијације сажето су описани у табели 1.

Табела 1. Облици родитељске медијације

	СОЦИЈАЛНА МЕДИЈАЦИЈА	ТЕХНИЧКА МЕДИЈАЦИЈА
	<b>Активно учешће</b>	<b>Надгледање и праћење</b>
<b>ОМОГУЋАВАЊЕ КОРИШЋЕЊА</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Разговор са дететом о дигиталним уређајима и интернету</li> <li>Укљученост родитеља у активности детета (нпр. заједничко играње игрица, преузимање апликација, гледање цртаних филмова)</li> <li>Обликовање дечјег понашања властитим понашањем и навикама коришћења дигиталних уређаја (родитељи као „позитивни модели“)</li> <li>Креирање породичних договора о коришћењу дигиталних уређаја</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Праћење дететовог коришћења дигиталних медија (нпр. праћење историје претраживања у веб-прегледачу, приступање дететовим профилима преко његове лозинке, итд.)</li> <li>Коришћење дигиталних оруђа за праћење кретања детета у физичком простору, помоћу апликација или програма за геолокацију инсталираних на мобилним уређајима (нпр. праћење кретања детета приликом повратка из школе уз помоћ „паметног сата“)</li> </ul>
	<b>Правила</b>	<b>Родитељска контрола</b>
<b>ОГРАНИЧАВАЊЕ КОРИШЋЕЊА</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Колико времена дневно је детету дозвољено да користи дигиталне уређаје/интернет</li> <li>Шта може да гледа, ради...</li> <li>Када је (у које време, у којим ситуацијама) дозвољено коришћење дигиталних уређаја</li> <li>На који начин и с ким је детету дозвољено коришћење дигиталних уређаја / интернета</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Коришћење техничких мера заштите: софтвер за родитељску контролу, блокирање или филтрирање приступа одређеним веб-сајтовима или дигиталним садржајима</li> <li>Временско ограничавање Wi-Fi приступа</li> </ul>

Сада ћемо се детаљније осврнути на облике родитељске медијације наведене у горњој табели.

Традиционално, улога родитеља, али и њихова обавеза јесте да предупреду негативна искуства деце у било којој ситуацији, па и на интернету. У контексту коришћења интернета, веома је важно код родитеља развити свест о значају адекватног и правовременог упознавања деце са потенцијалним ризицима током коришћења технологије и начинима

**Од одраслих се очекује да буду „дигитални ментори” – да активно посредују у коришћењу дигиталних уређаја – пре, током и након заједничких активности са дететом.**

реаговања у случају негативних искустава. Родитељи би, међутим, требало **активно да посредују** не само у случају изложености детета **негативним и потенцијално ризичним** садржајима и активностима у дигиталном окружењу, већ и када је реч о **позитивним** искуствима током коришћења дигиталне технологије.

## КАДА И КАКО ОДРАСЛИ МОГУ ДА ПОСРЕДУЈУ

сами претходно упознали са тим). Уколико родитељи желе да онемогуће приступ неком садржају или ограниче неку активност на дигиталном уређају/интернету, потребно је да објасне детету разлоге из којих то чине, језиком примереним детету, ослањајући се на његово свакодневно искуство.

- **Пре него што дете приступи** неком садржају или започне неку активност на дигиталном уређају, родитељи би требало да га упутеу то шта ће гледати или радити (што подразумева да су се и сами претходно упознали са тим). Уколико родитељи желе да онемогуће приступ неком садржају или ограниче неку активност на дигиталном уређају/интернету, потребно је да објасне детету разлоге из којих то чине, језиком примереним детету, ослањајући се на његово свакодневно искуство.
- **Током заједничког коришћења** дигиталних уређаја/интернета, родитељи би требало да усмеравају дететову пажњу на оно што је важно, коментаришу то што раде/гледају (после одређеног сегмента или на крају неке активности, како дете не би било претрпано информацијама из више извора), да постављају детету питања у вези са садржајем, како би олакшали разумевање/учење, као и да тренутне активности доводе у везу са дететовим ранијим искуствима и активностима (на интернету или изван њега). Негативни садржаји на интернету који могу да „искоче” потпуно изненада, док дете нпр. игра игрицу или претражује интернет, прилика су за одрасле да: подстакну дете да процењује, критички размишља о прикладности садржаја и о томе колико је он у складу са вредностима које се негују у породици; уче дете како да реагује у таквим ситуацијама.
- **Након заједничких активности**, од родитеља се очекује да се осврну на оно што су радили/гледали, да дискутују са дететом како би „учврстили” научене лекције, али и да пруже детету прилику да примени научено у неким другим ситуацијама изван интернета (нпр. да дете у зоо врту или у природи препозна животиње које је видело у видео-игрици)(Fisch, 2017).

Најједноставнији и најефикаснији начин активног посредовања родитеља јесте

**Да бисте активно посредовали у дететовом коришћењу дигиталне технологије, није потребно да budete „експерт за технологију”, али је неопходно да добро познајете сопствено дете и његове потребе.**



**иницирање разговора и отвореног дијалога** са дететом о дигиталној технологији и интернету, у најширем смислу. Пожељно је да родитељи, васпитачи, учитељи и други детету блиски одрасли, разговарају са њим о томе шта је интернет и како он функционише. Према резултатима једног истраживања (Chaudron, 2015), деца немају свест о томе шта је интернет, не знају да су и када су, била онлајн.

Важно је разговарати са децом о добрим и лошим странама дигиталне технологије (могућностима и ризицима), уз навођење сликовитих примера примерених узрасту, али исто тако и о томе шта воле да раде на интернету а шта не, шта им је занимљиво а шта досадно, шта их радује а шта плаши и узнемирава.

Веома је важно охрабрити дете да увек потражи помоћ одраслих (нпр. када нешто погрешно уради или „кликне“ тамо где није требало). Дигитална технологија пружа бројне могућности за испробавање, а грешке су истовремено и прилике за учење. Такође, веома је важно упознати дете са конкретним корацима (техничким мерама заштите) које је потребно да предузме у случају изложености непримереним садржајима или другим негативним искуствима током коришћења дигиталних уређаја.

Постављање **јасних правила понашања**, у чијем је доношењу и само дете учествовало, препоручује се, како изван дигиталног, тако и у дигиталном свету. Приликом формулисања правила неопходно је поштовати дететову индивидуалност, његове личне карактеристике, потребе, жеље, као и шири контекст породичног функционисања. Важно је да се правила доследно примењују, да их дете схвата, као и да разуме последице њиховог непоштовања. Правила једнако важе и за одрасле и за децу. Пре него што поставе неко правило, одрасли би требало да се запитају да ли су спремни да га доследно спроводе. Недоследност у примењивању правила може више да штети него да користи детету.

**На интернету постоје веб-странице, апликације и платформе које су намењене искључиво деци (нпр. You Tube Kids, Google for Kids). Деца не би требало да приступају „садржајима за одрасле“!**

Праћење дететових активности (поготову ако самостално користи дигиталне уређаје) и разговори о њима, ефикаснији су у смањењу дигиталног насиља од ограничавања времена или приступа одређеним садржајима (Blum-Ross & Livingstone, 2016). Дакле, нерестриктивни облици родитељске медијације ефикаснији су у превенцији изложености деце ризицима и дигиталном насиљу у односу на рестриктивне облике (ограничавање коришћења), без обзира на то да ли је реч о социјалној или о техничкој медијацији.

Под **родитељском контролом** (енгл. parental control) подразумевају се техничке мере заштите (дигитална оруђа, апликације или сервиси) које омогућавају одраслима да заштите (надгледају или прате) децу током коришћења интернета (Zaman & Nouwen, 2016).

## ШТА СЕ СВЕ МОЖЕ ОГРАНИЧИТИ РОДИТЕЉСКОМ КОНТРОЛОМ

- Прво, може се ограничити **количина времена** које дете проводи на интернету. Неке апликације омогућавају родитељима да дефинишу и временске интервале у којима деца могу да приступају интернету (нпр. радним данима и викендом).
- Друго, може се ограничити **садржај на интернету**, и то:
  1. **садржај коме дете може да приступи**, креирањем „**беле листе**“ (филтрирање садржаја, могућност детета да приступи искључиво оним претходно одобреним) и „**црне листе**“ (блокирање претходно дефинисаног непримереног садржаја);
  2. **садржај који дете може да пошаље** (нпр. путем имејла) или **постави на интернет**, у циљу спречавања детета да дели личне податке са другима на интернету.
- И најзад, могу се ограничити активности детета (нпр. четовање са непознатим особама и куповина у оквиру неке апликације или видео-игрице, итд.).

**Не постоји техничка заштита која је потпуно ефикасна приликом блокирања приступа непримереним садржајима на интернету!**

Техничка заштита је само повод да се разговара са децом о њиховим активностима на интернету, чак и када је реч о најмлађима!

Претерана контрола детета у било ком аспекту живота, па и када је реч о коришћењу дигиталних оруђа, негативно

се одражава на његов развој, јер онемогућава дете да изгради сопствене капацитете и механизме за контролу властитог понашања.

Истраживања показују да родитељи, услед забринутости због штетних последица, строго ограничавају својој деци коришћење технологије. Избегавање ризика није исто што и избегавање штете. Стављањем фокуса на избегавање ризика на интернету, родитељи прихватају нови ризик - да њихово дете не развије одговарајуће вештине које су му неопходне за живот у дигиталном добу.

**Ограничавањем приступа дигиталној технологији ограничавамо могућности, али и права детета у дигиталном добу.**



## ДА РЕЗИМИРАМО!

### Како одрасли могу да посредују у паметном коришћењу дигиталних уређаја код деце предшколског и млађег школског узраста?

- Избором висококвалитетних образовних садржаја, развојно примерених дечјим потребама
- Квалитетном комуникацијом и активним учешћем у активностима деце на интернету
- Применом техничких мера заштите, заједно са другим облицима родитељског посредовања
- Правилним коришћењем дигиталних уређаја и интернета (постављањем јасних, разумних и чврстих граница, доследном применом правила коришћења)
- Подстицањем позитивне и смислене употребе технологије (за учење, истраживање, тимски рад, креирање садржаја у дигиталном формату, итд.)
- Континуираним унапређивањем властитих дигиталних вештина

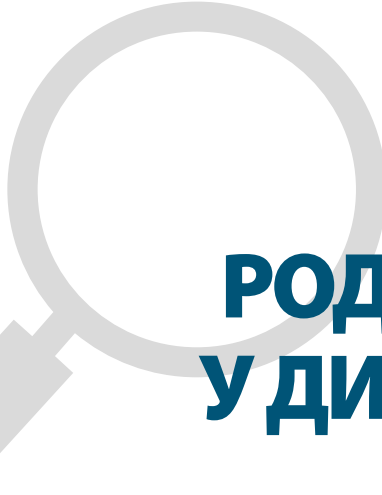
## ЗА ОНЕ КОЈИ ЖЕЛЕ ДА САЗНАЈУ ВИШЕ:

- **Parental controls: advice for parents, researchers and industry**

[http://eprints.lse.ac.uk/65388/1/\\_lse.ac.uk\\_storage\\_LIBRARY\\_Secondary\\_libfile\\_shared\\_repository\\_Content\\_EU%20Kids%20Online\\_EU\\_Kids\\_Online\\_Parental%20controls%20short%20report\\_2016.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/65388/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU_Kids_Online_Parental%20controls%20short%20report_2016.pdf)

- **How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style**

<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsIV/PDF/Parentalmediation.pdf>



# ИЗАЗОВИ РОДИТЕЉСТВА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ

# 7

**Д**игитално доба променило је начин одрастања, али и начин одгајања деце, суочавајући родитеље, као и све одрасле који учествују у васпи-

тавању и образовању деце, са новим изазовима. У тексту који следи покушаћемо да одговоримо барем на неке од њих.

---

## ВРЕМЕ ИСПРЕД ЕКРАНА – КОЛИКО ЈЕ ПРЕВИШЕ

Шта се подразумева под „**временом испред екрана**“ (енгл. screen time)? Већ у првом кораку суочавамо се са недо-

следношћу у начину на који различити аутори дефинишу време испред екрана.

- Шире значење овог појма укључује **укупно време** које дете проведе испред екрана свих дигиталних уређаја (укључујући и екран телевизора), без обзира на врсту активности.
- Под временом испред екрана некада се подразумева само време проведено у **забавним активностима**, што значи да време испред екрана **не укључује** коришћење технологије за **учење и школске активности**.

Колико времена дневно дете може да проведе испред екрана а да то не наштети његовом психофизичком развоју, здрављу и општој добробити – питање је које током последње деценије интригира, како лаике, тако и научно-стручну јавност. Са друге стране, ако се осврнемо на чињеницу да су данашња деца у тој мери уроњена у дигиталну технологију (још од самог рођења), да је практично немогуће тачно проценити колико времена проводе испред екрана, ово **питање губи на значају!** У складу са тим, на „време испред екрана“ све се чешће гледа као на „застарео и бесмислен концепт“.

Прве смернице за коришћење екрана код деце објавила је Америчка академија педијатара још 1999. године. Према њиховом мишљењу (као и према смерницама из 2011. године које су готово непромењене у односу на прво издање), деци млађој од 2 године не би требало дозволити употребу екрана, док деца старија од 2 године и тинејџери могу да проведу испред екрана највише два сата дневно („правило 2X2“).

Према најновијим (ревидираним) препорукама Америчке академије педијатара из 2016. године (AAP Council on Communications and Media, 2016) **деца млађа од 2 године не би требало да проводе време испред екрана** (мисли се на све врсте екрана - телевизор, мобилни телефон, таблет, рачунар). Једина активност која се сматра прихватљивом у овом узрасту јесте **учешће деце у разговорима одраслих путем видео-чета**, при чему се подразумева да одрасли посредују током разговора, појашњавајући деци оно што виде и чују.

Деца узраста између **2 и 5 година НЕ би требало да проводе испред екрана више од једног сата дневно**, квалитетно осмишљеног времена (што подразумева едукативне и узрасно примерене садржаје и активности), уз активно посредовање одраслих.

За децу узраста од **6 и више година** потребно је сачинити **индивидуални план коришћења дигиталних уређаја и интернета** који ће осигурати да време испред екрана **НЕ** замени социјалне, когнитивне и физичке активности које су важне за дечји развој (сан, игру, спорт, комуникацију са члановима породице и пријатељима).

Иако су смернице Америчке академије педијатара широко прихваћене (у Европи не постоји сличан документ), важно је напоменути да оне **нису у потпуности засноване на научним (емпиријским) налазима** (поготову када је реч о узрасној групи од 2 до 5 година и ограничењу употребе екрана на 1 сат дневно) (Livingstone, 2016).

**Наука нема једноставан и једнозначан одговор на питање колико времена деца могу да проведу испред екрана, а да то не иде на штету њиховом развоју!**

Најновије препоруке стручњака своде се на то да родитељи **мање брину о количини времена**, а знатно **више о квалитету времена** које дете проводи испред екрана. Више пажње требало би посветити садржајима којима су деца изложена и њиховим активностима у дигиталном окружењу (шта раде и зашто, који је смисао тога што раде). Неопходно је узети у обзир

целокупни контекст у коме дете одраста: узраст, пол, личност детета, његове потребе и интересовања, животну ситуацију, породичну, друштвену и културну средину и др.

**Колико времена испред екрана је превише за конкретно дете зависи од више фактора: узраста детета, његових личних карактеристика и интересовања, породичног и културног контекста.**

Када је реч о деци школског узраста, најчешће се наводе следећи **показатељи прекомерног коришћења интернета**<sup>13</sup>:

- Дете је опседнуто појединим веб-сајтовима и/или игрицама
- Одбија или одлаже да прекине активности на интернету (нпр. када је позвано да се укључи у неку другу активност, учи или помогне)
- Узнемирено је и нервозно када није испред екрана
- Троши све више времена на онлајн активности
- Све се мање дружи са вршњацима и бави спортом
- Све је уморније
- „Подбацује“ у школи
- Изгледа повучено
- Занемарује хигијенске навике
- Испољава негативне промене у понашању
- Има главобоље, проблеме са видом и/или сном

<sup>13</sup> <https://www.esafety.gov.au/education-resources/iparent/staying-safe/balancing-time-online/how-much-is-too-much>

**Истраживања показују да умерено коришћење дигиталне технологије позитивно доприноси дечјем развоју, док некоришћење и претерано коришћење имају негативан утицај.**

## **ЗАШТО ДЕЦА МЛАЂА ОД 2 ГОДИНЕ НЕ БИ ТРЕБАЛО ДА ПРОВОДЕ ВРЕМЕ ИСПРЕД ЕКРАНА**

Период у којем учење даје највеће развојне ефекте, или, другачије речено, у коме је дететова добит од учења највећа. Управо из тог разлога, деци раног узраста неопходно је обезбедити **оптималне услове за учење**: богата чулна и моторичка искуства (да додирују различите предмете, бацају, котрљају, вуку, да трче, скачу, пењу се...), непосредне контакте са физичким објектима и људима.

За нормалан психофизички развој, деци млађој од 2 године неопходно је омогућити **практично истраживање и интеракцију са блиским особама** које осетљиво реагују на њихове потребе.

Већ у узрасту од 15 месеци деца могу да уче нове речи посредством екрана (у лабораторији), али нису у стању да научено примене у реалном контексту (Zack et al., 2013). Напоменимо да су у наведеном истраживању коришћене специјално дизајниране апликације за учење које нису у комерцијалној употреби (AAP Council on Communications and Media, 2016). Већи број истраживања указује на штетан утицај гледања телевизије на језички развој, пажњу и неке друге когнитивне функције (краткорочна меморија, когнитивна контрола, флексибилност) (Galpin & Taylor, 2018). Код деце млађе од 2 године, гледање телевизије углавном је негативно повезано са развојем језика и егзекутивних функција. Код деце предшколског узраста утврђени су и позитивни и негативни ефекти, с тим што већина истраживања указује на позитиван утицај образовне телевизије на когнитивни развој (Anderson & Subrahmanyam, 2017).

Дакле, када је реч о најмлађим узрастима, научни докази који потврђују позитиван допринос медија развоју деце још увек су ограничени (AAP Council on Communications and Media, 2016).

Са друге стране, и научни докази који говоре о негативном утицају телевизије на дечји развој морају се узети са резервом због методолошких ограничења самих истраживања. Уопште није свеједно да ли је дете гледало телевизијски програм намењен одраслима или

Време од рођења до 3. године живота представља **осетљиви (сензитивни) период за учење и развој у свим доменама** (физичком, сензорном, језичком, интелектуалном, социјалном) (Пешикан & Антић, 2012). То је

**Услед специфичности раног узраста (нивоа развоја мишљења, пажње, памћења, опажања), деца боље уче кроз интеракцију са одраслима него посредством дигиталних медија.**

деци, да ли је гледало само или са родитељем, да ли је и на који начин родитељ посредовао (разговарао са дететом, објашњавао му)...

И најзад, важно је указати на разлику између **традиционалних медија** (телевизије), за чије се коришћење везује пасивно гледање садржаја и **савремених мобилних уређаја** (таблета, мобилних телефона, рачунара), који омогућавају интерактивно коришћење и креирање садржаја од стране детета.

Дигитална технологија се развија том брзином да научна истраживања не могу да прате трендове технолошког развоја и коришћење све новијих уређаја. Већина досадашњих истраживања односи се на гледање телевизије, па је постојеће налазе о утицају технологије на дечји развој нужно проверити и у светлу нових медија који пружају другачије могућности.

## ШТА ЈЕ ПАСИВНО, А ШТА АКТИВНО ВРЕМЕ ИСПРЕД ЕКРАНА

У контексту различитих врста медија, могуће је говорити и о различитим типовима активности деце испред екрана, односно о тзв. **пасивном и активном** коришћењу технологије (U.S. Department of Education, Office of Educational Technology, 2016).

О пасивно проведеном времену испред екрана говоримо онда када деца конзумирају или „гутају“ садржаје (нпр. гледање програма на телевизији или рачунару, гледање видео-клипова, цртаних филмова) без размишљања, имагинације, личног учешћа, интеракције са садржајем. За данашњу децу често се може прочитати да су пасивни конзументи, а не активни креатори садржаја на интернету.

Активно коришћење технологије подразумева да је дете ангажовано на смислен и ментално активирајући начин (посредством интерактивних веб-сајтова и апликација). Уколико дете не учи из искуства, не обрађује садржаје на дубљем нивоу, тако што их доводи у везу са информацијама које су сачуване у дугорочној меморији, не можемо говорити о активно проведеном времену испред екрана. Активно време испред екрана подразумева: креирање садржаја у дигиталном формату, цртање у различитим програмима, кодирање, дизајнирање игара, апликација, писање...

Као што је већ истакнуто, за активно коришћење дигиталне технологије од стране деце од велике су важности подршка и посредовање од стране родитеља, васпитача и учитеља.

## ДА ЛИ РОДИТЕЉИ ТРЕБА ДА КОРИСТЕ ДИГИТАЛНЕ УРЕЂАЈЕ У ПРИСУСТВУ ДЕЦЕ

Квалитет интеракције родитељ-дете има веома значајну улогу у когнитивном, језичком и социјалном развоју детета. Уколико је ова интеракција током коришћења медија лошијег квалитета у односу на интеракцију без присуства

медија, онда коришћење медија (индиректно) негативно утиче на развој детета.

Истраживања показују да родитељи мање разговарају са својом децом током коришћења дигиталних уређаја (нпр. мобилног телефона), или када је телевизор укључен у позадини у време док су ангажовани са дететом у некој другој активности.

Зато се препоручује да телевизор буде искључен онда када пажња родитеља и детета није активно усмерена на њега.

Не заборавимо да родитељи својим понашањем обликују понашање сопствене деце, што се веома рано може приметити у тзв. симболичкој или „као да“ игри у којој деца имитирају понашање одраслих, па им је једна од првих „играчака“ управо мобилни телефон.

Живот у дигиталном добу на неки начин обесмишљава питање из наслова овог одељка. Смисао питања заправо јесте у томе да подсети родитеље да својим навикама у коришћењу дигиталне технологије итетако обликују њено коришћење од стране детета.

## У КОМ УЗРАСТУ РОДИТЕЉИ ТРЕБА ДА ДАЈУ ДЕТЕТУ МОБИЛНИ УРЕЂАЈ (ТЕЛЕФОН И/ИЛИ ТАБЛЕТ)

Одлука о томе у ком ће узрасту родитељи омогућити детету да користи мобилни уређај (телефон или таблет) не зависи толико од самог узраста детета, колико од његових личних карактеристика, зрелости, одго-

ворности, поштовања правила (код куће и у школи).

Пре него што дете добије на коришћење мобилни уређај, родитељи би требало да се запитају:

- Да ли се дете понаша одговорно у свакодневном животу?
- Да ли поштује породична правила (нпр. одлази од куће и враћа се у договорено време)?
- Да ли дете често губи ствари (нпр. ранац или школски прибор)?
- Да ли је неопходно да родитељ буде у контакту са дететом из безбедносних разлога (нпр. дете остаје само код куће)?
- Да ли дете разуме шта значи безбедно понашање приликом коришћења мобилног уређаја?
- Да ли дете зна да заштити личне податке и уређај током његовог коришћења?

Пре него што детету дају мобилни телефон, родитељи би требало озбиљно да промисле да ли је дете зрело да га одговорно и паметно користи. Са мобилним телефоном дете добија моћно комуникационо оруђе и властити медиј, који може постати „добар слуга, али и зао господар“.

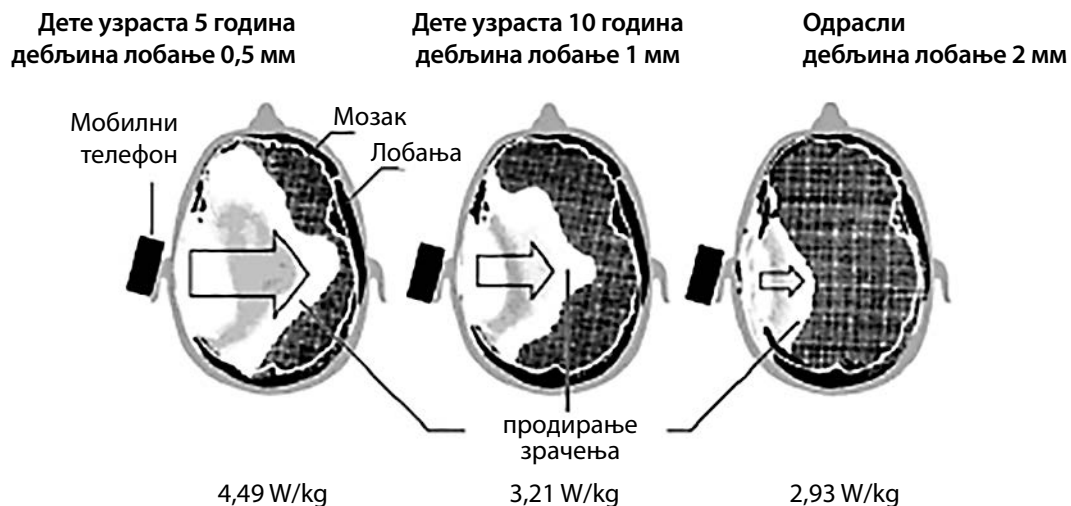
**Техничка спретност у коришћењу мобилног уређаја, као ни то што дететови вршњаци већ поседују свој уређај, нису довољни и оправдани разлози да дете добије властити дигитални уређај.**



## ДА ЛИ ЈЕ НЕЈОНИЗУЈУЋЕ ЗРАЧЕЊЕ КОЈЕ ЕМИТУЈУ МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ ШТЕТНО ПО ЗДРАВЉЕ ДЕЦЕ

Последњих деценија, са све већом доступношћу мобилних телефона (не само одраслима, већ и деци), све се чешће разматра питање штетности излагања нејонизујућем електромагнетном зрачењу које они емитују.

Још 1996. године, Ом Ганди (професор и шеф Департмана за електротехнику, Универзитет Утах, САД) изнео је своје налазе (приказане на доњој слици) према којима мозак деце узраста од 5 и 10 година апсорбује већу количину зрачења мобилних телефона него мозак одрасле особе. Ниво апсорпције зрачења код петогодишњака износи 4,49 W/kg, код детета узраста од 10 година 3,21 W/kg, док је код одрасле особе 2,93 W/kg. Дакле, разлог је једноставан, деца су изложена вишим нивоима зрачења зато што имају тању лобању (Gandhi et al., 1996). Напоменимо да Ганди у свом чланку под називом: *Да, деца су више изложена радиофреквентној енергији мобилних телефона него одрасли*, из 2015. године, потврђује своје налазе изнете две деценије раније (Gandhi, 2015).



Извор: Institute of electrical and electronics engineers Journal on microwave theory and techniques

Слика 2. Ниво апсорпције нејонизујућег зрачења мобилних телефона код деце узраста 5 и 10 година и код одраслих

Гандијево истраживање, и данас актуелно, подстакло је бројна истраживања и рекло би се, поделило истраживаче на оне који се слажу са његовим налазима и на оне који се не слажу. Тако неки аутори (нпр. Foster & Chou, 2014) сматрају да једноставне генерализације које се могу пронаћи на интернету о томе да деца апсорбују више зрачења него одрасли немају потпору у расположивим дозиметријским<sup>14</sup> студијама. Други доводе у питање методолошку коректност спроведених истраживања.

Док наука, услед недостатка поузданих, емпиријски заснованих налаза (што због брзог технолошког развоја, што због недостатка ваљаних лонгитудиналних студија у којима

<sup>14</sup> Дозиметрија - праћење и мерење апсорпције зрачења

би се пратили дугорочни ефекти зрачења) нема јединствен став, квази-наука „буја“, па се тако на интернету може прочитати „све и свашта“, упливисано циљевима различитих интересних група – од тога да мобилни телефони уопште не угрожавају здравље корисника, па до тога да имају катастрофалне последице по његово здравље (укључујући и ризик од канцера), поготову када је реч о деци.

Као одговор на резултате истраживања који указују на осетљивост деце на нејонизујуће електромагнетно зрачење које емитују мобилни телефони, неке земље предузеле су конкретне мере предострожности, па је тако белгијска влада прогласила незаконитим давање мобилних телефона деци узраста од 7 или мање година, док се сличне мере разматрају у Француској, Индији, Израелу и другим високотехнолошки развијеним земљама (Morris et al., 2015). Чак и када су изложени истој количини зрачења, ефекти на развој мозга фетуса или малог детета већи су него код одраслих. Млађи мозгови брже расту и стога могу бити рањивији на отровне агенсе, било да су они хемијски или физички.

Иако би мобилни телефони требало да буду направљени тако да зраче у оквирима законски прописаних вредности које се сматрају безбедним, ипак је пожељно придржавати се савета за њихову правилну употребу – што из превентивних разлога, што због ефекта загревања које може бити штетно при дужем излагању ткива вишим нивоима зрачења (по овом питању рекло би се да постоји консензус стручњака). Напоменимо и то да већина произвођача мобилних телефона пружа могућност провере специфичне стопе апсорпције енергије електромагнетног зрачења (скр. SAR) која потиче од телефона (на званичном веб-сајту или у упутству добијеном уз телефон), на шта би свакако требало обратити пажњу приликом његове куповине.

## КАКВУ ДОБИТ ДЕТЕ МОЖЕ ДА ИМА ОД ИГРАЊА ВИДЕО-ИГАРА

У последње време, што због огромног тржишта видео-игара, што због присуства све већег броја оних које садрже насиље и друге непримерене садржаје (нпр. експлицитни сексуални са-

држаји, коцка, дрога, стереотипи који подстичу мржњу и дискриминацију, итд.), о видео-играма говори се у све негативнијем контексту. Упркос томе, требало би имати на уму да оне итекако могу бити корисне за дете и позитивно допринети његовом развоју.

### Које су добити од играња видео-игара

#### 1. Когнитивна добит:

- развој координације око-рука и финих моторичких вештина;
- стицање логичких вештина, стратегија решавања проблема, планирања, итд.;
- способност постављања циљева и њиховог остваривања;
- способност за рад на више ствари у исто време (тзв. мултитаскинг);
- планирање и управљање сопственим временом.

#### 2. Емоционална добит:

- дете је позитивно и задовољно;

- осећа се опуштеније и мање је изложено стресу, „да себи одушка“ у игри;
- осећа се добро када успе и савлада изазове, што позитивно утиче на самопоштовање;
- повезује се са другима.

### 3. Социјална добит:

- деца учвршћују постојеће односе са вршњацима и граде нове;
- уче да играју у тимовима (ако учествују у групним играма);
- уче да поштују правила фер игре и да подносе пораз у игри;
- учвршћују односе са члановима породице.

### 4. Образовна добит:

- деца вежбају памћење;
- препознају и разумеју визуелне информације;
- боље разумеју појмове које уче у школи и више су мотивисана за учење;
- уче да критички размишљају;
- уче нове речи, обогаћују речник.

Требало би имати на уму да је дечји развој целовит, као и то да су наведени аспекти развоја међусобно испреплетени.

## КОЈЕ АПЛИКАЦИЈЕ И ВИДЕО-ИГРЕ НИСУ ДОБРЕ ЗА ДЕЦУ

У Епловой продавници апликација (енгл. Apple App Store) још 2016. године налазило се преко 170 000 образовних апликација (Apple, 2016). Данашња наука, на глобалном нивоу, нема капацитета да ухвати корак са стално растућим тржиштем апликација. С обзиром на чињеницу да истраживачи нису у могућности да тестирају сваку апликацију и процене њену образовну вредност пре него што постане доступна на тржишту, родитељи често не знају од чега да крену када бирају апликације или видео-игре за своје дете. Изабрати квалитетну апликацију или видео-игру постао је прави изазов, не само за родитеља коме то није струка, већ и за искусног познаваоца видео-игара и дечјих потреба.

Нису све апликације и видео-игре намењене деци примерене њиховим узрасним и развојним потребама. Уосталом, већину апликација (али не све) креирали су дизајнери који нису стручњаци да дечји развој (Zosh et al., 2017).

За децу предшколског и млађег школског узраста најбоље су оне апликације и видео-игре које имају **образовни потенцијал**, промовишу **позитивне вредности** и доприносе да се деца **осећају тако да могу нешто добро да ураде**.

На основу којих критеријума из „шуме“ „образовних“ апликација издвојити оне које су **образовне, а да при том подстичу дечју игру и креативност?**

Навешћемо карактеристике оних апликација које нису добре за децу јер не подстичу њихову игру и креативност:

- **сврха апликације није јасна** или она има превише циљева, тако да деца могу лутати од једне до друге активности и на крају одустати;
- **дизајн апликације није прилагођен потребама детета** из више разлога:
  1. улаз у апликацију води ка почетној страници која није довољно разумљива, што отежава прелазак на следећи корак
  2. подесиви елементи остављају мало простора за грешке, што ствара фрустрацију код детета
  3. превише поп-ап прозора ствара конфузију, тако да деца могу да одустану
  4. недоследност у погледу захтева који се постављају пред дете (када треба превући, кликнути, итд.) може изазвати забуну;
- **присуство комерцијалних садржаја:**
  1. огласи унутар апликације у форми „искачућих прозора” могу да фрустрирају дете
  2. превише препрека током игре у виду захтева за куповином унутар апликације, такође фрустрирају дете и доприносе томе да напусти апликацију;
- **не обезбеђују одговарајућу подршку детету током играња:**
  1. превише текста (или текст у апликацијама за децу која не знају да читају), без могућности да се он трансформише у говор
  2. усмена упутства су пребрза или преспора, што омета разумевање
  3. упутства нису формулисана на развојно прикладан начин
  4. нема понављања упутстава ако дете не одговори
  5. нема паузе која даје могућност детету да размисли пре него што одговори
  6. нема позитивних повратних информација и награда које усмеравају и мотивишу дете (нпр. смајлићи, аплаузи);
- **не промовишу игру и креативност:**
  1. не пружају могућност за истраживање и испробавање, већ су фокусиране на конкретне задатке са ограниченим изазовима
  2. не пружају могућност деци да се фокусирају на процес, већ само на крајњи исход
  3. не подстичу децу да мисле и да се питају
  4. не праве спону између дигиталног и дететовог недигиталног окружења
  5. ликови и активности нису смислени и занимљиви за дете
  6. садрже елементе проширене реалности, али само у смислу анимирања ликова или објеката, без коришћења њихових потенцијала (нпр. повезивање анимираних ликова са даљим активностима као што је смишљање приче, што може да развије машту и креативност) (Marsh et al., 2015).

Ако је дете предшколског или млађег школског узраста, изаберите за њега оне апликације и игре које:

- помажу детету да научи правила и стратегије;
- наглашавају креативност и планирање;
- садрже захтеве различитих нивоа тежине, тако да се дете може развијати и напредовати кроз игру;
- омогућавају играње у краћим циклусима, прављење пауза (уз истовремено напредовање кроз игру);
- промовишу позитивне поруке о родној једнакости и различитости<sup>15</sup>.

## ГДЕ ОДРАСЛИ МОГУ ДА СЕ ИНФОРМИШУ О КАРАКТЕРИСТИКАМА ВИДЕО-ИГРЕ

Као што је више пута до сада наглашено, од одраслих (родитеља/старатеља, васпитача и учитеља) очекује се да врше избор дигиталних садржаја за децу (укључујући и видео-игре) у складу са њиховим личним потребама и интересовањима, поготову када је реч о деци предшколског узраста.

У тренутно најпопуларнијој интернет продавници Google Play Store, видео-игре разврстане су у категорије према **жанру** (нпр. акционе, авантуристичке, аркаде, игре улога, симулације, спортске игре, стратешке, итд.). Оне су намењене играчима свих узраста, али нису класификоване према узрасту. Осим тога, постоји и посебна категорија **Породица** (енгл. Family) унутар које су видео-игре разврстане према узрасту: 5 година и млађи, од 6 до 8 година и 9 година и старији.

Без обзира на то да ли се купује (на интернету или у продавници) или преузима бесплатно, уз сваку игру требало би да се налази и опис њених карактеристика.

Уколико игру преузimate или купујете у интернет продавници, пре него што је инсталирате на свој уређај, добићете информацију да ли је она **бесплатна** или се **купује** (ако се купује, обично испод иконице стоји и **износ** који треба платити, у домаћој или страниј валути). Може се такође проверити општа оцена, број оних који су оценили игру и оцене по више параметара (игра, графика, контроле), могу се прочитати коментари корисника игре (енгл. Reviews). Ови коментари могу бити од користи, али нису поуздан извор информација за родитеље који бирају игру за своје дете, управо зато што долазе од корисника који изражавају личне ставове, преференције и интересе, а не од стручњака за процењивање квалитета видео-игара.

За процењивање узрасне примерености видео-игара користи се ПЕГИ (енгл. Pan-European Game Information) – паневропски систем установљен 2003. године од стране Европске комисије. Данас се он користи у близу 40 европских земаља, укључујући и Србију. Узрасна примереност видео-игара процењује се на основу њиховог садржаја. Више информација о ПЕГИ систему може се пронаћи на **званичној ПЕГИ веб-страници**<sup>16</sup> (на енглеском језику) или у **Дигиталном водичу**<sup>17</sup> (на српском језику).

<sup>15</sup> <https://raisingchildren.net.au/preschoolers/play-learning/screen-time-healthy-screen-use/video-games-apps#best-video-games-online-games-and-gaming-apps-for-children-and-teenagers-nav-title>

<sup>16</sup> <https://pegi.info/>

<sup>17</sup> <https://digitalni-vodic.ucpd.rs/igranje-video-igara-gejming/>

Требало би имати у виду да се неке видео-игре оцењују пре него што се објаве (нпр. игре за Microsoft Xbox конзоле, игре за Sony PlayStation конзоле, већина PC игара), док се друге оцењују након што се објаве (нпр. све игре и апликације на Google Play и Microsoft Windows Store за Windows PCs, паметне телефоне и таблете).

Пре него што се видео-игра инсталира, у њеном опису могу се пронаћи и ове карактеристике: ПЕГИ ознака, датум када је игра објављена, колико простора заузима на уређају, колико је пута преузета, итд. Ако видео-игра има нпр. ознаку ПЕГИ 7, то значи да је намењена деци која имају **7 или више година**, а уколико ваше дете има мање од 7 година, то је већ довољан разлог да НЕ изаберете ову игру.

Ако се игра купује, то некада може бити разлог да је не изаберете. Дешава се да деца злоупотребе кредитне и дебитне картице родитеља за куповину видео-игара, о чему би посебно требало водити рачуна ако дете самостално користи уређај. Приступ неким играма је бесплатан, али постоји могућност **трошења новца унутар саме игре** (енгл. In-app purchases), што је написано на видном месту, испод иконице преко које се приступа игри. Као код сваке онлајн куповине, важно је да родитељи контролишу куповину унутар игара на платформама и уређајима које дете користи. **Овде**<sup>18</sup> можете да прочитате како да спречите случајне или нежељене куповине на уређају (нпр. можете да захтевате потврду аутентичности за куповине на Google Play).

Уколико унутар видео-игре постоје **огласи**, та информација би требало да буде видно истакнута испод иконице преко које се приступа игри (енгл. Contains Ads). Огласи би требало да буду усклађени са оценом зрелости за игру. Ако вам се приказују огласи који нису прикладни за узраст којем је апликација намењена, имате могућност да **то пријавите**<sup>19</sup>.

Веома је важно нагласити да се и међу видео-играма које имају ознаку **ПЕГИ 3** (која указује да је игра намењена **свим узрастима**), нажалост, могу пронаћи и оне које **због свог садржаја, нису примерене деци**. Уколико пронађете такве игре, имате могућност да их **пријавите** (као и рецензије које сматрате непримереним).

Коментари и рецензије игара, осим у опису игре на платформи са које се преузима или преко које се купује, могу се пронаћи и на **посебним веб-страницама** које служе баш за то. Осим раније споменуте ПЕГИ, постоје и бројне друге. Тако се, на пример, на веб-страници непрофитне организације **Common Sense Media**<sup>20</sup> могу пронаћи детаљне информације о игри (да ли садржи позитивне поруке и моделе понашања, колико је захтевна, да ли дете може бити изложено непримереним садржајима и вулгарном језику, да ли постоји могућност трошења новца, итд.), савети за родитеље (добре и лоше стране игре, о чему би требало разговарати са децом, итд.), али и искуства родитеља и деце са игром.

Најважнији савет за одрасле јесте да се **информишу** о карактеристикама игре **на поузданим веб-страницама**, али и да **сами испробају игру пре него што јој дете приступи** (било самостално или у друштву одрасле особе).

<sup>18</sup> <https://pegi.info/page/game-purchases>

<sup>19</sup> [https://support.google.com/googleplay/contact/rap\\_family](https://support.google.com/googleplay/contact/rap_family)

<sup>20</sup> <https://www.common sense media.org/game-reviews>

## ДА ЛИ НАСИЛНЕ ВИДЕО-ИГРЕ ЧИНЕ ДЕЦУ НАСИЛНОМ

Ово је једно од оних питања која константно окупирају пажњу, како стручне јавности, тако и лаика. У бројним студијама испитивана је повезаност између играња видео-игара и повећања насилног и агресивног понашања у стварном животу. Утицај насилних видео-игара на дечје понашање разматран је из различитих теоријских перспектива, применом различитих истраживачких нацрта (корелациони, експериментални, мета-анализа). Упркос свему, закључци су и даље контроверзни. Велики број студија указује на то да постоји позитивна корелација између изложености насиљу у видео-играма и агресивног понашања (Јевтић & Савић, 2013). Неке студије указују на „краткотрајну“ агресивност и насилно понашање након играња видео-игара, друге наглашавају ефекат „пражњења“ које ове игре имају на децу (Ferguson et al., 2010). У неким студијама добијен је значајан, али слаб ефекат (Ferguson, 2007), који аутори објашњавају тиме да изложеност насиљу у видео-играма није кључни фактор који доприноси насилном понашању, већ да је оно узроковано и другим факторима као што су насиље у породици, изложеност стресу, материјални статус. Фактори који се тичу карактеристика видео-игре, нпр. да ли у игри учествује више играча, да ли они међусобно сарађују, такође утичу на резултате истраживања. Истина је, изгледа, да смо још увек далеко од разумевања дуготрајних ефеката видео-игара.

### ЗА ОНЕ КОЈИ ЖЕЛЕ ДА САЗНАЈУ ВИШЕ:

- **How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity?**

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

- **Young Children and Screen Time**

<https://www.childnet.com/ufiles/Young-children-and-screen-time---a-guide-for-parents-and-carers.pdf>

- **Positive digital content for kids: experts reveal their secrets**

[https://www.kennisnet.nl/mijnkindonline/files/Positive\\_digital\\_content\\_for\\_kids.pdf](https://www.kennisnet.nl/mijnkindonline/files/Positive_digital_content_for_kids.pdf)

- **Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown**

<https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/135/1/1.full.pdf>

- **What's App with That? Selecting Educational Apps for Young Children with Disabilities**

[https://www.researchgate.net/publication/261634137\\_What's\\_App\\_With\\_That\\_Selecting\\_Educational\\_Apps\\_for\\_Young\\_Children\\_With\\_Disabilities](https://www.researchgate.net/publication/261634137_What's_App_With_That_Selecting_Educational_Apps_for_Young_Children_With_Disabilities)

- **Exploring Play and Creativity in Pre-Schoolers' Use of Apps**

<http://techandplay.org/tap-media-pack.pdf>

- **Online gaming: an introduction for parents and carers**

<https://www.childnet.com/ufiles/Online-gaming-an-introduction-for-parents-and-carers-2017.pdf>





## КОРИСНИ ЛИНКОВИ



У овом одељку налазе се ресурси за смислено, креативно и безбедно коришћење дигиталне технологије и интернета у раду са децом различитог узраста, веб-сајтови,

апликације, видео-игре, видео-туторијали и веб-алати намењени деци и одраслима, апликације за учење у раном узрасту, апликације за учење деце са тешкоћама у развоју, сценарији за часове, енциклопедије, итд.

### РЕСУРСИ ЗА УЧЕЊЕ УЗ КОРИШЋЕЊЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ:

- <http://vebciklopedija.zajednicaucenja.edu.rs> (каталог веб-алата примењивих у образовању, описи на српском језику)
- <https://www.commonsense.org/education/scope-and-sequence> (сценарији за часове о безбедном коришћењу технологије за рад са децом различитог узраста)
- <https://www.mindomo.com/mindmap/ict-tools-and-resources-for-schools-teachers-and-educators-48511abbfb7e4145a33dbe6453d0f8af> (веома обухватан преглед образовних ИКТ ресурса за школе и наставнике)
- <http://www.discoveryeducation.com/teachers/free-k-5-teacher-resources> (ресурси за наставнике, планови лекција из више предмета класификовани по узрастима)
- <https://www.ixl.com/?partner> (ресурси за наставнике: подучавање и стицање различитих вештина у различитим узрастима, процењивање и искуства наставника у примени ресурса)
- <https://literacyapps.literacytrust.org.uk/how-to-choose-apps/> (смернице експерата за избор квалитетних апликација за рано описмењавање детета, узраст од 1 до 5 година)
- <https://www.naeyc.org/our-work/families/selecting-apps-support-children> (апликације за учење код деце узраста до 8 година)
- <http://resourcesforearlylearning.org/> (ресурси за рано учење за родитеље, васпитаче и децу)
- <https://www.commonsensemedia.org/learning-with-technology> (ресурси за учење уз помоћ технологије)
- [https://www.thinglink.com/scene/690975262984110080?utm\\_content=buffer159ca&utm\\_medium=social&utm\\_source=twitter.com&utm\\_campaign=Buffer](https://www.thinglink.com/scene/690975262984110080?utm_content=buffer159ca&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=Buffer) (20 начина за учење уз помоћ технологије)
- <http://www.childrenslibrary.org> (дигитална библиотека за децу, доступне књиге на српском језику)
- <https://kids.kiddle.co/> (енциклопедија за децу)

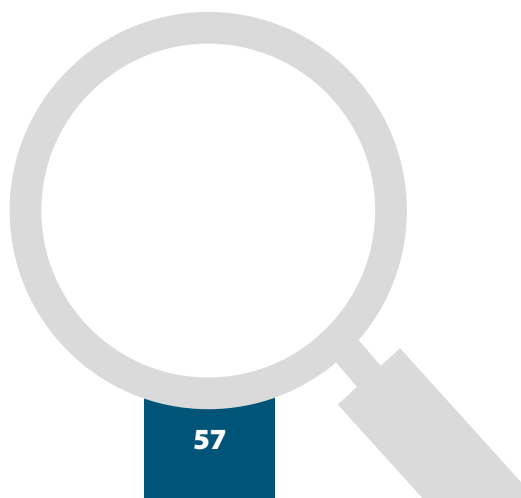


**РЕСУРСИ ЗА РАД СА ДЕЦОМ СА ТЕШКОЋАМА У РАЗВОЈУ И УЧЕЊУ:**

- <https://www.understood.org/en> (ресурси за рад са децом са тешкоћама у учењу и проблемима са пажњом)
- <https://www.understood.org/en/tools/tech-finder> (апликације и игре за децу са различитим тешкоћама: читање, писање, математика, пажња, социјалне, моторичке вештине, итд.)
- <https://www.common Sense Media.org/website-lists> (веб-сајтови, апликације, видео-игре и филмови за децу различитог узраста)
- <https://www.common Sense Media.org/special-needs> (игре, апликације и уређаји за укључивање деце са тешкоћама у учењу, аутизмом, видом и оштећењем слуха и још много тога)
- <https://www.common Sense Media.org/special-needs/age/all> (одговори стручњака на питања у вези са коришћењем дигиталне технологије у раду са децом са тешкоћама у учењу)
- <http://gasi.rs/ucimoreci/> (едукативни материјали за помоћ деци са тешкоћама у усвајању говора на српском језику)

**СМЕРНИЦЕ ЗА ОДРАСЛЕ У ВЕЗИ СА БЕЗБЕДНИМ КОРИШЋЕЊЕМ ИНТЕРНЕТА:**

- <https://www.esafety.gov.au/education-resources/iparent/multimedia-reviews/movies-and-games/choosing-movies-and-games> (препоручења за одрасле како да обезбеде детету безбедно и пријатно искуство на интернету)
- <https://www.childnet.com/resources/a-parents-guide-to-technology> (ресурси за родитеље, стручњаке у образовању и децу за безбедно коришћење интернета)
- <https://www.saferinternet.org.uk/advice-centre/parents-and-carers/parents-guide-technology> (препоручења и ресурси за безбедно коришћење интернета од стране деце)
- <https://www.saferinternet.org.uk/blog/key-things-remember-when-helping-your-child-set-new-profile> (препоручења за родитеље који отварају први профил на интернету свом детету)
- <https://www.esafety.gov.au/education-resources/iparent/online-safeguards/parental-controls> (информације о томе како подесити родитељску контролу на рачунарима, таблетима, паметним телефонима, конзолама за играње видео-игара, веб-прегледачима, сервисима интернет провајдера, итд.)
- <https://www.childnet.com/parents-and-carers/hot-topics/parental-controls>



**ИНФОРМАЦИЈЕ О ВИДЕО-ИГРАМА:**

- <https://pegi.info/> (европски систем за процењивање узрасне примерености видео-игара)
- <http://www.askaboutgames.com/> (информације и коментари о видео-играма и њиховим добрим странама)
- <https://www.common sense media.org/reviews> (узрасно примерени филмови, књиге, апликације, серије, итд.)
- <https://www.common sense media.org/game-lists> (најбоље видео-игре за децу, препоруке америчке непрофитне организације)
- <https://www.learninggamesforkids.com/> (едукативне видео-игре за децу, тематски разврстане)
- <https://www.esafety.gov.au/education-resources/iparent/staying-safe/online-gaming/what-are-the-risks> (препоруке за безбедно играње видео-игара)

**ПЛАТФОРМЕ И ПРЕТРАЖИВАЧИ ЗА ДЕЦУ:**

- <https://www.youtube.com/kids> (YouTube за децу)
- <https://www.kiddle.co/> (Google претраживач за децу)
- <https://swiggle.org.uk/> (Swiggle претраживач за децу)
- <https://www.safesearchkids.com/> (Safe Search Kids претраживач за децу)
- <https://www.kids-search.com/> (Kids Search претраживач за децу)



# РЕЧНИК ЗА ДИГИТАЛНО ДОБА



поседује администраторска овлашћења (нпр. инсталирање програма и апликација, промена поставки, додавање нових корисничких налога и управљање њима; подешавање **родитељске контроле** врши се са администраторског налога који је заштићен лозинком)

- **Активни дигитални трагови** (енгл. Active digital footprints) – трагови које сами корисници остављају на интернету приликом дељења информација (личних података) на веб-страницама или сајтовима за социјално умрежавање (в. **пасивни дигитални трагови**)
- **Алгоритам** (енгл. Algorithm) - скуп правила или корака које је нужно извести приликом решавања неког проблема
- **Апликација или мобилна апликација** (енгл. App или mobile application) – рачунарски програм специјално дизајниран за рад на мобилним уређајима као што су паметни телефони, таблети, паметни сатови, тзв. „носива технологија“ (в. **носива технологија**)
- **Асистивна технологија** (енгл. Assistive technology) - технологија (инструменти, апарати, средства) прилагођена потребама особа са тешкоћама различите врсте, са циљем превазилажења њихових функционалних ограничења и побољшања квалитета живота (в. **дигитална асистивна технологија**)
- **Аутоматско подешавање приватности** (енгл. Automatic privacy settings) – поставке приватности аутоматски подешене приликом куповине уређаја, односно инсталације програма, веб-прегледача, отварања профила на друштвеној мрежи; за бољу заштиту приватности корисника препоручује се промена аутоматски подешених поставки приватности
- **Ауторско право** (енгл. Copyright) – право аутора неког дела (уметничког, књижевног, научног) да заштити своје дело од неовлашћеног коришћења; симбол © указује да је дело заштићено ауторским правима и да је за његово коришћење (копирање, преузимање, дељење) неопходно тражити одобрење аутора; већина садржаја на интернету заштићена је ауторским правом (в. **Си-си лиценца**)



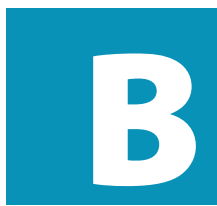
- **Биткоин** (енгл. Bitcoin, скраћено BTC) – најпознатија криптовалута, врста дигиталне валуте, настала 2009. године; стварају је чланови биткоин мреже, кроз тзв. процес „рударења“
- **Блог** (енгл. Blog) – дословно значење: „дневник на мрежи“ (енгл. Weblog); јавно вођење дневника на веб-страници, при чему се

- **Аватар** (енгл. Avatar) – графичка репрезентација корисника, иконица или слика која представља одређену особу у дигиталном окружењу (нпр. у видео-игрици, на интернет форуму, личном профилу итд.)

- **Администратор** (енгл. Administrator) – корисник дигиталног уређаја који

садржај уређује хронолошки; платформа за социјалну размену; вишеинформација о блогу на веб-страници: <http://vebciklopedija.zajednicaucenja.edu.rs/saradnja/blog> (**в. влог, микроблог и моблог**)

- **Бит** (енгл. Bit, скраћеница од **Binary digit**) – дословно значење „бинарни број”; најмања количина информација
- **Блокер огласа** (енгл. AdBlock) – софтвер за блокирање огласа и реклама на веб-сајтовима, веб-страницама или мобилним апликацијама, чиме се побољшава искуство корисника приликом претраживања на интернету
- **Бот** (интернет бот, веб-робот) (енгл. Bot) – скраћени назив за софтверског робота који се интегрише на веб-страницама понашајући се као човек; ботови укључују елементе вештачке интелигенције, могу бити „добронамерни” (нпр. техничка подршка за одређени веб-сајт или производ, ботови у рачунарским играма који опонашају противника) и „злонамерни” (нпр. рекламирање, прављење аутоматских налога на некој веб-страници и остављање великог броја порука); **популарно значење термина бот:** припадник политичке странке који на веб-порталима и/или сајтовима за друштвено умрежавање оставља коментаре подршке својој страници/лидеру



- **Веб** или **светска мрежа** (енгл. World Wide Web) – једна од најкоришћенијих услуга интернета која омогућава преглед хипертекстуалних докумената (документи који могу садржати текст, слике и мултимедијалне садржаје, а међусобно су повезани хиперлинковима); веб се често изједначава са интернетом, што је погрешно, јер је веб само један од његових сервиса
- **Веб 1.0 алати** (енгл. Web 1.0 tools) – прва фаза у развоју веба коју карактеришу: статичне веб-странице (обично писане у HTML језику), споро читавање страница, минимална интеракција између власника и корисника, корисници могу само да читају и прегледају садржаје на вебу
- **Веб 2.0 алати** (енгл. Web 2.0 tools) – друга генерација веб-сервиса (тзв. „социјални веб”) која је донела значајне промене у начину коришћења интернета: корисницима су омогућени не само читање и прегледање садржаја на вебу, већ и креирање, објављивање и дељење садржаја, интерактивност, комуникација и сарадња, умрежавање. Најпознатији веб 2.0 алати су: сајтови за друштвено умрежавање (нпр. Facebook, Twitter), Wiki, блог, алати за комуникацију, размену порука (нпр. Google Hangouts) и фотографија (нпр. Flickr) и др.
- **Веб 3.0 алати** (енгл. Web 3.0 tools) – појам око којег се још увек дебатује, нема јасно дефинисано значење; описује се као развој и проширење веба 2.0 и нова фаза у развоју веба (више информација на: <https://rm.coe.int/internet-literacy-handbook/1680766c85>, стр. 25)
- **Вебинар** (енгл. Webinar – WEB based semINAR) – предавање или радионица која се преноси путем интернета; може се пратити у реалном времену или касније гледати/преузети са интернета
- **Веб-претраживач** (енгл. Web search engine) – веб-алат (сервис, веб-сајт) који омогућава

претраживање информација на вебу (нпр. Google, Yahoo, Bing) веб-претраживачи који „прате“ и бележе активности корисника, односно памте њихове раније претраге; постоје и веб-претраживачи који „не прате“ активности корисника, нпр. Duck Duck Go)

- **Веб-прегледач** (енгл. Web browser) – програм за читање веб-страница, читач веба (нпр. Firefox, Internet Explorer, Chrome)
- **Вештачка интелигенција** (енгл. Artificial intelligence) – рачунарски програми који омогућавају рачунарима да се „понашају“ на начин који би се могао окарактерисати интелигентним (решавање сложених задатака, учење, закључивање), мењајући човека у извршавању нерутинских задатака
- **Визуелни програмски језици** (енгл. Visual programming languages) – програмски језици у којима није потребно куцати наредбе (као у текстуалним програмским језицима), већ је довољно сложити блокове наредба који су визуелно представљени (слично као слагалице или коцке) и направити програм; **Скреч** (енгл. Scratch) је један од најпознатијих програмских језика намењених деци (<https://scratch.mit.edu/>)
- **Виртуелна реалност** (енгл. Virtual reality) – рачунарски генерисано окружење или реалност дизајнирана са циљем да симулира физичко присуство особе у одређеном окружењу које се доживљава као реално
- **Виртуелна валута** (енгл. Virtual currency) – врста дигиталне валуте, виртуелни новац који није део националног финансијског система и стога није регулисан од стране државних органа (разликује се од електронског новца који је контролисан од стране Централне банке)
- **Влог** (енгл. vlog, скраћеница од **video blog**) – видео-блог, за разлику од блога, објаве су у видео-формату; у почетку, влогови су били популарни на YouTube сервису, а сада се могу пронаћи и на сервисима као што су: Vine, Instagram, Facebook, Pinterest...



- **GDPR** (енгл. General Data Protection Regulation) – Генерална уредба о заштити података о личности у Европској унији; ступила на снагу у мају 2016. године, а њена примена почела је 25. маја 2018. године; ова уредба прописује нова, строжа правила за оне који рукују и обрађују туђе податке, а њена примена односи се и на обраду података лица из ЕУ коју врше компаније изван ње

- **Грумлинг** (енгл. Grooming) – контакт са децом путем интернета који укључује низ предаторски мотивисаних поступака, односно припремних радњи чија је намера успостављање комуникације и задобијање поверења, а као крајњи циљ - физички приступ, односно сексуална злоупотреба детета



- **Дарк-веб** (енгл. Dark Web) – тамни или мрачни интернет, шифровани онлајн садржај који није индексиран на конвенционалним веб-претраживачима (нпр. Google, Yahoo, Bing); мали део тзв. „дубоког веба“ (енгл. Deep Web) који служи за промоцију илегалних активности, нпр. анонимни форуми, онлајн продаја дроге, размена фотографија злостављања деце, итд. (в. **дубоки веб**)

- **Дигитални алати** (енгл. Digital Tools) – алати дигиталних технологија; Вебциклопедија је највећи каталог веб-алата на српском језику: <http://vebciklopedija.zajednicaucenja.edu.rs/>
- **Дигитална асистивна технологија** (енгл. Digital assistive technology) – дигитална технологија која има функцију асистивне технологије (нпр. прилагођене тастатуре, мишеви, монитори, програми за препознавање гласа, могућност повећања слике на монитору, пребацивања текста у говор, итд.) (в. **асистивна технологија**)
- **Дигитална валута** (енгл. Digital currency) – електронска валута којаније део националног финансијског система и стога није регулисана од стране државних органа, нпр. Централне банке (две врсте дигиталне валуте: виртуелна и криптовалута)
- **Дигитални идентитет** (енгл. Digital identity) – идентитет особе у дигиталном окружењу у којем други креирају слику о нама на основу садржаја наших профила на социјалним мрежама, текстова, фотографија и видео-записа које делимо, наших коментара, „лајкова“, „статуса“, „пријатеља“, група у које смо укључени, веб-страница које посећујемо, активности које пратимо и у којима учествујемо (в. **онлајн идентитет**)
- **Дигитални имигранти** (енгл. Digital immigrants) – изворно значење термина везује се за америчког технолога Марка Пренског (2001) који је под дигиталним имигрантима подразумевао генерације рођене пре појаве дигиталне технологије и интернета (в. **дигитални урођеници**)
- **Дигитални јаз** (енгл. Digital divide) – у изворном значењу, разлика између оних који имају и оних који немају приступ дигиталној технологији (**дигитални јаз првог нивоа** – разлике у приступу дигиталној технологији, између оних који имају и оних који немају приступ; **дигитални јаз другог нивоа** – разлике у дигиталним вештинама; **дигитални јаз трећег нивоа** – разлике у коришћењу дигиталне технологије за решавање реалних животних проблема)
- **Дигитална компетенција** (енгл. Digital competence) – једна од осам кључних компетенција за целоживотно учење (Европски оквир кључних компетенција, 2006), најопштије значење: поуздана и критичка употреба дигиталне технологије у различитим контекстима (термин „дигитална писменост“ се често користи као синоним)
- **Дигитална комуникација** (енгл. Digital communication) – комуникација која се одвија посредством дигиталних уређаја и интернета; може бити: **синхрона** – особе које комуницирају присутне су „у исто време“ на интернету (нпр. четовање) и **асинхрона** – „не у исто време“ (нпр. комуникација путем имејла)
- **Дигитално насиље** (енгл. Digital violence) – коришћење дигиталне технологије са циљем да се друга особа узнемири, повреди, понизи или да јој се нанесе штета
- **Дигитални новац** или **дигитална валута** (енгл. Digital money) – новац који је доступан само у дигиталној форми; за разлику од традиционалног новца (нпр. EUR, USD, ДИН.), дигитална валута није део националног финансијског система, па стога није регулисана од стране државних органа; две врсте дигиталног новца: виртуелна и криптовалута; више информација: [https://www.diplomacy.edu/sites/default/files/AnIntroductiontoIG\\_7th%20edition.pdf](https://www.diplomacy.edu/sites/default/files/AnIntroductiontoIG_7th%20edition.pdf)

- **Дигитално окружење** (енгл. Digital environment) – контекст или „место“ омогућено технологијом и дигиталним уређајима
- **Дигитална писменост** (енгл. Digital literacy) – сет знања, вештина и ставова неопходних за критичко, безбедно и креативно коришћење дигиталне технологије; савремено значење термина „писменост“ далеко је сложеније у односу на традиционално схватање писмености као вештине читања, писања, рачунања; данас се писменост изједначава са појмом компетенција
- **Дигитална права** (енгл. Digital rights) – термин се најчешће користи у контексту описивања права деце у дигиталном окружењу
- **Дигитална резилијентност** (енгл. Digital Resiliency) – отпорност на потенцијалне изазове у дигиталном окружењу; дигитално резилијентно дете има већу вероватноћу да остане безбедно у дигиталном окружењу, јер је у стању да препозна ризике и опасности и да на њих адекватно одговори (тј. поседује одговарајуће стратегије и механизме превладавања дигиталних изазова)
- **Дигитална репутација** (енгл. Digital reputation) – углед који особа има у дигиталном окружењу, а који је изградила својим понашањем у њему и садржајима које поставља или дели (о себи или другима) на интернету
- **Дигитални садржај** (енгл. Digital content) – било који садржај у дигиталном формату (нпр. веб-сајтови, базе података, електронске књиге, видео-игре, рачунарски програми, итд.)
- **Дигитална технологија** (енгл. Digital technology) – свеобухватан термин који укључује дигиталне уређаје као што су: рачунари, мобилни телефони, таблети; као и активности посредоване дигиталним уређајима (нпр. коришћење интернета, веб-сајтова за социјално умрежавање, итд.)
- **Дигитални трагови** (енгл. Digital footprints) – трагови које остављамо за собом приликом коришћења интернета, а којима обликујемо сопствену дигиталну репутацију и начин на који нас други људи опајају (в. **активни дигитални трагови и пасивни дигитални трагови**)
- **Дигитални уређај** (енгл. Digital device) – електрични уређај који прима, чува, процесуира или шаље информације у дигиталном формату (нпр. паметни телефон, таблет, паметни сат, итд.)
- **Дигитални урођеници** (енгл. Digital natives) – изворно значење термина везује се за америчког технолога Марка Пренског (2001), који је под дигиталним урођеницима подразумевао генерације које су рођене након појаве дигиталне технологије и интернета, и којима је матерњи језик „језик дигиталне технологије“ (в. **дигитални имигранти**)
- **Дисруптивна технологија** (енгл. Disruptive technology) – технологија која својом појавом истискује постојећу технологију, револуционарни производ који ствара нову индустрију (Нпр. персонални рачунар је заменио писаћу машину и заувек променио начин на који комуницирамо и радимо, мобилни телефон је заменио фиксни телефон)
- **Дистрактори** (енгл. Distractors) – ометајући фактори, у дигиталном контексту непотребни

и непожељни садржаји на веб-страници (нпр. рекламни садржаји); веб-прегледачи садрже алате за њихово блокирање

- **Дубоки веб** (енгл. Deep Web) – сви садржаји на вебу који захтевају одређени вид аутентификације или потврђивања идентитета (регистрацију или плаћање) и „скривени су” од конвенционалних веб-претраживача (не појављују се у резултатима претраге), нпр. из безбедносних разлога (приватни подаци) или због бољег корисничког искуства



- **Експлицитни садржаји на интернету** (енгл. Explicit content on the Internet) – непожељни садржаји, нпр. експлицитни сексуални и порнографски садржаји, насилни садржаји на интернету...

- **Енкрипција** (енгл. Encryption) – шифровање, процес током којег се подаци пребацују у нечитљиву форму (за особе које не поседују „кључ”), а да би постали употребљиви и разумљиви морају се декодирати кроз тзв. процес дешифрације; енкрипција омогућава заштиту приватности, али и бављење илегалним радњама (криминалним, терористичким)

- **Емотикон** (енгл. Emoticon од **emotion** – емоција и **icon** – иконица) – графички приказ људског лица којим се изражавају различита осећања (најпознатији је тзв. смајли 😊)



- **Злонамерни софтвер** (енгл. Malware) – програм који се користи за намерно ометање или вршење утицаја на рачунарски систем (неовлашћено прикупља податке или приступа приватним фајловима без знања или одобрења власника)



- **Идентитет на интернету** (енгл. Identity on the Internet) – идентитет који се формира на основу фотографија, текстуалних садржаја, аудио и видео садржаја о особи, које она сама (или неко други) поставља на интернет, нпр. на профиле друштвених мрежа, личне веб-сајтове (в. **прави идентитет и лажни идентитет на интернету**)

- **Информациона писменост** (енгл. Information literacy) – скуп знања и вештина неопходних за проналажење, чување, организовање, критичко процењивање квалитета информација, односно за ефикасно и етичко коришћење информација и примену у креирању нових знања
- **Интерактивност** (енгл. Interactivity) – врста дијалога који се одвија између корисника и дигиталног уређаја, односно апликације...
- **Интерактивни дигитални уређаји/интерактивни медији** (енгл. Interactive digital devices) – дигитални уређаји који „одговарају” на акције корисника презентовањем садржаја као што су текст, слика, анимација, видео, аудио
- **Интернет** (енгл. Internet) – глобални систем међусобно повезаних рачунарских мрежа које користе интернет протокол (TCP/IP) за повезивање милијарди уређаја широм света
- **Интернет бонтон** (енгл. Internet bonton) – кодекс понашања, скуп правила понашања



на интернету која су слична онима која важе изван њега, везана за однос према себи (личним подацима) и другима; начин комуникације, дигитални правопис итд. (в. **правила понашања на мрежи**)

- **Интернет предатор** (енгл. Internet predator) – особа која користи интернет (социјалне мреже, чет сервисе, причаонице) како би успоставила контакт са децом и младима у циљу њихове злоупотребе или сексуалног искоришћавања
- **Интернет ствари** (енгл. Internet of Things, скраћено IoT) – мрежа (најчешће бежична) физичких уређаја или ствари са уграђеном електроником, софтвером, сензорима и мрежном повезаношћу која омогућава прикупљање и размену података; примењују се у домаћинствима (нпр. паметни фрижидер, термостат, паметна веш - машина, брава), здравству (нпр. паметни болнички кревети, инсулинске пумпе, сатови), индустрији (нпр. сензори за утврђивање квара на машинама, испитивање квалитета земљишта); све чешће се говори о примени интернет ствари за креирање тзв. **паметних градова** који су, захваљујући сензорима који прате најразличитије параметре (нпр. квалитет ваздуха, гужву у саобраћају...), прилагођени условима савременог начина живота
- **Интернет играчака** (енгл. Internet of Toys, скраћено IoTToys) – играчке повезане на интернет (примена интернета ствари на играчке за децу); бежично повезивање играчака са другим играчкама и уређајима којима је омогућен пренос података; дете има могућност да буде у интеракцији са играчком (нпр. Hello Barbie, прва интерактивна лутка са којом дете може да комуницира појавила се на тржишту 2015. године)
- **ИП адреса** (енгл. Internet protocol address, скраћено IP address) – адреса интернет протокола: јединствена нумеричка ознака која се додељује сваком уређају који је повезан са интернетом, служи да идентификовање и разликовање рачунара (нпр. 192.168.1.1)



- **Јака лозинка** (енгл. Strong password) – лозинка која садржи најмање 8 карактера, не садржи речи које се могу пронаћи у речнику, нити речи које упућују на лични живот, корисничко име, право име и представља комбинацију великих и малих слова, бројева и симбола

- **Јавно власништво** (енгл. Public domain) – ауторска дела која нису заштићена ауторским правима (нпр. општепознати симболи, наслови, имена, календари итд.), већ представљају јавно добро и могу се слободно користити; за ова дела користи се ознака

- **Један на један маркетинг или персонализовани маркетинг** (енгл. One-to-one marketing) – стратегија маркетинга којом компаније, на основу анализе личних података, посредством дигиталне технологије пласирају производе тренутним или потенцијалним купцима у складу са њиховим индивидуалним карактеристикама и потребама



- **Капча** (енгл. CAPTCHA) – сигурносна провера којом се утврђује да ли је корисник уређаја човек или машина (злонамерни вирус, спем); од корисника се захтева да унесе неколико слова која су приказана на искривљеној слици, што рачунар није у стању да уради

- **Кликбејт** (енгл. Clickbait) – линк веб-сајта (кликбејт наслов)

дизајниран са намером да привуче што већи број корисника да посете одређену веб-страницу или видео, због веће читаности или гледаности; кликбејт наслови често садрже речи „шокантно“ и „нећете веровати“, а иза њих заправо не стоји никаква или банална информација

- **Кодирање** (енгл. Coding) – писање низа инструкција (изворних кодова писаних у програмским језицима) које омогућавају рачунару да извршава различите задатке, решава проблеме, буде у интеракцији са корисником; често се користи као синоним за **рачунарско програмирање**
- **Колаборација** (енгл. Collaboration) – сарадња у дигиталном окружењу – коришћење дигиталне технологије за колаборативне процесе, заједничко креирање садржаја у дигиталном формату (нпр. Google Drive)
- **Колачићи** (енгл. Cookies) – мали текстуални фајлови који се чувају у веб-прегледачу корисника када прегледа неки веб-сајт са циљем прикупљања информација о кориснику и његовим преференцијама (в. **колачићи трећег лица**)
- **Колачићи трећег лица** (енгл. Third-party cookies) – колачићи који се налазе на веб-сајту који је корисник посетио, али не припадају том, већ неком другом веб-сајту (нпр. Facebook преко дугмета **Like Page**, које се налази на бројним веб-сајтовима, поставља на уређај корисника свој колачић и на тај начин прикупља податке о кориснику који је лајковао Facebook страницу)
- **Компетенција** (енгл. Competence) – скуп знања, вештина, ставова и одговорности
- **Копирајт** (енгл. Copyright) – (в. **ауторско право**)
- **Крађа идентитета** (енгл. Identity theft)- незаконито коришћење личних података друге особе (нпр. име и презиме, корисничко име и лозинка, фотографије, бројеви банковних рачуна, ПИН-кодови, итд.) и њихово коришћење у циљу преваре (нпр. крађа новца са рачуна)
- **Криптовалута** (енгл. Crypto currency) – врста дигиталне валуте, заснована на криптографији (шифровању), што је чини тешком за фалсификовање; у већини земаља криптовалуте **нису правно регулисане**, тј. не постоји регулаторно тело, односно закон којим се регулише трговина виртуелним новцем (у неким земљама коришћење биткоина је илегално и законски кажњиво); биткоин је прва децентрализована криптовалута
- **Кју ар код** (енгл. QR code скраћеница од Quick Response) – дословно значење: брзи одговор; линк који води ка некој веб-страници или страници на друштвеној мрежи, нпр. Фејсбуку или Твитеру; налази се на паковањима различитих производа, књигама, штампаним рекламама; за читавање овог кода неопходно је на мобилним уређајима који раде на Андроид оперативном систему (нпр. мобилни телефон или таблет) инсталирати бесплатну апликацију Читач кју ар кода (QR CodeReader), која се такође налази и у склопу неких апликација (нпр. Viber)



- **Лажни идентитет на интернету** (енгл. False identity on the Internet) – слика коју особа креира о себи на интернету, а која не одговара реалности
- **Лажне вести** (енгл. Fake news) – лажне, често сензационалистичке информације која се шире под маском новинског извештавања (Колинсов речник је 2017. године лажне вести прогласио за реч године) (лажне вести vs. праве вести)
- **Лиценца** (енгл. Licence) – софтверска лиценца која кориснику даје право на коришћење неког софтвера; неке лиценце се добијају куповином програма, а постоји и лиценца „софтвера отвореног кода“, која кориснику даје право да мења и дистрибуира софтвер
- **ЛМС** (енгл. Learning Management System) – систем за управљање учењем (нпр. Moodle); омогућава чување образовних садржаја, праћење напредовања ученика (или полазника курса), интеракцију ученика и наставника, али и самих ученика, итд.



- **Микроблог** (енгл. Microblog) – блог који се састоји од кратких порука, слика, видео-снимака; популарни микро-блог сервис је Twitter, на коме су поруке (тзв. твитови) првобитно биле ограничене на 140 карактера, да би крајем 2017. године број карактера био удвостручен за све језике, осим за јапански, корејски и кинески
- **Моблог** (енгл. Moblog, скраћеница од MOBILE BLOG) – врста блога или влога на којем се објављује и поставља садржај коришћењем мобилних уређаја (нпр. мобилних телефона или других „ручних уређаја“) (в. **Блог и Влог**)
- **Модел преокренуте учионице** (енгл. Flipped classroom) – модел наставе у оквиру којег се обрада новог градива не одвија у учионици (што је карактеристично за традиционалну наставу), већ код куће – предавања наставника прате се путем дигиталних уређаја, док се школски часови користе за вежбање, дискутовање, истраживање, учење кроз сарадњу са другима...



- **Напредно претраживање** (енгл. Advanced search) – омогућава прецизирање резултата претраге према задатим критеријумима (нпр. језик, тип датотеке, домен, итд.) (в. **основно претраживање**)
- **Неутралност интернета** (енгл. Net neutrality) – принцип по коме пружаоци интернет услуга (интернет провајдери) третирају све податке, односно садржаје на интернету једнако или „неутрално“, што значи да нису у могућности да блокирају, успоре или наплаћују приступ одређеним веб-страницама или садржајима
- **Носива технологија** (енгл. Wearable technology) – технологија која је уграђена у одевне предмете или додатну опрему, модерне носиве уређаје за праћење активности корисника, као што су: паметни сатови, фитнес трекери (служе за мерење пулса, броја корака, броја утрошених калорија, итд.



- **Онлајн идентитет** или **идентитет на интернету** (енгл. Online identity) – идентитет (слика о особи) који се формира на основу фотографија, текстуалних садржаја, аудио и видео садржаја о особи, које она сама (или неко други) поставља на интернет, активности корисника на интернету; може се разликовати од тзв. **офлајн идентитета** – идентитета особе у реалном окружењу

- **Оруђа за колаборацију** (енгл. Tools for collaboration) – оруђа за заједнички рад, креирање дигиталних садржаја
- **Основно претраживање** (енгл. Basic searching) – претраживање уношењем кључне речи, односно упита у поље за претрагу, без спецификација критеријума на основу којих се врши претраживање
- **Отворени образовни садржаји** (енгл. Open Educational Resources) – образовни садржаји бесплатно доступни на интернету, намењени особама које желе самостално да уче
- **Отворени подаци** (енгл. Open Data) – подаци који су доступни корисницима за бесплатно и поновну употребу, уз уважавање ауторских права



- **Паметни телефон** (енгл. Smartphone) – мобилни телефон са приступом интернету; други тзв. „паметни уређаји“ су: паметне сијалице, паметни фрижидери, веш-машине, паметни лични асистенти (нпр. Amazon Echo), паметне куће, итд.

- **Пасивни дигитални трагови** (енгл. Passive digital footprints) – трагови на интернету које корисници не остављају намерно и свесно, већ се чувају без њиховог знања (нпр. ИП адреса уређаја са ког се приступа интернету)
- **Површински интернет** (енгл. Surface web) – садржаји на интернету који се лако могу пронаћи посредством конвенционалних веб-претраживача, односно садржаји који се појављују у резултатима претраге
- **Подешавања приватности** (енгл. Privacy settings) – контрола корисника над личним подацима, ограничавање приступа и количине информација које су доступне другима (нпр. на личним профилима на друштвеним мрежама)
- **Политика приватности** (енгл. Privacy policy) – правила која се тичу начина коришћења личних података корисника сервиса, платформе, сајта за социјално умрежавање (нпр. које информације се прикупљају, у које сврхе, како корисник може да управља својим подацима); услови на које корисник пристаје приликом регистрације на неки сервис на интернету (неретко корисници дају свој пристанак, а да се претходно нису информисали о условима, што је сасвим погрешно)
- **Право на заборав** (енгл. right to be forgotten) – право корисника да траже од веб-претраживача брисање личних података са интернета уколико процене да им је угрожена приватност; Европски суд правде омогућио је грађанима ЕУ да користе ово право
- **Прави идентитет на интернету** (енгл. The true identity on the Internet) – садржи тачне информације о особи, каква је особа у „реалном“ свету (в. **лажни идентитет на интернету**)

- **Правила понашања на интернету** (енгл. Netiquette) – скуп правила друштвено прихваћеног и пожељног понашања на интернету (в. **интернет бонтон**)
- **Пренос уживо** (енгл. Live Streaming) – пренос садржаја (аудио и видео) уживо, од провајдера до крајњег корисника, путем интернета
- **Приватност** (енгл. Privacy) – степен контроле који особа има над приступом и коришћењем својих личних података на интернету
- **Профилисање** (енгл. Profiling) – сваки облик аутоматске обраде личних података који има за циљ процену и предвиђање радногучинка, материјалног стања, здравља, личних склоности, интересовања, понашања, локације или кретања особе
- **Проширена реалност** (енгл. Augmented reality) – стваран свет проширен рачунарски генерисаним подацима и објектима (текстом, сликом, звуком); пример проширене реалности је игрица *Pokemon Go* која омогућава корисницима да ухвате Покемоне у реалном свету уз помоћ паметног телефона (iOS и Android)



- **Рачунарство у облацима** (енгл. Cloud Computing) – смештање личних података или апликација у тзв. „облак података“, што значи да им се може приступити са било ког **уређаја и места путем интернета**
- **Роботификација детињства** (енгл. Robotification of childhood) – све веће присуство тзв. социјалних робота и играчака повезаних на интернет у одрастању деце (в. **интернет играчака**)
- **Родитељска контрола** (енгл. Parental control) – техничке мере заштите које омогућавају одраслима да заштите децу током коришћења интернета, и то тако што ће ограничити **време** које проводе на интернету или **садржај** којем могу да приступе, поставе или поделе путем интернета, као и **активности детета** на интернету (оне могућавање четовања са непознатим особама, трошење новца унутар апликација, итд.)
- **Родитељска сагласност** (енгл. Parental consent) – сагласност родитеља/старатеља за дететово коришћење сервиса на интернету; међу земљама чланицама ЕУ (у којима се примењује **ГДПР**) тренутно не постоји консензус по питању узраста испод којег је неопходна родитељска сагласност (налази се у распону од 13 до 16 година)



- **Сајбер криминал** (енгл. Cyber crime) – свако незаконито понашање везано за или у односу на **рачунарски систем** и **мрежу**, укључујући незаконито поседовање, нуђење и дистрибуирање информација преко рачунарских система и мрежа (рачунарски фалсификати, **крађе**, техничке манипулације уређајима или електронским компонентама, злоупотребе **система плаћања**), више информација: [https://sr.wikipedia.org/wiki/Сајбер\\_криминал](https://sr.wikipedia.org/wiki/Сајбер_криминал)
- **Секстинг** (енгл. Sexting) – постављање на интернетилислање фотографија, порука или видео-снимака са експлицитним сексуалним садржајем
- **Сигурно претраживање** (енгл. Safe Searching) – врста претраживања која пружа

могућност блокирања експлицитних или неприкладних садржаја на интернету (применом техничких мера заштите), тј. филтрирања резултата претраге

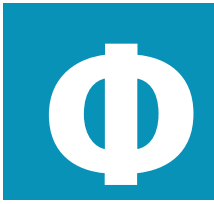
- **Си-си лиценце** (енгл. креативне јавне лиценце, симбол **СС** (енгл. Creative Commons) које ауторима дају могућност да нека права задрже, али и да дозволе другим ауторима да умножавају, деле или мењају њихова дела под одређеним условима; постоји више типова Си-си лиценци
- **Социјални робот** (енгл. Social robot) – робот који самостално учествује у социјалној интеракцији са људима (нпр. социјални роботи који се користе за бригу о старим особама, у третману деце са аутизмом, итд.)
- **Социјалне технологије** (енгл. Social Technology) – тзв. веб 2.0 технологије које омогућавају комуникацију и сарадњу са другим корисницима на интернету
- **Спем** (енгл. Spam) – масивно слање нежељених или злонамерних порука на адресе великог броја прималаца; најчешће се везује за имејл, али се односи и на друштвене мреже, инстант поруке, мобилне телефоне; већина имејл сервиса поседује ефикасне филтере за спем
- **Скем** (енгл. Scam) – покушај преваре корисника, навођење на трошење новца
- **Спиновање** (енгл. Spinning) – дословно значење: „завртети“ причу или информацију са циљем придобијања јавности; облик пропаганде, манипулација и обмањивање зарад остваривања циља (нпр. да се јавно мњење убеди против или у корист неке организације или јавне личности)



- **Трол** (енгл. Troll) – особа која има за циљ да својим понашањем поремети нормалну комуникацију у некој онлајн заједници
- **Троловање** (енгл. Trolling) – облик узнемиравања на интернету; постављање провокативних, „запаљивих“, неауторизованих коментара на интернет форуме, блогове, викије, имејлинг листе, како би се намерно испровоцирали емоционални одговори и створио раздор међу учесницима у комуникацији, дискредитовале особе које другачије мисле, дискусија учинила непродуктивном



- **Учење на даљину** (енгл. Distance learning) – изградња знања и вештина кроз достављене информације и упутства применом различитих технологија и других облика учења на даљину; требало би имати на уму да учење на даљину датира још из 17. века и да се не везује само за дигиталну технологију
- **Упит** (енгл. Query) – захтев који се шаље веб-претраживачу, односно уноси у поље за претрагу (нпр. кључна реч помоћу које претражујемо)
- **Услови коришћења** (енгл. Terms of use) – услови под којима сервис на интернету (нпр. претраживачи, друштвене мреже) нуде своје услуге корисницима; коришћењем услуга, корисници прихватају услове и обавезују се да ће их поштовати (мада често нису информисани о каквим је условима реч)



- **Фишинг** (енгл. phishing) – дословно значење: „пецање лозинки“ (енгл. fishing for passwords); један од начина крађе идентитета којим се служе хакери или сајбер криминалци који покушавају помоћу лажних, али често веома уверљивих имејл или чет порука и веб-страница да наведу жртву да остави вредне личне податке (шифре, ПИН-кодове, бројеве кредитних картица) или да инсталира злонамерни вирус на свом уређају; нпр. корисник добија фишинг имејл који изгледа као да је послат од неке познате институције, банке или социјалне мреже, а који садржи линк ка лажној веб-страници (лажна веб-страница: <http://www.nds.rs/> и права веб-страница Народне банке Србије: <http://www.nbs.rs/>)

- **Филтрирање** (енгл. Filtering) – онемогућавање или ограничавање приступа делу интернета, односно одређеним садржајима или услугама; користи се и термин **блокирање приступа**



- **Хакер** (енгл. Hacker) – особа која, користећи пропусте у рачунарском систему или мрежи, наовлашћено приступа туђим подацима
- **Хаковање** (енгл. Hacking) – модификовање програма, нелегално улажење у туђе сигурносне и личне оперативне системе, противзаконитокоришћење туђих информација
- **Хиперлинк** (енгл. Hyperlink) – хипервеза, веза ка другом хипертекстуалном документу или тачно одређеном месту у истом документу, ка слици, видео или звучном запису, имејл адреси (једним кликом на хиперлинк долази се на жељену позицију)
- **Хипертекст** (енгл. Hypertext) – текст који садржи хиперлинкове



- **Четовање** (енгл. Cheating) – облик комуникације између два или више корисника, путем рачунара или неког другог дигиталног уређаја (нпр. паметног телефона, таблета), који се одвија у „реалном времену“ (корисници су у исто време на мрежи); данас је доступан велики број апликација за четовање (нпр. Viber, WhatsApp, Skype, Snapchat, итд.)



- **Шерентинг** (енгл. Sharenting) – дељење личних информација и фотографија деце на интернету (најчешће на сајтовима за социјално умрежавање, блогovima) од стране њихових родитеља/старатеља



**ЛИТЕРАТУРА:**

- AAP Council on Communications and Media (2016). Media and Young Minds. *Pediatrics*. 138(5):e20162591 <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/138/5/e20162591.full.pdf>
- Anderson, D. R. & Subrahmanyam, K. (2017). Digital Screen Media and Cognitive Development. *Pediatrics*, Vol. 140 / ISSUE Supplement 2
- Anđelković, N. (2008). Dete i računar. Beograd: Beoknjiga, CNTI & Novi Sad: Savez informatičara Vojvodine. <http://deteiracunar.blogspot.com/2009/07/6-kada-je-vreme-za-racunar-u-detinjstvu.html>
- Apple (2016). Learning with iPad [website]. Retrieved from <http://www.apple.com/education/products/#learning-with-ipad>
- Autenrieth, U. (2018). Family photography in a networked age: *Anti-sharenting as a reaction to risk assessment and behaviour adaption*. In: Mascheroni, G., Ponte, C. & Jorge, A. (eds.). *Digital parenting: The Challenges for Families in the Digital Age*. Gothenburg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- Balanskat, A., & Engelhardt, K. (2015). Computing our future – *Computer programming and coding: Priorities, school curricula and initiatives across Europe*. *European Schoolnet*. Retrieved from: [http://www.eun.org/c/document\\_library/get\\_file?uuid=3596b121-941c-4296-a760-0f4e4795d6fa&groupId=43887](http://www.eun.org/c/document_library/get_file?uuid=3596b121-941c-4296-a760-0f4e4795d6fa&groupId=43887)
- Blum-Ross, A. & S. Livingstone (2016). *Families and screen time: Current advice and emerging research*. Media Policy Brief 17. London: Media Policy Project, London School of Economics and Political Science. <http://eprints.lse.ac.uk/66927/1/Policy%20Brief%2017-%20Families%20%20Screen%20Time.pdf>
- Blum-Ross, A. & Livingstone, S. (2017). *Sharenting: parent blogging and the boundaries of the digital self*. *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, 15 (2), 110-125.
- Chazan, D. (2016). French parents 'could be jailed' for posting children's photos online. Retrieved from: <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/france/12179584/Frenchparents-could-be-jailed-for-posting-childrens-photos-online.html>
- Chaudron, S. (2015). *Young children (0-8) and digital technology: a qualitative exploratory study across seven countries*. Luxembourg. [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/ToddlersAndTablets/RelevantPublications/Young-Children-\(0-8\)-and-Digital-Technology.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/ToddlersAndTablets/RelevantPublications/Young-Children-(0-8)-and-Digital-Technology.pdf)
- Chaudron S., Di Gioia R., Gemo M., Holloway D., Marsh J., Mascheroni G., Peter J., Yamada-Rice D (2017). *Kaleidoscope on the Internet of Toys - Safety, security, privacy and societal insights*, EUR 28397 EN, doi:10.2788/05383
- Children's Commissioner (2017). *Growing Up Digital: A report of the Growing Up Digital Taskforce*. London Retrieved from: [https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2017/06/Growing-Up-Digital-Taskforce-Report-January-2017\\_0.pdf](https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2017/06/Growing-Up-Digital-Taskforce-Report-January-2017_0.pdf)
- Committee on the Rights of the Child (2017). *Concluding observations on the combined second and third periodic reports of Serbia\**, [online], available at: [http://www.ljudskaprava.gov.rs/sites/default/files/dokument\\_file/concluding\\_observations\\_on\\_the\\_combined\\_second\\_and\\_third\\_periodic\\_reports\\_of\\_serbia.pdf](http://www.ljudskaprava.gov.rs/sites/default/files/dokument_file/concluding_observations_on_the_combined_second_and_third_periodic_reports_of_serbia.pdf) [accessed 19 Feb 2019]



Common Sense (2018). *Truth About Tech: A Road Map for Kids' Digital Well-Being*. Common Sense, Center For Humane Technology.

Council of Europe (2018). Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment, [online], available at: [https://search.coe.int/cm/Pages/result\\_details.aspx?ObjectId=09000016808b79f7](https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectId=09000016808b79f7)

Department of eLearning (2015). *Digital Literacy 21st Century Competences for Our Age The Building Blocks of Digital Literacy From Enhancement to Transformation*. <https://education.gov.mt/en/elearning/Documents/Green%20Paper%20Digital%20Literacy%20v6.pdf>

European Parliament and the Council of the European Union (2006). Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. *Official Journal of the European Union*, L394/10.

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatry Quarterly*, 78, 309–316.

Ferguson, C. J., Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2010). Violent video games, ca-tharsis seeking, bullying, and delinquency: A multivariate analysis of effects. *Crime & Delinquency*, XX(X), 1–21

Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Seville: JRC-IPTS

Foster, K. R. & Chou, C. K. (2014). Are children more exposed to radio frequency energy from mobile phones than adults? *IEEE Access*, Vol. 2, pp. 1497–1509. Retrieved from: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=6982034>

Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T. & Gebhardt, E. (2014). *Preparing for Life in a Digital Age*. Springer Open

Gandhi, O. P. (2015). Children Are More Exposed to Radiofrequency Energy From Mobile Telephones Than Adults. *IEEE Access*. Vol 3, 985-988. Accessed: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=7131429>

Hargittai, E. (2002). Second-level digital divide: Differences in people's online skills. *First Monday*, 7(4). [Online]. Available: [http://firstmonday.org/issues/issue7\\_4/hargittai/index.html](http://firstmonday.org/issues/issue7_4/hargittai/index.html)

Helsper, Ellen J., Kalmus, Veronika, Hasebrink, Uwe, Sagvari, Bence and de Haan, Jos (2013) *Country classification: opportunities, risks, harm and parental mediation*. London: EU Kids Online, The London School of Economics and Political Science.

Јефтић, А. & Савић, М. (2013). Повезаност играња насилних видео-игрица и вршњачког насиља код адолесцената у Србији. *Психолошка истраживања*, Вол. XVI (2), 191-208.

[https://www.academia.edu/35265851/Povezanost\\_igranja\\_nasilnih\\_video-igrice\\_i\\_vr%C5%A1nja%C4%8Dkog\\_nasilja\\_kod\\_adolescenata\\_u\\_Srbiji\\_The\\_correlation\\_between\\_playing\\_violent\\_video\\_games\\_and\\_bullying\\_among\\_adolescents\\_in\\_Serbia](https://www.academia.edu/35265851/Povezanost_igranja_nasilnih_video-igrice_i_vr%C5%A1nja%C4%8Dkog_nasilja_kod_adolescenata_u_Srbiji_The_correlation_between_playing_violent_video_games_and_bullying_among_adolescents_in_Serbia)

Kiss, M. (2017). Digital skills in the EU labour market: European Parliamentary Research Service. EPRS | European Parliamentary Research Service [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2017/595889/EPRS\\_IDA\(2017\)595889\\_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2017/595889/EPRS_IDA(2017)595889_EN.pdf)

Kumpulainen, K. & Gillen, J. (2017). *Young Children's Digital Literacy Practices in the Home: A Review of the Literature*. COST ACTION ISI1410 DigiLitEY. ISBN: 9780902831469 Accessed: <http://digilitey.eu>

Кузмановић, Д. (2017). *Емпиријска провера конструкта дигиталне писмености и анализа предиктора постигнућа*. Београд: Филозофски факултет. (необјављена докторска дисертација) [http://dobrinkakuzmanovic.weebly.com/uploads/2/6/4/8/26488972/dr\\_20.11.2017.pdf](http://dobrinkakuzmanovic.weebly.com/uploads/2/6/4/8/26488972/dr_20.11.2017.pdf)

Livingstone, S., Carr, J. & Byrne, J. (2016). *One in Three: Internet Governance and Children's Rights*. Innocenti Discussion Paper No. 2016-01, Florence: UNICEF Office of Research.

Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G., Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*.

Marisa, M., Victoria, A., Nalingna, Y, Heidi M. W., Yung-Ju, C. & Radesky, J. (2019). Advertising in Young Children's Apps: A Content Analysis. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*. Volume 40, Issue 1, pp. 32–39. [http://childrenstech.com/files/2018/11/Advertising\\_in\\_Young\\_Children\\_s\\_Apps\\_\\_A\\_Content.99257.pdf](http://childrenstech.com/files/2018/11/Advertising_in_Young_Children_s_Apps__A_Content.99257.pdf)

Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J.C., Lahmar, J., Scott, F., Davenport, A., Davis, S., French, K., Piras, M., Thornhill, S., Robinson, P. and Winter, P. (2015). *Exploring Play and Creativity in Pre-Schoolers' Use of Apps: Final Project Report*.

Accessed: [http://www.techandplay.org/reports/TAP\\_Final\\_Report.pdf](http://www.techandplay.org/reports/TAP_Final_Report.pdf)

Ministarstvo prosvete nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije (2012). *Strategija razvoja obrazovanja u Srbiji do 2020. godine*. Službeni glasnik RS br. 107/2012.

Ministarstvo prosvete nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije (2017). *Okvir digitalnih kompetencija – Nastavnik za digitalno doba*. Београд: МПНТР и British Council. <http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2015/08/Okvir-digitalnih-kompetencija.pdf>

Министарство просвете науке и технолошког развоја Републике Србије (2018). *Основе програма предшколског васпитања и образовања*. Службени гласник РС, бр. 88/17 и 27/18 <http://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2018/10/Године-узлета.pdf>

Министарство просвете науке и технолошког развоја Републике Србије (2018а). *Стандарди компетенција за професију васпитача и његовог професионалног развоја*. Службени гласник РС, бр. 88/17 и 27/18.

<http://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2018/10/Стандарди-компетенција.pdf>

Montgomery, K. C., Chester, J. & Milosevic, T. (2017). Ensuring Young People's Digital Privacy as a Fundamental Right. In: De Abreu, B. S., Mihailidis, P., Lee, A. Y. L., Melki, J. & McDougall, J. (Ed.). *International handbook of media literacy education*. NY: Routledge.

Morris, R.D., Morgan, L. L. & Davis, D. (2015). Children Absorb Higher Doses of Radio Frequency Electromagnetic Radiation From Mobile Phones Than Adults. *IEEE Access*. Vol 3, pp. 2379-2387. Retrieved from: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=7270279>

Ofcom (2017). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*. Retrieved from: [https://www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf](https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf)

Official Journal of the European Union (2018). *COUNCIL RECOMMENDATION of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning* (Text with EEA relevance) (2018/C 89/01) [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

Павловић Бренеселовић, Д. & Крњаја, Ж. (2017). *Каледоскоп: основе диверсификованих програма предшколског васпитања и образовања*. Београд: Филозофски факултет, Институт за педагогију и андрагогију. <https://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2017/01/Osnove-diversifikovanih-programa-PVO.pdf>

Pešikan, A. & Antić, S. (2012). Učenje i razvoj na ranim uzrastima. U: Baucal, A. (Ur.). *Standardi za razvoj i učenje dece ranih uzrasta u Srbiji*. Београд: Институт за психологију Филозофског факултета Универзитета у Београду и UNICEF, Србија

Popadić, D., Pavlović, Z., Petrović, D. and Kuzmanović, D. (2016). *Global kids online Serbia: Balancing between Opportunities and Risks*. Results from the Pilot Study, Belgrade: University of Belgrade, at: [www.globalkidsonline/serbia](http://www.globalkidsonline/serbia)

Попадић, Д. & Кузмановић, Д. (2016). *Млади у свету интернета: коришћење дигиталне технологије, ризици и заступљеност дигиталног насиља међу ученицима у Србији*. Београд: Министарство просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије и УНИЦЕФ. [http://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2016/09/Mladi\\_u\\_svetu\\_interneta\\_web.pdf](http://www.unicef.rs/wp-content/uploads/2016/09/Mladi_u_svetu_interneta_web.pdf)

Попадић, Д., Кузмановић, Д. и Павловић, З. (2018). *Безбедан интернет за целу породицу – резултати почетног истраживања*. Београд: УНИЦЕФ (непубликовани резултати истраживања)

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Vol. 9, No. 5.

Rideout, V. (2017). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight*. San Francisco, CA: Common Sense Media.

Steinberg, S. B. (2017). *Sharenting: Children's Privacy in the Age of Social Media*, Emory Law Journal, Vol. 66, 839-884. Available at: <https://scholarship.law.ufl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1796&context=facultypub>

Taylor, G., Monaghan, P. & Westermann, G. (2017). Investigating the association between children's screen media exposure and vocabulary size in the UK, *Journal of Children and Media*, 12 (1), 51-65.

United Nations Children's Fund (2017). *Children in a Digital World – The State of the World's children 2017*. New York, USA.

Zaman, Z. & Nouwen, M. (2016). Parental controls: advice for parents, researchers and industry. EU Kids Online, London, UK. [http://eprints.lse.ac.uk/65388/1/\\_lse.ac.uk\\_storage\\_LIBRARY\\_Secondary\\_libfile\\_shared\\_repository\\_Content\\_EU%20Kids%20Online\\_EU\\_Kids\\_Online\\_Parental%20controls%20short%20report\\_2016.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/65388/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU_Kids_Online_Parental%20controls%20short%20report_2016.pdf)

Zosh, J. M., Roseberry Lytle, S., Michnick Golinkoff, R. & Hirsh-Pasek, K. (2017). Putting the Education Back in Educational Apps: How Content and Context Interact to Promote Learning. In: Barr, N. & Linebarger, D. N. (Ed.). *Media Exposure During Infancy and Early Childhood: The Effects of Content and Context on Learning and Development*. Switzerland: Springer International Publishing.

Van Deursen, A. & Van Dijk, J. (2013). The digital divide shifts to differences in usage. *New media & society*, Vol. 16(3), 507–526.

Виготски, Л. С. (1983). *Мишљење и говор*. Београд: Нолит

U.S. Department of Education, Office of Educational Technology (2016). Policy Brief on Early Learning and Use of Technology, Washington, D.C.

# 12

## РАДІОНИЦЕ

Весна  
Златаровић

Добринка  
Кузмановић

Наташа  
Анђелковић

Јелена Жунїћ-  
Цицварић



# РАДИОНИЦЕ ЗА РАД СА РОДИТЕЉИМА



# РАДИОНИЦЕ ЗА РАД СА РОДИТЕЉИМА



## Подсетник водитељима радионица

- Учешћем у радионицама родитељи стичу могућност да кроз међусобну интеракцију, интеракцију са водитељима и понуђеним садржајима, заједнички, кроз искуство и размену, конструишу знања, развијају вештине и формирају ставове.
- Имајте на уму да је за успешну реализацију радионица неопходна добра сарадња са колегама из установе (вртића или школе) и родитељима, како током припреме, тако и током саме реализације радионица.
- Уколико сматрате да не поседујете одговарајућа техничка знања и вештине неопходне за реализацију радионица (посебно треће радионице која се односи на примену техничких мера заштите), потражите подршку колега или можда старијих ученика (из школе) који добро познају и користе дигиталне уређаје.

## Током ПРИПРЕМЕ за реализацију радионица:

- Добро се упознајте са теоријским делом ове публикације, садржајем и начином реализације радионица. Радионице се тематски „ослањају” на теоријски део, без његовог познавања није их могуће реализовати.
- Обратите пажњу на жељене исходе и активности кроз које се они остварују. Имајте на уму време потребно за реализацију појединих активности и радионице у целини, како бисте током реализације могли ефикасно да управљате временом.
- Креирајте презентације за кратка излагања водитеља у склопу радионица (уколико сматрате да ће вам то олакшати реализацију, и наравно, ако за то имате техничких могућности.).
- Правовремено проверите да ли и како функционише техника. Обезбедите чист зид за пројектовање, по могућству светле боје (уколико немате платно), сто за пројектор и радни материјал.
- Организујте простор за рад у малим групама (оптималан број чланова по групи је 3-4). Обезбедите довољно столова и столица за све учеснике.
- Ако пано са правилима (која се заједнички формулишу на првој радионици) скидате на крају радионице, вратите га пре почетка наредне.
- Уверите се да имате сав потребан материјал за конкретну радионицу и довољно копираних прилога за учеснике.
- Размислите о изазовима на које можете наићи током реализације радионице и покушајте унапред да смислите могућа решења. Питајте колегу или колегиницу из установе о њиховим искуствима и начинима превазилажења истих.
- Када све ово урадите, спремни сте за реализацију радионице.

## Током РЕАЛИЗАЦИЈЕ радионица:

- Потрудите се да запамтите имена учесника ако их до тада нисте знали. Обезбедите картице на којима ће учесници уписати своја имена, што ће олакшати упознавање и комуникацију.
- Негујте атмосферу заједничког учења, без страха и (само) оптуживања. Имајте на уму да се технологија веома брзо развија и да чак ни они којима је то струка не могу да буду у току са свим променама. Ако не знате одговор на неко питање, питајте учеснике. Могуће је да неко од њих има потпуније знање о теми него Ви. Позовите га да подели са групом своје знање, као и да се укључи у реализацију активности. Подстичите међусобну размену знања, савета, искустава током радионица, али и између и након њих.
- Подстичите учеснике да учествују у активностима и дискусијама током радионица.
- Пажљиво пратите и активно слушајте учеснике.
- Када је потребно, поновите својим речима оно што је неко од учесника рекао. Питајте ту особу да ли сте је исправно разумели.
- Подстичите и усмеравајте дискусију.
- Омогућите сваком учеснику да изнесе своје мишљење. Питајте да ли још неко жели нешто да каже или мисли другачије.
- Водите рачуна о томе да се „не скрене“ са теме.
- Делите одговорност са учесницима око поштовања заједнички установљених правила.
- Водите рачуна о времену током реализације радионице како бисте успели да остварите планиране активности.
- Почините и завршавајте радионицу у договорено време.
- Будите флексибилни; уколико је потребно, донесите одлуке „у ходу“, прилагодите се тренутној ситуацији и контексту.

## Родитељски састанак

Пре почетка радионица, водитељ на родитељском састанку информисао родитеље о:

- важности теме;
- програму радионица за родитеље и децу – кратко представити планиране теме;
- активности „Путујућа свеска“ (у прилогу б) која ће се реализовати током радионица за децу (а можда и наставити по њиховом завршетку) и укратко им објашњава шта се очекује од њих;
- радионици „Креативна употреба таблета и паметних телефона“ на којој ће учествовати заједно са својом децом;
- времену одржавања, трајању, пријављивању и другим организационим питањима у вези са учествовањем у радионицама за родитеље.

## Приказ радионица за родитеље

<b>Опрема и материјал</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• лаптоп, пројектор, продужни кабл;</li> <li>• могућност повезивања са интернетом (није неопходно);</li> <li>• флипчарт табла (фч) или простор на зиду где могу да се залепе папери из блока за фч таблу;</li> <li>• 15 листова фч блока;</li> <li>• 1/2 риза А4 папира;</li> <li>• 1 црни и 1 црвени маркер за водитеље;</li> <li>• 1 котур креп траке (молерска);</li> <li>• 12 пакетића стикера у три боје (4 од сваке боје);</li> <li>• 5 пакета фломастера за учеснике</li> </ul>	
<b>Трајање</b>	Радионице трају 90 минута, сем треће која траје 120	
<b>Учесници радионица</b>	Родитељи деце узраста 4–8 година, до 30 у групи	
<b>РАДИОНИЦА</b>	<b>ИСХОДИ</b>	<b>МАТЕРИЈАЛ</b>
<b>1. РОДИТЕЉСТВО У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ</b>	Родитељи разумеју своју улогу као дигиталних ментора своје деце. Знају шта је дигитална писменост и увиђају њен значај за родитељство у дигиталном добу.	картице за писање имена; А4 папир; флипчарт папир; стикери у боји; маркер; оловке/фломастери
<b>2. ВРЕМЕ ИСПРЕД ЕКРАНА</b>	Познају препоруке стручњака у вези са оптималном количином времена испред екрана у дечјем узрасту. Разумеју шта је квалитетно проведено време испред екрана у дечјем узрасту. У стању су да процене шта је прекомерно коришћење екрана.	стикери у три боје; флипчарт папир; маркер; фломастери; А4 папир; проблемске ситуације.



РАДИОНИЦА	ИСХОДИ	МАТЕРИЈАЛ
<b>3.</b> <b>РИЗИЦИ У</b> <b>ДИГИТАЛНОМ</b> <b>СВЕТУ</b>	<p>Разумеју потенцијалне ризике којима су деца изложена током коришћења дигиталне технологије/интернета. Знају на које начине могу да заштите децу од ризика, у стању су да примене неке од техничких мера заштите. Знају коме да се обрате у случају да је угрожена дететова безбедност на интернету.</p>	<p>стикери у боји; флипчарт папир; маркер; фломастери; А4 папир; Прилог 1: ПЕГИ класификација; Прилог 2: Ко ме се обратити</p>
<b>4.</b> <b>ПОРОДИЧНА</b> <b>ПРАВИЛА ЗА</b> <b>БЕЗБЕДНО</b> <b>И ПАМЕТНО</b> <b>КОРИШЋЕЊЕ</b> <b>ИНТЕРНЕТА</b>	<p>Могу активно да посредују у коришћењу дигиталних уређаја/интернета од стране детета. У стању су да (заједно са дететом) формулишу породична правила за безбедно и паметно коришћење интернета. Интегришу знања стечена на претходним радионицама, могу да процене добит од обуке и властите дигиталне вештине.</p>	<p>стикери у боји; флипчарт папир; маркер; фломастери; А4 папир; проблемске ситуације; Прилог 3: Породична правила; Прилог 4: Родитељски стилови; Прилог 5: Десет савета за родитеље у вези са коришћењем дигиталне технологије</p>



# РОДИТЕЉСТВО У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ

## ИСХОДИ

Након завршене радионице родитељи:

- Разумеју значај, циљеве и садржај обуке коју похађају.
- Разумеју улогу данашњих родитеља као „дигиталних ментора“ своје деце.
- Знају шта је дигитална писменост и које дигиталне вештине су неопходне родитељима дигиталног доба.

## ТРАЈАЊЕ

90 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

### Активност 1: Упознавање, представљање обуке (значаја, циљева и садржаја) и начина рада – око 20 мин.

**1.1.** Водитељ радионице се представља, поздравља учеснике, захваљује им се што су се одазвали позиву да похађају обуку за родитеље.

Затим укратко објашњава учесницима:

- 1. значај** обуке, с обзиром на контекст у коме одрастају данашња деца, тзв. „дигитални урођеници; [Теоријски део, одељак 1 \(Деца у дигиталном добу, стр. 11\)](#);
- 2. циљ** обуке: унапређивање знања и свести родитеља о могућностима и ризицима на интернету и њихово оснаживање за активно укључивање у васпитање деце о дигиталној безбедности;
- 3. садржај** обуке и теме радионица: Родитељство у дигиталном добу (прва радионица), Време испред екрана (друга радионица), ризици у дигиталном свету (трећа радионица), Породична правила за безбедно и паметно коришћење интернета (четврта радионица). Ове четири радионице реализују се само са родитељима, док се радионица на тему креативне употребе паметних телефона и таблета (пета радионица) реализује са родитељима и децом, а њен опис налази се у оквиру радионица за рад са децом.

Водитељ оставља могућност учесницима да поставе питања у вези са обуком, начином њене реализације, и сл. и истиче да се кроз бројне пројектне ресурсе (онлајн обуку, стручне текстове, квиз, цртане филмове, речник) могу додатно оснаживати у вези са обрађиваним темама: <https://digitalni-vodic.ucpd.rs/>

**1.2.** Водитељ информисе учеснике да се током обуке од њих **очекује** да: учествују на свих 5 радионица; раде у групама, паровима и индивидуално; буду активни, учествују у размени мишљења и искустава, предлажу идеје, промишљају о својим поступцима,

провежбавају и примењују стечена знања у свакодневном животу у интеракцији са децом и да извештавају о својим искуствима.

**1.3.** Водитељ дели учесницима **картице** и замоли их да на њима упишу своје име (Имена би требало да буду видљива осталим учесницима због лакше комуникације.).

Затим следи **представљање**, при чему сваки учесник, осим што говори своје име, треба да изнесе и свој **став према коришћењу технологије у узрасту свог детета**, опредељујући се за један број на скали од 1 до 5, при чему **1** значи: „**оштри противник**“, а **5**: „**ватрени присталица**“ и да овај број упише на полеђини картице са именом. На крају обуке, односно на последњој радионици, водитељ ће поново замолити учеснике да искажу свој став према коришћењу технологије и моћи ће да га упореде са ставом на почетку обуке.

**1.4.** Водитељ предлаже нека од **правила** рада која ће допринети да време током радионица буде корисно и пријатно за све учеснике. Свако правило требало би да говори о томе шта очекује да се на радионици дешава, како учесници (укључујући и водитеља) да се опходе једни према другима, као и да буде позитивно формулисано (Не говори о томе шта не би требало да се ради или како не би требало да се понаша током радионица.).

#### Примери правила:

*Слушамо оног ко говори. Поштујемо туђе мишљење. На време долазимо и завршавамо. Активно учествујемо и сарађујемо међусобно. Током радионице утишавамо тон на мобилном телефону.*

Водитељ **тражи сагласност** од учесника за предложена правила и нуди им да, уколико желе, предложи још нека која, уколико се остали учесници сложе, дописује на листу правила.

Правила би требало да буду **записана на великом флипчарт папиру и видљиво истакнута** на свакој наредној радионици.

Водитељ током реализације радионица ставља правила у функцију. Када је потребно, позива се на њих, а ако се кршење неког правила од стране учесника понавља, договара се о последицама, имајући у виду атмосферу у групи (нпр. ко прекрши правило, треба да отпева неку дечју песмицу, исприча шалу, и сл.).

Договорена правила важе како за учеснике, тако и за водитеља радионице.

## Активност 2: Улога родитеља у дигиталном добу – кратко излагање водитеља, индивидуални рад на задатку и дискусија – 30 мин.

**2.1.** Водитељ говори о захтевној природи родитељства у дигиталном добу, родитељства које покреће сложена осећања, изискује нове улоге и одговорности родитеља, доноси бројне радости, али и нове изазове.

Са наглим технолошким развојем, појавом интернета и његовом све већом доступности деци (у све млађим узрастима), појавила се нова област, односно аспект дечјег живота о којем родитељи треба да брину, воде и подржавају дете. Појава интернета променила је начин живота и наставља да га мења. Ипак, суштина родитељства – брига за добробит детета, остала је непромењена!

Дигитални уређаји и интернет представљају садашњост и будућност деце, а деци су неопходни одрасли да их науче како да „пливају“ у дигиталном окружењу. Како учимо децу да пливају? Не бацимо их у воду и пустимо да се снађу, већ им пружамо дозирању подршку (нпр. гуму, инструктора, наше присуство) све док у потпуности не будемо сигурни да су овладали вештином пливања. Па и када науче да пливају, мотримо на њих још неко време или барем сваки пут када одлазе у дубину. Постепено их осамостаљујемо...

Исто је и са интернетом. Од родитеља се очекује да активно посредују у дететовом коришћењу дигиталне технологије, од његових првих корака у дигиталном свету, па све док родитељ не процени да је дете спремно (интелектуално, емоционално, социјално) за самостално коришћење (без обзира на узраст). Али, шта то конкретно значи?

**2.2.** Сваки учесник добија празан лист А4 папира и задатак да наведе на које би све начине родитељи требало да посредују у активностима деце предшколског/млађег школског узраста током коришћења дигиталних уређаја/интернета (Нпр. читају заједно причу или гледају филм, разговарају са дететом о томе шта не би требало радити на интернету, прегледају историју претраживања, ограничавају детету време испред екрана, итд.).

#### Напомена за водитеља:

Подсетите учеснике радионице на то шта све спада у дигиталну технологију: таблет, рачунар, лаптоп, нетбук, паметни телефон, паметни телевизор, паметни сат, уређаји за виртуелну и проширену реалност, интернет ствари, интернет играчке, конзоле за играње игара...

**2.3.** Учесници извештавају о томе што су написали, водитељ записује на флипчарту. Када одговори почну да се понављају, говори учесницима да надаље наводе само оно што већ није изнето. Не записује оно што се понавља.

Након што све запише, водитељ на флипчарту прави табелу по угледу на *Табелу 1. Облици родитељске медијације, Теоријски део, одељак 6 (Посредовање одраслих у дечјем коришћењу дигиталних уређаја, стр. 38).*

Од учесника тражи да разврстају (свако за себе) записане одговоре у 4 категорије:

**социјална и • техничка медијација • омогућавање и • ограничавање коришћења дигиталних уређаја.**

Уколико је потребно, додаје примере које учесници нису навели, руководећи се табелом у Теоријском делу.

Водитељ сумира облике родитељске медијације, закључује које учесници највише користе у својој васпитној пракси. Истиче значај социјалне медијације и указује на слабе стране ограничавања, али врло кратко. Скреће пажњу учесницима да ће се на следећим радионицама више бавити наведеним облицима родитељске медијације.

### **Активност 3: Вештине за дигитално доба – рад у малим групама, дискусија у пленуму и резимирање од стране водитеља – 30 мин.**

**3.1.** Учесници се разврставањем деле у мање групе (Оптималан број чланова по групи је 3-4.). Свака група има задатак да смисли и напише **шта за њих значи** када се каже да је неко **дигитално писмен**. Која **знања, вештине и ставове** поседује дигитално писмена особа? Учесници се охрабрују да наведу што већи број конкретних примера, да кажу „својим речима“, да се не очекује да поседују експертска знања да би одговорили на овај захтев.

Сваки учесник има задатак да на скали од 1 до 10 процени своје тренутне вештине дигиталне писмености и да оцену упише на полеђини картице са именом (Оцене није потребно износити јавно, на последњој радионици поново ће проценити своје дигиталне вештине.).

Док групе раде на задатку, водитељ црта на флипчарту табелу са 5 колона, у заглављу уписује називе 5 области или домена дигиталне писмености: 1. информације и подаци, 2. комуникација и колаборација, 3. креирање дигиталних садржаја, 4. безбедност и 5. решавање проблема, *Слика 1. Домени и компетенције дигиталне писмености, Теоријски део, одељак 3 (Дигитална писменост, стр. 20).*

**3.2.** Групе, једна по једна, излажу оно што су написале, а водитељ одмах „смешта“ одговор у табелу, на одговарајуће место. Друга могућност је да се од учесника тражи да сами сместе одговор на одговарајуће место у табели. Ово је прилика да се учесницима укаже на свеобухватност и комплексност појма „дигитална писменост“, с обзиром на то да се он често своди на техничке вештине.

**3.3.** Водитељ држи кратко, али информативно излагање о томе шта је дигитална писменост, наводи домене и компетенције у оквиру сваког од њих. *Теоријски део, одељак 3 (Дигитална писменост, стр. 18-20)*

**3.4.** Водитељ **сумира најважније** из данашње радионице.

Од одраслих (не само родитеља, већ и васпитача, учитеља, наставника) очекује се да буду **дигитални ментори деци** – да активно посредују у коришћењу дигиталних уређаја – пре, током и након заједничких активности са дететом. Да би родитељ могао активно да посредује у дететовом коришћењу дигиталне технологије, није неопходно да буде експерт за технологију, али је неопходно да добро познаје сопствено дете и његове потребе.

Родитељско посредовање је неопходно, не само у случају изложености детета негативним и потенцијално ризичним садржајима и активностима у дигиталном окружењу, већ и када је реч о позитивним искуствима током коришћења дигиталне технологије.

#### **Активност 4: Домаћи задатак – 5 мин.**

Водитељ најављује учесницима шта ће радити на следећој радионици. Наводи датум, време одржавања и тему следеће радионице. Родитељима даје задатак да до следеће радионице свакодневно бележе активности детета на дигиталним уређајима (Шта је конкретно дете радило, колико дуго, у које време, на којим местима.). Прикупља од учесника картице са именима, које ће сачувати за следеће радионице.

#### **Активност 5: Евалуација радионице – 5 мин.**

Учесници на посебном стикер папирићу записују лични утисак о радионици и лепе га на врата при одласку (или на неко друго пригодно место које осмисли водитељ радионице).



## ВРЕМЕ ИСПРЕД ЕКРАНА

<b>ИСХОДИ</b>	<p>Након завршене радионице родитељи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Познају препоруке стручњака у вези са оптималном количином времена испред екрана у дечјем узрасту и могу да их примене у пракси.</li> <li>• Разумеју шта је квалитетно проведено време испред екрана у дечјем узрасту.</li> <li>• У стању су да процене да ли дете прекомерно користи дигиталне уређаје.</li> </ul>
<b>ТРАЈАЊЕ</b>	90 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

#### Активност 1: Осврт водитеља на прву радионицу, најаву садржаја данашње радионице – око 5 мин.

**1.1.** Водитељ поздравља учеснике, дели им картице са њиховим именима (од претходне радионице). Потом их подсећа да су на прошлој радионици говорили о начинима на које родитељи/одрасли могу да посредују у активностима деце на дигиталним уређајима, као и о вештинама дигиталне писмености које су им неходне да би адекватно посредовали и били добри дигитални ментори својој деци. Управљање дететовим временом испред екрана јесте једна од вештина дигиталне писмености.

Водитељ потом саопштава учесницима да ће се на данашњој радионици бавити тиме како родитељи могу да управљају дететовим временом испред екрана, колико времена дневно, по мишљењу стручњака, дете може да проведе испред екрана а да то не утиче негативно на његов психофизички развој и добробит, научиће шта је квалитетно проведено време испред екрана а шта прекомерно коришћење екрана, итд.

Оставља могућност учесницима да прокоментаришу претходну радионицу, поставе питања уколико је нешто остало нејасно.

#### Активност 2: Оптимално време испред екрана – индивидуални рад на задатку, размена мишљења и кратко излагање водитеља – око 20 мин.

**2.1.** Водитељ дели учесницима 2 стикера различите боје. Замоли их да на стикеру једне боје напишу са **колико година** је њихово дете **први пут** приступило дигиталним уређајима/интернету, а на стикеру друге боје: **колико времена дневно (у просеку)** дете користи дигиталне уређаје.

Стикери се лепе на флипчарт, разврстани по боји. Водитељ чита садржај стикера и укратко сумира:

- у ком узрасту је највећи број деце почео да користи дигиталне уређаје
- најмлађи и најстарији узраст у ком су почели да их користе
- колико времена дневно највећи број деце користи дигиталне уређаје • колико најмање, а колико највише времена дневно проводе испред екрана.

Потом пита учеснике да поделе са групом своје лично мишљење:

1. када је „**право време**“ за почетак коришћења дигиталних уређаја и
2. **колико времена дневно** деца могу да проведу испред екрана, а да то не нашкоди њиховом здрављу и општој добробити.

**2.2.** Водитељ потом излаже о препорукама стручњака у вези са количином времена испред екрана. [Теоријски део, одељак 7 \(Изазови родитељства у дигиталном добу, стр. 44\).](#)  
[Дигитални водич - https://digitalni-vodic.ucpd.rs/vreme-ispred-ekrana-koliko-i-kako/](https://digitalni-vodic.ucpd.rs/vreme-ispred-ekrana-koliko-i-kako/)

Према смерницама Америчке академије педијатара из 2016. године, деца до узраста 1,5-2 године не би требало да проводе време испред екрана; деца узраста од 2 до 5 година не би требало да користе дигиталне уређаје више од једног сата дневно (било која врста екрана, било ког уређаја), квалитетно осмишљеног времена (што подразумева едукативне и узрасно примерене садржаје и активности), уз активно посредовање одраслих; за децу узраста од 6 и више година потребно је осмислити **индивидуални план коришћења дигиталних уређаја** (одрасли у сарадњи са дететом), који ће осигурати да време испред екрана не замени социјалне, когнитивне и физичке активности које су важне за дечји развој (сан, игру, спортске активности, хобије, дружење са вршњацима, комуникацију са члановима породице).

Веома је важно да водитељ скрене пажњу учесницима на то да данашња наука на питање о оптималном времену испред екрана **нема једнозначан одговор, заснован на ваљаним налазима истраживања**, већ да то зависи од индивидуалних карактеристика детета (узраста, интересовања), начина коришћења, односно квалитета времена испред екрана и контекста у коме дете одраста (породичног и културног).

Уколико међу родитељима има оних који се оштро супротстављају коришћењу дигиталне технологије у дечјем узрасту, веома је важно да водитељ истакне **лоше стране забране коришћења**, строге контроле и ограничавања:

Деца имају **право** на коришћење дигиталних уређаја и приступ садржајима који су примерени њиховим развојно-психолошким потребама; [Теоријски део, одељак 2 \(Права детета у дигиталном добу, стр. 15\);](#)

За децу је веома важно да стекну одговарајуће **вештине** коришћења дигиталне технологије и интернета, што није могуће уколико их не користе;

Деца неће умети да се носе са **ризицима** на интернету, а сигурно ће се са њима срести (у школи, код другара), јер је дигитална технологија постала саставни део нашег свакодневног функционисања;

Шаљемо деци поруку да је интернет као такав „**опасно место**“ коме они нису дорасли, што обликује њихову слику света, али и властитих способности (поготову ако њихови вршњаци користе интернет).



### Активност 3: Квалитет времена испред екрана – индивидуални и групни рад на задатку, дискусија и кратко излагање водитеља – око 25 мин.

**3.1.** Водитељ замоли учеснике да на стикерима треће боје напишу шта њихово дете ради на дигиталним уређајима, односно за шта их све користи. На једном стикеру записују само једну активност и то да ли дете то ради самостално, са одраслом особом или вршњаком. Користе онолико стикера колико им је потребно.

**3.2.** Учесници се деле у мање групе (између 3 и 5 чланова). Након што помешају све стикере, добијају задатак да их разврстају у две групе: **квалитетно (активно)** време испред екрана и **неквалитетно (пасивно)** време испред екрана.

**3.3.** Свака група извештава о активностима деце на дигиталним уређајима, које активности су у једној а које у другој групи и образлаже зашто је то квалитетно, односно неквалитетно време испред екрана.

#### Напомена за водитеља:

Примери најучесталијих активности деце предшколског и млађег школског узраста на дигиталним уређајима: фотографисање, играње видео-игара, гледање видео-клипова, слушање музике, прича или бајки, снимање камером, разговори са другима путем чета.

Као што се из наведених примера може закључити, данашња деца технологију користе углавном пасивно, као конзументи садржаја који им се пласирају путем дигиталних медија. [Теоријски део, одељак 7 \(Изазови родитељства у дигиталном добу, стр. 44\).](#)

**3.4.** Водитељ кратко излаже, односно сумира, шта је квалитетно време испред екрана.

#### Напомена за водитеља:

Ово излагање може да претходи групном задатку (3.2) уколико водитељ радионице процени да је то сврсисходније или да ће учесници имати потешкоћа приликом разврставања активности, односно разумевања тога шта значи квалитетно време испред екрана.

Квалитетно, односно активно време испред екрана подразумева да: • дете користи дигиталне уређаје заједно са родитељима/одраслима који усмеравају његове активности, помажу му да разуме оно што гледа/ради и да то повеже и примени у свакодневном животу, мотивишу га да истраје у изазовним активностима, дају повратну информацију о исправности онога што ради • активности су примерене узрасту детета • одрасли воде рачуна о томе шта дете ради на дигиталним уређајима и са којим циљем: да ли из тога може нешто да научи, развије креативност, машту, мишљење, итд. • дете нема приступ комерцијалним садржајима (огласима) и линковима који воде ка непримереним садржајима • дете нема приступ садржајима који промовишу агресију, насиље, било који облик предрасуда или дискриминације.

## Активност 4: Прекомерно коришћење екрана – групни рад на задатку, кратко излагање водитеља и дискусија – око 30 мин.

**4.1.** Свака група добија одштампан пример (уоквирени текст). Групе читају и одговарају на питања.

Родитељи седмогодишњег дечака прочитали су на веб-сајту *Америчке академије педијатара* да за децу узраста од 6 и више година **не** постоји прописано време испред екрана (као у случају млађе деце), већ је неопходно заједно са дететом креирати индивидуални план његовог коришћења дигиталних уређаја. Како дечак поседује мобилни телефон и одавно похађа школицу програмирања, веома је заинтересован и одлично се сналази у програмском језику *Скреч*; често се дешава да проведе испред екрана и по два-три сата дневно, викендом чак и више.

Главна дилема родитеља овог дечака јесте: да ли су донели исправну одлуку када су уписали дете у школицу програмирања, односно да ли њихово дете проводи превише времена испред екрана.

- Какав бисте одговор дали родитељима овог седмогодишњака: да ли су донели исправну одлуку када су уписали дете у школицу програмирања? Да ли њихово дете проводи превише времена испред екрана?
- Шта бисте питали родитеље како бисте утврдили да ли је реч о прекомерном коришћењу екрана?
- Да ли је у случају овог дечака коришћење технологије смислено? Образложите одговор.

Групе износе своје одговоре. Водитељ охрабрује размену мишљења и дискусију. Приликом модерирања дискусије и сумирања најважнијих увида, важно је да укаже на следеће:

Као прво, раду програмском језику *Скреч* може да представља смислену и развојно примерену активност за седмогодишњака. Реч је о визуелном програмском језику, намењеном учењу првих корака у програмирању. Уз помоћ њега деца могу да креирају интерактивне игре, анимације, приче, развијајући креативност, алгоритамско мишљење, вештине решавања проблема и сарадње са другима.

Водитељ указује учесницима на важност успостављања равнотеже између онлајн и офлајн времена. Време испред екрана, чак и када је смислено и квалитетно, не би смело да буде на уштрб других дететових активности које су важне за његово здравље и општу добробит (сан, око 10 сати дневно за дете овог узраста, затим физичка активност или спортови, дружење са вршњацима и члановима породице, домаћи задаци, кућне обавезе, лична хигијена, оброци, хобији, слободно време...). Више о показатељима прекомерног коришћења екрана: <https://digitalni-vodic.ucpd.rs/vreme-ispred-ekrana-koliko-i-kako/>

На следећем линку налази се користан алат, тзв. калкулатор времена испред екрана који може бити од користи родитељима (чак и са скромним знањем енглеског језика) приликом креирања индивидуалног плана коришћења дигиталног уређаја за дете:

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

Уколико водитељ није у могућности да покаже калкулатор (посети наведену веб-страницу), може да им одштампа следећи QR код, тако да родитељи могу да приступе линку са свог телефона или таблета:



О показатељима прекомерног коришћења екрана водитељ може да прочита Теоријски део, одељак 7 ([Изазови родитељства у дигиталном добу, стр. 44](#)).

Уколико има техничких могућности и времена, на крају ове радионице водитељ може да покаже учесницима кратак видео-снимак о правилном седењу испред екрана (траје око 2 минута), који се налази на следећем линку:

<https://www.youtube.com/watch?v=Whhf55No15U>.

Друга могућност је да им одштампа следећи QR код који ће они прочитати уз помоћ мобилног телефона на самој радионици или код куће:



#### Активност 4: Домаћи задатак – 5 мин.

Водитељ најављује учесницима датум, време одржавања и тему следеће радионице. Даје им препоруку да у међувремену разговарају са члановима породице о овој теми и да заједно са дететом (поготову ако оно има 6 или више година, с обзиром на препоруке стручњака које се односе на млађу децу) креирају његов **индивидуални план** коришћења дигиталних уређаја уз помоћ калкулатора времена испред екрана. Упућује родитеље на линк дигиталног Теоријског дела на коме се додатно могу информисати о теми:

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/vreme-ispred-ekrana-koliko-i-kako/>

С обзиром на то да је тема следеће радионице *Ризици у дигиталном свету* и да ће учесници учити да примењују неке од мера техничке заштите детета у дигиталном окружењу, водитељ већ сада може да их пита да ли имају било каквог искуства и да ли су користили техничку заштиту детета на интернету. Чак и ако немају никаквих искустава, водитељ може да

потражи помоћ неколико дигитално компетентнијих родитеља који су спремни да се укључе у реализацију наредне радионице и да се са њима договори у вези са начином припреме.

Уколико нема заинтересованих родитеља, за реализацију следеће радионице водитељ може да потражи помоћ искуснијег колеге из установе, па чак и старијег ученика из школе и да са њим испроба (пре саме радионице) оно што ће на њој радити (погледати трећу радионицу: *Ризици у дигиталном свету*).

### **Активност 5: Евалуација радионице – 5 мин.**

Учесници оцењују радионицу на скали од 1 (не свиђа ми се) до 5 (веома ми се свиђа), тако што уписују број на стикеру и лепе га на врата при одласку (или на неко друго пригодно место које осмисли водитељ радионице). На истом стикеру у једној речи сумирају утисак о данашњој радионици.



# РИЗИЦИ У ДИГИТАЛНОМ СВЕТУ

<b>ИСХОДИ</b>	<p>Након завршене радионице родитељи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Разумеју потенцијалне ризике којима су деца изложена током коришћења дигиталне технологије/интернета.</li> <li>• Знају на које начине могу да заштите децу од ризика, у стању су да примене неке од техничких мера заштите.</li> <li>• Знају коме да се обрате у случају да је угрожена дететова безбедност на интернету.</li> </ul>
<b>ТРАЈАЊЕ</b>	120 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

### Активност 1: Осврт водитеља на претходну радионицу, најав садржаја данашње – 10 мин.

**1.1.** Водитељ поздравља учеснике, дели им картице са именима (Уколико процењује да је потребно, односно да нису запамтили имена.). Подсећа их на оно што су радили на претходној радионици. Затим их пита да прокоментаришу своја искуства у вези са израдом **индивидуалног плана коришћења дигиталних уређаја** за дете (домаћи задатак од прошле радионице), да ли су га израдили, какве су биле реакције детета, шта су им били изазови...

### Активност 2: Ризици у дигиталном свету – рад у групама, размена мишљења и кратко излагање водитеља – око 30 мин.

**2.1.** Учесници се деле у мање групе. Све групе имају исти задатак:

- да наведу све потенцијалне ризике којима су деца изложена приликом коришћења дигиталних уређаја/интернета, а потом
- да размене мишљења на нивоу групе о томе да ли су њихова деца била изложена неком од наведених ризика и током којих активности на дигиталним уређајима.

**2.2.** Представници група износе у пленуму потенцијалне ризике, водитељ записује на флипчарту. Када све групе заврше извештавање, водитељ допуњава листу ризицима које учесници нису навели и скреће им пажњу на 3 групе ризика: ризици везани за **садржај** (шта деца гледају и да ли приступају неприкладном садржају), **контакт** (с ким комуницирају, странци и особе које се лажно представљају) и **понашање** (дете као актер, починилац или жртва). [Теоријски део, одељак 5 \(Ризици у дигиталном свету, стр. 30\).](#)

Посебно се осврће на ризике у вези са дељењем дететових личних података на интернету и угрожавања приватности: шерентинг и интернет ствари/играчака.

Водитељ пита учеснике да ли знају шта је **шерентинг** (уколико га нису ставили на листу ризика), ако не знају, објашњава им. Потом их пита за њихов лични став и искуства са дељењем фотографија детета на интернету (Да ли то раде, колико често, где објављују, са ким деле.), које су негативне последице тога по децу. Након дискусије, показује родитељима начине безбедног дељења фотографија деце на интернету (Упућује их на линк: <http://ucpd.rs/dokumenti/sarenting-dodatak.pdf> или им подели одштампано.).

**Како се могу постављати слике деце на интернету, а да се при том сачува њихова приватност:** прерушена деца која већ носе неке маске приликом сликања; фотографисање детета са удаљености која чини њихово лице непрепознатљивим; фотографисање деце са леђа, где се показује дете у ширем просторном контексту; дигитално обрађена слика детета; сликање оних делова тела који се сматрају неопходним да би се испричала конкретна прича, попут слике руку детета које држе бубамару и сл.

Водитељ такође упознаје родитеље са ризицима који су везани за **интернет ствари** (енгл. Internet of Things) и **интернет играчака** (енгл. Internet of Toys), с обзиром на то да деци постају доступне ствари и играчке које су повезане на интернет. [Теоријски део, одељак 5 \(Ризици у дигиталном свету, стр. 30\).](#)

#### **Потенцијални ризици на интернету:**

- Превремено, прекомерно коришћење и зависност од дигиталних уређаја/интернета
- Изложеност штетним и узрасно непримереним садржајима (нпр. експлицитни сексуални и порнографски садржаји, вулгаран језик, говор мржње, итд.)
- Изложеност дигиталном насиљу
- Изложеност комерцијалним садржајима (огласима, рекламама)
- Изложеност нетачним и непоузданим информацијама
- Приступ сервисима и платформама пре прописаног узраста (непоштовање доње узрасне границе, која је обично 13 година)
- Контакти са злонамерним особама које имају за циљ да злоупотребе дете (тзв. интернет предатори)
- Дељење личних информација на интернету (укључујући и дељење од стране родитеља – шерентинг)
- Злоупотреба личних података, крађа идентитета, лажно представљање, преваре путем интернета
- Трошење новца (нпр. приликом играња видео-игара)
- Вируси, спамови, хаковања, нежељена пошта

**2.3.** Водитељ подсећа учеснике радионице да је једна од најучесталијих активности деце (предшколског и млађег школског узраста) на дигиталним уређајима **играње видео-игара**.

На интернету је доступан велики број видео-игара различитих жанрова, како оних које могу да подрже учење и дечји развој, тако и оних које нису примерене деци. Неке видео-игре носе са собом бројне ризике: изложеност непримереном језику и штетним садржајима, контакте са непознатим и злонамерним особама, трошење новца, итд. Стога су видео-игре разврстане према узрасним категоријама, а за процењивање узрасне примерености садржаја видео-игара у Европи користи се ПЕГИ систем.

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/igranje-video-igara-gejming/>

Водитељ дели учесницима одштампан Прилог 1 (или их упућује на дигитални Теоријски део): ПЕГИ класификацију са описом узрасних ознака и слика које указују на садржај видео-игара. Након што индивидуално прочитају текст, свака група добија **задатак** да:

1. изабере категорије видео-игара (видео-игре са одговарајућом ПЕГИ ознаком) које су погодне за децу различитог узраста, нпр. 4, 5, 6, 7 или 8 година (Водитељ може да прилагоди захтев циљној групи, у зависности од тога да ли ради са родитељима предшколске или деце школског узраста.), као и да образложи зашто остале категорије видео-игара нису примерене деци тог узраста;
2. одговори на следећа питања и образложи одговор:
  - Да ли су све видео-игре са ознаком ПЕГИ 7 примерене детету узраста од 7 година?
  - Да ли би родитељи требало да посредују у избору видео-игара и онда када детету **технички ограниче** приступ узрасно непримереним видео-играма (нпр. ако користе техничке мере заштите)?

**а)** За децу узраста **4, 5 и 6** година примерене су **искључиво видео-игре са ознаком ПЕГИ 3**, док су за децу узраста **7 и 8** година погодне видео-игре **ПЕГИ 3 и ПЕГИ 7**. Видео-игре са ознакама ПЕГИ 12, 16 и 18 због свог садржаја нису примерене деци узраста од **4 до 8 година**.

**б)** Видео-игра са ознаком ПЕГИ 7 није увек примерена седмогодишњем детету, из више разлога. Прво, узрасна ознака указује на **садржај** видео-игре, али не и на њену **тежину**, односно когнитивну захтевност. Тако, видео-игра ПЕГИ 7 може да буде тешка или лака за дете узраста од 7 година (што зависи од индивидуалних когнитивних капацитета конкретног детета). Едукативна или стратешка видео-игра која је прелака или претешка за дете неће подстаћи развој његових когнитивних способности или способности решавања проблема. Друго, игре са ознаком ПЕГИ 7 могу да садрже звукове и сцене, као и насиље, које, иако није реалистично и нема детаљног приказивања насилних сцена, ипак може да уплаши и узнемири неку децу, што би одрасли требало да имају на уму.

Веома је важно да родитељи посредују у избору видео-игара за дете, чак и онда када детету ограниче приступ узрасно непримереним видео-играма. Иако је игра узрасно примерена детету по питању садржаја, то не значи да оно не може бити изложено неким ризицима. Велики број игара, чак и са ознаком ПЕГИ 3 садржи **огласе и могућност трошења новца унутар игре** (нпр. прелазак на виши ниво, додатне могућности).

### Активност 3: Мере заштите од ризика – индивидуални и групни рад, дискусија и кратко излагање водитеља – око 50 мин.

**3.1.** У претходној активности учесници су научили које су видео-игре примерене деци различитог узраста. Сада ће научити шта је родитељска контрола и како могу да **ограниче деци приступ узрасно непримерним видео-играма** на уређајима са андроид оперативним системом (мобилном телефону и таблету) које деца овог узраста најчешће користе.

Водитељ подсећа учеснике да су на првој радионици, када су говорили о облицима родитељске медијације (посредовања), спомињали техничке мере заштите, а сада им детаљније објашњава шта су и чему служе родитељска контрола и подешавања приватности. За припрему користи дигитални Теоријски део:

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/kako-unaprediti-digitalni-uredjaj/>

**Родитељска контрола** (енгл. parental control) представља програме и алате који омогућавају контролу и праћење активности детета на интернету. На интернету су доступне бесплатне апликације за родитељску контролу, као и оне које се купују. Када је реч о млађој деци (предшколцима), техничке мере заштите могу унапредити дигитални уређај и допринети његовом безбеднијем коришћењу.

Родитељском контролом могу се **ограничити**: приступ детета узрасно непримерним веб-сајтовима, апликацијама и видео-играма; количина времена коју дете проводи у коришћењу дигиталног уређаја; временски интервал у којем дете користи дигитални уређај; куповина и трошење новца унутар апликација.

Уз помоћ родитељске контроле могуће је **пратити активности детета** на интернету (историја прегледања веб-сајтова, апликације и игре које користи, време проведено испред екрана) и **лоцирати дете у физичком простору**.

**Подешавања приватности** (енгл. privacy setting) представљају техничку меру заштите која омогућава корисницима дигиталних уређаја да ограниче приступ **личним подацима** (ко може да им приступи и шта може да види). Подешавање приватности можете да извршите у **интернет прегледачу** (енгл. web-browser), који је инсталиран на дигиталном уређају. Важно је да родитељ подеси параметре приватности (промени аутоматска подешавања) на свим дигиталним уређајима које користи дете (паметним телефонима, рачунарима, таблетима, конзолама за играње игара, итд.).

**3.2.** Уколико се осећа несигурно или недовољно компетентно за реализацију ове активности, **водитељ може да је реализује уз помоћ учесника - дигитално вештијих родитеља** (који су се добровољно пријавили на претходној радионици, како би се припремили и договорили о начину рада), али и **старијих (бивших) ученика**, уколико се радионица реализује у школи, као и **колега из школе** (нпр. наставника информатике).

Препорука за водитеља је да пре радионице испроба оно што ће радити на самој радионици.



Претпостављамо да већина учесника радионица поседује мобилни телефон са приступом интернету, али с обзиром на то да се ради у групама, довољан је један мобилни уређај по групи (мобилни телефон или таблет), па би о томе требало водити рачуна приликом формирања група, као и да у свакој групи (уколико је могуће) буде неки учесник који вештије барата дигиталним уређајима или се унапред припремио за ову радионицу. Уколико се обука спроводи у школи, ова радионица може се реализовати и у рачунарском кабинету.

- Групе имају први задатак да на мобилном телефону у Гугл продавници (енгл. Play Store) **пронађу и подесе родитељску контролу**, односно да онемогуће деци приступ видео-играма и музици која није предвиђена за одређену узрасну доб (нпр. њиховог детета).
- Други задатак је да пронађу апликацију **Google Family Link** (може се преузети из продавница **Google Play** и **App Store**), која има две опције: за родитеље и за децу/тинејџере. Родитељи је могу инсталирати на сопствени уређај и са њега надzirати активности детета, а могу је такође инсталирати и на уређај који дете користи. Ова апликација пружа родитељима више могућности: да отворе Гугл налог за дете млађе од 13 година, додају надзор на постојећи дететов налог, ограниче време испред екрана, омогуће или блокирају приступ апликацијама, лоцирају дететов уређај, итд.
- Трећи задатак је инсталирање апликације **YouTube for Kids** и демонстрирање могућности које она пружа. Иако је специјално креирана за децу, требало би имати на уму да и на овој платформи могу да „залутају“ садржаји који су непримерени деци, али и да се такви садржаји могу блокирати или пријавити, што би учесници требало да науче.
- На крају, водитељ показује учесницима претраживаче који су намењени искључиво деци (нпр. Kiddle: <https://www.kiddle.co/>, Swiggle: <https://swiggle.org.uk/>, Safe Search Kids: <https://www.safesearchkids.com/>, Kids Search: <https://www.kids-search.com/>) и указује на њихове предности (Не прикупљају личне податке корисника, не садрже огласе, филтрирају садржаје, постоји могућност блокирања одређених садржаја, па чак и речи које ће се појавити у резултатима претраге, итд.)

**Напомена за водитеља:** сврха ове активности јесте да родитељима укажете на добре стране техничких мера заштите, као и интернет садржаја, платформи и претраживача који су искључиво намењени деци, како бисте их подстакли да их примене на уређајима које дете користи и да их користе заједно са својом децом.

Немојте се осећати незадовољно или неуспешно уколико наиђете на отпор код родитеља (не желе да примењују техничке мере заштите, сматрају их бесмисленим или компликованим) ако нешто не успете да урадите из првог пута или не успете да урадите све што је предвиђено у овом сегменту радионице.

Уколико на неки од наведених задатака потрошите више времена него што је планирано, пређите на следећу активност, али учесницима укажите на преостале мере заштите, како би код куће могли сами да их испробају и евентуално потраже помоћ на следећој радионици. С обзиром на промене које се дешавају у дигиталном окружењу, појаву нових апликација, промене унутар постојећих, поседовање одговарајућих дигиталних вештина подразумева континуирано и самостално истраживање - чак и ако нешто у потпуности савладају на радионици, кроз неко време мораће да „апдејтују“ своје знање.

Уколико неко од учесника има искуства у примени техничких мера заштите или предложи неку техничку меру која је актуелнија или прикладнија, више примерена њиховим тренутним потребама, не морате се држати предложене листе.

Техничке мере могу бити први корак у вашим настојањима да допринесете безбеднијем коришћењу интернета од стране детета, поготово у млађем узрасту, али не и главни начин заштите детета на интернету.

Осим техничких, неопходно је предузети и **додатне мере заштите**, тзв. **социјална медијација** (активно учествовање у активностима детета и постављање правила). Од најранијег узраста требало би разговарати са дететом о потенцијалним ризицима и начинима на које се они могу предупредити, научити га да критички мисли и решава проблеме у дигиталном окружењу (поготову ако дете самостално користи интернет), да се одговорно понаша током коришћења интернета, охрабрити га да се обрати одраслој особи од поверења уколико га било шта узнемири или уплаши на интернету (примењивати социјалну медијацију). Подсећамо вас да је неопходно учешће родитеља у активностима деце предшколског узраста на интернету.

Када је реч о видео-играма, мере заштите од ризика су:

- Прочитајте садржај видео-игре, рецензију, коментаре и оцене других корисника, родитеља, експерата пре него што ваше дете почне да је игра.
- Испробајте видео-игру заједно са дететом, разговарајте са њим о томе шта му се свиђа, а шта не у вези са конкретном игром.
- Објасните детету зашто неке видео-игре нису примерене за његов узраст. Деца ће разумети ако им кажете језиком који је њима близак.
- Објасните детету шта су лични подаци (име, презиме, адреса, фотографије...) и зашто је важно да их не дели са другима, па ни са играчима у видео-играма (ако дете игра групне игре).
- Охрабрите дете да се увек обрати одраслој особи од поверења ако га било шта уплаши или узнемири током играња.
- Договорите се са дететом о томе колико времена седмично може да проведе у игрању видео-игара, односно испред екрана.
- Договорите се у које време дете може да игра видео-игре (успоставите правила и доследно их се придржавајте).
- Примењујте родитељску контролу и друге техничке мере заштите, поготову када је реч о деци млађег узраста.

## Активност 4: Дете није безбедно на интернету – групни рад на задатку, кратко излагање водитеља и дискусија – око 20 мин.

**4.1.** Још један од озбиљнијих ризика на интернету јесте успостављање контакта са злонамерним особама, тзв. интернет предаторима.

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/internet-predatori/>

Када је реч о деци предшколског узраста, не препоручује се самостално коришћење интернета, па је потенцијална изложеност овој врсти ризика мања него код старије деце. Ипак, реалност је таква да родитељи не успевају да пропрате све активности детета на интернету, чак и када је реч о млађој деци. Чим родитељи детету дају дигитални уређај у руке, требало би, на прикладан и узрасно примерен начин, да му скрену пажњу на потенцијалне ризике и на то шта да уради ако га нешто уплаши или узнемири током коришћења интернета. То не значи да би требало унапред застрашивати дете могућим ризицима, али би му свакако требало рећи да на интернету има и неких ствари које се не свиђају деци и нису њима намењене.

**Задатак за учеснике:** да формулишу савете које би дали свом детету у случају да их неко повреди или узнемири преко интернета (нпр. преко сервиса за четовање или у некој групи). Групе износе своје одговоре. Водитељ охрабрује размену мишљења и дискусију.

1. Не одговарај на ружне поруке и никада их не узвраћај.
2. Одмах прекини комуникацију са особом која те вређа, узнемирава или ти прети.
3. Обавезно ово подели са одраслом особом у коју имаш поверења (родитељи, васпитач, учитељ, психолог или педагог...).
4. Не бриши поруку која те је узнемирила или уплашила.
5. Са непознатим особама не дели податке о себи и својој породици (нпр. где живиш, где су ти родитељи, шта волиш да радиш, у коју школу идеш, итд.).
6. Никада не примај и не шаљи фотографије или видео-снимке особама које не познајеш лично.
7. Никада не договарај виђање са неким кога си упознао/ла преко интернета.
8. Не примај поклоне од непознатих особа.
9. ...

Приликом модерирања дискусије и сумирања најважнијих увида, важно је да водитељ укаже учесницима коме све могу да се обрате у случају да је њихово дете озбиљније угрожено путем интернета. Може да их упуту на линк или да им одштампа Прилог 2.

#### **Активност 4: Домаћи задатак – 5 мин.**

Водитељ најављује учесницима датум, време одржавања и тему последње радионице. Саветује им да испробају техничке мере заштите код куће, на уређајима које дете користи. Упућује родитеље на линк дигиталног Теоријског дела на коме се могу додатно информисати о другим мерама техничке заштите:

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/kako-unaprediti-digitalni-uredjaj/>

Теме цртаних филмова које предлажемо да родитељи погледају са децом и поразговарају о њему: Заштита личних података и приватности на интернету, Заштита деце од нежељеног садржаја и *интернет предатора*:

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/crtani-filmovi/>

#### **Активност 5: Евалуација радионице –5 мин.**

Учесници оцењују радионицу на скали од 1 (не свиђа ми се) до 5 (веома ми се свиђа), тако што уписују број на стикеру и лепе га на врата при одласку (или на неко друго пригодно место које осмисли водитељ радионице). На истом стикеру у једној речи сумирају утисак о данашњој радионици.









## ПЕГИ класификација

ПЕГИ систем ознака је осмишљен како би помогао родитељима приликом одабира видео-игара и других садржаја за децу и тако их заштитио од непримерених садржаја. Узрасна ознака потврђује да је игра/садржај прикладан за играче изнад наведеног узраста, па је, нпр. игра са ознаком ПЕГИ 7 намењена деци од седам година и старијој, док је она са ознаком ПЕГИ 18 прикладна само за пунолетне особе.

### Шта значе поједине ознаке?

ОЗНАКА	ОПИС
	Садржај игре са овом ознаком процењен је као примерен <b>свим узрасним групама</b> . Игра не би требало да садржи било какве звукове или слике које могу уплашити млађу децу, као ни ружне речи. Прихватљиво је веома благо насиље у комичном контексту.
	У овој категорији налазе се видео-игре чији садржај (звукови, слике) могу да застраше млађу децу. Веома благи облици насиља (подразумевано, без конкретних детаља или нереалистично насиље) могу се срести у видео-играма са овом ознаком.
	Ова ознака налази се на видео-играма које садрже сликовитије приказе насиља према нестварним ликовима или нереалистично насиље према особама које изгледају као људи. Сексуалне алузије или позе могу бити присутне, али ружне речи морају бити сасвим благе. Коцкање, попут оног у стварном животу, у коцкарницама, такође може бити присутно (нпр. игре са картама које би се у стварном животу играле за новац).
	У овој категорији видео-игара прикази насиља или сексуалних активности одговарају стварном животу. У игри се може срести екстремно вулгаран језик, а такође могу бити присутне игре на срећу, употреба дувана, алкохола или дрога.
	Видео-игре са овом ознаком намењене су искључиво одраслима јер садрже грубо насиље, убијање без очигледног повода или насиље према беспомоћним ликовима. Садрже употребу илегалних дрога и експлицитне сексуалне активности.

СЛИКА	ОПИС САДРЖАЈА ВИДЕО-ИГРЕ
	Игра садржи ружне речи (од блажих псовки до сексуалних повика и богохуљења). Овакви садржаји могу се наћи у играма са ПЕГИ ознаком 12, 16 и 18.
	Игра са овом сликом садржи описе етничких, религиозних, националистичких или других стереотипа који подстичу мржњу и дискриминацију. Овакви садржаји увек се налазе у видео-играма са ознаком ПЕГИ 18 (и вероватно крше националне кривичне законе).
	Слика указује на то да се у видео-игри приказује коришћење дрога, алкохола или дувана. Овакви садржаји увек се налазе у видео-играма са ознаком ПЕГИ 16 и ПЕГИ 18.
	Ова слика може се наћи на видео-играма са ознаком ПЕГИ 7 уколико садржи звукове који могу бити узнемирујући или застрашујући за млађу децу, али и на онима са ознаком ПЕГИ 12 уколико су присутни застрашујући звукови или хорор ефекти (али без насилног садржаја).
	Ова слика указује на то да игра садржи елементе који подстичу или подучавају коцкање. Овакви садржаји могу се наћи у играма са ПЕГИ ознаком 12, 16 и 18.
	Слика се налази на играма са ознаком ПЕГИ 12 уколико садрже сексуалне позе или алузије на секс, на играма са ознаком ПЕГИ 16 ако се приказује сексуални однос без видљивих гениталија и на играма са ознаком ПЕГИ 18 које садрже експлицитни сексуални садржај.
	Игра садржи елементе насиља. У видео-играма са ознаком ПЕГИ 7 оно је нереалистично и без детаљног приказивања насилних сцена, у играма са ознаком ПЕГИ 12 приказано је насиље према нестварним ликовима или нереалистично насиље према особама које изгледају као људи, док игре ПЕГИ 16 и ПЕГИ 18 садрже све реалније сцене насиља.



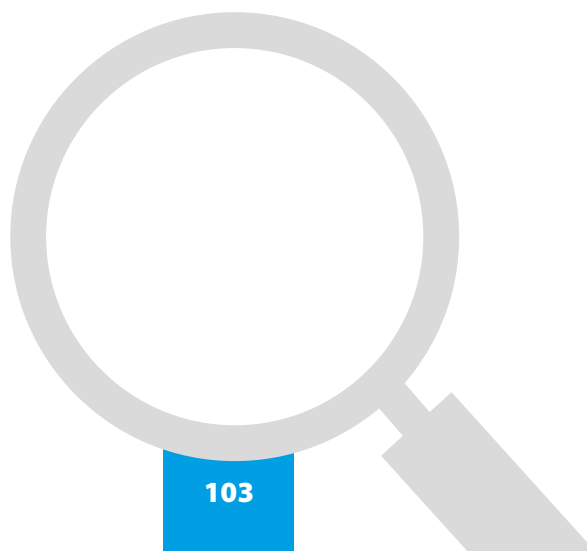
## КОМЕ СЕ ОБРАТИТИ

Уколико сазнате да је ваше дете жртва интернет предатора или било ког облика насиља, контактирајте и о томе обавестите: **полицију или тужилаштво** (Није потребно пријављивати и полицији и јавном тужилаштву, јер у случају кривичног дела полиција обавештава јавно тужилаштво и обрнуто.) или **Национални контакт центар** (пријаве прослеђене Контакт центру прослеђују се надлежним институцијама, уколико наводи из пријаве упућују на потребу њиховог укључивања).

Потребно је да обавестите и **образовно-васпитну установу** коју дете похађа, као и вашег **интернет провајдера**.

### Контакти надлежних институција:

- **Одељење за борбу против високотехнолошког криминала Министарства унутрашњих послова Републике Србије**, имејл адресе: [vtk@mup.gov.rs](mailto:vtk@mup.gov.rs) и [prijavipedofiliju@mup.gov.rs](mailto:prijavipedofiliju@mup.gov.rs), телефон (центра): + 381 11 306 2000
- **Основно јавно тужилаштво**, пријава се подноси на подручју оног јавног тужилаштва где се насиље догодило, списак адреса основних јавних тужилаштава налази се на веб-страници **Бесплатна правна помоћ**.
- **Национални контакт центар за безбедност деце на интернету**: <http://www.pametnoibezbedno.gov.rs> или телефон: 19833



## ПОРОДИЧНА ПРАВИЛА ЗА БЕЗБЕДНО И ПАМЕТНО КОРИШЋЕЊЕ ИНТЕРНЕТА

ИСХОДИ	<p>Након завршене радионице родитељи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Могу активно да посредују у коришћењу дигиталних уређаја/интернета од стране детета.</li> <li>• У стању су да заједно са дететом формулишу породична правила за безбедно и паметно коришћење интернета.</li> <li>• Могу да процене личну добит од обуке и дигиталне вештине које би требало да унапреде како би интернет учинили безбеднијим окружењем за дете.</li> </ul>
ТРАЈАЊЕ	90 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

#### Активност 1: Осврт водитеља на претходну радионицу, најава садржаја данашње радионице – 5 мин.

**1.1.** Водитељ поздравља учеснике. Пита их да ли су у међувремену примењивали техничке мере заштите о којима су говорили на претходној радионици и каква су им искуства. Да ли су научили или открили нешто ново што би желели да поделе са групом, да ли су се можда сусрели са неким потешкоћама које су успели или нису успели самостално да превазиђу?

#### Активност 2: Породична правила за безбедно и паметно коришћење интернета – групни рад на задатку и дискусија – око 30 мин.

**2.1.** Водитељ саопштава учесницима да ће на данашњој (завршној) радионици интегрисати и применити знања која су стекли на претходним радионицама. Конкретно, радиће на свакодневним проблемским ситуацијама или изазовима са којима се суочавају данашњи родитељи, а тичу се коришћења дигиталне технологије код деце.

Водитељ може да предложи учесницима да сами изнесу реалне проблемске ситуације (везане за дечје коришћење дигиталних уређаја) са којима се они или неко из њиховог непосредног окружења суочава, а са којима нису сигурни како да изађу на крај, па да на њима раде. Друга могућност је да наведене ситуације одштапа и подели свакој групи (прва ситуација је примерена родитељима детета школског узраста, а друга предшколског узраста).



**Пример проблемске ситуације за родитеље школске деце:**

Душан похађа други разред основне школе. Веома рано показао је склоност ка дигиталним уређајима, лако је научио да их користи. Док је био млађи, родитељи су успевали да управљају његовим временом испред екрана, међутим, од када је пошао у школу и почео да игра онлајн видео-игре, Душан проводи све више времена испред екрана. У последње време, радије игра видео-игре него што излази напоље са вршњацима, касније одлази на спавање, а постао је и мање заинтересован за школске активности. Родитељи су у великој дилеми... Не желе да га кажњавају, мисле да у његовом случају то може да буде контрапродуктивно, али, како кажу: „Он нема меру, или да не игра уопште, или да игра сатима”.

**Пример проблемске ситуације за родитеље предшколске деце:**

Мина има четири године. Већ поседује свој таблет, свакодневно користи мобилне телефоне својих родитеља, а и старија сестра јој повремено дозвољава да игра игрице на њеном рачунару. Мина често омета своју сестру док ради домаћи задатак (тражи да види шта она ради, узима јој књиге, жели да црта, боји, итд.), а родитељи то решавају тако што јој у руке дају мобилни уређај. Заправо, увек када треба нешто да заврше или да „умире” девојчицу (током вожње, код лекара, у гостима), дају јој телефон или таблет, јер се то показало као веома делотворно. Мина се увече успављује и ујутру буди искључиво уз свој омиљени цртани филм. Родитељи изјављују да нису били свесни свог понашања и да су се „преко ноћи” нашли у безизлазној ситуацији, јер су схватили да Мина прекомерно користи дигиталне уређаје за свој узраст.

Задатак за учеснике: да у групама **формулишу породична правила** која ће родитељима помоћи да успоставе добре границе (важне у свим аспектима живота, а поготову када је реч о дететовом коришћењу дигиталних уређаја) и допринети здравијем коришћењу дигиталних уређаја код свих чланова породице, али првенствено деце.

Приликом формулисања правила, руководе се следећим **питањима**:

1. Где (на којим местима) не би требало дозволити деци да користе дигиталне уређаје?
2. Када (у које време) не би требало дозволити деци да користе дигиталне уређаје?
3. У којим ситуацијама не би требало дозволити деци да користе дигиталне уређаје?
4. На које све начине родитељи могу да успоставе баланс између времена на дигиталним уређајима/интернету и без њега? Које су активности (без коришћења дигиталног уређаја) корисне и подстицајне за дете овог узраста?
5. За које активности дозволити деци коришћење дигиталних уређаја?
6. Шта значи бити учтив и пристојан приликом коришћења дигиталних уређаја?
7. Шта значи безбедно користити дигиталне уређаје?

**2.2.** Када одговоре на питања, групе своје одговоре износе у пленуму. Најпре све групе одговарају на прво питање и тако редом, до последњег питања. Приликом вођења дискусије, водитељ подсећа учеснике на садржаје претходних радионица и ослања се на породична правила (Прилог 3: *Породична правила*). На крају ове активности, дели одштампан Прилог учесницима.

### Активност 3: Родитељски стилови – кратко излагање водитеља – око 10 мин.

**3.1.** Водитељ наглашава да формулисање породичних правила (која ће важити за све чланове породице), а поготову њихово доследно спровођење, није нимало једноставно и лако и да представља један од главних изазова родитељства.

По мишљењу стручњака, постоји неколико родитељских стилова:

**Ауторитативни** – идеалан родитељски стил, одлично успостављање баланса између постављања граница и остављања детету слободе и простора за лични развој.

**Ауторитарни** – акценат је на правилима, строгом надзору и контроли, кажњавању, без пружања довољно топлине и подршке детету.

**Попустљиви (пермисивни)** – акценат је на подршци и топлини, одсуству контроле и граница.

**Занемарујући (индиферентни)** – слаба контрола уз емоционалну хладноћу и незаинтересованост за дететове активности.

**3.2.** Родитељи имају задатак да код куће размисле ком је стилу родитељства (од четири наведена) њихов стил најближи и шта би требало да промене у свом односу према детету, када је конкретно реч о коришћењу дигиталне технологије. У томе им може помоћи Прилог 4: *Родитељски стилови*, који водитељ штампа и дели им на крају радионице.

### Активност 4: Десет савета за родитеље – рад у групама, размена мишљења – око 20 мин.

**4.1.** Свака група добија Прилог 5: *Десет савета за родитеље у вези са коришћењем дигиталне технологије*<sup>1</sup>, одштампан на папиру А4 формата. Групе имају задатак да пажљиво прочитају савете и да их, свако за себе, уреди по важности за безбедно и паметно коришћење технологије (да упишу број 1 на црти испред савета који сматрају најважнијим и тако редом до броја 10, који уписују испред савета који је, по њиховом мишљењу, најмање битан). Најпре размењују мишљења на нивоу малих група. Свака група би требало да се усагласи барем око 3 савета са врха (најважније) и 3 са дна листе (најмање важно).

**4.2.** Представници група извештавају у пленуму како су поређали савете, да ли су се усагласили на нивоу групе. Уколико постоји неслагање, у вези са чим је... Водитељ је претходно написао савете (само наслове) на флипчарту и сада уписује оно што учесници износе (редне бројеве поред савета).

<sup>1</sup> Преузето и модификовано на основу:

<https://www.naeyc.org/our-work/families/technology-tips-for-preschool-parents>

Водитељ резимира шта је, по мишљењу учесника, најважније и чему дају приоритет: да ли је то заштита детета у смислу опрезног коришћења, односно ограничавања времена испред екрана и потенцирања значаја активности без употребе технологије или конструктивно коришћење дигиталне технологије са акцентом на квалитету времена испред екрана и заједничком коришћењу... Очекује се да су учесници, на основу свега што су радили на радионицама, схватили колико је важно конструктивно коришћење дигиталних уређаја/интернета уз активно посредовање одраслих.

Водитељ закључује ову активност саопштавањем учесницима да су заправо **сви савети важни** и да би изнад свега родитељи требало да воде рачуна о **квалитету** времена које дете проводи, како испред екрана, тако и у другим активностима које не изискују коришћење екрана.

### Активност 5: Домаћи задатак – 5 мин.

Са децом погледати цртане филмове и разговарати о њима: *Лепо понашање на интернету* и *Сарадња родитеља и деце у коришћењу интернета*:

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/crtani-filmovi/>

### Активност 6: Завршна евалуација обуке у целини – 10 мин.

Водитељ на флипчарту пише следеће:

- 3 нова сазнања која сам стекао/ла на радионицама
- 2 занимљиве идеје
- 1 активност коју ћу предузети како би дигитално окружење учинио/ла смисленијим и безбеднијим за моје дете.

Учесници пишу одговоре (анонимно) на А4 папиру и одлажу га на место које је водитељ одредио (нпр. кутија, крај стола, издвојена столица и сл.).

Водитељ потом замоли учеснике да процене своје дигиталне вештине на скали од 1 до 10, као и да искажу свој став према коришћењу технологије у узрасту свог детета, на скали од 1 до 5, при чему 1 значи: „оштри противник“, а 5: „ватрени присталица“. Дели им картице са именима како би упоредили одговоре на почетку и на крају обуке.

Родитељи се за крај поздрављају тако што свако говори шта је „понео“ са радионица. То могу да буду: информација, нови увид, осећање, догађај, нова дилема или брига. Водитељ учествује у размени.

### Активност 7: Додела уверења – 10 мин.

Водитељ додељује учесницима уверења о завршеној обуци и поздравља се са њима. Предлаже им да, уколико су заинтересовани, креирају групу или имејлинг листу преко које ће убудуће размењивати информације, ресурсе и искуства у коришћењу дигиталне технологије са децом. Такође им наговештава да ће учествовати у радионици о креативној употреби мобилних телефона и таблета, која ће се реализовати са децом и родитељима (уколико ова радионица није већ одржана, што зависи од динамике реализације радионица са децом и родитељима).



## ПОРОДИЧНА ПРАВИЛА

Ова чек-листа служи да Вам помогне да размислите и договорите се са члановима породице, како и када ћете користити дигиталне уређаје/интернет у својој породици. Помоћи ће вам да јасно поставите границе, разговарате о коришћењу дигиталне технологије и договорите се о правилима са децом и осталим укућанима у вези са употребом дигиталних уређаја.

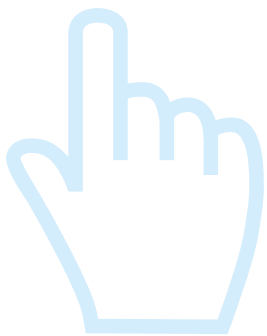
<b>МЕСТА НА КОЈИМА НЕ КОРИСТИМО ДИГИТАЛНЕ УРЕЂАЈЕ</b> Поставите границе и искажите јасна очекивања	<b>2–5 година</b>	<b>6–12 година</b>
Соба у којој се спава	✓	✓
Кухиња или трпезарија	✓	✓
Место за дигиталне уређаје преко ноћи	✓	✓
<b>СИТУАЦИЈЕ У КОЈИМА НЕ КОРИСТИМО ДИГИТАЛНЕ УРЕЂАЈЕ</b> Поставите границе и искажите јасна очекивања		
Док се возимо колима, осим ако се ради о неком дугом путовању.	✓	✓
За време породичних окупљања и других ситуација када су чланови породице заједно, нпр. разне прославе, пут до вртића или школе.	✓	✓
За време ручка и вечере.	✓	✓
Један сат пре спавања.	✓	✓
Када је дете у колицима или дубку.	✓	
Када се прелази улица.		✓
Када се ради домаћи задатак или други задатак за школу.		✓
У школи (и дете и одрасли).		✓

<b>ЗАБАВА И ЗАЈЕДНИЧКО ВРЕМЕ</b> Поставите границе и искажите јасна очекивања	<b>2–5</b> година	<b>6–12</b> година
НЕ играј видео-игрице ако је то у супротности са породичним правилима, било код куће или код неког другог.	✓	✓
НЕ преузимај апликације, филмове, игрице без дозволе родитеља или питања да ли је то одговарајуће за твоје године.	✓	✓
НЕ посећуј веб-сајтове без одобрења одраслих.	✓	✓
Користи апликације или игрице у којима можеш нешто да направиш.	✓	
Избегавај гледање емисија са брзим променама слика или апликације са пуно звона и звиждука.	✓	
Користи видео-чет са рођацима и пријатељима.	✓	✓
Користи апликације за учење.		✓
Бирај апликације које су креативне, образовне, промовишу здравље и бригу о другима (показати детету из којих категорија може да бира апликације).		✓
Гледај емисије које одговарају твом узрасту и у којима можеш нешто да сазнаш.		✓
Играј игрице, гледај емисије и друге садржаје у друштву са одраслима, разговарајте о њима.		✓
<b>РАВНОТЕЖА ИЗМЕЂУ ВРЕМЕНА НА ИНТЕРНЕТУ И БЕЗ ЊЕГА</b> Ако је дете млађег узраста, договорите се са њим да смањите време на интернету како бисте могли да:		
Тражите књиге, идете у библиотеку.	✓	
Игрите се напољу.	✓	
Игрите се прерушавања и измишљања.	✓	
Игрите се са вршњацима.	✓	
Игрите се коцкама и пазлама.	✓	
Проводите време заједно.	✓	
Нешто друго што је детету интересантно и забавно.	✓	

<b>РАВНОТЕЖА ИЗМЕЂУ ВРЕМЕНА НА ИНТЕРНЕТУ И БЕЗ ЊЕГА</b> Ако је дете старијег узраста, договорите са њим да смањите време на интернету како бисте се заједно, или оно само, бавили:	<b>2–5 година</b>	<b>6–12 година</b>
Читањем.		✓
Дружењем са пријатељима.		✓
Хобијима.		✓
Игром напољу.		✓
Игром разних игара на табли са другарима или Вама (нпр. „Човече, не љути се“, „Монопол“).		✓
Прављењем нечега према избору и интересовањима.		✓
Тимским спортом у оквиру неког клуба или да постане део фолклорне групе.		✓
Нешто друго, према интересовањима детета.		✓
<b>ПРИСТОЈНО ПОНАШАЊЕ</b> Поставите границе и искажите јасна очекивања		
Док са неким разговарамо или током оброка, паметни телефон одложимо. Не гледамо у телефон, нити шаљемо поруке.	✓	✓
Ако морамо да се јавимо, прво кажемо: „Извините“ саговорнику или особама са којима смо, па се онда јавимо.	✓	✓
Не стављамо телефон на сто током оброка.	✓	✓
<b>ИНТЕРНЕТ ГРАЂАНИ</b> Учите дете да треба да заштити себе и друге од непристојног и насилног понашања путем интернета		
Каже родитељима или неком другом одраслом коме верује када добија поруке или фотографије због којих се осећа нелагодно.	✓	✓
Никад не прослеђује нечију поруку или фотографију без сагласности те особе.		✓
Понаша се пристојно и никога намерно не повређује на интернету.		✓
Каже родитељима или неком другом одраслом коме верује ако дете или неки његови/њени вршњаци, добијају поруке или фотографије које су послате са намером да малтретирају, понизе, у којима се прети или се према детету лоше поступа преко интернета.		✓

<b>БЕЗБЕДНО ПОНАШАЊЕ</b> Поставите границе и искажите јасна очекивања	<b>2–5</b> година	<b>6–12</b> година
НЕ давати личне информације преко интернета.	✓	✓
НЕ делити своје фотографије путем интернета.	✓	✓
НЕ прихватати захтев за пријатељство, не четовати или играти интернет игрице са неким без дозволе родитеља.	✓	✓
Заједно са дететом прегледати подешавање приватности на свим сајтовима које користи дете.	✓	✓
У саобраћају не користити телефон, а дете учити да, док прелази улицу, гледа десно и лево и не користи телефон.		✓





## РОДИТЕЉСКИ СТИЛОВИ

### **АУТОРИТАТИВНИ РОДИТЕЉИ:**

- омогућавају детету да постане дигитално резилијентно или отпорно (способно да се носи са ризицима у дигиталном свету)
- пружају подршку детету тако што му дају до знања да су ту за њега, да могу да му помогну да се ухвати у коштац са проблемима које може да сретне у дигиталном свету
- спремни су да чују ставове детета и његова осећања, жеље, потребе...
- пружају детету осећање сигурности које му омогућава да превазиђе ризике у дигиталном свету
- дају детету слободу у дигиталном свету, али тако што предузимају одговарајуће мере заштите
- имају децу која се осећају поштовано од стране родитеља, али их истовремено и поштују.

### **АУТОРИТАРНИ РОДИТЕЉИ БИ ТРЕБАЛО ДА:**

- проводе више времена слушајући дете
- дају потврду детету за оно што ради, да га прихвате, како би успоставили однос блискости и узајамног поверења који је нужан за спровођење правила
- дозволе детету да самостално доноси одлуке унутар оквира које родитељи поставе.

### **ПОПУСТЉИВИ (ПЕРМИСИВНИ) РОДИТЕЉИ БИ ТРЕБАЛО ДА:**

- вежбају постављање граница, примену и поштовање правила
- отворено разговарају са својим дететом о томе како очекују да се оно понаша током коришћења дигиталних уређаја/интернета и чему служе правила
- не брину да ће их дете мање волети зато што постављају правила, и да се то детету неће допасти (деци су итекако потребна правила), већ да прихвате родитељску одговорност за обезбеђивање безбедног дигиталног окружења за дете

### **ЗАНЕМАРУЈУЋИ (ИНДИФЕРЕНТНИ) РОДИТЕЉИ БИ ТРЕБАЛО ДА:**

- нађу време за своје дете и његов живот на интернету
- се активно укључе у активности детета на интернету
- редовно разговарају са дететом
- уколико имају потешкоће да се ухвате у коштац са родитељском улогом, потраже помоћ стручног лица.





## ДЕСЕТ САВЕТА ЗА РОДИТЕЉЕ У ВЕЗИ СА КОРИШЋЕЊЕМ ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ

### КОРИСТИТЕ ТЕХНОЛОГИЈУ ЗА КОМУНИКАЦИЈУ

Повежите се и разговарајте са родбином путем видео-чета. Ако сте на путу, прочитајте детету причу пред спавање преко телефона или таблета. Заједно са дететом шаљите имејлове рођацима и пријатељима са којима се ретко виђате (нпр. живе у иностранству).

### КОРИСТИТЕ ТЕХНОЛОГИЈУ КАО ОРУЂЕ

Снимите занимљиве ситуације или важне догађаје вашим паметним телефоном или таблетом и заједно направите слајдшоу помоћу неког дигиталног алата. Гледајте са дететом оно што њега занима (нпр. кратак видео ерупције вулкана или упутство како нешто може да се направи). Користите калкулатор како бисте израчунали колико новца вам је потребно да купите неколико играчака. Користите апликацију за повећавање (лупу) да бисте гледали ситне детаље у природи. Слушајте музику за децу на паметном телефону. Користите онлајн речник да бисте пронашли значење непознате речи или речи страног језика.

### АКТИВНО УЧЕСТВУЈТЕ...

Одуприте се искушењу да технологију користите као „бемиситерку“. Уместо тога, користите је као начин повезивања са дететом.

Посећујте веб-сајтове и веб-претраживаче намењене деци, дигиталне библиотеке... Читајте или слушајте заједно дигиталну књигу, разговарајте са дететом о томе што сте читали/слушали, питајте га да упореди ликове из приче са особама из свог живота, смисли другачији завршетак приче... Играјте видео-игре заједно, питајте дете које су његове омиљене и зашто. Гледајте научне видео-снимке заједно. Спроведите заједно експеримент по упутству са интернета.

### ПОБРИНИТЕ СЕ ЗА ТОДА ДЕТЕ СВАКОДНЕВНО СТИЧЕ ИСКУСТВА КРОЗ ИГРУ

Пре него што детету купите таблет или други дигитални уређај, будите сигурни у то да оно ужива у играма које не укључују дигиталне уређаје: грађење блоковима или друге конструкторске игре, креирање уметничких дела, читање сликовница и књига, драмске игре и игре на табли.

Не заборавите да је учење кроз игру са вршњацима (у парку, на игралишту, у играоници, итд.) главни обликучења удечјем узрасту, као и то да је неструктурирана игра један од најважнијих покретача интелектуалног, емоционалног, социјалног и физичког развоја детета.

### ПОСТАВИТЕ ГРАНИЦЕ И ПРИДРЖАВАЈТЕ ИХ СЕ

Као што су претходне генерације постављале границе за гледање телевизије, тако данашњи родитељи постављају границе по питању количине дететовог времена испред екрана (телевизора, рачунара, таблета или мобилног телефона), садржаја, начина и контекста у којем их користи. Колико времена дневно? Када? Да ли онда када је вама потребно фокусирано време за нпр. плаћање рачуна? Или када је дете окупирано неком креативном активношћу? Успоставите своје породичне границе за коришћење технологије и будите доследни.

### БУДИТЕ КРИТИЧНИ ЗА ДОБРОБИТ СВОГ ДЕТЕТА

Обратите пажњу на оцену дигиталног садржаја (нпр. ПЕГИ ознаку видео-игре), али запамтите да они који га оцењују немају увид у специфичне потребе и интересовања вашег детета! Ако се одлучите за време испред екрана, прегледајте шта је дете гледало и гледајте заједно са њим како бисте му помогли да разуме оно што види. Размотрите корисност апликација које изаберете – да ли су интерактивне и дали подстичу креативност, иновативност и решавање проблема? Користите апликације заједно са дететом како бисте могли да донесете добру одлуку. Направите свестан избор.

### НЕ ДОЗВОЛИТЕ ДА ВАМ ТЕХНОЛОГИЈА СТАНЕ НА ПУТ ЗАЈЕДНИЧКИМ АКТИВНОСТИМА

Породични оброци су одлично време за разговор, размену дневних догађања и успостављање блискости. Вожња аутомобилом је право време за причање, певање и играње игара, у мери у којој не омета возача. Заједничко припремање obroка, не само што утиче на квалитет односа, већ пружа могућност вашем детету да активно користи математику и развија језичке способности. Размислите, технологија или драгоцено време када је породица заједно?

**БУДИТЕ МОДЕЛ ЗА ЗДРАВО ПОНАШАЊЕ**

Да ли свакодневно водите дуге разговоре путем мобилног телефона или свако вече сатима гледате телевизију или филмове? Да ли је телевизор укључен у позадини, чак и када га нико не гледа? Држите ли свој мобилни телефон на столу за време ручка? Да ли играте онлајн игре до поноћи?

Размислите о томе какав сте модел свом детету у коришћењу технологије. Деца много боље уче посматрањем понашања одраслих, него када их директно подучавате (говорите им шта треба да раде).

**У РЕДУ ЈЕ РЕЋИ НЕ**

Процените шта је најбоље за вашу породицу и запамтите: технолошке компаније вам се рекламирају као потрошачу, тако да – будите паметни. Будите промишљени у вези са одлуком о томе да ли ћете и на који начин додати технологију у дан свог детета.

**БУДИТЕ ПАМЕТНИ, БУДИТЕ БЕЗБЕДНИ**

Обратите пажњу на поставке приватности на дигиталним уређајима које користи дете. Поштујте правила у вези са доњом узрасном границом за коришћење и објављивање фотографија деце јавно (шерентинг). Поделите са пријатељима и породицом своја правила о објављивању информација о детету на друштвеним медијима. Обезбедите да из вртића или школе траже вашу дозволу пре објављивања фотографија вашег детета на друштвеним мрежама или веб-страницама.





**РАДИОНИЦЕ  
ЗА РАД  
СА ДЕЦОМ  
УЗРАСТА  
4–6 ГОДИНА**



# РАДИОНИЦЕ ЗА РАД СА ДЕЦОМ УЗРАСТА 4–6 ГОДИНА



Радионице за децу се заснивају на томе да дете учи током заједничких активности и интеракција које се успостављају између одраслих и деце и између деце међусобно.

Учење о безбедности на интернету за децу узраста 4–6 година повезује деčју слику света, познавање интернета и начина на који он функционише са активностима током којих деца промишљају, решавају проблеме, доносе одлуке, објашњавају. Радионице су планиране тако да укључују члана породица и са циљем да буду забавне.

Програм сачињава 7 радионица за децу узраста 4–6 година.

Табела: Теме радионица

Редни број радионице	НАЗИВ РАДИОНИЦЕ
1.	Средства комуникације
2.	Шта знамо о интернету
3.	Време које деца проводе у коришћењу дигиталних уређаја
4.	Нежељени садржаји на интернету
5.	Непознати људи на интернету
6.	Креативна употреба таблета/паметних телефона
7.	Завршна радионица

Табела: Опрема и материјал за радионице

<b>Опрема и материјал потребни за цео циклус радионица</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• флипчарт табла (фч) или простор на зиду где могу да се залепе папири из блока за фч таблу</li> <li>• 10 листова фч блока, 1 хамер</li> <li>• 10 листова А4 папира</li> <li>• 1 црни и 1 црвени маркер за водитеље</li> <li>• 1 селотејп</li> </ul>	
<b>Трајање</b>	Свака радионица траје 60 минута	
<b>Учесници радионица</b>	Деца предшколског узраста 4 - 6 година и њихови родитељи	
<b>РАДИОНИЦА</b>	<b>ИСХОДИ</b>	<b>МАТЕРИЈАЛ</b>
<b>1. СРЕДСТВА КОМУНИКАЦИЈЕ</b>	Деца схватају да је интернет мрежа узајамно повезаних уређаја коју су смислили људи како би комуницирали, размењивали поруке, радили заједно, учили, истраживали, забављали се, дружили.	слагалица за сваку групу (на А4 папиру цртежи: књига, новине, писмо, телефон, лаптоп, таблет, паметни телефон)
<b>2. ШТА ЗНАМО О ИНТЕРНЕТУ</b>	Деца знају да је интернет мрежа настала повезивањем рачунара и других уређаја. Подстакнута су да истражују и уче о њему.	симпатична играчка неке животиње или неког другог бића; свеска без линија А4 формата; кутија или папирна кеса, цедуљице са именима деце из групе, хамер папир
<b>3. ВРЕМЕ КОЈЕ ДЕЦА ПРОВОДЕ У КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</b>	Деца разумеју нежељене ефекте прекомерног коришћења дигиталних уређаја. Играју се игара које не подразумевају коришћење дигиталних уређаја и интернета.	прибор за цртање



РАДИОНИЦА	ИСХОДИ	МАТЕРИЈАЛ
<b>4.</b> НЕЖЕЉЕНИ САДРЖАЈИ НА ИНТЕРНЕТУ	Деца знају да треба да се обрате одраслим особама (из породице или вртића) у случају појаве нежељених садржаја током коришћења дигиталног уређаја.	
<b>5.</b> НЕПОЗНАТИ ЉУДИ НА ИНТЕРНЕТУ	Деца знају да интернет користи велики број људи, од којих неки могу бити злонамерни. Познају и примењују важна правила понашања везана за комуникацију са непознатим људима преко интернета.	
<b>6.</b> КРЕАТИВНА УПОТРЕБА ПАМЕТНИХ ТЕЛЕФОНА И ТАБЛЕТ РАЧУНАРА	Деца и родитељи су разменили искуства и испробали неколико апликација које ће користити у заједничким стваралачким активностима.	паметни телефони и таблет рачунари са приступом интернету, инсталираним Вибером и ослобођеним делом меморије (доносе родитељи), папири, фломастери, дрвене и воштане боје, заједнички пано, папирни стикери
<b>7.</b> ЗАВРШНА РАДИОНИЦА	Деца познају и примењују основна правила безбедног понашања на интернету. Деца стичу увид у питања из „ЗЖН” табеле о интернету на која су добила одговоре, а на која нису.	





## СРЕДСТВА КОМУНИКАЦИЈЕ

**ИСХОД**

Деца схватају да је интернет мрежа узајамно повезаних уређаја коју су смислили људи како би комуницирали, размењивали поруке, радили заједно, учили, истраживали, забављали се, дружили.

**ТРАЈАЊЕ**

до 60 минута или док деца имају интересовање

### ТОК РАДИОНИЦЕ

#### Активност 1: Увод – до 5 мин.

Водитељ саопштава деци почињу да уче о интернету. Сазнаће како да на безбедан начин користе паметни телефон, таблет или рачунар. Имаће више различитих радионица. У првој ће истраживати начине на које људи једни другима шаљу поруке.

#### Активност 2: Разговор са децом – до 5 мин.

Водитељ поставља питања деци, одговара пар њих:

- Да ли сте чули за интернет?
- Чему он служи?
- Да ли сте користили таблет, паметни телефон или неки други уређај који може да се повеже са интернетом?
- На који начин?

#### Активност 3: Слагалица – 20 мин.

Водитељ припреми онолико слагалица колико има група деце. На А4 папиру одштампати цртеже/слике: књига, новине, писмо, телефон, лаптоп, таблет, паметни телефон. Сваки цртеж исећи на 4 дела и тако добити слагалицу.

Цртежи се могу преузети са неког од сајтова који нуди бесплатне фотографије и цртеже, нпр: <https://pixabay.com/en/>. Може их нацртати водитељ сам или уз помоћ деце.

**Подела у групе** – Свако дете добија исечен комадић цртежа. Треба да пронађе преосталу децу која су добила делове истог цртежа да би склопили целину. Тако се формирају групе.

**Рад у групама** – Након тога, свака група наводи назив предмета који је сложила.

### Разговор са децом

- Чему служе те ствари?
- Зашто људи читају новине и књиге?
- Да ли сте видели да је неко добио писмо?
- Да ли сте видели да неко са неким разговара, размењује поруке, користећи такав предмет или уређај?
- Да ли је неко од вас користио такав уређај?

Деца износе своја мишљења и искуства. Водитељ их саслуша.

### Кратко излагање водитеља:

Ово су ствари/уређаји које људи користе за комуникацију, када желе да кажу нешто једни другима. Волимо да разговарамо са ... (питати децу са ким све воле да причају). Ми желимо да питамо друге ако нешто не знамо или да им кажемо оно шта смо сазнали, смислили, направили.

Када људи са којима волимо да разговарамо нису поред нас, своје мисли и идеје записујемо помоћу слова и других знакова. Можемо да им пишемо писма, напишемо књигу, нацртамо нешто на папиру или у свесци.

Да би размена била бржа, људи су смислили машину за штампање. Потом су настали телефон, паметни телефон и рачунар. Смислили су како да правимо фотографије и филмове и како слике и цртеже можемо да шаљемо другим људима.

Људи су створили и интернет, који омогућава разговор са другима, слање порука и слика. Уз помоћ њега, можемо се забавити, играти, учити. О томе ћемо више говорити на следећој радионици.

## Активност 4: Шта треба да урадимо како бисмо послали поруку

Активност се реализује онолико дуго колико је деци интересантна или има времена.

### Питање водитеља:

Шта треба урадити како би уређај који сте добили могао пренети поруке? Можете нам испричати, показати, отпевати.

Нема тачних и погрешних одговора, нити исправљања. Свака идеја, сваки одговор је добродошао.

## Активност 5: Евалуација

Деца треба да устану. Водитељ од њих тражи да два пута чучну и устану ако им је на радионици било забавно.

## ШТА ЗНАМО О ИНТЕРНЕТУ

<b>ИСХОД</b>	Деца знају да је интернет мрежа настала повезивањем рачунара и других уређаја. Подстакнута су да истражују и уче о њему.
<b>ТРАЈАЊЕ</b>	60 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

У овој радионици примењују се две технике кооперативног учења: „Путујућа свеска“, окосница свих наредних радионица и табела: „Знамо – Желимо да сазнамо – Научили смо“ („ЗЖН“ табела), која је главна активност ове радионице.

Описе ових техника погледајте у Прилогу бр. 6: „Технике које се примењују у радионицама за децу“.

У припреми ове радионице потребно је да водитељ сачини: а) упутство за родитеље у вези са путујућом свеском и залепи га на унутрашњу страну корице и б) „ЗЖН“ табелу (видети опис испод).

#### Припремна активност са децом – увођење „необичног госта“ и путујуће свеске, дан пре реализације радионице

- Показати деци играчку (нека симпатична животиња или други лик – видети у Прилогу бр. 6: „Технике које се примењују у радионицама за децу“).
- Испричати кратку причу о играчки: Она има своју породицу; маму, тату, старију сестру и брата. Јако је радознала, све је занима, воли да се игра на таблети и једва чека да добије свој паметни телефон. Много воли да се дружи и да иде у госте.
- Деца треба да јој дају име, договарају се. У супротном, следи гласање.
- Рећи деци да ће (име играчке) од сутра сваки дан ићи у „госте“ код неког од њих. Дете код кога (име играчке) иде у госте добија свеску у којој црта или пише о догађајима који су јој се десили код њега. Треба да заједно са неким из породице нацртају и напишу у свеску како јој је било у гостима. Сутрадан ће показати цртеж или прочитати из свеске, уз помоћ водитеља, доживљаје (име играчке); шта је радила, како се провела и шта је научила у гостима. То може бити нешто у вези са коришћењем дигиталних уређаја.
- Питати децу како им се допада идеја да играчка и путујућа свеска буду сваки дан код неког другог. Проверити како су разумела шта треба да раде када су „домаћини“.

- (име играчке) и свеску ће добити оно дете чије име буде извучено из кутијице/папирне кесе и сваки дан ће се одређивати дете код кога (име играчке) иде у госте. Деца предлажу место где ће (име играчке) и свеска да стоје док се не одреди „домаћин“. Оно треба да им буде видљиво. Правило је да се ту остављају при доласку, а узимају на поласку кући.

### Активност 1: Излагање водитеља – 5 мин.

Наша гошћа (име играчке) зна да смо прошли пут говорили о томе како људи једни другима шаљу поруке. Чула је да смо поменули и интернет и жели да заједно учимо о томе како се користи.

Интернет је нека врсте мреже. Људи су смислили начин на који могу да повежу рачунаре, таблете, паметне телефоне и друге уређаје како би слали једни другима поруке. Интернету можемо да приступимо од куће, али и у вртићу, школи, ако имамо рачунар, таблет или паметни телефон који може да пронађе интернет.

Уз помоћ интернета људи могу да разговарају где год да се налазе, шаљу фотографије, читају књиге и вести, гледају филмове, да се играју, сазнају, уче, сарађују, раде заједно. Могу, на пример, да праве заједнички цртеж или причу иако се налазе у другим градовима, државама, или да се виде се неким са ким разговарају иако је он веома далеко.

### Активност 2: Дискусија – 10 мин.

Водитељ пита децу:

- Помоћу којих уређаја може да се приступи интернету?
- Да ли ви имате неки од њих?
- Да ли је неко од вас приступао интернету? Како сте то урадили?
- Како сте знали да сте се повезали са интернетом?
- Шта сте радили уз помоћ интернета?

Према процени потреба деце, урадити неку покретну активност или игрицу за размрдавање.

### Активност 3: Прављење „ЗЖН“ табеле – 30 мин.

Припремити пано који у наслову има исписано ИНТЕРНЕТ и цртеж планете Земље која је умрежена, а испод наслова нацртати табелу са четири колоне у чијим заглављима је написано: а) Шта знамо о интернету? б) Шта бисмо волели да сазнамо? в) Како ћемо то учинити? г) Научили смо о интернету.

Показати деци табелу и објаснити им да ће нам она помоћи да заједно учимо о интернету. У овим колонама записују се њихови одговори.

Питати децу и забележити њихове одговоре у одговарајућим колонама „ЗЖН“ табеле, шта год да наведу:

- Шта знамо о интернету?
- Шта бисмо волели да сазнамо о њему?
- Како ћемо да сазнамо? (Кога можемо да питамо? Где да потражимо одговоре на наша питања?)

Рећи деци да ћете њихова питања преписати у путујућу свеску и да, када је свеска код њих, ако желе, могу заједно са родитељима или неким другим из породице да потраже одговор на неко питање. Такође, ако се сете још нечег што их занима, то могу да запишу у путујућу свеску. Нагласите да сви заједно учите и трагате за одговорима. Објасните им да ће на крају свих радионица попуњавати и колону *Научили смо о интернету*.

Пано са табелом „ЗЖН“ све време док трају радионице истакнут је у радној соби. Ако се током радионица отворе нека нова питања, дописати их на пано и у свеску и питати децу где могу да потраже одговоре. Водитељ преписује сва питања на први лист путујуће свеске. Обавезно ставља датум.

#### **Активност 4: Избор „домаћина“, детета код кога ће бити путујућа свеска и играчка – до 5 мин.**

У припремљену кутијицу или папирну кесу убаце се цедуљице са именима све деце из васпитне групе. Извући једно име. То дете је „домаћин“ и сутрадан ће осталој деци показати цртеж и испричати доживљај (навести име играчке).

Само први пут се дете бира, а касније, на крају сваког дана, без обзира на то да ли тог дана има радионица или не. Било би добро на почетку дати свеску и играчку неком од деце чији су се родитељи јавили да буду међу првим „домаћинима“.

#### **Активност 5: Евалуација – до 5 мин.**

Деца треба редом да доврше реченицу: *На данашњој радионици много ми се допало...*



# ВРЕМЕ КОЈЕ ДЕЦА ПРОВОДЕ У КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА

## ИСХОД

Деца разумеју нежељене ефекте прекомерног коришћења дигиталних уређаја. Играју се игара које не подразумевају коришћење дигиталних уређаја и интернета.

## ТРАЈАЊЕ

60 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

У овој радионици примењује се техника „Читање са предвиђањем“. Прво се прочита мања целина неке приче, а након тога деци се постави питање: „Шта мислите да се онда десило?“ Довољно је да двоје-троје деце кажу своје мишљење. Подстицати различите претпоставке потпитањима, нпр: „Има ли неко још неку идеју?“, „Да ли неко мисли другачије?“ Нема тачних и погрешних одговора. Ова техника омогућава одржавање слушне пажње, подстиче активно учествовање и праћење тока приче, креативност.

### Активност 1: Читање приче са предвиђањем – до 30 мин.

- Водитељ најави деци да ће им прочитати причу из живота (име играчке). Изражајно чита, примењујући технику „читање са предвиђањем“.

Некада давно (име играчке) је добила свој први таблет. Много јој се свидело оно што је могла да ради на њему: слуша музику, гледа цртане филмове на Јутјубу, игра се разних игрица, црта и боји, гледа фотографије животиња, удаљених планета, да погледа како се праве цвет и авион од папира, како се црта мачка..., чак је, уз мамину помоћ, могла да се чује и види са баком која живи далеко.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

**Ако је потребно, питати децу: Да ли има још идеја? Да ли неко мисли другачије? Када чујете двоје-троје деце, наставите са читањем приче. Упутство важи сваки пут када постављате деци ово питање.**

- Водитељ наставља читање:

Звали су је другари у двориште да се игра, одбила је... Звала ју је мама да иду заједно у парк, није хтела; звао ју је тата да играју „Човече, не љути се“ – ни то није хтела. Само се

играла таблетом. Када је требало да се једе, носила је таблет са собом; када је требало да се иде на спавање, говорила је: „Само још мало“.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

- Водитељ наставља читање:

Толико јој се свидело, да није ни приметила да све дуже остаје уз таблет. Све мање се играла у дворишту са другарима. Почела је глава да је боли свакога дана. Све више јој се спавало, а није хтела да иде на спавање јер јој се играла игрица. Чак је и много мање разговарала са мамом и татом. И не само то, није ни приметила да је почела стално да се љути и свађа са свима. Нарочито се љутила када је требало да остави таблет да би јела или се спремила за спавање. Била је веома нервозна!

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

- Водитељ наставља читање:

Једнога дана, родитељи су дуго разговарали. Били су веома забринути. Желели су да се њихова (име играчке) осећа добро, да ради све што деца раде: игра се напољу, трчи, истражује, прича са другом децом, смеје се, прича са укућанима, да буде добро расположена, да је не боли глава, да једе и буде наспавана. Одлучили су да нешто промене.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

- Водитељ наставља читање:

Мама и тата су позвали (име играчке) и остале укућане да се заједно договоре око правила колико и када се користе ТВ, таблет, мобилни телефон, лаптоп и компјутер који се налази на столу.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите да се онда догодило?*

- Водитељ чита:

Заједно су се договорили:

- за време доручка, ручка и вечере разговарају о догађајима током дана. Нико не гледа ТВ нити користи таблет и паметни телефон;
- пред спавање траже од маме и тате да читају лепе приче и понекад заједно погледају игрицу, цртани филм, послушају музику. Не играју се страшне игрице, нити гледају такви филмови;
- сваки дан се игра са другарима напољу;
- таблет, рачунар, паметни телефон и ТВ не користе се дуго;
- ова правила важе и код код куће и ван ње;
- правила важе за све.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

- Водитељ наставља читање:

(име играчке) је престала да боли глава, била је одморна, смејала се и играла са другарима,

није била нервозна ни љута. Имала је времена да са мамом и татом тражи занимљиве сликовнице и књиге за децу, ишли су чак и у библиотеку! Играла се у парку на игралишту за децу, у дворишту са другарима. Играли су се жмурке, сакривања, лоптом и заједно су измишљали нове игре. Играла се и „Човече, не љути се“, Лего коцкицама и слагала пазл. Више се дружила и играла са породицом.

### **Активност 2: Дискусија – до 15 мин.**

Питати децу:

- Шта вам се свидело у причи?
- Шта мислите, због чега ју је болела глава, зашто је била љута и нервозна?
- Која сте правила запамтили?
- Које вам се највише допало?

### **Активност 3: Цртање и презентовање правила**

(у зависности од преосталог времена или дечје заинтересованости)

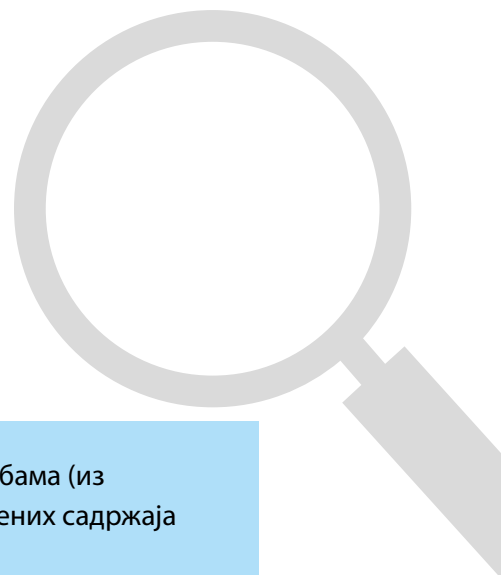
- Предложити да свако нацрта правило које му се највише свидело.
- Изложити све радове деце, и довршене и оне који то нису. Поред цртежа који говоре шта треба да се ради, ставити насмејаног „смајлија“, а поред оних који приказују шта не треба да се ради, тужног „смајлија“.

### **Активност 4: Евалуација – до 5 мин.**

Деца треба да наведу шта су важно данас научила.







## НЕЖЕЉЕНИ САДРЖАЈИ

<b>ИСХОД</b>	Деца знају да треба да се обрате одраслим особама (из породице или вртића) у случају појаве нежељених садржаја током коришћења дигиталног уређаја.
<b>ТРАЈАЊЕ</b>	60 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

#### Активност 1:

#### Уводна прича, упознавање са проблемом – до 10 мин.

- Водитељ започиње радионицу причом:

Наша другарица (име играчке) има проблеме и не зна како да их реши.

Први проблем: када се игра неке игрице на интернету или гледа цртане филмове на Јутјубу, појављују се рекламе и поруке. Неке од њих су са стране, неке прекрију цео екран. На неким су слике које нису за децу.

- Водитељ пита децу да ли се њима некад нешто слично дешавало. Када пар њих одговори, наставља са причом.

Други проблем: (име играчке) је гледала неку много страшну игрицу док се старији брат играо. Ружно сања: „искачу“ нека чудовишта из игрице. Брат ју је инсталирао на таблет и стално је зове да се заједно играју.

- Водитељ пита децу да ли се њима некад нешто слично дешавало. Након пар одговора, наставља са причом.

(име играчке) не зна шта да ради. Треба да размислимо о томе како да јој помогнемо.

#### Активност 2: Дискусија 1 – до 15 мин.

Водитељ даје инструкцију и поставља питања:

- Хајде заједно да смислимо шта (име играчке) треба да ради када се појављују рекламе и неке поруке које нису за децу док се игра. Које идеје имате?
- Да ли неко зна шта треба да се уради када „искоче“ рекламе док играш игрицу или гледаш филм? Шта ћемо рећи (име играчке) да уради?

Водитељ прати одговоре деце, реагује невербално: мимиком, говором тела; додатно парафразира; заједно сумирају шта је прихватљиво понашање, а шта не.

Сумирање (зависи и од резултата претходне активности):

Треба да кажемо нашој другарици (име играчке) да:

- увек неко од одраслих буде у близини када користи интернет, могу заједно да се играју, раде и гледају ствари на интернету;
- док ради нешто на таблети или паметном телефону, ако се појави реклама или нека друга порука која није за децу, обавезно то покаже мами, тати или неком одраслом;
- када год је нешто узнемири, уплаши док користи интернет, треба да каже родитељима или неком одраслом.

### **Активност 3: Дискусија 2 – до 15 мин.**

Питање за децу:

- Шта (име играчке) треба да уради ако је неко позове да гледа или игра неку узбудљиву игрицу која је плаши и после које може да има ружне снове?

Деца износе своје идеје и савете. Образлажу их.

Водитељ сумира: Наша (име играчке) треба да:

- каже да НЕЋЕ да се игра страшне игрице од које има ружне снове; уместо тога може да се игра нечег другог;
- пред спавање гледа само један цртани филм за децу на ТВ-у или да тражи да јој неко прочита лепу причу.

### **Активност 4: Евалуација – до 5 мин.**

Водитељ замоли децу да кажу и покажу како се сада осећају или шта мисле.



## НЕПОЗНАТИ ЛЉУДИ НА ИНТЕРНЕТУ

<b>ИСХОДИ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Деца знају да интернет користи велики број људи, од којих неки могу бити злонамерни.</li> <li>• Познају и примењују важна правила понашања везана за комуникацију са непознатим људима преко интернета.</li> </ul>
<b>ТРАЈАЊЕ</b>	до 60 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

Ова радионица са заснива на примени технике трансформативног дијалога, која служи подстицању развоја критичког мишљења, планирању и предузимању одговарајућих акција у односу на тему. Деца ће размишљати и дискутовати о свом искуству; зашто се неке ствари дешавају и предлагати и планирати одговарајуће акције. Разговор се води са читавом групом. Допустити деци да изнесу своје претпоставке, подстицати их пажљивим слушањем.

#### Активност 1: Увођење теме – 10 мин.

Водитељ пита децу:

- Да ли знате колико људи живи на нашој планети? Шта мислите, колико људи на свету користи интернет?

Водитељ излаже: Интернет користи велики број људи. Неке од њих познајемо, на пример, маму, тату, брата или сестру, другаре, рођаке или пријатеље који живе у другим градовима и државама. Али већину не познајемо.

#### Активност 2: Прича о доживљају (име играчке) – 5 мин.

Водитељ наставља: Испричаћу вам још један доживљај (име играчке). Једног дана, наша (име играчке) је чула да се њена старија сестра жали да ју је неко непознат звао паметним телефоном. Почела је да добија поруке да се јави и постану пријатељи. Тражила је од маме и тате да погледају те поруке и да је науче шта треба да ради. (Име играчке) се питала зашто се сестра жали, па лепо је имати пријатеље! Одлучила је да разговара о томе са нама.

#### Активност 3: Шта имамо у искуству – 10 мин.

Разговор са децом; она износе своја размишљања и искуства:

- Шта мислите, зашто (име играчке) старија сестра не жели да прима поруке од непознатих људи?
- Зашто не жели да се са њима спријатељи преко интернета?

## Активност 4: Разумевање појаве – 25 мин.

Разговор са децом:

- Шта су вам родитељи рекли, како треба да се понашате ако непознати људи зазвоне на врата или траже нешто од вас?
- Шта су вам говорили да треба да урадите ако вас телефоном зову непознати људи?
- Како треба да се понашамо према непознатим људима на интернету?  
Објасните због чега.

Водитељ излаже: (Име играчке) сестра зна да су деца и одрасли који користе интернет исти као људи које среће на улици. Неки од њих су добри и понашају се пристojно, али има и оних који нису такви. Зна да мора да буде опрезна када се упознаје са неким новим, а нарочито када је то преко интернета.

## Активност 5: Шта треба да радимо – 10 мин.

Разговор са децом:

- Шта треба да урадимо ако нам се неко кога не познајемо преко интернета обрати и тражи да постанемо пријатељи?
- Како треба да поступимо ако неко преко интернета хоће да разговара са нама, тражи нам адресу или број телефона?

Водитељ излаже: Када неко кога не познајете хоће да прича са вама путем интернета, треба да кажете мами, тати или неком другом одраслом јер ће они знати шта треба да се уради. Посаветоваће вас о томе шта смете, а шта не смете да урадите.

## Активност 6: Евалуација – до 5 мин.

Деца треба да процене колико им се допала ова радионица. Ако им се допала много - широм ће раширити руке, ако се мало допала - показаће неки ситни размак између прстију.



# КРЕАТИВНА УПОТРЕБА ПАМЕТНИХ ТЕЛЕФОНА И ТАБЛЕТ РАЧУНАРА

## ИСХОД

Деца и родитељи су разменили искуства и испробали неколико апликација које ће користити у заједничким стваралачким активностима.

## ТРАЈАЊЕ

90 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

Припрема за радионицу:

Договорите се са родитељима:

- обавестити их о предстојећој радионици за децу и родитеље (Прилог бр. 9: „Обавештење за родитеље“);
- разговарати индивидуално са родитељима који могу и желе да помогну у реализацији радионице;
- направити списак пријављених родитеља.

Сви родитељи који су прошли претходне радионице требало би да учествују и у овој.

- Инсталирајте и научите да користите:

1. QR читач у апликацији Вибер;
2. веб 2.0 алат „Падлет“ и
3. апликацију „My Picture Book“.

- Направите:

1. три табле за интерактивни рад у Падлету: прва – „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ (која треба да има могућност давања оцена постовима од 1 до 5 звездица); друга и трећа (резервна) – „Говорно и ликовно стваралаштво деце“;
2. QR кодове као линкове ка креираним Падлет таблама, односно
3. одштампане QR кодове умножене у 4-5 примерака (зависно од броја присутних родитеља) са називима одговарајућих Падлет табли испод њих.

**Напомена:** Радионица „Креативна употреба паметних телефона и таблет рачунара“ састоји се од неколико активности које су осмишљене са циљем да васпитачи/учитељи и родитељи стекну увид у неке од могућности дигиталне технологије у образовању и васпитању. Радионица освешћује потребу и неопходност константног развијања сопствене дигиталне компетенције. Због тога је важно да уложимо напор да ову радионицу „изнесемо“ ослањајући се на добру припрему и родитеље који могу и желе да помогну.

### Активност 1: Заједничко искуство – 20 мин.

- Водитељ даје задатак деци: Нацртајте цртеж на основу којег ћете касније испричати своју омиљену причу.
- Водитељ даје задатак родитељима: Сетите се неке едукативне апликације (програма) или неког другог начина на који је Ваше дете користило дигиталну технологију (паметни телефон, таблет, рачунар...) у сврху стварања, учења, сазнавања, комуницирања или информисања (нпр. апликација/програм помоћу које је слагало слагалицу, цртало, решавало неку врсту проблема, учило о животињама, гледало нешто на Јутјубу, и сл.).
- Отворите Вибер (уколико га немате, инсталирајте га) и у горњем левом углу спустите падајући мени. Скролујте на доле, пронађите QR код и кликните на њега. Скенирајте QR код: „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ који је пред вама (дати родитељима припремљен материјал са QR кодовима).
- Када се отвори табла „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ у програму Падлет, кликните на дугме + и као пост запишите назив апликације коју је користило Ваше дете.
- Поразговарајте са дететом о томе шта оно мисли о поменутој апликацији, шта му се највише свиђа? Зашто? Да ли је нешто научило користећи је? Шта?
- Запишите дечје одговоре на исти пост у табли „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ или на папир (уколико је одговор дуг).
- Дајући сваком посту на првој Падлет табли звезде од 1 до 5 (1 - не помаже, 5 - максимално помаже учењу и стваралаштву детета), процените апликацију коју сте Ви описивали и апликације које су остали родитељи описивали. Руководите се тиме да ли дете може да буде креативно, ствара нешто ново или корисно, сазнаје и учи док користи ту апликацију.

### Активност 2: Извештавање – 5 мин.

Погледати заједно са родитељима направљену Падлет таблу и прелазећи показивачем преко текста „Rate“, уочити и поделити са родитељима које су апликације и начине коришћења дигиталне технологије оценили којим просечним оценама.

Суздржати се од коментарисања, тумачења и процењивања одговора родитеља. Саопштити само чињенице о томе како су гласали.

### Активност 3: Како да конструктивно употребимо могућности дигиталне технологије – 40 мин.

Водитељ даје задатак родитељима:

- Отворите скенирањем другог по реду припремљеног QR кода (користећи могућности Вибера), таблу: „Говорно и ликовно стваралаштво деце” у Падлету.
- Кликните на знак + у доњем десном углу. Пост назовите по причи коју је дете нацртало.
- Додајте фотографисан цртеж детета (кликните на икону фото-апарат и фотографишите).
- Направите још један пост кликом на дугме +. Овога пута кликните на три тачке и изаберите „Voice”. Снимите дете док прича кратку причу на основу свог цртежа (неколико реченица).

Водитељ даје задатак деци и родитељима:

- Заједно са дететом погледајте своје и постове других.
- Изаберите неки дечји цртеж на табли Падлета: „Говорно и ликовно стваралаштво деце” који није или је најмање коментарисан, поразговарајте са дететом како да похвалите тај рад.
- Запишите похвалу у коментару за одабрани цртеж.
- Прочитајте детету коментаре других за његов рад.

На сличан начин може да се прави заједничка прича. Једно дете започиње причу, а друго је наставља новим цртежом и казивањем које одрасли снима.

Водитељ на крају радионице објашњава да ће направити изложбу дечјих радова на панону испред собе и да ће поред сваког цртежа бити QR код који ће омогућити свима који гледају изложбу да уз помоћ Вибера и QR кода одслушају приче које су деца осмислила.

Потребно је да водитељ понови радионицу са свом осталом децом у васпитној групи/одељењу и ову мултимедијалну изложбу на панону испред собе направи и од њихових радова, како би и родитељи који нису присуствовали радионици могли да уоче предности коришћења дигиталне технологије.

### Активност 4: Стварамо дигиталну књигу – 30 мин.

Водитељ окупља децу и заједно са њима демонстрира и објашњава родитељима начин на који се са децом може користити апликација „My Picture Books”.

Водитељ даје задатак родитељима:

- Инсталирајте апликацију „My Picture Books”: <http://bit.ly/2MDG0U9>
- Заједно са дететом направите неколико страница дигиталне књиге коју ћете завршити код куће. Књига може имати најразличитије теме: нпр. „Моја омиљена игра и играчке,”

„Кувар”, „Загонетке”, „Измишљена прича”, „На слово, на слово”, „Погодите шта је ово”, и сл.

- Када довршите књигу, покажите је васпитачу/учитељу и другој деци.

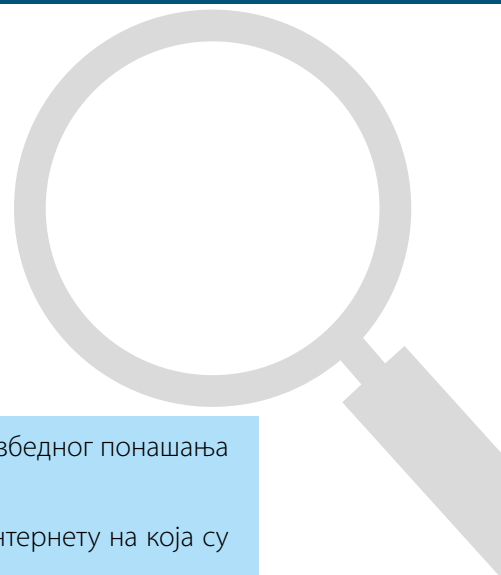
## Активност 5: Евалуација

- Сваки родитељ износи своје искуство о радионици уписујући на стикер кључну реч.
- Деца износе своју процену искуства на радионици цртањем или бојењем „смајлића” који приказује како су се осећала - тужно, равнодушно, срећно.
- Кључне речи и дечји цртежи постављају се на заједнички пано испред радне собе/учионице.

**Напомена:** Уколико, из различитих разлога, васпитач/учитељ не буде у прилици да овако конципирану радионицу реализује, он може изабрати да реализује активност бр. 4: „Стварамо дигиталну књигу”, а затим и да, заједно са родитељима и децом, испроба и истражи неколико апликација намењених деци. Приликом претраге и инсталирања апликација требало би знати да многе апликације имају исто или слично име. Такође, приликом одабира апликације водити рачуна да она има Пеги 3 ознаку и да је добро оцењена од стране корисника. Неке од могућих апликација: KidsDoodle; Stop Motion; Tangram Master; Chess for Kids – Play & Learn; Pottery; Drawing Cartons; LEGO® Juniors Create & Cruise; Jigsaw Puzzles; Animalsound; Video Story Maker; Voice Changer; Brain IT on!; LiveBoard; Drawing; Kids Paint Free - Drawing Fun; Draw Your Game; Math Kids - Add Subtract, Count, and Learn; Brain Games for Kids -Free Memory & Logic Puzzles; Little Pandas Jewel Quest; Pixel Art; Algorithm City; Happy glass; Lightbot Hour; Rube Goldberg Machine Tricks; Azbuka learn Serbian Curillic; ICT-AAC Koliko je sati; ICT-AAC Matematički vrtuljak и многе друге које се могу пронаћи претраживањем у апликацији Play Store на мобилном уређају са андроид оперативним системом. Рецимо, може се претраживати укуцавањем: „Pegi 3 science kids”.

На крају радионице важно је да сви учесници изнесу и размене утиске о испробаним апликацијама.





## ЗАВРШНА РАДИОНИЦА

### ИСХОДИ

- Деца познају и примењују основна правила безбедног понашања на интернету.
- Деца стичу увид у питања из „ЗЖН” табеле о интернету на која су добила одговоре, а на која нису.

### ТРАЈАЊЕ

до 60 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

### Активност 1: Шта смо сазнали о интернету: „Да-Не” квиз

Водитељ најави да ће се данас играти квиза на необичан начин, тако што ће одговарати на питања као када се игра *Дан и ноћ*. Када водитељ постави неко питање, они који мисле да је одговор **ДА** – треба да остану да стоје, а они који мисле да је одговор **НЕ** – треба да чучну.

Након неколико питања, или код оних на која је више деце нетачно одговорило, водитељ застане и поразговара са њима. Потом наставља читање питања.

#### Питања:

- Деца на интернету могу много тога да науче, нпр. како да направе или нацртају нешто? ДА – стоје
- На интернету могу да се пронађу омиљена музика, цртани филм и друге занимљиве ствари? ДА
- На интернету постоје многе опасности? ДА
- Деца смеју сама да буду на интернету? НЕ – чучањ
- Када те нешто узнемири на интернету, то не треба никоме рећи? НЕ
- Током доручка, ручка и вечере треба да се играш на таблету/паметном телефону? НЕ
- Треба да кажеш мами и тати или неком другом одраслом када те нешто уплаши док си на интернету? ДА
- Ако играш страшне игрице које те узнемире, због којих ружно сањаш, треба да кажеш неком да их обрише? ДА
- Док радиш нешто на интернету, треба сам/сама да кликнеш на прозорче које је „искочило” и нешто хоће од тебе? НЕ
- Када „искочи” нека реклама док се играш на интернету, треба да замолиш неког да је склони? ДА
- Интернет користиш само када је неко од одраслих ту? ДА

## Активност 2: Колона „научили смо“ из „ЗЖН“ табеле

Водитељ постави „ЗЖН“ табелу на видно место. Чита питања из прве колоне, која су на почетку радионица деца поставила. За свако питање заједно одлучујете да ли су на њега деца добила одговор или не. Она на која су добила одговоре, водитељ штиклира.

Водитељ подсећа децу на путујућу свеску, која може да послужи да она, заједно са својим породицама и са (име лутке), наставе да трагају за одговорима на питања на која кроз ове радионице није одговорено или на нека нова која их занимају.



**РАДИОНИЦЕ  
ЗА РАД  
СА ДЕЦОМ  
УЗРАСТА  
7–8 ГОДИНА**



# РАДИОНИЦЕ ЗА РАД СА ДЕЦОМ УЗРАСТА 7–8 ГОДИНА



Радионице за децу се заснивају на томе да дете учи током заједничких активности и интеракција које се успостављају између одраслих и деце и деце међусобно.

Ове радионице о безбедности на интернету повезују неопходна знања са дечјим разумевањем света око себе, интернета и начина на који он функционише. Учење о безбедности на интернету за децу узраста 7–8 година неопходно је повезати са активностима током којих деца промишљају, решавају проблеме, доносе одлуке, објашњавају. Радионице су планиране тако да укључују породицу и са циљем да буду забавне.

Програм сачињава 9 радионица за децу узраста 7–8 година.

Табела: *Теме радионица*

Редни број радионице	НАЗИВ РАДИОНИЦЕ
1.	Средства комуникације
2.	Шта знамо о интернету
3.	Време које деца проводе у коришћењу дигиталних уређаја
4.	Нежељени садржаји на интернету
5.	Непознати људи на интернету
6.	Заштита приватности на интернету
7.	Како бити добар друг на интернету
8.	Креативна употреба таблета/паметних телефона
9.	Завршна радионица

Табела: Структура радионица за децу узраста 7–8 година (1. и 2. разред ош)

<b>Опрема и материјал потребни за цео циклус радионица</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• флипчарт табла (фч) или простор на зиду где могу да се залепе папири из блока за фч таблу</li> <li>• 10 листова фч блока, 1 хамер</li> <li>• 10 листова А4 папира</li> <li>• 1 црни и 1 црвени маркер за водитеље</li> <li>• 1 селотејп</li> </ul>	
<b>Трајање</b>	Свака радионица траје 60 минута, сем пете и осме радионице коју трају 90 минута.	
<b>Учесници радионица</b>	Деца узраста 7 и 8 година (први и други разред ош) и њихови родитељи	
<b>РАДИОНИЦА</b>	<b>ИСХОДИ</b>	<b>МАТЕРИЈАЛ</b>
<b>1. СРЕДСТВА КОМУНИКАЦИЈЕ</b>	Деца схватају да је интернет мрежа узајамно повезаних уређаја коју су смислили људи како би комуницирали, размењивали поруке, радили заједно, учили, истраживали, забављали се, дружили.	слагалица за сваку групу (на А4 папиру цртежи: књига, новине, писмо, телефон, лаптоп, таблет, паметни телефон)
<b>2. ШТА ЗНАМО О ИНТЕРНЕТУ</b>	Деца знају да је интернет мрежа настала повезивањем рачунара и других уређаја. Подстакнута су да истражују и уче о њему.	симпатична играчка неке животиње или неког другог бића; свеска без линија А4 формата; кутија или папирна кеса, цедуљице са именима деце из групе, хамер папир
<b>3. ВРЕМЕ КОЈЕ ДЕЦА ПРОВОДЕ У КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</b>	Деца разумеју нежељене ефекте прекомерног коришћења дигиталних уређаја. Играју се игара које не подразумевају коришћење дигиталних уређаја и интернета.	картице са понашањем и осећањима
<b>4. НЕЖЕЉЕНИ САДРЖАЈИ НА ИНТЕРНЕТУ</b>	Деца знају да треба да се обрате одраслим особама (из породице или школе) у случају појаве нежељених садржаја током коришћења дигиталног уређаја.	

РАДИОНИЦА	ИСХОДИ	МАТЕРИЈАЛ
<b>5.</b> НЕПОЗНАТИ ЉУДИ НА ИНТЕРНЕТУ	Деца знају да интернет користи велики број људи, од којих неки могу бити злонамерни. Познају и примењују важна правила понашања везана за комуникацију са непознатим људима преко интернета.	
<b>6.</b> ЗАШТИТА ПРИВАТНОСТИ НА ИНТЕРНЕТУ	Деца примењују основна правила заштите приватности на интернету.	картице на којима су исписане ситуације, сваку ситуацију исписати на две картице
<b>7.</b> КАКО БИТИ ДОБАР ДРУГ НА ИНТЕРНЕТУ	Деца знају да је бити добар друг на интернету једнако важно као и бити добар друг у школи или напољу у игри и та знања примењују.	
<b>8.</b> КРЕАТИВНА УПОТРЕБА ПАМЕТНИХ ТЕЛЕФОНА И ТАБЛЕТ РАЧУНАРА	Деца и родитељи су разменили искуства и испробали неколико апликација које ће користити у заједничким стваралачким активностима.	паметни телефони и таблет рачунари са приступом интернету, инсталираним Вибером и ослобођеним делом меморије (доносе родитељи), папири, фломастери, дрвене и воштане боје, заједнички пано, папирни стикери
<b>9.</b> ЗАВРШНА РАДИОНИЦА	Деца примењују основна правила безбедног понашања на интернету. Деца стичу увид у питања из „ЗЖН” табеле о интернету на која су добила одговоре, а на која нису.	

## СРЕДСТВА КОМУНИКАЦИЈЕ

### ИСХОД

Деца схватају да је интернет мрежа узајамно повезаних уређаја коју су смислили људи како би комуницирали, размењивали поруке, радили заједно, учили, истраживали, забављали се, дружили.

### ТРАЈАЊЕ

до 60 минута или док деца имају интересовање

### ТОК РАДИОНИЦЕ

#### Активност 1: Увод – до 5 мин.

Водитељ саопштава деци да тог дана отпочињу радионице на којима ће учити о интернету. Сазнаће како да на безбедан начин користе паметни телефон, таблет или компјутер. Имаће више различитих радионица. У првој ће истраживати начине на које људи једни другима шаљу поруке.

#### Активност 2: Разговор са децом – до 5 мин.

Водитељ поставља питања деци, одговара пар њих:

- Да ли сте чули за интернет?
- Чему он служи?
- Да ли сте користили таблет, паметни телефон или неки други уређај који може да се повеже са интернетом?
- На који начин?

#### Активност 3: Слагалица – 20 мин.

Водитељ припреми онолико слагалица колико има група деце. На А4 папиру одштампати цртеже/слике: књига, новине, писмо, телефон, лаптоп, таблет, паметни телефон. Сваки цртеж исећи на 4 дела и тако добити слагалицу.

Цртежи се могу преузети са неког од сајтова који нуди бесплатне фотографије и цртеже, нпр: <https://pixabay.com/en/>. Може их нацртати водитељ сам или уз помоћ деце.

**Подела у групе** - Свако дете добија исечен комадић цртежа. Треба да пронађе преосталу децу која су добила делове истог цртежа да би склопили целину. Тако се формирају групе.

**Рад у групама** - Након тога, свака група наводи назив предмета који је сложила.

### Разговор са децом

- Чему служе те ствари?
- Зашто људи читају новине и књиге?
- Да ли сте видели да је неко добио писмо?
- Да ли сте видели да неко са неким разговара, размењује поруке користећи такав предмет или уређај?
- Да ли је неко од вас користио такав уређај?

Деца износе своја мишљења и искуства. Водитељ не исправља дечје одговоре, саслуша их.

### Кратко излагање водитеља:

Ово су ствари/уређаји које људи користе за комуникацију, када желе да кажу нешто једни другима. Волимо да разговарамо са ... (питати децу са ким све воле да причају). Ми желимо да питамо друге ако нешто не знамо или да им кажемо оно шта смо сазнали, смислили, направили.

Када људи са којима волимо да разговарамо нису поред нас, своје мисли, и идеје записујемо помоћу слова и других знакова. Можемо да им пишемо писма или напишемо књигу, запишемо или нацртамо нешто на папиру или свесци.

Да би размена била бржа, људи су смислили машину за штампање. Потом су настали телефон, паметни телефон и рачунар. Смислили су начин на који правимо фотографије и филмове и како слике и цртеже можемо да шаљемо другим људима.

Људи су смислили и интернет, који омогућава разговор са другима, слање порука и слика. Уз помоћ њега, можемо се забавити, играти, учити. О томе ћемо више говорити на следећој радионици.

## Активност 4: Шта треба да урадимо како бисмо послали поруку

Активност се реализује онолико дуго колико је деци интересантна или има времена.

### Питање водитеља:

Шта треба урадити како би уређај који сте добили могао пренети поруке? Можете нам испричати, показати, отпевати.

Нема тачних и погрешних одговора, нити исправљања. Свака идеја, сваки одговор је добродошао.

## Активност 5: Евалуација

Деца треба да устану. Водитељ од њих тражи да два пута чучну и устану ако им је на радионици било забавно.



## ШТА ЗНАМО О ИНТЕРНЕТУ

**ИСХОД**

Деца знају да је интернет мрежа настала повезивањем рачунара и других уређаја. Подстакнута су да истражују и уче о њему.

**ТРАЈАЊЕ**

60 минута

**ТОК РАДИОНИЦЕ**

У овој радионици примењују се две технике кооперативног учења: „Путујућа свеска“, окосница свих наредних радионица и табела: „Знамо – Желимо да са знамо – Научили смо“ („ЗЖН“ табела), која је главна активност ове радионице.

Описе ових техника погледајте у Прилогу бр. 6: „Технике које се примењују у радионицама за децу“.

У припреми ове радионице потребно је да водитељ направи: а) упутство за родитеље у вези са путујућом свеском и залепи га на унутрашњу страну корице и б) „ЗЖН“ табелу (видети опис испод).

**Припремна активност са децом – увођење „необичног госта“ и путујуће свеске, дан пре реализације радионице**

- Показати деци играчку (нека симпатична животиња или други лик - видети у Прилогу бр. 6: „Технике које се примењују у радионицама за децу“).
- Испричати кратку причу о играчки: Она има своју породицу; маму, тату, старију сестру и брата. Јако је радознала, све је занима, воли да се игра на таблету и једва чека да добије свој паметни телефон. Много воли да се дружи и да иде у госте.
- Деца треба да јој дају име, договарају се. У супротном, следи гласање.
- Рећи деци да ће (име играчке) од сутра сваки дан ићи у „госте“ код неког од њих. Дете код кога (име играчке) иде у госте добија свеску у којој црта или пише о догађајима који су јој се десили код њега. Треба да заједно са неким из породице нацртају и напишу у свеску како јој је било у гостима. Сутрадан ће показати цртеж или прочитати из свеске доживљаје (име играчке); шта је радила, како се провела и шта је научила у гостима.
- Питати децу како им се допада идеја да играчка и путујућа свеска буду сваки дан код неког другог. Проверити како су разумела шта треба да раде када су „домаћини“.

- (име играчке) и свеску ће добити дете чије име буде извучено из кутијице/папирне кесе и сваки дан ће се одређивати дете код кога (име играчке) иде у госте. Деца предлажу место где ће (име играчке) и свеска да стоје док се не одреди „домаћин“. Место треба да им буде видљиво. Правило је да се ту остављају при доласку, а узимају на поласку кући.

### Активност 1: Излагање водитеља – 5 мин.

Наша гошћа (име играчке) зна да смо прошли пут говорили о томе како људи једни другима шаљу поруке. Чула је да смо поменули и интернет и жели да заједно учимо о томе како се користи.

Интернет је нека врсте мреже. Људи су смислили начин како могу да повежу рачунаре, таблете, паметне телефоне и друге уређаје како би слали једни другима поруке. Интернету можемо да приступимо од куће, али и у вртићу, школи, ако имамо рачунар, таблет или паметни телефон који може да пронађе интернет.

Уз помоћ интернета људи могу да разговарају где год да се налазе, шаљу фотографије, читају књиге и вести, гледају филмове, да се играју, сазнају, уче, сарађују, раде заједно. Могу, на пример, да праве заједнички цртеж или причу иако се налазе у другим градовима, државама, или да се виде се неким са ким разговарају иако је он веома далеко.

### Активност 2: Дискусија – 10 мин.

Водитељ пита децу:

- Којим уређајима може да се приступи интернету?
- Да ли ви имате неки од њих?
- Да ли је неко од вас приступао интернету? Како сте то урадили?
- Како сте знали да сте се повезали са интернетом?
- Шта сте радили уз помоћ интернета?

Према процени потреба деце, урадити неку покретну активност или игрицу за размрдавање.

### Активност 3: Прављење „ЗЖН“ табеле – 30 мин.

Припремити пано који у наслову има исписано ИНТЕРНЕТ и цртеж планете Земље која је умрежена, а испод наслова нацртати табелу са четири колоне у чијим заглављима су написана питања: а) Шта знамо о интернету? б) Шта бисмо волели да сазнамо? в) Како ћемо то учинити? г) Научили смо о интернету.

Показати деци табелу и објаснити им да ће нам она помоћи да заједно учимо о интернету. У овим колонама записују се њихови одговори.

Питати децу и забележити њихове одговоре у одговарајућим колонама „ЗЖН“ табеле, шта год да наведу:

- Шта знамо о интернету?
- Шта бисмо волели да сазнамо о њему?
- Како ћемо да сазнамо? (Кога можемо да питамо? Где да потражимо одговоре на наша питања?)

Рећи деци да ћете њихова питања преписати у путујућу свеску и да, када је свеска код њих, ако желе, могу заједно са родитељима или неким другим из породице да потраже одговор на неко питање. Такође, ако се сете још нечег што их занима, то могу да запишу у путујућу свеску. Нагласите да сви заједно учите и трагате за одговорима. Објасните им да ће на крају свих радионица попуњавати и колону *Научили смо о интернету*.

Пано са табелом „ЗЖН“ све време док трају радионице истакнут је у учионици. Ако се током радионица отворе нека нова питања, дописати их на пано и у свеску и питати децу где могу да потраже одговоре.

Водитељ преписује сва питања на први лист путујуће свеске. Обавезно ставља датум.

#### **Активност 4: Избор „домаћина“, детета код кога ће бити путујућа свеска и играчка – до 5 мин.**

У припремљену кутијицу или папирну кесу убаце се цедуљице са именима све деце из васпитне групе. Извући једно име. То дете је „домаћин“ и сутрадан ће осталој деци показати цртеж и испричати доживљај (навести име играчке).

Само први пут се неко дете бира, а касније, на крају сваког дана, без обзира на то да ли тог дана има радионица или не. Било би добро на почетку дати свеску и играчку неком од деце чији су се родитељи јавили да буду међу првим „домаћинима“.

#### **Активност 5: Евалуација – до 5 мин.**

Деца треба редом да доврше реченицу: *На данашњој радионици много ми се допало...*



# ВРЕМЕ КОЈЕ ДЕЦА ПРОВОДЕ У КОРИШЋЕЊУ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА

## ИСХОД

Деца разумеју нежељене ефекте прекомерног коришћења дигиталних уређаја; играју се игара које не подразумевају коришћење дигиталних уређаја и интернета.

## ТРАЈАЊЕ

60 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

У овој радионици се примењује техника „Читање са предвиђањем“. Прво се прочита мања целина неке приче, а након тога деци се постави питање: „Шта мислите да се онда десило?“ Довољно је да двоје-троје деце кажу своје мишљење. Треба подстицати различите претпоставке потпитањима, нпр: „Има ли неко још неку идеју?“, „Да ли неко мисли другачије?“. Нема тачних и погрешних одговора. Током читања приче не коментаришу се дечји одговори. Ова техника омогућава одржавање слушне пажње, подстиче активно учествовање и праћење тока приче, креативност.

### Активност 1: Читање приче са предвиђањем – до 30 мин.

- Водитељ најави деци да ће им прочитати причу из живота (име играчке). Изражајно чита, примењујући технику „читање са предвиђањем“.

Некада давно (име играчке) је добила свој први таблет. Веома јој се свидело шта је могла да ради на њему: слуша музику, гледа цртане филмове на Јутјубу, игра се разних игрица, црта и боји, гледа фотографије животиња, удаљених планета, да погледа како се праве цвет и авион од папира, како се црта мачка. Чак је, уз мамину помоћ, могла да се чује и види са баком која живи далеко. Допало јој се све то.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

Ако је потребно, питати децу: Да ли има још нека идеја? Да ли неко мисли нешто друго? Када чујете двоје-троје деце, наставите са читањем приче. Ово упутство важи сваки пут када постављате деци ово питање.

- Водитељ наставља читање:

(Име играчке) се по цео дан играла игрица, гледала филмове, слушала музику и слала кратке поруке другарима. Толико се занела да није ни приметила да све више времена

проводи радећи само то. Све мање се играла напољу са другарима. Уместо да учи и ради домаћи, играла је неку игрицу и гледала филмиће. Када је требало да се једе, носила је таблет са собом, када је требало да се уради домаћи задатак или иде на спавање, говорила је: „Само још мало, само још једну игрицу да одиграм, само још један цртаћ да погледам...“

Водитељ поставља питање: *Шта мислите да се потом десило?*

- Водитељ наставља читање:

Тада је почела да је боли глава свакога дана. Била је поспана, али није хтела да остави паметни телефон код маме и тате и оде да спава. Почела је да прелази улицу а да не погледа да ли иду кола! Стално се љутила и свађала. Била је веома нервозна, једино је мислила о томе шта ће да ради на паметном телефону.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите да се онда догодило?*

- Водитељ наставља читање:

А онда су, једнога дана, мама и тата дуго, дуго разговарали. Били су веома забринути. Желели су да се њихова (име играчке) осећа добро, да ради све што деца раде: игра се напољу, трчи, истражује, прича са другом децом, смеје се, игра са другарима, прича са мамом, татом, сестром, братом, баком, деком... да буде добро расположена, да је не боли глава, да једе и да буде наспавана. Одлучили су да нешто промене.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

- Водитељ наставља читање:

Мама и тата су позвали (име играчке) и остале укућане да се заједно договоре око правила колико и када се користе таблет, мобилни телефон, лаптоп и компјутер који се налази на столу.

Водитељ поставља питање: *Шта мислите, шта се онда десило?*

- Водитељ чита:

Заједно су се договорили:

- за време оброка разговараће о догађајима током дана. Нико неће гледати ТВ, нешто на таблету и паметном телефону;
- пред спавање траже од маме и тате да читају лепе приче и понекад заједно погледају цртани филм, а не да се играју страшне игрице и гледају страшни филмови;
- сваки дан се игра са другарима напољу, у дворишту и на дечјем игралишту;
- таблет, рачунар, „паметни телефон“ и ТВ гледају се кратко;
- ова правила важе и код куће и ван ње;
- правила важе за све.

Водитељ пита: *Шта мислите да се тада догодило?*

- Водитељ наставља читање:

Тада је нашу (име играчке) престала да боли глава, била је одморна. Учила је и радила домаћи задатак, смејала се и играла са другарима, није била нервозна ни љута. Имала је времена

да заједно са мамом и татом иде у град и посећују занимљива места! Играла се у парку на игралишту за децу, у дворишту са другарима. Играли су се жмурке, сакривања, лоптом и сви заједно су измишљали нове игре. Играли су се „Човече, не љути се“. Направили су од Лего коцкица робота, замак и диносауруса, слагали пазл од 100 делова и играли се многих других игара.

## Активност 2: Дискусија – до 5 мин.

Питати децу:

- Како је (име играчке) осетила да проводи превише времена уз паметни телефон?
- Шта су јој тада говорили?
- Какве тегобе је имала? Шта је могла да осети у свом телу?

## Активност 3: Слагање картица – 30 мин.

Поделити децу у групе. Свака група добија комплет картица.

Задатак:

1. Издвојити шта је све (име играчке) осећала.
2. Како бисте јој могли помоћи?

Групе излажу своје одговоре.

Ако деца још увек нису савладала читање и писање, водитељ чита картицу по картицу, а деца говоре да ли се ради о: а) осећању, б) понашању или в) о томе шта су јој други рекли.

## Активност 4: Евалуација – 5 мин.

Деца наводе шта су важно научила на данашњој активности.

### Картице за разврставање

Боли је врат.	Мисли само на игрицу.	Боли је глава.
Стално се свађа.	Стално трља очи јер је пеку.	Види мутно.
Осећа се љутито.	Иде јој се у тоалет, а неће да остави игрицу.	Само ћути и не смеје се.
Спава јој се.	Трпи жедна јер неће да остави игрицу.	Паметни телефон постао је врео.
Љути се јер се батерија брзо празни.	Не стиже да уради домаћи и да учи.	Тек је почела да се игра на паметном телефону, а већ је пао мрак.
Питају је зашто седи сама у учионици док се друга деца играју.	Опомињу је да престане да се игра на паметном телефону док руча.	Другари јој говоре: „Остави игрицу, хајде да се играмо жмурке“.

## НЕЖЕЉЕНИ САДРЖАЈИ

### ИСХОД

Деца знају да треба да се обрате одраслим особама (из породице или школе) у случају појаве нежељених садржаја током коришћења дигиталног уређаја.

### ТРАЈАЊЕ

60 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

#### Активност 1:

#### Уводна прича, упознавање са проблемом – до 10 мин.

- Водитељ започиње радионицу причом:

Наша другарица (име играчке) има проблеме и не зна како да их реши.

Први проблем: када се игра неке игрице на интернету или гледа цртане филмове на Јутјубу, појављују се рекламе и поруке. Неке од њих су са стране, неке прекрију цео екран. На неким су слике које нису за децу.

- Водитељ пита децу да ли се њима некад нешто слично дешавало. Када пар њих одговори, наставља са причом.

Други проблем: (Име играчке) је гледала неку много страшну игрицу док се старији брат играо. Ружно сања: „искачу“ нека чудовишта из игрице. Брат ју је инсталирао на таблет и стално је зове да се заједно играју.

- Водитељ пита децу да ли се њима некад нешто слично дешавало. Након пар одговора, наставља са причом.

(Име играчке) не зна шта да ради. Треба да размислимо о томе како да јој помогнемо.

#### Активност 2: Дискусија 1 – до 15 мин.

Водитељ даје инструкцију и поставља питања:

- Хајде заједно да смислимо шта (име играчке) треба да ради када се појављују рекламе и неке поруке које нису за децу док се игра. Које идеје имате?
- Да ли неко зна шта треба да се уради када „искоче“ рекламе док играш игрицу или гледаш филм? Шта ћемо рећи (име играчке) да уради?

Водитељ прати одговоре деце, реагује невербално: мимиком, говором тела; додатно парафразира; заједно сумирају шта је прихватљиво понашање, а шта не.

Сумирање (зависи и од резултата претходне активности):

Сумирање водитеља: Треба да кажемо нашој другарици (име играчке) да:

- увек неко од одраслих буде у близини када користи интернет; могу заједно да се играју, раде и гледају ствари на интернету;
- док ради нешто на таблети или паметном телефону, ако се појави реклама или нека друга порука која није за децу, обавезно то покаже мами, тати или неком одраслом;
- када год је нешто узнемири, уплаши док користи интернет, треба да каже родитељима или неком одраслом.

### Активност 3: Дискусија 2 – до 15 мин.

Питање за децу:

- Шта (име играчке) треба да уради ако је неко позове да гледа или игра неку узбудљиву игрицу која је плаши и после које може да има ружне снове?

Деца износе своје идеје и савете. Образлажу их.

Водитељ сумира: Наша (име играчке) треба да:

- каже да НЕЋЕ да се игра страшне игрице од које има ружне снове; уместо тога може да се игра нечег другог;
- пред спавање гледа само један цртани филм за децу на ТВ-у или да тражи да јој неко прочита лепу причу.

Ако преостане времена, деца у групама драматизују следећу ситуацију:

Другу/другарици треба да кажу да не желе да се играју страшних игрица, већ им предлажу да се играју нечег другог.

### Активност 4: Евалуација – до 5 мин.

Водитељ замоли децу да кажу и покажу како се сада осећају или шта мисле.





## НЕПОЗНАТИ ЉУДИ НА ИНТЕРНЕТУ

### ИСХОДИ

- Деца знају да интернет користи велики број људи, од којих неки могу бити злонамерни.
- Познају и примењују важна правила понашања везана за комуникацију са непознатим људима преко интернета.

### ТРАЈАЊЕ

Радионица се реализује као двочас - 90 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

Радионица са заснива на примени технике трансформативног дијалога, која служи подстицању развоја критичког мишљења, планирању и предузимању одговарајућих акција у односу на тему. Деца ће размишљати и дискутовати о свом искуству, предлагати и планирати одговарајуће акције. Разговор се води са читавом групом. Треба да размишљају о разлозима из којих неки људи то раде и шта она могу да учине да спрече такве ситуације.

### Активност 1: Увођење теме – 10 мин.

Водитељ пита децу:

- Знате ли колико људи живи на нашој планети?
- Шта мислите, колико људи на свету користи интернет?

Излагање водитеља:

Интернет користи велики број људи. Неке од њих познајемо, на пример, маму, тату, брата или сестру, другаре, рођаке или пријатеље који живе у другим градовима и државама. Већину не познајемо. Управо сада, много њих користи интернет. Многи се понашају пристојно, али има људи који користе интернет да би преварили некога, могу да се претварају да су нам пријатељи, али то нису. На интернету, као и иначе, треба бити опрезан са непознатим људима.

### Активност 2: Прича о доживљају (име играчке) – 5 мин.

Водитељ излаже:

Испричаћу вам још један доживљај (име играчке):

Синоћ, када су заједно вечерали и разговарали о протеклом дану, (име играчке) је чула нешто о интернету што ју је збунило.

Тата се жалио да му преко интернета стално стижу писма од људи које не познаје, и да их брише јер се боји да му не униште податке на рачунару ако их отвори. Онда је мама

рекла да увек брише захтеве за пријатељство од људи које не познаје, а стижу јој преко интернета. Неко јој је послао поруку са ружним речима и због тога се наљутила.

„О чему се ту ради?“, питала се (име играчке). Чудила се томе како неко кога не видиш и не познајеш може да тражи да ти буде пријатељ? Како може да шаље писма и поруке? Због чега људи шаљу поруке са ружним речима?

Најгоре је тек дошло. После вечере, чула је старију сестру да говори својој другарици да јој неки непознати људи шаљу поруке преко паметног телефона. Траже да буду пријатељи, разговарају са њом, желе да им пошаље своје фотографије како би се упознали.

„То је тако чудно, шта ће неком непознатом фотографија моје сестре?“ (Име играчке) је била потпуно збуњена, забринута и помало уплашена. Није знала шта да ради.

### **Активност 3: Шта имамо у искуству – 15 мин.**

Разговор са децом:

- Због чега је (име играчке) збуњена, забринута и уплашена?
- Да ли сте чули да неко хоће са неким да буде пријатељ преко интернета иако се не познају?
- Да ли вам се десило нешто слично?

Водитељ бележи на флипчарт папиру дечје исказе.

Деца износе и размењују међусобно своја искуства у вези са тим шта су им родитељи говорили о понашању према непознатим људима на улици, парку, интернету?

### **Активност 4: Разумевање појаве – 20 мин.**

Разговор са децом:

- Зашто неки људи користе интернет да би друге људе повредили, растужили или наљутили?
- Због чега нам шаљу поруке да би нас преварили, можда и покварили наш таблет или рачунар?

Водитељ излаже: Ово су питања о којима и одрасли размишљају. Још увек не разумемо најбоље зашто се неки људи понашају добро, а неки не. Ипак, можемо да заштитимо себе и друге ако пажљиво поступамо и поштујемо нека правила када користимо интернет.

### **Активност 5: Акције које треба предузети, рад у групама – 15 мин.**

Формирање група од по четворо деце.

Задатак за рад у групама:

- Шта треба да урадимо док играмо игрицу на интернету а неко нам затражи број телефона, адресу или назив наше школе?

Извештавање: Неко из сваке групе треба да каже о чему су разговарали и шта су закључили. Водитељ бележи на флипчарт папиру.

### **Активност 6: Кратко предавање – 10 мин.**

Водитељ излаже: Постоји неколико важних правила док се играте и користите интернет:

- Треба да кажете мами, тати или неком другом одраслом у породици ако нека непозната особа хоће да прича и дружи се са вама; ако вам тражи број телефона; ако вам неко шаље фотографије и поруке или тражи од вас да му их ви пошаљете; ако вас зове да се упознате.
- Тражите да вам родитељи или неки други одрасли покажу, док играте игрицу на интернету, где можете да кликнете и тако забраните приступ или пријавите особу која вам досађује или је непристојна.
- Не отварајте поруке непознатих људи. Нека је најпре виде родитељи или одрасли коме верујете.

### **Активност 7: Које савете имају за (име играчке) – 15 мин.**

Задатак за рад у групама:

- Смыслите шта (име играчке) треба да каже својој сестри да уради јер јој неко непознат шаље поруке преко паметног телефона и тражи од ње да пошаље своје фотографије.

Свака група извештава. Забележити дечје савете на флипчарт папиру. Истаћи да се у таквим ситуацијама обавезно обраћају родитељима или одраслом коме верују.

### **Активност 8: Евалуација – до 5 мин.**

Деца треба да процене колико им се свидела ова радионица; показаће: ако се много допала - широм ће раширити руке, ако је мало – показаће мали размак између прстију.



## ЗАШТИТА ПРИВАТНОСТИ

**ИСХОД**

Деца примењују основна правила заштите приватности на интернету.

**ТРАЈАЊЕ**

60 минута

**ТОК РАДИОНИЦЕ****Активност 1:****Подела у групе и рад на проблем задацима – 20 мин.**

Поделити децу у групе од по четворо.

Свака група извуче картицу на којој се налазе различите проблем ситуације на које су, користећи интернет, наишли старија сестра и брат (име играчке). Неке групе ће добити исте ситуације.

Задатак за сваку групу:

- Прочитати проблем ситуацију и одаберите/договорите се о исправном поступку. Образложите своје одговоре.

Ако деца нису савладала читање и вештине рада у малим групама, радионица се реализује тако што водитељ чита ситуацију по ситуацију, са понуђеним решењима, а деца говоре шта је по њиховом мишљењу најбољи поступак и зашто.

**Активност 3: Извештавање – 20 мин.**

Водитељ прочита проблем, потом деца из групе која су се бавила њиме наведу шта су смислила. Ако су две групе радиле на истом проблему, извештавају једна за другом.

Уколико у неком случају на исти проблем деца дају различите одговоре, треба да објасне зашто мисле тако. Водитељ не процењује тачност одговора.

**Активност 4: Излагање водитеља – до 5 мин.**

У зависности од тога шта су деца рекла, користећи њихове речи и коментаре, водитељ истиче да је за децу важно да знају:

- Не давати личне информације преко интернета: број телефона, адресу, име школе у коју дете иде, детаље физичког изгледа.
- Увек рећи родитељима уколико их нешто узнемири, уплаши док раде на интернету.

## Активност 5: Евалуација – до 5 мин.

Деца извештавају о томе како им се допала ова активност.

### КАРТИЦЕ СА ПРОБЛЕМ СИТУАЦИЈАМА И ЗАДАЦИМА

Понуђена решења испод ситуације могу се избрисати или оставити ако се процени да је деци потребна подршка у дискусији.

**Прва ситуација:** Старији брат (име играчке) већ дуже игра неку игрицу преко интернета. Њу играју и други. Он познаје само два своја другара, остале не познаје. Сви су један тим. Играју против саиграча другог тима. Такмиче се. После извесног времена, један од непознатих саиграча је почео да му тражи број телефона, како би могли да се договоре на који би начин победили супарнички тим.

Шта у тој ситуацији старији брат (име играчке) треба да уради? Одаберите једну од понуђених могућности. Образложите свој избор.

- Да каже неком одраслом.
- Да да свој број, испричају се о игрици и смисле како да победе.
- Да престане да се игра те игрице.
- Да каже: „Не дам. Немој ми више тражити“.
- Да ту особу пријави преко интернета власнику игрице.

**Друга ситуација:** (име играчке) још нема 13 година и родитељи јој нису отворили Фејсбук налог. Њу занима шта тамо има. Виђа маму и старију сестру како стално нешто раде на фејсбуку. Једнога дана је пронашла сестрину лозинку за фејсбук. Шта треба (име играчке) да уради? Зашто мислите да тако треба да поступи?

Одаберите једну од понуђених могућности. Због чега сте изабрали баш њу?

- Да ником ништа не каже, и када мама није ту, оде на њен налог и игра игрице.
- Да каже мами да је пронашла њену лозинку.
- Да се забави и напише коментар на мамином налогу коме ће се сви смејати.
- Да ником ништа не каже, и ништа не уради.

**Трећа ситуација:** Замислите да се ово дешава вама. Гледали сте ТВ и играли се на таблети онолико дуго колико сте се договорили са родитељима. Урадили сте домаћи задатак и научили све за сутра. Пада киша и не можете напоље. Досадно вам је. Зову вас друг или другарица да дођете код њега/ње и да се играте игрица на компјутеру. Шта ћете урадити и због чега?

Одаберите једну од понуђених могућности. Размислите зашто је тако најбоље.

- Позвати друга/другарицу да дође код вас да се играте нечег другог.
- Отићи код тог друга или другарице, а онда се још два сата играти игрица на рачунару.
- Казати другу/другарици да нећете да дођете јер више не смете да се играте игрице на рачунару.
- Отићи код друга/другарице и предложити да се играте нечег другог.

**Четврта ситуација:** (Име играчке) и њена сестра су седеле у паркићу и јеле сладолед. Случајно су чуле како нека деца разговарају о интернету.

Једно дете је рекло: „На интернету људи не знају ко си. Не виде те. Можемо да радимо шта хоћемо“. Друго дете је рекло: „Није важно какве фотографије шаљем и шта пишем. Могу и да псујем и говорим ружне речи. Нико неће знати да сам то ја“. (име играчке) и њена сестра су се замислиле. Дуго су разговарале о томе шта су чуле. Знале су да није исправно тако поступити.

Покушавале су да смисле шта би оне рекле у том разговору. Шта мислите, шта су на крају одлучиле да кажу тој деци?



# КАКО БИТИ ДОБАР ДРУГ НА ИНТЕРНЕТУ



## ИСХОД

Деца знају да је бити добар друг на интернету једнако важно као и бити добар друг у школи или напољу у игри и та знања примењују.

## ТРАЈАЊЕ

60 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

### Активност 1: Пословице – 10 мин.

Водитељ тражи од деце да објасне значење пословице и начин на који је можемо повезати са понашањем на интернету.

Одабрати једну или две које су блиске узрасту деце.

- Трипут мери, једном сеци.
- Прво испеци, па реци.
- Ако другог поштујеш, за себе не брини.
- Не чини другом оно што не желиш себи.

Довољно је да неколико деце изнесе своје одговоре.

### Активност 2: Прича – 10 мин.

Водитељ прича причу:

Ево како је наша (име играчке) сазнала о другарству на интернету.

Једног дана другари у школи су јој се ругали због блузе коју је носила. Рекли су јој да је ружна и да је смешна у њој. Нису хтели ни за време одмора да се друже са њом, стално су се смејали и шапутали.

Била је веома тужна, а онда се толико наљутила да је хтела свима да се освети. Досетила се како ће то учинити.

Имала је бројеве паметних телефона неких својих другара из одељења. Решила је да пронађе њихове смешне фотографије са неког излета и пошаље пар порука о томе како су сви они смешни; само нека се погледају на фотографијама.

Дошла је кући и одмах отишла на своје скровито место да на миру смисли освету. Тада јој се приспавало.

Када се пробудила, предомислила се; схватила је да то што је одлучила није добро. Није послала ни фотографије, нити поруке. Смислила је нешто забавно што ће сутра у школи показати другарима.

### **Активност 3: Зашто се предомислила – 30 мин.**

Поделити децу у групе од четворо.

Задатак (за рад имају 10 - 15 минута):

- Свака група треба да размисли о томе зашто се (име играчке) предомислила. Због чега таква освета не би била добра?

Извештавање група: свака група каже своја размишљања, водитељ бележи на флипчарт папир или пише на табли.

Коментар водитеља: Добри другови су они са којима волимо да разговарамо, можемо да им поверимо своје тајне, лепо се играмо и договарамо. Када се посвађамо, знамо како да се помиримо. Постоји неколико важних правила о томе како бити добар друг на интернету:

- Када користимо интернет и говоримо о неком или разговарамо са њим, важе иста правила лепог понашања као и када разговарамо „очи у очи“.
- На интернету се треба понашати/бити пристојан и никога намерно не повређивати.
- Никада не прослеђивати нечије поруке или фотографије без питања.
- Не слати поруке или фотографије које не бисмо волели да прочитамо/видимо о себи.

Наша (име играчке) је схватила да бити добар друг значи да, ако имаш неки проблем или се посвађаш са неким, треба да се договорите и решите проблем, а не да се још више свађате и вређате. То исто важи и за интернет, где је много важно да, пре но што урадиш нешто, добро размислиш.

### **Активност 5: Довршавање реченице – 10 мин.**

Деца треба да доврше реченицу: *И на интернету и у школи добар друг или другарица је онај ко...*





# КРЕАТИВНА УПОТРЕБА ПАМЕТНИХ ТЕЛЕФОНА И ТАБЛЕТ РАЧУНАРА

## ИСХОД

Деца и родитељи су разменили искуства и испробали неколико апликација које ће користити у заједничким стваралачким активностима.

## ТРАЈАЊЕ

90 минута

## ТОК РАДИОНИЦЕ

Припрема за радионицу:

Договорите се са родитељима:

- обавестити их о предстојећој радионици за децу и родитеље (Прилог бр. 9: „Обавештење за родитеље“);
- разговарати индивидуално са родитељима који могу и желе да помогну у реализацији радионице;
- направити списак пријављених родитеља.

Сви родитељи који су прошли претходне радионице требало би да учествују и у овој.

- Инсталирајте и научите да користите:
  1. QR читач у апликацији Вибер;
  2. веб 2.0 алат „Падлет“ и
  3. апликацију „My Picture Book“.
- Направите:
  1. три табле за интерактивни рад у Падлету: прва – „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ (која треба да има могућност давања оцена постовима од 1 до 5 звездица); друга и трећа (резервна) – „Говорно и ликовно стваралаштво деце“;
  2. QR кодове као линкове ка креираним Падлет таблама, односно
  3. одштампане QR кодове умножене у 4-5 примерака (зависно од броја присутних родитеља) са називима одговарајућих Падлет табли испод њих.

**Напомена:** Радионица „Креативна употреба паметних телефона и таблет рачунара“ састоји се од неколико активности које су осмишљене са циљем да васпитачи/учитељи и родитељи стекну увид у неке од могућности дигиталне технологије у образовању и васпитању. Радионица освешћује потребу и неопходност константног развијања сопствене дигиталне компетенције. Због тога је важно да уложимо напор да ову радионицу „изнесемо“ ослањајући се на добру припрему и родитеље који могу и желе да помогну.

### Активност 1: Заједничко искуство – 20 мин.

- Водитељ даје задатак деци: Нацртајте цртеж на основу којег ћете касније испричати своју омиљену причу.
- Водитељ даје задатак родитељима: Сетите се неке едукативне апликације (програма) или неког другог начина на који је Ваше дете користило дигиталну технологију (паметни телефон, таблет, рачунар...) у сврху стварања, учења, сазнавања, комуницирања или информисања (нпр. апликација/програм помоћу које је слагало слагалицу, цртало, решавало неку врсту проблема, учило о животињама, гледало нешто на Јутјубу, и сл.).
- Отворите Вибер (уколико га немате, инсталирајте га) и у горњем левом углу спустите падајући мени. Скролујте на доле, пронађите QR код и кликните на њега. Скенирајте QR код: „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ који је пред вама (дати родитељима припремљен материјал са QR кодовима).
- Када се отвори табла „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ у програму Падлет, кликните на дугме + и као пост запишите назив апликације коју је користило Ваше дете.
- Поразговарајте са дететом о томе шта мисли о поменутој апликацији, шта му се највише свиђа? Зашто? Да ли је нешто научило користећи је? Шта?
- Запишите дечје одговоре на исти пост у табли „Апликације које подстичу стваралаштво и учење“ или на папир (уколико је одговор дуг).
- Дајући сваком посту на првој Падлет табли звезде од 1 до 5 (1 - не помаже, 5 - максимално помаже учењу и стваралаштву детета) процените апликацију коју сте Ви описивали и оне које су остали родитељи описивали. Руководите се тиме да ли дете може да буде креативно, ствара нешто ново или нешто корисно, сазнаје и учи док користи ту апликацију.

### Активност 2: Извештавање – 5 мин.

Погледати заједно са родитељима направљену Падлет таблу и прелазећи показивачем преко текста „Rate“, учити и поделити са родитељима које апликације и начине коришћења дигиталне технологије су оценили којим просечним оценама.

Суздржати се од коментарисања, тумачења и процењивања одговора родитеља. Саопштити само чињенице о томе како су родитељи гласали.

### Активност 3: Како да конструктивно употребимо могућности дигиталне технологије – 40 мин.

Водитељ даје задатак родитељима:

- Отворите скенирањем другог по реду припремљеног QR кода (користећи могућности Вибера), таблу: „Говорно и ликовно стваралаштво деце” у Падлету.
- Кликните на знак + у доњем десном углу. Пост назовите по причи коју је дете нацртало.
- Додајте фотографисан цртеж детета (кликните на икону фото-апарат и фотографишите).
- Направите још један пост кликом на дугме +. Овога пута кликните на три тачке и изаберите „Voice”. Снимите дете док прича кратку причу на основу свог цртежа (неколико реченица).

Водитељ даје задатак деци и родитељима:

- Заједно са дететом погледајте своје и постове других.
- Изаберите неки дечји цртеж на табли Падлета: „Говорно и ликовно стваралаштво деце” који није или је најмање коментарисан, поразговарајте са дететом о томе како да похвалите тај рад.
- Запишите похвалу у коментару за одабрани цртеж.
- Прочитајте детету коментаре других за његов рад.

На сличан начин може да се прави заједничка прича. Једно дете започиње причу, а друго је наставља новим цртежом и казивањем које одрасли снима.

Водитељ на крају радионице објашњава да ће направити изложбу дечјих радова на панону испред собе и да ће поред сваког цртежа бити QR код који ће омогућити свима који гледају изложбу да уз помоћ Вибера и QR кода одслушају приче које су деца осмислила.

Потребно је да водитељ понови радионицу са свом осталом децом у васпитној групи/одељењу и ову мултимедијалну изложбу на панону испред собе направи и од њихових радова, како би и родитељи који нису присуствовали радионици могли да уоче предности коришћења дигиталне технологије.

### Активност 4: Стварамо дигиталну књигу – 30 мин.

Водитељ окупља децу и заједно са њима демонстрира и објашњава родитељима начин на који се са децом може користити апликација: „My Picture Books”.

Водитељ даје задатак родитељима:

- Инсталирајте апликацију „My Picture Books”: <http://bit.ly/2MDG0U9>
- Заједно са дететом направите неколико страница дигиталне књиге коју ћете завршити код куће. Књига може имати најразличитије теме: нпр. „Моја омиљена игра и играчке”,

„Кувар”, „Загонетке”, „Измишљена прича”, „На слово, на слово”, „Погодите шта је ово”, и сл.

- Када довршите књигу, покажите је васпитачу/учитељу и другој деци.

Водитељ даје задатак родитељима:

- Инсталирајте апликацију „My Picture Books”: <http://bit.ly/2MDG0U9>
- Заједно са дететом направите неколико страница дигиталне књиге коју ћете завршити код куће. Књига може имати најразличитије теме: нпр. „Моја омиљена игра и играчке”, „Кувар”, „Загонетке”, „Измишљена прича”, „На слово, на слово”, „Погодите шта је ово”, и сл.
- Када довршите књигу, покажите је васпитачу/учитељу и другој деци.

## Активност 5: Евалуација

- Сваки родитељ износи своје искуство о радионици уписујући на стикер кључну реч.
- Деца изnose своју процену искуства на радионици цртањем или бојењем „смајлића” који приказује како су се осећала - тужно, равнодушно, срећно.
- Кључне речи и дечји цртежи постављају се на заједнички пано испред радне собе / учионице.

**Напомена:** Уколико, из различитих разлога, васпитач/учитељ не буде у прилици да овако конципирану радионицу реализује, може изабрати да реализује активност бр. 4: „Стварамо дигиталну књигу”, а затим и да, заједно са родитељима и децом, испроба и истражи неколико апликација намењених деци. Неке од могућих апликација: KidsDoodle; Sketch; Stop Motion; Tangram; Chess for Kids – Play&Learn; Pottery; Drawing Cartons; LEGO Juniors; Jigsaw Puzzle; Animalsound; Hipo dentis; Photo Story; Voice Changer; Brain IT on!; LiveBorard; Drawing; Kids Paint Free; Draw Your Game; Hipo dentist; Numer And...; Math Kids; Shybi; Brain Games for Kids; Think!Think!; Jewel Quest; Picel Art; Algorithm City; Brain Dots; Coding Game for Kids with Animals; Pixel art; Coding for Kids; Lighbot Hour; Rube Goldberg Machine Tricks; Азбука, Koliko je sati...Математички vrtuljak и многе друге које се могу пронаћи претраживањем у апликацији Play Store на мобилном уређају са андроид оперативним системом. Рецимо, може се претраживати укуцавањем: „Pegi 3 sience kids”.

На крају радионице важно је да сви учесници изнесу и размене своје утиске о испробаним апликацијама.



## ЗАВРШНА РАДИОНИЦА

### ИСХОДИ

- Деца примењују основна правила безбедног понашања на интернету.
- Деца стичу увид у питања из „ЗЖН” табеле о интернету на која су добила одговоре, а на која нису.

### ТРАЈАЊЕ

60 минута

### ТОК РАДИОНИЦЕ

#### Активност 1: Шта смо сазнали о интернету: „Да-Не” квиз

Водитељ најави деци да ће се данас играти квиза на необичан начин, тако што ће одговарати као када се игра: *Лети, лети*. Када водитељ постави питање, они који мисле да је одговор **ДА** – треба да подигну прсте, а они који мисле да је одговор **НЕ** – треба да прсте држе на клупи.

Водитељ након неколико питања, или код питања на која је више деце нетачно одговорило, застане и поразговара са њима. Потом наставља читање питања.

#### Питања:

- На интернету можеш да сретнеш само своје пријатеље и другаре? НЕ – прсти доле
- На интернету можеш да сретнеш непознате људе, као у великом граду? ДА – прсти горе
- На интернету можеш да сретнеш и познате и непознате људе ако су повезали свој таблет или паметни телефон на интернет? ДА
- Деца треба да заједно са родитељима или другим одраслима истражују на интернету? ДА
- Деца на интернету могу много тога да науче, нпр. како да нешто направе или нацртају? ДА
- На интернету могу да се пронађу: омиљена музика, цртани филм и друге занимљиве ствари? ДА
- На интернет треба да идеш када год имаш WiFi приступ? НЕ
- На интернет идеш само када си сам, да те не виде мама и тата? НЕ
- Када те нешто уплаши или узнемири док користиш интернет, треба да то кажеш мами и тати или неком одраслом? ДА
- Интернет треба користити када ти мама и тата то дозовле? ДА
- Деца треба да се играју на таблету или паметном телефону пред спавање? НЕ
- Треба да се играш на таблету или паметном телефону заједно са неким одраслим док се руча? НЕ

- Треба да се играш на таблети или паметном телефону два или три сата? НЕ
- На интернету си добар друг и другарица када се према деци и одраслима понашаш пристожно? ДА
- На интернету си добар друг и другарица када пишеш поруке којима можеш неког да увредиш? НЕ
- На интернету си добар друг и другарица ако поруку или фотографију која може неког да увреди или наљути не шаљеш даље? ДА
- Када ти неко преко интернета тражи да му напишеш број телефона или назив школе у коју идеш, то треба и да урадиш? НЕ

## Активност 2: Колона „Научили смо“ из „ЗЖН“ табеле

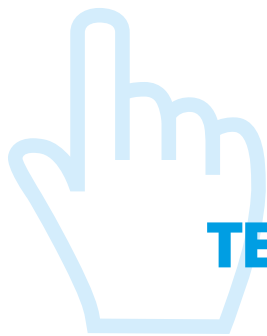
Водитељ постави „ЗЖН“ табелу на видно место. Чита питања из прве колоне, која су на почетку радионица деца поставила. За свако питање заједно одлучују да ли су на њега деца добила одговор или не. Она на која су добила одговоре, водитељ штиклира.

Водитељ подсећа на путујућу свеску, која може да послужи да деца, са својим породицама и са (име лутке), наставе да трагају за одговорима на питања на која кроз ове радионице нису одговорена или на нека нова која их занимају.



# ПРИЛОЗИ ЗА РАДИОНИЦЕ СА ДЕЦОМ





## ТЕХНИКЕ КОЈЕ СЕ ПРИМЕЊУЈУ У РАДИОНИЦАМА ЗА ДЕЦУ

### 1. Путјујућа свеска

Циљеви ове технике су да дечја интересовања постану саставни део свакодневног рада у вртићу или школи; да се у групи/одељењу повезује и развија заједница деце и родитеља око заједничког задатка; да деца и родитељи раде нешто заједно и да деца примењују стечена и стичу нова знања дружећи се са породицом.

Потребне су играчка и свеска.

Играчка треба да буде нека симпатична животиња или симпатично измишљено биће (не лутка људског лика). Та играчка постаје групна/одељенска маскота, гост и сл... Деца јој дају име и о њеним доживљајима пишу и цртају у заједничку свеску која путује од породице до породице.

Сваког дана неко друго дете носи играчку и свеску кући и има задатак да уз помоћ родитеља или неког из породице нацрта или опише њене догађаје у њеној/његовој породици. Теме су обично слободне, према избору детета.

Сутрадан, на почетку дана у вртићу/школи, дете код кога су биле лутка и свеска показује нацртано, исприча, прочита самостално или уз помоћ неког, доживљаје играчке у његовој/њеној породици. Након тога, играчку и свеску узима неко друго дете, и тако редом, сваки дан, док сва деца из групе/одељења не буду у прилици да „угосте“ маскоту/госта.

Ова активност се одвија независно од реализације радионица са децом, али служи као везивно ткиво између породице, рада

са децом и установе у бризи да деца науче основне ствари безбедног коришћења интернета. Играчка представља неки измишљени лик, чија ћемо искуства искористити да са децом говоримо о безбедном коришћењу интернета.

Информисање родитеља о „путјујућој свесци“: потребно је пре увођења „путјујуће свеске“ објаснити родитељима сврху ове активности – развијање повезане и брижне заједнице у групи/одељењу, повезивање учења и интересовања детета. Објасните да свеска треба да садржи дечји угао гледања и да се не брину око начина, изгледа онога шта ће уносити у њу. Нема тачних и погрешних одговора, битно је да дете нешто нацрта, односно запише ако зна да пише. То може да буде неки измишљен догађај или занимљиво дешавање. Родитељи или други одрасли, као и старија браћа и сестре, могу да помогну детету да запише нешто, али нема присиљавања. Ово није обавезни домаћи задатак.

Играчка представља неког чија ћемо искуства искористити да са децом разговарамо о безбедном коришћењу интернета. Очекујемо да ће се у свесци појавити садржаји повезани са садржајима радионица, али и они повезани са другим дечјим интересовањима. Сваког дана неко дете носи играчку и свеску кући, а сутрадан је враћа како би је узело следеће дете. Ово се дешава без обзира на то да ли се тог дана реализује радионица са децом или не. Повремено ће и водитељ записати понешто у заједничку свеску.



Договорите се са пар родитеља ко ће бити први домаћин играчки.

Место где стоји играчка и свеска док је у вртићу/школи: Одредити заједно са децом место на коме играчка и свеска стоје за време боравка у вртићу, односно школи. Са децом направите пано на коме су исписана имена све деце. Пано је у висини дечјих очију, тако да она могу самостално да стављају ознаке код кога се налази свеска и играчка. Преко викенда, играчка и свеска остају у вртићу/школи, а у понедељак се наставља са активношћу. Када су деца у старијим разредима, обично после другог или трећег разреда основне школе, играчка се изоставља, довољна је свеска.

## 2. Табела „Знамо – желимо да сазнамо – научили смо“ („ЗЖН“ табела)

Циљ ове технике је да заједно са децом и на основу њихових интересовања планирате учење о некој области или теми.

На хамеру или пак папиру нацртати табелу са четири колоне. У заглављу прве колоне написати:

- „Шта знамо о... (па убацити предмет интересовања, у овом случају је то интернет);“

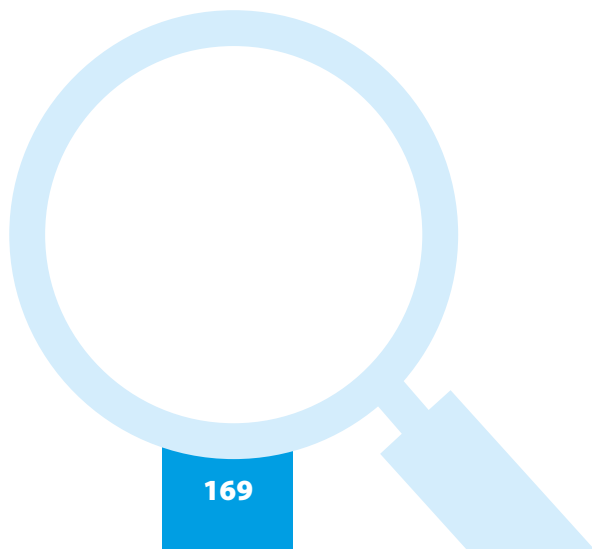
- у заглављу друге колоне написати: „Шта желимо да научимо о интернету“;

- у заглављу треће колоне написати: „Како ћемо то да сазнамо?“ У трећој колони се записују извори сазнања: Са децом разговарати о томе, где и од кога све могу нешто да науче;

- у заглављу четврте колоне написати „Шта смо научили?“. Њу попуњавају након процеса учења о одабраној теми или интересовању, односно на последњој радионици. Заједно проверавати да ли су деца сазнала одговоре на своја питања из друге колоне и уписујете шта су и додатно сазнала.

Ова техника прати дечја интересовања, негује активан однос према сопственом учењу и планира га. Може бити полазиште за развијање пројеката са децом или учења путем истраживања.

Важно је дозволити аутентичну дечју радозналост у постављању питања и заједно са децом трагати за што већим бројем извора сазнања. Извори сазнања (трећа колона) могу бити друга деца и одрасли у породици, установи, окружењу... разне институције, књиге, енциклопедије, интернет.





## ПРИКАЗ ЦРТАНИХ ФИЛМОВА

Током пројекта „Безбедан интернет за целу породицу“ израђена су четири кратка цртана филма. Предлог је да се погледају са децом (не морају сви одједном) и да се поразговара о њима.

Прва три цртана су намењена деци узраста 7–8 година, а четврти деци узраста 4–6 година.

Сва четири видеа су обједињена идејом да родитељ или васпитач за дете треба да представља особу од поверења и заштитника који ће му помоћи да се упозна са дигиталним светом, да разуме његова правила, предности, али и потенцијалне опасности, једнако као што то чини и у стварном свету. Деца морају да знају да су одрасли ту да им помогну да безбедно одрасту и на најбољи начин искористе многобројне прилике за учење, игру и развој које им интернет пружа, али и да буду опрезни и на одговарајући начин реагују на непредвиђене ситуације.

Цртани су осмишљени тако да показују проблем у неком виртуелном простору, а потом уче децу како да га разреши уз помоћ и усмеравање од стране родитеља или васпитача.

Сваки цртани започиње сценом из реалног живота која се претапа у виртуелни свет. Приказује се спајање ова два света и успостављањем паралеле подвлачи се да у њима важе слична правила.

### Теме и наслови цртаних филмова:

**1. тема:** Заштита личних података и приватности на интернету. Наслов: *Одраслима из породице увек можеш рећи све.*

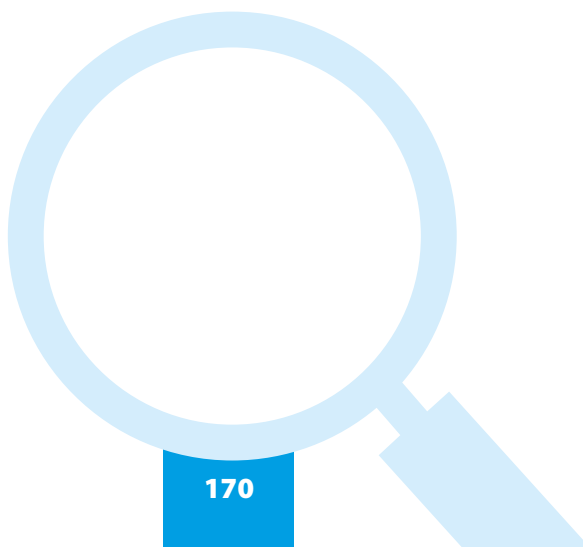
**2. тема:** Лепо понашање на интернету. Наслов: *Лепо је смејати се са неким, али је ружно смејати се некоме.*

**3. тема:** Заштита деце од нежељеног садржаја и интернет предатора. Наслов: *Није свако ко се игра са тобом твој друг.*

**4. тема:** Сарадња родитеља и деце у коришћењу интернета. Наслов: *Играј се безбедно. Учи безбедно. Питај како.*

Цртани филмови се налазе на линку:

<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/crtani-filmovi/>



## ОБАВЕШТЕЊЕ ЗА РОДИТЕЉЕ

Поштовани родитељи,

### **ДОЋИТЕ ДА ЗАЈЕДНО СА ДЕЦОМ ИСТРАЖУЈЕМО И ОТКРИВАМО УЗ ПОМОЋ ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ!**

Наш циљ је да разменимо искуства и деци помогнемо да упознају конструктивне, креативне и смислене начине употребе дигиталне технологије.

Није потребно да имате било какво предзнање или искуство у дигиталном окружењу. Ако већ користите паметни телефон и имате приступ интернету, то ће бити више него довољно. Припремите телефон инсталирањем Вибера и ослобађањем простора за инсталирање још две апликације. Донесите напуњен паметни телефон/таблет или се прикључите некоме ко ће га/их донети и будите спремни за једну малу дигиталну авантуру!

Радионица

### **„КРЕАТИВНА УПОТРЕБА ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ“**

одржаће се

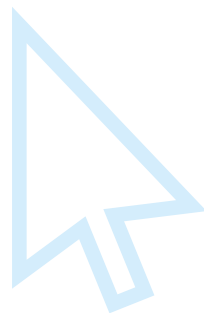
дана \_\_\_\_\_ у \_\_\_\_\_.

Радионица је настала током пројекта *Безбедан интернет за целу породицу*, кога су покренули УНИЦЕФ и Теленор, а спроводе Министарство просвете, науке и технолошког развоја и Ужички центар за права детета.

**Пријавите се код васпитача/учитеља:** \_\_\_\_\_.

### **За родитеље који могу и желе више:**

Уколико сте вешти у коришћењу дигиталне технологије, Ваша помоћ ће нам много значити. Јавите се васпитачу/учитељу за даљи договор и сарадњу у припреми радионице.







CIP - Каталогизација у публикацији  
Народна библиотека Србије, Београд

364.632-053.2:004.738.5(035)

316.624-053.2:004.738.5(035)

ДЕЦА у дигиталном добу: водич за безбедно и конструктивно коришћење дигиталне технологије и интернета / ауторке Добринка Кузмановић, ...[ и др.]. - Београд : Ужички центар за права детета, 2019 (Ужице: Графос). - 171 стр.: илустр. ; 30 cm

Тираж 300. - "Ова публикација настала је у оквиру пројекта Безбедан интернет за целу породицу, који су покренули УНИЦЕФ и Теленор, а спроводе Министарство просвете, науке и технолошког развоја и Ужички центар за права детета. Ставови и мишљења изнети у публикацији не одражавају нужно ставове и мишљења УНИЦЕФ-а.--> прелим. стр. - Речник за дигитално доба: стр. 59-71. - Радионица за рад са родитељима: стр. 78-166. - Прилози за радионице са децом: стр. 168-171. - Напомене и библиографске референце уз текст. - Библиографија: стр. 72-75

ISBN 978-86-904595-6-8

1. Кузмановић, Добринка, 1973- [аутор]

а) Насиље -- Интернет -- Превенција -- Приручници б) Жртве насиља -- Деца -- Заштита -- Приручници

COBISS.SR-ID 275991564





## **ДЕЦА У ДИГИТАЛНОМ ДОБУ**

ВОДИЧ ЗА БЕЗБЕДНО И КОНСТРУКТИВНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ И ИНТЕРНЕТА