

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tereza Vene

**Prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih (0–8 let) –
pogled skozi oči staršev**

Magistrsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tereza Vene

Mentorica: doc. dr. Bojana Lobe

**Prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih (0–8 let) –
pogled skozi oči staršev**

Magistrsko delo

Ljubljana, 2017

Prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih (0–8 let) – pogled skozi oči staršev

Vedno več mlajših otrok uporablja digitalne tehnologije v različne namene, starši pa so tisti, ki otrokom omogočijo njihovo uporabo, jih pri tem spodbujajo ali omejujejo (Plowman in drugi 2010; Neumann 2014; Palaiologou 2014; Neumann in Neumann 2015; Chaudron 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Zaradi pomembne vloge staršev raziskujem prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih v starostni skupini 0–8 let skozi oči staršev. Zanima me tudi, kakšen vpliv ima uporaba digitalne tehnologije na današnje otroštvo. Prvi del naloge zajema opredelitve digitalnih tehnologij, otrok in otroštva. Velik del naloge posvetim pogledu na starševsko vlogo pri otroški uporabi digitalnih tehnologij, njihovem slogu starševstva, potrebam otrok in staršev glede uporabe digitalnih tehnologij in oblikam starševskega posredovanja. Glede na vsebino znanstvenih člankov in strokovne literature v nalogi opišem še prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih. Drugi del naloge zajema analizo in rezultate opravljenih poglobljenih spletnih intervjujev z materami otrok, starih 0–8 let, ki imajo doma dostop do interneta, glede uporabe digitalnih tehnologij pri njihovih otrocih.

Ključne besede: mlajši otroci, otroštvo, digitalne tehnologije, starševsko posredovanje, starševski stili.

Advantages and disadvantages of use of digital technologies among children (0-8 years) – parental view

More and more younger children use digital technology for different purposes, however parents are those who allow children to use it and encourage or restrict the children (Plowman in drugi 2010; Neumann 2014; Palaiologou 2014; Neumann in Neumann 2015; Chaudron 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Given the important role of parents I decided to explore advantages and disadvantages of digital technologies for children in the age group 0-8 years through the parental view and the impact of digital technology use on today's childhood. The first part of the paper includes definition of digital technologies, child, childhood. A large part of this paper is focused on the view of the parental role in children's use of digital technologies, parenting style, the needs of children and parents regarding the use of digital technology and forms of parental intervention. According to the of scientific articles reports and expert literature the paper describes advantages and disadvantages posed by the use of digital technologies of young children. The second part of the paper covers the analysis of the results of in-depth online interviews with mothers of children aged 0-8 years who have internet access at home, on the topic of the use of digital technologies of their children.

Keywords: younger children, childhood, digital technology, parental mediation, parental styles.

KAZALO

1	UVOD	6
2	UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ PRI MLAJŠIH OTROCIH	7
2.1	OPREDELITEV DIGITALNIH TEHNOLOGIJ	7
2.2	DOMAČA UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ MLAJŠIH OTROK	9
3	MLAJŠI OTROCI: NJHOVO OTROŠTVO IN IGRA	11
3.1	OTROŠTVO	12
3.2	OTROŠKA IGRA.....	13
4	STARŠEVSKA VLOGA IN POGLED NA UPORABO DIGITALNE TEHNOLOGIJE PRI MLAJŠIH OTROCIH	15
4.1	LASTNIŠTVO IN UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ DOMA	17
4.2	STARŠEVSKI SLOG IN OTROŠKA UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ ..	18
4.2.1	Avtoritativno starševstvo.....	19
4.2.2	Avtoritarno starševstvo	20
4.2.3	Permisivno starševstvo	20
4.2.4	Neangažirano starševstvo.....	21
4.3	STARŠEVSKE IN OTROŠKE POTREBE PRI IZBIRI VSEBIN DIGITALNIH TEHNOLOGIJ ZA OTROKE	21
4.4	OBLIKE STARŠEVskega POSREDOVANJA PRI UPORABI DIGITALNIH TEHNOLOGIJ MLAJŠIH OTROK	23
4.4.1	Restriktivno oziroma omejevalno, regulativno starševsko posredovanje	24
4.4.2	Aktivno, instruktivno oziroma poučno posredovanje staršev	26
4.4.3	Starševsko posredovanje kot skupna oziroma sočasna uporaba.....	28
5	PREDSTAVITEV PREDNOSTI IN SLABOSTI VIDIKOV UPORABE DIGITALNIH TEHNOLOGIJ PRI MLAJŠIH OTROCIH	31
5.1	PREDNOSTI UPORABE DIGITALNIH TEHNOLOGIJ S STRANI MLAJŠIH OTROK.....	31
5.2	SLABOSTI UPORABE DIGITALNIH TEHNOLOGIJ S STRANI MLAJŠIH OTROK.....	36
6	KVALITATIVNA ANALIZA – POGLOBLJENI INTERVJUJI S STARŠI MLAJŠIH OTROK	41
6.1	METODOLOGIJA ZBIRANJA PODATKOV – SPLETNI INTERVJU	41

6.1.1	Opis pridobivanja podatkov in izbor udeležencev.....	43
6.2	ANALIZA POGLOBLJENIH INTERVJUJEV	46
6.2.1	Demografski pregled intervjuvank in njihovih družin.....	46
6.2.2	Oblike in načini uporabe digitalnih tehnologij s strani mlajših otrok.....	47
6.2.3	Starševsko posredovanje ob uporabi digitalnih tehnologij pri svojih otrocih	53
6.2.4	Prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij s strani otrok ter vpliv digitalnih tehnologij na njihovo otroštvo.....	64
7	UGOTOVITVE IN ZAKLJUČEK.....	74
8	LITERATURA	78
	PRILOGI.....	85
	PRILOGA A: OKVIRNA VPRAŠANJA INTERVJUJA	85
	PRILOGA B: OKRAJŠAVE	86

KAZALO TABEL

Tabela 6.1:	Časovni pregled opravljanja intervjujev	45
Tabela 6.2:	Demografske značilnosti družin intervjuvank.....	46

1 UVOD

Digitalne tehnologije igrajo pomembno vlogo v številnih družinah in večina otrok dnevno uporablja katero od digitalnih naprav z zaslonom (Lepičnik in Samec 2013; Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Palaiologou 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014; Chaudron 2015; Neumann in Neumann 2015; Kervin 2016). V družinah z otroki je vedno več mlajših otrok, ki uporabljajo širok spekter digitalnih tehnologij in splet (Palaiologou 2014; Chaudron 2015; Neumann in Neumann 2015; Kervin 2016), starši pa so tisti, ki otroke pri uporabi digitalnih tehnologij spodbujajo ali omejujejo (Neumann 2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Izkušnje otrok z digitalnimi tehnologijami v otroštvu so tako najpogosteje oblikovane s pomočjo ravnanja in posredovanja staršev (Plowman in drugi 2010; Chaudron 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Množičnost uporabe digitalnih tehnologij pa privede do razprave o njihovi vlogi v življenju mlajših otrok (Plowman in drugi 2010).

V magistrskem delu želim ugotoviti prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij s strani mlajših otrok (0–8 let). Številni avtorji zagovarjajo uporabo digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih (Pradeep Kumar in Joseph 2012; McPake in drugi 2013; Neumann 2014; So-Har Wong 2015), spet drugi z različnimi navedbami poročajo o negativnih učinkih uporabe digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih (Kirkorian in drugi 2008; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Palaiologou 2014). V nalogi poskušam odgovoriti na postavljeno raziskovalno vprašanje, ali je uporaba digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih (0–8 let) problematičen ali ugoden vidik sodobnega otroštva. Zanimajo me tudi vloga, potrebe, vidiki in oblike starševskega posredovanja pri otroški uporabi digitalnih tehnologij, saj imajo starši, kot že omenjeno, pomembno vlogo in so t. i. skrbniki (angl. *gatekeepers*) svojih otrok pri uporabi digitalnih tehnologij (Neumann 2014; Palaiologou 2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016; Zaman in drugi 2016). V nalogi bom predstavila sistematični pregled posredovanja, ki ga starši koristijo ob uporabi digitalnih tehnologij s strani otrok.

V drugem delu naloge s pomočjo opravljenih poglobljenih spletnih intervjujev s starši mlajših otrok prikažem vpogled v oblike in načine starševskega posredovanja, njihovo mišljenje in stališča glede uporabe digitalnih tehnologij s strani lastnih otrok.

2 UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ PRIMLAJŠIH OTROCIH

2.1 OPREDELITEV DIGITALNIH TEHNOLOGIJ

Domovi v 21. stoletju so digitalni domovi in tako mlajši kot starejši otroci so bodisi namerno ali nenamerno obdani z digitalnimi tehnologijami. Družine si lastijo številne različne digitalne tehnologije in otroci so jih sposobni uporabljati (Palaiologou 2014). Digitalne tehnologije se nanašajo na naprave, kot so mobilni telefoni vključno s pametnimi telefoni, namizni, prenosni in tablični računalniki, televizije, multifunkcionalni televizijski seti oz. interaktivne televizije, igralne konzole, DVD- in mp3-predvajalniki ter glasbeni predvajalniki in zunanje naprave (digitalne kamere, videokamere, fotoaparati), snemalne naprave (Stephen in drugi 2008; Arnott 2013; Lepičnik in Samec 2013; McPake in drugi 2013; Plowman in McPake 2013) ter prenosni DVD-predvajalniki z zaslonom (Palaiologou 2014). Izraz digitalne tehnologije se uporablja tudi za spletne strani (za igro), interaktivne zgodbe (ki se jih lahko bere, gleda, se z njimi igra ali ustvarja), programsko opremo in orodja, računalniške igre in nadzorne tehnologije (Pradeep Kumar in Joseph 2012; Arnott 2013; Plowman in McPake 2013).

Med mlajšimi otroci so zelo priljubljene digitalne tehnologije prenosne naprave z zaslonom, občutljivim na dotik (Chaudron 2015; Livingstone in drugi v Neumann in Neumann 2015, 2; Broekman in drugi 2016; Dias in drugi 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016; Neumann 2016), na katere se nalaga aplikacije (Neumann in Neumann 2015), se jih enostavno prenaša okrog (So-Har Wong 2015), po navadi se jih uporablja individualno (Radesky in drugi 2016) ter so za mlajše otroke, ki še nimajo popolno razvitih finih motoričnih sposobnosti, saj so preproste za uporabo (Neumann 2014). Zasloni na dotik mlajšim otrokom omogočajo enostavnejše izražanje, saj ustvarjajo označbe neposredno s svojimi prsti, s trepljaji, z zamahi in s potegi (Neumann 2014; Neumann in Neumann 2015; Neumann 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Take naprave so pametni telefoni in tablični računalniki (v nadaljevanju tablice).

Poleg povečane uporabe tablic in pametnih telefonov pri mlajših otrocih pri teh mladih uporabnikih narašča tudi uporaba aplikacij (Broekman in drugi 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016).

Aplikacija je program, zasnovan tako, da deluje na digitalnih napravah z zasloni, občutljivimi na dotik, kot so tablice ter pametni telefoni, in se jo z interneta prenese brezplačno ali proti plačilu (Neumann 2014). Obstaja več vrst aplikacij, namenjenih mlajšim otrokom (Neumann 2014):

- igralne aplikacije – obsegajo dejavnosti, ki zajemajo zabavo, ponavljajoče ukrepe in izzive, ki uporabnika prisilijo k obvladovanju aplikacije ter so interaktivne;
- ustvarjalne aplikacije – zajemajo dejavnosti, ki zagotavljajo različna orodja ter aktivnosti za izdelovanje; z uporabo tovrstnih aplikacij lahko otroci rišejo, slikajo, gradijo, oblikujejo, konstruirajo, rešujejo uganke, ustvarjajo pesmi in glasbo;
- aplikacije za pismenost – vključujejo aktivnosti, ki zajemajo spoznavanje abecede, pisanje črk ali besed, spremljanje in sledenje pisanju, črkovanje ter fonetične dejavnosti;
- matematične aplikacije – obsegajo aktivnosti, ki zajemajo identifikacijo števil, štetje, čas, oblikovanje števil, seštevanje, odštevanje itd.;
- aplikacije z e-knjigami – zajemajo knjige z interaktivnimi multimedijskimi zgodbami z ali brez vgrajenega pripovedovalca;
- druge izobraževalne aplikacije – zajemajo splošne učne dejavnosti za izboljšanje spomina, znanje jezikov ali splošno znanje o svetu.

Aplikacije, namenjene mlajšim in predšolskim otrokom, imajo vidno najvišjo rast uporabe in videti je, kot da bi se današnji trg aplikacij osredotočil naravnost na otroke in njihovo zgodnje otroštvo (Broekman in drugi 2016). Razvijalci in oblikovalci aplikacij morajo zagotoviti, da so aplikacije za mlajše otroke zasnovane z vso resnostjo, močno teoretično podlago in z visokim standardom kakovosti, imeti morajo jasna navodila, biti spodbujajoče, z ustreznimi multimodalnimi funkcijami, brez nasilnih vsebin ali negativnih izražanj družbenih in kulturnih vrednot ter stereotipov (Neumann in Neumann 2015).

Uporaba digitalnih tehnologij in številnih aplikacij s strani mlajših otrok vpliva na način, kako otroci sodelujejo v multimodalnih praksah doma, kjer starši igrajo glavno vlogo pri izbiri in uporabi aplikacij za svoje otroke (So-Har Wong 2015; Broekman in drugi 2016).

2.2 DOMAČA UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ MLAJŠIH OTROK

Domače okolje se spreminja kot posledica hitro rastoče prisotnosti digitalnih tehnologij in posledično se spreminja narava otroških izkušenj in praks, ki jih kot rezultat razvijejo (McPake in drugi 2013). Otroci so v digitalnem toku od zelo zgodnje starosti, rojevajo se v t. i. digitalne domove in živijo v tehnološko podprtih skupnostih, kjer prek uporabe tablic, pametnih telefonov in drugih digitalnih tehnologij že zelo zgodaj sodelujejo v digitalnem svetu (Neumann 2014; Palaiologou 2014; Chaudron 2015; Neumann in Neumann 2015; Dias in drugi 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Dejstvo je, da so mlajši otroci doma preplavljeni s tehnologijami, vendar prisotnost digitalnih tehnologij ne pomeni nujno, da so te otrokom dostopne (Plowman in drugi 2010; Lepičnik in Samec 2013; Chaudron 2015). Dostop otrok do digitalnih tehnologij doma je lahko omejen fizično ali drugače ali ni omejen. Po navadi dostop ni omejen v primeru, ko otroci digitalne tehnologije običajno uporabljajo. Po drugi strani pa je dostop do uporabe digitalnih tehnologij lahko omejen z različnimi pristopi starševskega posredovanja. Mlajšim otrokom lahko dostop do uporabe digitalnih tehnologij poleg staršev omejijo tudi starejši sorojenci (Lepičnik in Samec 2013; Zaman in drugi 2016).

Otroci se učijo spoznavati svet z opazovanjem ter prek interakcije s starši in sorojenci. Z opazovanjem povečane uporabe digitalnih tehnologij doma, za delo, komunikacijo, zabavo ali iskanje informacij postajajo te digitalne naprave mlajšim otrokom še bolj privlačne (Plowman in drugi 2008; So-Har Wong 2015; Given in drugi 2016). Najmlajši otroci (od rojstva do treh let starosti) se v glavnem vključujejo v dejavnosti, ki temeljijo na uporabi televizije (Palaiologou 2014), vendar tudi pri triletnikih in mlajših otrocih narašča uporaba tablic in pametnih telefonov (Plowman in drugi 2008; Neumann in Neumann 2015; So-Har Wong 2015; Broekman in drugi 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Prenosne naprave z zaslonom, občutljivim na dotik, so postale mlajšim otrokom bolj in lažje dostopne (Price in drugi 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016), saj za uporabo niso potrebne fine motorične sposobnosti kot pri tradicionalnih računalnikih in videoigrah, niti niso potrebne sposobnosti branja konvencionalnega (tiskanega) besedila, kajti njihova uporaba temelji na podlagi prepoznavanja simbolov in slik (Neuman 2014; Neumann in Neumann 2015; Huber in drugi 2016). Otroci, stari dve leti, že lahko samostojno uporabljajo tablice in aplikacije za igranje, raziskovanje, ustvarjanje, reševanje problemov ter gledanje videoposnetkov (Neumann 2014; Neumann in Neumann 2015; So-Har Wong 2015; Neumann 2016). Pri starosti štirih let so otroci že sposobni

simboličnega mišljenja (Birch v Lepičnik in Samec 2013, 123), kar pomeni, da lahko uporabljajo mentalne slike, besede in gibe kot simbole za označevanje nečesa (Marjanovič in drugi v Lepičnik in Samec 2013, 123), neodvisno lahko uporabljajo aplikacije za pisanje lastnih zgodb in berejo interaktivne e-knjige na tabličnih računalnikih (Neumann in Neumann 2015). Nekateri otroci pri štirih letih že razvijajo stalne interese za izbrane vrste iger, kar se odraža v tehnologiji, ki jo uporabljajo (Lepičnik in Samec 2013). Večina mlajših otrok pridobi enostavne in hitre osnovne operativne sposobnosti, nekateri usvojijo bolj napredne spletne sposobnosti in uporabljajo digitalne tehnologije ne le kot pasivni potrošniki, ampak tudi na kreativen način, spet drugi jih niso sposobni upravljati in morajo prositi za pomoč, saj so njihove kognitivne zmožnosti še omejene (Chaudron 2015).

Otroci po večini uporabljajo digitalne naprave svojih staršev, opremljene s prosto dostopnimi aplikacijami, z vsebinami različnih kontekstov in dejavnosti. Mlajši otroci te naprave najpogosteje in vedno znova uporabljajo za zapolnitev 'praznin' v dnevu, da se zamotijo pri čakanju, ko straši potrebujejo nekaj časa zase ali se otroke z njimi pomiri (Chaudron 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016).

Za razliko od osebnih računalnikov, ki za delovanje zahtevajo bolj zapletene motorične sposobnosti, so intuitivne tablice in pametni telefoni z zasloni, občutljivimi na dotik, enostavni vmesnik za uporabo tudi za otroke, stare dve leti in manj. To je ključna lastnost tablic in pametnih telefonov – mlajšim otrokom omogočajo hitro pridobitev tehničnih spretnosti za uporabo in začetek interakcije s tiskanimi črkami, simboli in z besedami na zaslonu (Neumann in Neumann 2015). Pa vendar je poleg prenosnih digitalnih naprav z zaslonom, občutljivim na dotik, pri mlajših otrocih vedno pogostejša tudi vsakdanja uporaba računalnikov (Gardašević in drugi 2015; Vasiljević in drugi 2015). Vasiljević in drugi (2015) ter Gardašević in drugi (2015) navajajo, da je računalnik še ena digitalna naprava, ki nadomešča zunanje aktivnosti, druženje s starši in z vrstniki. Računalniki so našli pot v skoraj vsako družino in pogostejša splošna uporaba računalnikov omogoča otrokom doma v družinah dostop do računalnikov, tako kot druge digitalne naprave, prisotne po domovih, ki so postale dostopnejše otrokom vseh starosti, vključno z mlajšimi otroki (Gardašević in drugi 2015; Vasiljević in drugi 2015).

Otroci radi uporabljajo digitalno tehnologijo, ker je zabavna (Lepičnik in Samec 2013; Chaudron 2015; Livingstone in drugi v Neumann in Neumann 2015, 13). Poleg popularnih digitalnih tehnologij, kot so računalniki, tablice in pametni telefoni, ima pomembno vlogo pri

zabavi otrok v njihovih domovih tudi televizija (Genc 2014; Dias in drugi 2016). Mlajši otroci imajo izbrane priljubljene programe, DVD, otroške televizijske serije ter filme, pri čemer uživajo ob večkratnem, ponavljajočem se gledanju. Prek televizije kot digitalnega vmesnika lahko otroci igrajo igre, samo gledanje televizije pa je pogosto pomešano s hkratnim opravljanjem drugih dejavnosti (Plowman in McPake 2013; Palaiologou 2014). Kot navaja Palaiologou (2014, 6), je petina otrok, mlajših od treh let, sposobnih opravljanja večopravnosti ob uporabi digitalnih tehnologij. Velikokrat se zgodi, da je televizija vklopljena, vendar jo otroci ignorirajo in počnejo druge dejavnosti (Plowman in McPake 2013).

Tako kot vsi uporabniki digitalnih tehnologij imajo tudi mlajši otroci lasten odnos do digitalnih tehnologij, kar pa je težko opredeliti, saj še ne znajo najbolje izraziti svojih občutkov, kaj jim je všeč in kaj ne glede uporabe digitalni tehnologij (Lepičnik in Samec 2013). Mlajši otroci digitalne tehnologije in igrače obravnavajo na podoben način. Otroci uporabo digitalnih tehnologij razumejo kot igračo in ne kot napravo, saj jih dejansko ne uporabljajo na način kot odrasli, pač pa se z njimi igrajo in jim pravi namen tehnologije še ni poznan (Lepičnik in Samec 2013; Palaiologou 2014; Arnott 2016). Kot manipulacijo simbolov in slik na zaslonih jim uporaba digitalnih tehnologij predstavlja novo obliko simbolne igre in jih postavlja v aktiven položaj igre (Arnott 2016).

Digitalne tehnologije so pomemben (vendar ne prevladujoč) del otroških življenj in njihovega otroštva. Čeprav otroci radi igrajo digitalne igre ali gledajo videoposnetke, uživajo tudi pri izvajanju drugih nedigitalnih dejavnosti, vključno z igro na prostem in ob igri z nedigitalnimi igračami (Chaudron 2015).

3 MLAJŠI OTROCI: NJIHOVO OTROŠTVO IN IGRA

3.1 OTROŠTVO

Otroštvo je samo po sebi izmuzljiv pojav. Z opazovanjem otroškega in družinskega življenja v preteklosti si je Aries (v Morris 1987, 239) zamislil, da otroštvo ne obstaja kot obdobje življenja za razliko od odraslosti. Znanstvenika otroške psihologije (Cleverly in Phillips v Morris 1987, 239–240) sta poudarila, da je bilo otroštvo kot stanje učenja in obstajanja v zahodni kulturi od časa Ariesove zamisli predmet serije premikanja paradigem. Te paradigme vplivajo na to, kako (mi kot) odrasli, starši, učitelji, psihologi itd. vidimo otroke, kaj v njihovem vedenju opazujemo, kakšne modele uporabljamo za razlago otroškega obnašanja in kakšne možnosti ponujamo otrokom s šolskimi učnimi načrti, materiali in igračami (Morris 1987). Na drugi strani pa Cordes in Miller (2000) otroštvo opisujeta kot kritično fazo življenja, ki jo je treba zaščititi, da jo otroci v popolnosti izkusijo.

Otroštvo ne obstaja zunaj kulture, ampak izvira iz kulture, ki ga obdaja. S spreminjanjem kulturnih vrednot in idej se spreminja definiranje pojma otroštva. Materiali, primerni za otroke in njihovo igro v 19. stoletju, po tem takem niso primerni v 21. stoletju in obratno (Morris 1987). V sodobni zahodni družbi se šteje, da je otroštvo tehnologizirano, kar pomeni, da se otroci ukvarjajo s tehnološkimi predmeti na dnevni ravni, saj je otrokom širok izbor digitalnih tehnologij dostopen in so mu hkrati izpostavljeni (Plowman in drugi 2010; Arnott 2013). A vendar so najbolj pereč sindrom otroštva prav digitalne tehnologije, ki s hitenjem ponujajo konec otroštva, kajti za izkustvo otroštva si je treba vzeti čas (Cordes in Miller 2000).

Otroštvo in otroško uporabo digitalnih tehnologij negativno povezuje tudi Postman (v Plowman in drugi 2010, 64), ki navaja, da tehnologije povzročajo izginjanje otroštva, Buckingham (v Plowman in drugi 2010, 64) pa je sprejel tezo smrt otroštva in verjame, da se je otroštvo izgubilo kot rezultat sprememb v moderni družbi. Palmer (2006) se nanaša na tehnološko usmerjene kulture in vidi tehnologijo poleg drugih povzročiteljev kot odgovorno za onesnaženje otrok ter poudarja, da je postalo otroštvo strupeno, saj so otroške izkušnje postale onesnažene z vrsto tehnologij in s sodobnim življenjskim slogom. Pri starših pa se v zadnjih nekaj desetletjih zaradi visoke kombinacije panike in nostalgije nadaljujejo strahovi o uporabi digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih in obstaja neopredeljeno širjenje bojazni glede otroštva (Plowman in drugi 2010; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Takšni pristopi so odgovor na strahove vsake generacije zaradi kulturnih sprememb in splošno temeljijo na dožemanju otrok, njihovih

sposobnosti in pomanjkanja v delovanju (Plowman in drugi 2010). Glede diskurzov okoli otrok in digitalnih tehnologij se izhaja iz opredelitve dojemanja otrok, na katere se gleda kot zelo majhne, nedolžne, naravne, take, ki potrebujejo zaščito iz sveta odraslih, kar je v nasprotju s tem, kako se vidi digitalne tehnologije, in sicer kot neko ropanje otrok njihovega otroštva (Higonnet v O'Connor in Fotakopoulou 2016, 237). Otroke se dojema kot ranljive, potrebne usmeritev in varstva s strani odraslih, ki naj bi najbolje vedeli, kaj je za otroke dobro, in ki so na splošno zagovorniki dobrega počutja otrok. Naraščajoča praksa uporabe naprav z zasloni, občutljivimi na dotik, pri mlajših otrocih je sporen prostor, kjer odrasli poskušajo uskladiti svoje razumevanje zgodnjega otroštva in svoje starševske vloge, s čimer imajo potencial svoje otroke v prvih letih življenja omejiti ali osvoboditi z novimi, digitalnimi izkušnjami (O'Connor in Fotakopoulou 2016).

V obdobju zgodnjega otroštva je igra osrednja dejavnost, skozi katero se otroci izražajo, hkrati pa je ključna aktivnost v procesu otroškega učenja. Proces igre se izvaja nenačrtovano in spontano, s čimer otroci pogosto raziskujejo različne oblike sodelovanja, skupinsko igro, ustvarjajo interakcije z ljudmi, živalmi in s predmeti v svojem okolju (Rogulj 2014).

3.2 OTROŠKA IGRA

Čeprav ni ene in enotne definicije otroške igre, je igra priznana kot pomemben razvojni vpliv pri napredovanju otroškega kognitivnega in socialno-čustvenega razvoja, razvoja jezika ter pismenosti, je tesno povezana z motivacijo, zaznavanjem, s kulturo in z učenjem ter je ena izmed ključnih dejavnosti v obdobju, ko otroci odraščajo (DeShetler 2014; Rogulj 2014; Edvards 2015; Kervin 2016). Otroška igra (v nadaljevanju igra) je kompleksna dejavnost, na voljo v najrazličnejših oblikah in obsegih, z nešteto definicijami. Igra je označena kot spontana, samoiniciativna in samoregularna dejavnost pri otrocih, lahko je organizirana ali nestrukturirana. Igra je tudi relativno brez tveganja, ne nujno ciljno naravnana in je lastno motivirana, s tem ko otroci kažejo notranjo željo ter interes za sodelovanje v igri, lahko je tudi usmerjena naravnost na posameznika (DeShetler 2014; Rogulj 2014; Kervin 2016). Otroci aktivno iščejo možnosti za igro, ustvarjajo svoje igralne scenarije in imajo nad igro nadzor, kar ustvarja igro kot »zelo resen posel otroštva« (Grieshaber, 30 v Kervin 2016, 64). Osnovna razvojna značilnost otrok je njihova odprtost do nečesa novega in drugačnega. Otroci so po naravi raziskovalci, ki skozi igro raziskujejo vse, kar je prisotno v njihovem okolju, ta igra

raziskovanja pa postane pogonski ključ pri sprejemanju novih znanj in spretnosti (Rogulj 2014) ter je priznana kot vodilni kontekst za otroško pridobivanje komunikacijskih in sodelovalnih veščin (Kervin 2016). Igra je učinkovit način za otroke, da predstavljajo svoje razumevanje izkušenj in kontekstov, uporabljajo jo tudi za posnemanje, služi kot učni pripomoček in je nujen sestavni del razvoja zdravih otrok (DeShetler 2014; Kervin 2016).

Vygotsky je zapisal: »Otrok se premika naprej, v bistvu skozi igro dejavnosti.« Pri tem je dodal: »V igri se otrok vedno obnaša izven njegove starosti, predvsem je njegovo obnašanje običajno vsakdanje; v igri je, tako rekoč, vodja nad samim sabo« (Vygotsky, 74 v Kervin 2016, 64). Piagetova kognitivna teorija intelektualnega razvoja pa opredeljuje igro kot simbolno, funkcionalno, s tem da imajo določene igre pravila (DeShetler 2014). Igra je kot »vozilo za otrokovo gradnjo znanja« (Gestwicki, 37 v DeShetler 2014, 2). Skozi zabavo v igri, na nezavedni ravni otroci razširijo svoje kompetence in se pripravijo na proces vseživljenjskega učenja (Rogulj 2014).

Čas predšolskih otrok se šteje za čas, ko se otroci največ igrajo, in čas, ko najbolj razvijajo svoje motorične sposobnosti. Pogosta groba motorična gibanja pri otrocih so tek, skakanje, plezanje, medtem ko fine motorične dejavnosti vključujejo rezanje, barvanje, zlaganje kock in sestavljanje (DeShetler 2014). Pri tej starosti se otroci vključujejo v domiselne in dramatične igre, kar pomaga, da razvijejo domišljijo in ustvarjalnost (DeShetler 2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Tradicionalna igra otrokom dovoljuje ter omogoča, da z vsemi svojimi čuti spoznavajo svet, ki jih obdaja, povezuje jih neposredno s predmeti, z ljudmi ter okoljem in se dogaja tako v zaprtih prostorih kot na prostem. Kot vse dejavnosti je tudi igra predmet različnih zunanjih vplivov, med njimi sta tudi vpliv uporabe digitalnih tehnologij in njihov hiter razvoj (DeShetler 2014; Rogulj 2014).

Igra mlajših otrok v postindustrijskih družbah se vse bolj razume kot kvalitativno drugačna od prejšnjih generacij zaradi pojava novih oblik in orodij za igro (DeShetler 2014; Edwards 2015). Igra je pod vplivom digitalnih tehnologij doživela hitre spremembe. Posledično so nove oblike igre otrokom neizogibne in so sestavni del življenja otrok (Rogulj 2014; Edwards 2015; Subrahmanyam in Renukarya 2015), saj so otroci izpostavljeni digitalnim tehnologijam pri vedno mlajših letih (Palaiologou 2014; Chaudron 2015; Neumann in Neumann 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Kot že omenjeno, pa v veliki meri na igro vpliva kultura, v katero so

otroci vključeni, in je uporaba tehnologij s strani otrok lahko rezultat izpolnjevanja kulturnih norm v določenem okolju (Morris 1987; DeShetler 2014).

Digitalne tehnologije ponujajo načine za izboljšanje tradicionalne igre. Z igro prek zaslona s pomočjo digitalnih tehnologij se je mogoče udeleževati v številnih različnih dejavnostih in izpostaviti izbrane teme, vendar so otroci omejeni na dvo- ali tridimenzionalne predstavitve, ki nimajo zmogljivosti multisenzornega stika (Hohmann 1998; DeShetler 2014). Uporaba digitalnih tehnologij v otroški igri pa staršem omogoča določeno stopnjo nadzora nad kakovostjo igre (Rogulj 2014). Yelland (2011) trdi, da je igra z digitalnimi tehnologijami nujni sestavni del današnje multipismenosti, da otroci ostanejo v koraku s tehnologijo in časom. Digitalne tehnologije je za obogatitev otroške dejavnosti treba uporabiti, vendar se ne smejo uporabljati ločeno od tradicionalnih metod. Odrasli morajo pri otrocih držati ravnovesje med porabljenim časom za digitalne tehnologije v primerjavi s časom, porabljenim za tradicionalne dejavnosti in igro. Starši in raziskovalci že prepoznavajo, da sta tako tradicionalna igra kot igra z uporabo digitalnih tehnologij pomembni sestavni del razvoja otrok (DeShetler 2014).

4 STARŠEVSKA VLOGA IN POGLED NA UPORABO DIGITALNE TEHNOLOGIJE PRIMLAJŠIH OTROCIH

Uporaba digitalnih tehnologij v otroški igri od odraslih zahteva, da naredijo in sprejmejo določene prilagoditve ter razlike v življenjskem slogu v času globalizacije (Rogulj 2014). Starši imajo različne poglede na otroško uporabo digitalnih tehnologij (Plowman in Stephen 2003; Plowman in drugi 2012; Neumann 2014; Broekman in drugi 2016; Zaman in drugi 2016). Starševska lastna uporaba in odnos do digitalnih tehnologij zelo močno vplivata na razpoložljivost in dajanje možnosti uporabe digitalnih tehnologij otrokom v domačem okolju kot tudi na količino uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih (Plowman in drugi 2010; DeShetler 2014; Lauricella in drugi 2015). Na omenjeno vplivajo še starševska prepričanja, vrednote in odločitve, pogojene s kulturnimi praksami, družinski pogled na učinkovitost digitalnih tehnologij kot vzgojnega sredstva, starševske perspektive o načinih podpiranja učenja pri mlajših otrocih, družinske interakcije, prisotnost sorojencev, druge starševske zahteve glede porabljenega otroškega časa, otroške želje in osebnostne lastnosti otrok (Stephen in drugi 2013; DeShetler 2014; Chaudron 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016).

Mlajši otroci se učijo z opazovanjem drugih – od najbližjih. To so starši in ostali družinski člani doma, od razširjene družine, kot so stari starši, bratranci, sestrične, strici, tete, ali od vrstnikov in sosedov, ki igrajo pomembno vlogo v aktivnem posredovanju pri njihovi uporabi digitalnih tehnologij in vplivajo na otroško rokovanje z digitalno tehnologijo (Plowman in McPake 2013; Stephen in drugi 2013; Sau Ting Wu in drugi 2014; Chaudron 2015; Lauricella in drugi 2015). Otroci poleg dnevnih opravil staršev opazujejo tudi starševsko uporabo digitalnih tehnologij – model uporabe, različne scenarije skozi dan, uporabo in navade staršev glede digitalnih tehnologij, s čimer starši posredno vplivajo na svoje otroke ter njihovo vedenje (Lauricella in drugi 2015) in zdi se, da se starši po večini ne zavedajo, da so otroci ogledalo njihovega obnašanja. Starejši sorojenci imajo pogosto vlogo mentorja ali nadzornika pri prilagajanju naprav ali nastavitvi uporabe digitalnih naprav svojim mlajšim bratom in sestram (Chaudron 2015). Starši in starejši sorojenci močno prispevajo k (ne)angažiranosti mlajših otrok pri uporabi digitalnih tehnologij doma z vrsto multimodalnih interakcij. Pri uporabi digitalnih tehnologij mlajših otrok je pomembna ustrezna uporaba digitalnih tehnologij, upoštevanje otrokovih želja in sposobnosti (Stephen in drugi 2013).

Otroške digitalne aktivnosti so tesno povezane z njihovimi digitalnimi sposobnostmi in s stopnjo kognitivnega razvoja. Otroci sicer so digitalna generacija, ampak le do neke mere. Digitalne veščine med otroci, mlajšimi od 8 let, so neenakomerno porazdeljene (Plowman in drugi 2010; Chaudron 2015). Večina otrok osnovne operativne sposobnosti pridobi enostavno

in hitro. Otroci, ki so bolj svobodni pri eksperimentiranju uporabe z digitalnimi tehnologijami, razvijejo bolj napredne digitalne spretnosti, vendar so uporabniki tehnologij tudi mlajši otroci, ki še ne obvladajo branja, jezika in slik (Chaudron 2015). Otroci so motivirani za neodvisno interakcijo z digitalnimi napravami, vendar starši igrajo pomembno vlogo pri t. i. postavljanju ogrodja (angl. *scaffolding*) otroške uporabe in interakcije z digitalnimi tehnologijami. Postavljanje ogrodja ali *scaffolding* (Wood in drugi v Neuman in Neuman 2015, 4) je postopek, kjer bolj izobražen drugi (lahko so to starši, sorojenci, vrstniki ...) nudi otroku pomoč za dokončanje opravila. Lahko se zagotavlja fizično (prilagoditev zornega kota tablice, pridržanje tablice, kazanje na zaslon), verbalno (glasno branje navodil na zaslonu, spraševanje otroka z vprašanji, povezanimi z vsebino aplikacije, pojasnjevanje navodil igre) in čustveno (dajanje pozitivnih povratnih informacij, kot je 'dobro opravljeno') podporo (Stephen in drugi 2013; Hsin in drugi 2014; Neumann 2014; Neumann in Neumann 2015). Starši otroke pri uporabi digitalnih tehnologij najpogosteje podpirajo verbalno (Neumann in Neumann 2015).

4.1 LASTNIŠTVO IN UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ DOMA

Otroška uporaba tehnologije doma ni odvisna od socioekonomskega statusa družine, družinskih razmer ali družinske sestave, ampak od starševskega prepričanja in načina življenja, odnosa staršev do digitalnih tehnologij, od načina uvedbe in prikaza digitalnih tehnologij s strani staršev otrokom ali od drugega načina, s katerim starši omogočajo otrokom uporabo digitalnih tehnologij (Stephen in drugi 2008; DeShetler 2014; Chaudron 2015; So-Har Wong 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Glede na lastništvo in uporabo digitalnih tehnologij doma je mogoče družine deliti v tri kategorije, kot sledi.

Prva skupina so družine z novimi digitalnimi nagnjenji, ki imajo doma širok spekter tehnoloških orodij, digitalne tehnologije uporabljajo otroci in odrasli in imajo vsak svoje lastne digitalne naprave. Značilno je, da so starši v tej skupini navdušeni in odgovorni uporabniki tehnologije, ob uporabi digitalne tehnologije s strani svojih otrok so sproščeni in jim je prijetno, ko njihovi otroci samostojno uporabljajo tehnološke naprave doma ter le redko nadzorujejo svoje otroke glede časa, ki ga porabijo za uporabo digitalnih tehnologij. Starši v takih domovih svoje otroke pri uporabi digitalnih tehnologij spodbujajo in njihova vzgoja otrok je precej odprta, kar pomeni, da je otrokom in njihovim zamislim veliko dovoljeno (So-Har Wong 2015).

Obstajajo družine z mešanimi vrednotami tradicionalnih orodij in uporabe novih digitalnih tehnologij. Te družine doma uporabljajo in si delijo namizne ali prenosne računalnike, televizijo, tablico/-e in/ali pametni/-e telefon/-e. Starši v tej skupini občasno pozorno nadzorujejo uporabo tehnologije pri svojih otrocih in spremljajo čas svojih otrok, porabljen za uporabo digitalnih tehnologij. Svoje otroke pogosto spodbujajo k raziskovanju tako tradicionalnih orodij in novih digitalnih tehnologij, kajti veliko pozornosti namenijo tradicionalnim temeljem, kot so na primer tiskane knjige, a hkrati otrokom omogočajo tudi branje digitalnih knjig (So-Har Wong 2015).

V tretjo skupino spadajo družine s tradicionalnimi nagnjenji, vendar so pripravljene raziskovati uporabo digitalnih tehnologij skupaj z otroki. V svojem domu si lastijo en računalnik, televizijo in pametni telefon, vendar otrokom njihova uporaba ni dovoljena brez starševskega nadzora (So-Har Wong 2015). Starši vidijo svojo vlogo glede uporabe tehnologij pri otrocih kot varovanje in so pogosto zaskrbljeni glede varnosti svojih otrok zaradi uporabe digitalnih tehnologij. Starši cenijo in dajejo prednost tradicionalnim orodjem, na primer tiskanim besedilom ter knjigam, in spodbujajo domiselne igre ali igre na prostem (Plowman in drugi 2010, DeShetler 2014; So-Har Wong 2015).

Nekatere družine bolj cenijo tradicionalne dejavnosti v primerjavi z digitalnimi, spet druge doma zagotavljajo in vzpostavljajo digitalne tehnologije ter si prizadevajo ohraniti ravnovesje med digitalnimi in nedigitalnimi dejavnostmi otrok (Plowman in drugi 2010; Plowman in drugi 2011a; Neumann 2014; Chaudron 2015). Po večini se starši strinjajo in menijo, da je pri mlajših otrocih pomembno držati ravnovesje med tehnološkimi dejavnostmi z bolj tradicionalnimi igrami (Plowman in drugi 2010; Lepičnik in Samec 2013; Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014; Zaman in drugi 2016). Ravnovesje med uporabo digitalnih tehnologij z drugimi dnevnimi dejavnostmi je ključno tudi za povečanje pridobivanja izkušenj pri mlajših otrocih, ki na različne načine vsakodnevno raziskujejo svet okoli sebe.

4.2 STARŠEVSKI SLOG IN OTROŠKA UPORABA DIGITALNIH TEHNOLOGIJ

S starševskim slogom so opredeljene številne posebne dejavnosti staršev, ki s svojim obnašanjem vplivajo na vedenje svojih otrok (Darling in Steinberg v Broekman in drugi 2016, 143). Starševski slogi zajemajo razlike pri starševskih poskusih nadzora otrok in druženja s

svojimi otroci in se razlikujejo glede na dve dimenziji – obliko starševskega nadzora in intenzivnosti starševske topline (Valcke in drugi 2010). Starši se poslužujejo različnih starševskih slogov. Starševski slogi se lahko med seboj mešajo in vplivajo na starševsko posredovanje ter spremljanje uporabe digitalnih tehnologij pri svojih otrocih. Starševski slog je povezan tudi s pomembnostjo starševskih posebnih potreb (glej poglavje 4.3), ko gre za uporabo digitalnih tehnologij, vsebin in aplikacij s strani njihovih otrok (Broekman in drugi 2016). Mlajši otroci namreč niso dovolj kognitivno zreli, da bi bili odgovorni za odločanje in izbiro aplikacij ter vsebin pri uporabi digitalnih tehnologij (Sau Ting Wu in drugi 2014). Najbolj poznana in najbolj vplivna tipologija starševskih slogov zajema štiri starševske sloge, in sicer avtoritativnega, avtoritarnega, permisivnega in neangažiranega (Baumrind 1991; Baumrind v Eastin in drugi 2006, 487; Baumrind v Valce in drugi 2010, 455–456; Maccoby in Martin v Eastin in drugi 2010, 487).

4.2.1 Avtoritativno starševstvo

Avtoritativno starševstvo zaznamujeta toplina, ljubeč odnos in sodelovanje, povezano je z zdravim, dolgoročnim razvojem otrok, osredotoča se na poučevanje in spodbujanje raziskovanja na samostojen način, a ohranja dosledno podporo starševske prisotnosti. Starši otrokom postavljajo jasna pravila in meje, a dopuščajo sodelovanje pri postavljanju pravil in jih spodbujajo k odgovornosti ter izražanju občutij (Baumrind 1991; Eastin in drugi 2006; Maccoby in Martin v Valcke in drugi 2010, 455–456; Baumrind v Broekman in drugi 2016, 147). Starši z avtoritativnim slogom so zahtevni in odgovorni, samozavestni, a ne vsiljivi ali omejevalni, tudi za otroke želijo, da bi bili samozavestni kot tudi družbeno odgovorni in samoregulativni in sodelovalni. Do otrok so visoko odzivni, jasno jim dajo vedeti, kaj je dovoljeno in kaj ne, ter razloge za to razložijo (Baumrind 1991; Eastin in drugi 2006; Baumrind v Valce in drugi 2010, 456; Maccoby in Martin v Valcke in drugi 2010, 456). Ti starši dajejo večji pomen potrebam po izobraževanju in posledično na digitalnih tehnologijah izbirajo izobraževalne vsebine ter aplikacije. Pomembno je, da izbrane aplikacije in vsebine spodbujajo samostojno zabavo, pri čemer mora biti vsebina otrokom poznana in jim nuditi prilagojene, primerne izzive. Svojim otrokom želijo prijetno, lastno vodeno izkušnjo, ki jih spodbuja k samostojnosti, vendar istočasno verjamejo, da bo ta izkušnja najbolj zdrava, s tem, ko bo izbrana igra ustrezala edinstvenim potrebam otrok. Avtoritativni starši običajno pri otroški uporabi digitalnih tehnologij in njihovih vsebinah uporabljajo določene vrednote (kot sta razpravljanje in razlaga medijskih vsebin) ter omejitve (pravila glede količine in vrste uporabe

naprav) (Eastin in drugi 2006). Pri avtoritativnem starševstvu se torej mešata restriktivno in instruktivno starševsko posredovanje (glej poglavje 4.4). Taki starši se po navadi vključujejo v bolj proaktivno spremljanje naprav – imajo nadzor nad tem, kaj otroci aktivno počnejo pri uporabi digitalnih tehnologij, s kom, kako in kdaj (Broekman in drugi 2016).

4.2.2 Avtoritarno starševstvo

Avtoritarno starševstvo je običajno značilno za kontroliran in strog slog starševstva brez ljubezni in topline ter se osredotoča na starševske potrebe (glej poglavje 4.3), kar kaže na starševsko lastno usmerjene cilje, ki vključujejo otroško poslušnost, izpolnjevanje ukazov in kratkoročno usklajenost. Starši imajo do otrok visoka pričakovanja in ne prenašajo neprimerne vedenja, zavirajo dvosmerno komunikacijo ter samostojnost otrok, uveljavljajo svojo moč in imajo absolutno avtoriteto v družini. Značilno je, da želijo starši imeti nadzor nad tem, čemu je njihov otrok izpostavljen, hkrati pa imajo nase usmerjene cilje namesto na otroka. Pri izbiri vsebin digitalnih tehnologij in aplikacij cenijo lastne, starševsko usmerjene potrebe, starševski nadzor, svojih odločitev otrokom ne utemeljujejo, ne razlagajo in se poslužujejo kaznovalnih strategij (Baumrind 1991; Eastin in drugi 2006; Baumrind v Valce in drugi 2010, 456; Maccoby in Martin v Valcke in drugi 2010, 456; Broekman in drugi 2016).

4.2.3 Permisivno starševstvo

Permisivno starševstvo je popustljivo starševstvo z ležernim pristopom in neangažiranimi starši. Ti starši otrokom nudijo toplino, a so bolj odzivni kot zahtevni, neukazovalni, brez podajanja omejitev. Starši otrokom dopuščajo neprimerno vedenje, izogibajo se sporom in sledijo otroškim željam ter otrokom nudijo ogromno svobode, saj verjamejo, da nadzor in disciplina otroke omejujeta. Otroci dosežejo vse brez vloženega truda. Pri izbiri digitalnih tehnologij in vsebin gre za brezbržno vedenje staršev, saj svojim otrokom dopuščajo, da sami izbirajo vsebine. Starši s permisivnim starševskim pristopom cenijo vsebine in aplikacije, ki njihove otroke zamotijo in okupirajo, vsebini pa ne pripisujejo velikega pomena. V vsebinah in aplikacijah, ki zadovoljijo druge starše z višjimi merili izbire ali so osredotočene na potrebe otrok, ne najdejo ali najdejo le malo pomena (Baumrind 1991; Eastin in drugi 2006; Baumrind v Valce in drugi 2010, 456; Maccoby in Martin v Valcke in drugi 2010, 456; Broekman in drugi 2016).

4.2.4 Neangažirano starševstvo

Neangažirani starši so do otrok brezbržni, z otroki preživijo malo časa, redko se vključujejo v življenje otrok, se zanje ne zanimajo in z njimi skoraj ne komunicirajo, ne ozirajo se na njihove potrebe in so neodzivni glede čustvene bližine kot tudi pri postavljanju pravil. Za razliko od predhodno opisanega permisivnega sloga starševstva neangažirani starši otrokom ne izražajo topline, do otrok izkazujejo nizko odzivnost in nizko zahtevnost. Otrokom niso v oporo niti jih ne spremljajo ali nadzorujejo pri njihovem početju. Ti starši otroke aktivno zavračajo in večkrat zanemarijo odgovornost do njih (Baumrind 1991; Eastin in drugi 2006; Baumrind v Valce in drugi 2010, 456; Maccoby in Martin v Valcke in drugi 2010, 456). Otroci neangažiranih staršev so tako tudi pri uporabi digitalnih tehnologij prepuščeni sami sebi, pri čemer lahko uporabljajo digitalne tehnologije in njihove vsebine, kolikor jih pač imajo na razpolago.

Avtoritaren in permisiven slog starševstva imata dokaj podobno združenje starševskih potreb. Oba sloga sta povezana z večjim pomenom vsebin in aplikacij za kratkočasenje, da te zamotijo njihove otroke. S tega vidika je digitalna tehnologija za starše privlačna alternativa, da se jim z otroki ni treba ukvarjati, služi kot varuška na domu in staršem se ponudi priložnost za izvajanje drugih opravil (Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Broekman in drugi 2016). Starši v prvi vrsti iščejo aplikacije, ki njihove otroke zabavajo, spodbujajo otroško avtonomijo, ker menijo, da se njihovi otroci pozitivno odzivajo na take aplikacije. Starši, ki se poslužujejo avtoritativnega starševstva, pa pri otroški uporabi digitalnih tehnologij izkazujejo določene vrednote in omejitve, medtem ko neangažirani starši ne pokažejo nobenega zanimanja glede uporabe digitalnih tehnologij pri svojih otrocih. Starševski slog kaže, kako starši vplivajo na pristop in upravljanje digitalnih tehnologij svojih otrok, in je tipično močan napovednik otroške uporabe digitalnih tehnologij (Broekman in drugi 2016).

4.3 STARŠEVSKE IN OTROŠKE POTREBE PRI IZBIRI VSEBIN DIGITALNIH TEHNOLOGIJ ZA OTROKE

Starši imajo pomembno vlogo pri oblikovanju in zagotavljanju možnosti uporabe digitalnih tehnologij doma pri svojih otrocih (Plowman in drugi 2011a; Stephen in drugi 2013). Vodenje uporabe digitalnih tehnologij otrokom odpre nekatere možnosti igre, učenja, druženja, po drugi strani pa lahko starši otroke pri uporabi digitalnih tehnologij omejujejo (Zaman in drugi 2016). Starši mlajših otrok v glavnem igrajo vlogo tako imenovanih vratarjev (angl. *gatekeepers*) s

tem, ko omogočajo ali omejujejo dostop in uporabo digitalnih tehnologij (Dias in drugi 2016; Broekman in drugi 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Na otroke vplivajo z dajanjem zgleda, s sodelovanjem pri uporabi, z razpravljanjem o njihovih vrednotah in stališčih glede tehnologije ter s spodbujanjem uporabe ali z urejanjem določenih vrst vsebin. Starši oblikujejo dostop in uporabo digitalnih tehnologij pri svojih otrocih, vendar imajo svoje potrebe, ki so postavljene pred potrebo spodbujanja otroške uporabe digitalnih tehnologij (Broekman in drugi 2016).

Starši so v svoji vlogi skrbnikov uporabe digitalnih tehnologij sposobni razločiti oboje, lastne in otroško osredotočene potrebe, ko gre za izbiro naprav in vsebine digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih. Starševsko osredotočene potrebe se navadno osredotočajo na rezultate v korist staršev, vendar pa lahko imajo starši starševsko osredotočene potrebe, ki so koristne za njihovega otroka (Broekman in drugi 2016). Kot najpomembnejša oblika potrebe za starše se kaže potreba po **neodvisni zabavi**, ki predstavlja potrebo po otroški zabavi, razumevanju igre, vsebin ali aplikacij in kjer je otrok sposoben samostojno ter neodvisno uporabljati digitalne tehnologije (Plowman in drugi 2010; Broekman in drugi 2016). Vendar se ta potreba osredotoča na potrebe obojih, staršev in otrok. Ena od splošnih potreb, ko gre za uporabo digitalnih tehnologij s strani otrok, je zabava. Potreba po zabavi se prepleta s potrebo, ki je specifična za aplikacije: neodvisnost. Ker je pri uporabi televizije neodvisnost samoumevna, sta neodvisnost in enostavnost uporabe pri aplikacijah za majne otroke manj zagotovljeni (Broekman in drugi 2016).

Druga najpomembnejša oblika starševske potrebe se po navedbah Broekman in drugi (2016) nanaša na **skupno izobraževanje**. Otroci se iz aplikacij ali vsebin pri uporabi digitalnih tehnologij lahko učijo, starši pa imajo obenem sposobnost nadzora in sodelovanja pri otroških digitalnih aktivnostih. Starši potrjujejo, da je pomembno izbrati aplikacije, ki ponujajo izobraževalno gradivo za njihove otroke, a istočasno želijo sami igrati vlogo v procesu izobraževanja. Ta potreba se prepleta s potrebo nadzora, četudi imajo starši malo ali nič nadzora. Izobraževalne aplikacije ponujajo možnost spreminjanja oblik in/ali vsebin in temeljijo na uporabniku – starosti ali znanju otrok. Med uporabo in igro aplikacije dovoljujejo tudi dostop do interneta, kar otrokom omogoča sodelovanje pri igri z vrstniki (Broekman in drugi 2016).

Sledi **potreba po poznavanju**, ki se osredotoča na otroke in njihove uporabniške želje po prepoznavanju, predvidevanju in ponavljanju vsebine v aplikacijah in na drugih napravah digitalnih tehnologij (Broekman in drugi 2016).

Broekman in drugi (2016) opisujejo še potrebo po **prilagojenih izzivih**, ki predstavljajo otroško osredotočene potrebe. Nanašajo se na izzive, postavljene otrokom prek nagrad, vrste vsebine, otroci si jih želijo v igri ali v aplikacijah, z njimi želijo napredovati ali biti presenečeni.

Starši otrokom ponudijo tudi uporabo digitalnih tehnologij, da jih s tem **zamotijo** ali pomirijo, kar je starševsko osredotočena potreba in se navezuje tudi na avtoritaren ter permisiven slog starševstva (glej poglavje 4.2), vendar vsebine za kratkočasenje pogosto zaznamujejo negativni stereotipi o digitalnih tehnologijah.

Vsebine, ki so prilagojene sposobnostim in znanju mlajših otrok, so učinkovite pri pridobivanju in ohranjanju otroške pozornosti. Tako ni presenetljivo, da nekateri starši gledajo na te potrebe kot pomembne in otrokom izbirajo zanimive ter privlačne vsebine (Broekman in drugi 2016). Večina staršev ima na svojih pametnih telefonih nameščene aplikacije za igranje iger, učenje ter gledanje videoposnetkov, ki jih dajo v uporabo svojim otrokom. A še vedno imajo starši nameščenih več otroških aplikacij z igrami za namen zabave, ki jih otroci samostojno igrajo, kot aplikacij za namen učenja (Genc 2014), s čimer zadovoljujejo oboje, lastne starševske in otroške potrebe.

4.4 OBLIKE STARŠEVSKEGA POSREDOVANJA PRI UPORABI DIGITALNIH TEHNOLOGIJ MLAJŠIH OTROK

Posredovanje staršev pri uporabi digitalnih tehnologij se je spremenilo, odkar so družinski člani začeli vsakodnevno uporabljati digitalno tehnologijo. Starši se vse bolj ukvarjajo z digitalnimi tehnologijami, s katerimi sami niso odraščali, in imajo za izziv poiskati ravnovesje med zmanjšanjem otroške izpostavljenosti tveganjem pri uporabi digitalnih tehnologij na eni strani,

medtem ko na drugi strani otrokom želijo omogočiti digitalne priložnosti (Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014; Zaman in drugi 2016).

Starševsko posredovanje je dinamično in se nanaša na dejansko uporabo digitalnih tehnologij pri otrocih. Posredovanje se razvija različno glede na to, ali se zgodi pred, med ali po uporabi digitalnih tehnologij in ali je pobudnik starš ali otrok (Dias in drugi 2016; Zaman in drugi 2016). Trije glavni starševski vedenjski pristopi posredovanja pri otroški uporabi digitalnih tehnologij in njihovih vsebin so restriktivno ali omejevalno, instruktivno ali poučno posredovanje ter posredovanje sočasne ali skupne uporabe (Plowman in drugi 2010; Sau Ting Wu in drugi 2014). V naslednjih podpoglavjih sledi opis treh omenjenih glavnih oblik posredovanja.

4.4.1 Restriktivno oziroma omejevalno, regulativno starševsko posredovanje

Omejevalno posredovanje je značilno po postavljanju pravil, ki jih starši uveljavljajo, da usmerjajo, omejujejo in nadzorujejo uporabo digitalnih tehnologij pri otrocih (Sau Ting Wu in drugi 2014; Livingstone in Helsper v Chaudron 2015, 39; Zaman in drugi 2016). V glavnem se ukvarjajo s potencialno prekomerno rabo digitalnih tehnologij in z zdravjem otrok. Starši imajo določen sklop prepričanj, da je treba otrokom postaviti določene omejitve glede uporabe digitalnih tehnologij, s tem pa vplivajo na igro otrok (DeShetler 2014; Chaudron 2015). Omejevalno posredovanje vključuje tudi način nagrajevanja ali kaznovanja, uporablja se za preprečevanje negativnih učinkov in starši se ga poslužujejo v primerih, ko opazijo spremembe vedenja pri otrocih in spremembo družinske dinamike. Uporablja jo tudi starši, ki so zaskrbljeni zaradi negativnih učinkov videoiger ter uporabe drugih digitalnih tehnologij z namenom, da otroci ne bi postali odvisni ali zasvojeni z uporabo predvsem prenosnih naprav z zasloni, občutljivimi na dotik (Nikken in Jansz 2014; Chaudron 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016; Zaman in drugi 2016). V primeru, da si otroci želijo bolj samostojne uporabe digitalnih tehnologij, lahko omejevalni pristop povzroči otroško negativno obnašanje in omejuje izkušnje digitalnih možnosti in sposobnosti (Sau Ting Wu in drugi 2014; Chaudron 2015). Obstaja pet vrst omejevalnega posredovanja, ki se nanaša na čas, napravo, vsebino, lokacijo in nakup, pri čemer starši dajejo največji poudarek na časovne omejitve (Sau Ting Wu in drugi 2014; Dias in drugi 2016; Zaman in drugi 2016). Omejitve časa, vsebine in določitev naprave so pogosto med seboj odvisne in vplivajo na oboje: starše (njihovo prepričanje in poglede) in otroke (primernost uporabe glede na starost in sposobnost) (Zaman in drugi 2016).

Časovne omejitve – so usmerjene v trenutek uporabe digitalnih naprav (npr. v korist igre na prostem, ko je lepo vreme) in v trajanje uporabe digitalnih tehnologij (npr. uvedba kuhinjske štoparice) (Nikken in Jansz 2014; Zaman in drugi 2016). Tak pristop je manj uporaben za najmlajše otroke, ker je njihov razpon pozornosti že naravno omejen in sami vzbudijo zanimanje za spremembo dejavnosti brez starševskega posredovanja. Predvsem pa se v takih primerih zdijo pravila za najmlajše otroke nejasna in poljubna, saj ti otroci niso kognitivno zreli za razumevanje koncepta in trajanja časa (Chaudron 2015). Starši časovne omejitve uporabe digitalnih tehnologij pri svojih otrocih zaključijo bodisi prek komunikativnega pristopa, z omogočanjem otrokom, da se zagovarjajo, ali z nekomunikativnim pristopom, kjer se od otrok pričakuje, da takoj ubogajo. V drugem primeru so starši glede ukrepanja pogosto strogi in če otroci ne ubogajo, preprosto izklopijo napravo. Starši pri otrocih postavljajo časovne omejitve tudi glede na število dejavnosti, v katere so otroci vključeni, omejujejo uporabo tehnologije pri šoloobveznih otrocih, različno omejujejo uporabo tehnologije med tednom in med vikendom. Na časovne omejitve uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih vplivajo tudi vsebinski dejavniki, kot so družinski urnik, razpolaganje z digitalno tehnologijo in sestava družine (Zaman in drugi 2016).

Omejitev naprav se starši najpogosteje poslužujejo kot kazen ter v izogib otroškim spodrslijajem, spreminjanju nastavitev na napravah ali lomljenju naprav. Z omejitvijo uporabe digitalnih naprav otrokom pogosto ni dovoljeno, da bi se sami igrali z digitalnimi napravami ali z njimi hodili okoli. Starši imajo npr. prenosne naprave shranjene stran od otrok ali morajo otroci zaprositi za dovoljenje za njihovo uporabo (Zaman in drugi 2016). Omejitve naprav zadevajo še število in tip naprav, ki jih otroci smejo uporabljati (O'Connor in Fotakopoulou 2016; Zaman in drugi 2016). Starši pogosto omejijo možnosti uporabe naprav, ki jih imajo otroci najraje, ki bi si jih radi prisvojili, kadar naprave uporabljajo starši sami ali če gre za napravo, ki si jo je starejši sorojenec sam kupil. Omejevalno posredovanje naprav se razlikuje glede starševske lastne presoje o ustreznosti naprav z vidika uporabnosti in razvojne zmogljivosti otrok (Zaman in drugi 2016).

Omejitev vsebine – starši so lahko zaskrbljeni glede neprimernih vsebin ob uporabi digitalnih tehnologij pri svojih otrocih in otrokom sami izberejo vsebine (Nikken in Jansz 2014; Zaman in drugi 2016). Z nezaželenimi vsebinami se spopadajo še na način, da preidejo na aktivno starševsko posredovanje in na naprave namestijo tehnične omejitve kot preventivni ukrep. Določeni starši se z nameščanjem tehnične varnosti ob uporabi digitalnih tehnologij pri mlajših

otrocih še ne ukvarjajo, saj menijo, da bo to potrebno šele, ko bo otrok starejši, ko bo začel uporabljati digitalno tehnologijo bolj intenzivno, spet drugi se ob vzpostavitvi tehničnih omejitev vsebin odločijo te odstraniti, ker jih ovirajo pri lastni uporabi vsebin digitalnih tehnologij (Zaman in drugi 2016).

Omejitve lokacije – starši uvedejo ta ukrep zaradi varovanja zdravja otrok, saj pri otrocih opažajo negativne učinke uporabe prenosnih naprav (npr. na kavču), ki se odražajo v bolečinah v vratu in hrbtenici. Obenem zaščitijo prenosne digitalne naprave pred poškodbami in/ali si olajšajo oddaljeno (slušno/video) spremljanje otroških dejavnosti uporabe digitalnih tehnologij (Zaman in drugi 2016). Lokacijske omejitve uporabe so močno povezane tudi z internetno povezavo, družinskim urnikom in razporeditvijo bivalnega prostora (Sau Ting Wu in drugi 2014; Zaman in drugi 2016).

Omejitve nakupa – starši vzpostavijo pravila, s katerimi zavarujejo svoj proračun na način, da na prenosne naprave z zasloni, občutljivimi na dotik, prenašajo le brezplačne aplikacije ali določijo, kako privarčevati za nakup novih naprav ali vsebin. Z vključevanjem aktivnega posredovanja starši otrokom omogočajo, da prispevajo svoj delež ali da se pogajajo glede nakupa (Zaman in drugi 2016).

Pravila in starševske omejitve otroške uporabe digitalnih tehnologij se hitro spreminjajo, odvisno od konteksta uporabe digitalnih tehnologij (na primer deževen dan, otrok je ves dan doma bolan, starši potrebujejo čas zase itd.).

4.4.2 Aktivno, instruktivno oziroma poučno posredovanje staršev

Poučno posredovanje staršev se nanaša na poučni, evalvacijski pogovor z otroki, razlaganje, razpravljanje in/ali deljenje kritičnih pripomb, za pojasnjevanje multimedijskih vsebin z besedami, ki jih otroci lahko razumejo (Zaman in drugi 2016). Cilj poučnega pristopa je izobraževalni rezultat, kot je poučevanje otrok tehničnih vidikov, ocenjevanje pristopov in spodbujanje kritičnega razvoja mišljenja otrok, da bi sami postali kritični uporabniki vsebin digitalnih tehnologij, s čimer bi izboljšali primerno uporabo digitalnih tehnologij (Sau Ting Wu in drugi 2014; Zaman in drugi 2016). Aktivno, poučno posredovanje se najpogosteje pojavi v družinah s starejšimi otroki, za zaščito pred tveganji na socialnih omrežjih in videoigrami. V

družinah z mlajšimi otroki je bolj verjetno, da se tak način posredovanja pojavi pri starših s pozitivnimi prepričanji uporabe interneta in digitalnih tehnologij kot pri starših z negativnimi prepričanji (Nikken in Jansz 2014; Zaman in drugi 2016). Mlajši otroci pa so bolj zainteresirani za preproste dejavnosti, ki jih vidijo v digitalnih tehnologijah, namesto zapletene razprave o znakih, zarotah in motivih. Preveč razprav o vsebini lahko omeji otroško raziskovanje pri uporabi digitalnih tehnologij, kar vodi v negativne posledice (Sau Ting Wu in drugi 2014). Poučno posredovanje se navezuje na pogovor med starši in otroci z upoštevanjem časovnih omejitev, omejitev naprav, vsebin in nakupov.

Časovne omejitve se ukvarjajo s trenutkom ali trajanjem uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih, kjer starši z otroci sodelujejo v razpravah in pogajanjih ali upravičujejo svoje običajne restriktivne praske posredovanja. Starši pogosto menijo, da morajo otroci sodelovati v zdravem in pestrem programu prostoročnih dejavnosti, kar omogočijo s časovnimi omejitvami (Zaman in drugi 2016).

Omejitev naprav – starši redno spremljajo otroško pomanjkanje izkušenj uporabe digitalnih tehnologij, otrokom postavljajo razvojna vprašanja, vključujejo se v informativne razprave ali poučne demonstracije, s tem da predstavijo tehnične postopke. Starši se z omejitvijo naprav pri aktivnem, poučnem posredovanju poslužujejo skupne uporabe in otroke med uporabo digitalnih tehnologij učijo (npr. kako uporabljati miško), pojasnjujejo, kako ravnati v igri, ali skupaj z otroki rešujejo tehnična vprašanja (Zaman in drugi 2016).

Omejitev vsebine – starši jo v glavnem uporabljajo za preprečevanje ali posredovanje pri povzročeni škodi zaradi neprimerne vsebine ob otroški uporabi digitalnih tehnologij. Razprave o vsebini se največkrat pojavijo, ko se otroci naučijo novih digitalnih priložnosti ali po tem, ko so bili otroci aktivni gledalci. Ni nujno, da z aktivnim posredovanjem pride do omejitev vsebin, četudi starši določenih vsebin ne odobravajo (Zaman in drugi 2016).

Omejitev nakupa – spremljajo razprave o nakupu digitalnih tehnologij in vsebin, kjer starši upravičujejo ali prilagajajo omejitve nakupa s spraševanjem otrok glede naložb v digitalne naprave ali glede nakupa, prenosov različnih prostih ali nizko stroškovnih iger in aplikacij (Zaman in drugi 2016).

4.4.3 Starševsko posredovanje kot skupna oziroma sočasna uporaba

Skupna uporaba kot slog posredovanja, imenovan tudi 'skupno gledanje' pri gledanju televizije ali 'skupno igranje' pri igranju videoiger, pomeni, da so starši preprosto prisotni, medtem ko otroci uporabljajo digitalne tehnologije (Sau Ting Wu in drugi 2014; Zaman in drugi 2016). Skupna raba digitalnih tehnologij in vsebin je pogosto usmerjena k skupnemu interesu staršev in otrok ter se posledično med otroci in starši pojavijo razprave o vsebinah (Nikken in Jansz 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014; Zaman in drugi 2016). Starši, ki se poslužujejo sloga sočasne uporabe digitalnih tehnologij, imajo do tehnologij in njihovih vsebin pozitiven odnos in imajo ob skupni uporabi interneta z mlajšimi otroci pozitivna prepričanja tudi glede uporabe interneta (Nikken in Jansz 2014; Zaman in drugi 2016). Starši so pri posredovalnem slogu skupne uporabe *pomočniki* otrok ali njihovi *kolegi*. Starši kot pomočniki poleg svoje prisotnosti otrokom nudijo vodenje, ko prvič uporabljajo digitalne tehnologije, ali jim pomagajo, ko naletijo na težave. Starši kot kolegi pa z otroki uživajo v delitvi nekaterih digitalnih aktivnosti, pri čemer so starši v dejavnosti močno vključeni in s skupno uporabo digitalnih tehnologij dosegajo kakovostno preživet skupen družinski čas. Obstajajo štiri oblike t. i. kolegov: *starši enega otroka* se pogosto močno vključujejo v digitalne aktivnosti svojega otroka in niso le prisotni, pač pa razvijejo prakso aktivnega posredovanja ali participativnega učenja, starši prevzamejo vlogo 'manjkajočega' sorojenca, uživajo v oblikovanju digitalnih izkušenj z otrokom in v sodelovanju pri njegovem odločanju; *Facebook starši* prenašajo lastne vzorce uporabe digitalnih tehnologij na otroke, še posebej z uporabo Facebooka, in oblikujejo otroške digitalne dejavnosti, kot je igranje iger na starševskem Facebook računu, saj začnejo otroci kazati zanimanje za uporabo Facebooka zaradi dejavnosti staršev. V nekaterih družinah postane skupna uporaba Facebooka del družinske rutine. Starši kot *iskalci občasnega časa za družinske zabave* so starši, ki občasno uživajo v izmenjavi izkušenj uporabe digitalnih tehnologij z otroki, kar se navezuje na namerno naložbo staršev v družinske vezi. *Starši kot aktivni gledalci* pa postanejo, ko otroci začnejo uporabljati digitalne tehnologije, staršem kažejo ali z njimi delijo dosežke, izkušnje in starše nato poganjata zanimanje ter motivacija za uživanje v skupni uporabi digitalnih tehnologij (Zaman in drugi 2016).

Poleg opisanih treh glavnih načinov starševskega posredovanja je poznano tudi starševsko posredovanje pri usmerjanju tehnične varnosti in nadzora. ***Tehnična varnost***, omenjena že pri omejitvi vsebine restruktivnega posredovanja, zajema varnostne ukrepe, kot je uporaba protivirusnih programov ali filtrov za neželeno pošto kot tudi aplikacij, ki so namenoma

oblikovane za zaščito in varnost otrok. Ta pristop večinoma deluje pri računalniško pismenih starših (Nikken in Jansz 2014; Zaman in drugi 2016). Kljub podanim ukrepom zaščite, ki jih starši vzpostavijo, kot so gesla in filtri, pa imajo starši malo znanja o dejanskih digitalnih aktivnosti svojih otrok, saj se ne zavedajo, da se otroci znajo izogniti postavljenim ukrepom (Chaudron 2015). Strategija *nadzora* pa otrokom dovoljuje samostojno uporabo digitalnih tehnologij, vendar z zagotovitvijo, da je otrok pod neposrednim nadzorom staršev, ki so v bližini. Ta pristop se pogosto uporablja v kombinaciji z opravljanjem gospodinjskih dejavnosti in se otroku samo pomaga ali se ga prekine pri izvajanju digitalnih dejavnosti, ko je to potrebno. Nadzor je pogostejši v družinah z mlajšimi otroci, še posebej v družinah z manj računalniki, ko se računalnike uporablja v skupnih prostorih in ko se pričakuje negativne učinke digitalnih tehnologij pri otroški uporabi. A vendar starši ne posredujejo, dokler ne opazijo negativnih učinkov. Obstaja oddaljeno posredovanje, ko se starši namerno odločijo, da ne bodo posredovali pri otroški uporabi digitalnih tehnologij, da bi otroci delovali odgovorno. Otrokom namenijo visoko stopnjo zaupanja in avtonomije, a vendar dogajanje pogosto spremljajo z razdalje in kljub odobritvi otrokove avtonomije še vedno ohranijo precejšnjo stopnjo vključenosti (Nikken in Jansz 2014; Zaman in drugi 2016).

Starši pri posredovanju uporabe digitalnih tehnologij in vsebin pri otrocih pogosto uporabljajo različne kombinacije bodisi omejevalnega, poučnega pristopa ali pristopa skupne uporabe. Kljub temu da imajo starši pomembno vlogo pri vplivanju na ustrezno otroško uporabo digitalnih tehnologij, pozitivne rezultate povzroči le ustrezno starševsko posredovanje (Sau Ting Wu in drugi 2014). Če starši verjamejo, da ima uporaba digitalnih tehnologij pozitiven učinek na kognitiven, čustven in fizični razvoj ter druga razvojna področja njihovih otrok, jih pri uporabi digitalne tehnologije spodbujajo ali pa je manj verjetno, da bodo otrokom omejevali dostop do njih (Lauricella in drugi 2015).

Petkovski (v Neumann in Neumann 2015, 10) ugotavlja, da otroci uporabljajo digitalne tehnologije doma predvsem za igro, razvedrilo in zabavo, čeprav starši svoje predšolske otroke pogosto spodbujajo k uporabi digitalnih tehnologij v izobraževalne namene, ker menijo, da uporaba digitalnih tehnologij podpira otroški kognitivni, funkcionalni in socialni razvoj ter kasneje izboljšuje učno uspešnost¹ v šoli (Plowman in Stephen 2003; Chaudron 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Številni starši menijo, da bodo zgodnje naložbe v učenje

¹ Učni uspeh se v številnih kulturah opredeljuje kot odskočna deska za uspeh v prihodnosti in kot odraz dobrega starševstva (Sau Ting Wu in drugi 2014).

uporabe digitalnih tehnologij njihovim otrokom na neki točki v prihodnosti koristile, in priznavajo, da bo tehnologija igrala vedno večjo vlogo v prihodnosti življenja otrok (O'Connor in Fotakopoulou 2016). Nekateri starši pa nimajo jasnih stališč in idej, katere digitalne dejavnosti, če sploh, bi pri otroku spodbujali ali kako bi kot starši otroku posredovali digitalne dejavnosti ter pozitivno sodelovali bodisi družbeno ali domiselno (Chaudron 2015). V naslednjem poglavju sledi opis prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij s strani mlajših otrok.

5 PREDSTAVITEV PREDNOSTI IN SLABOSTI VIDIKOV UPORABE DIGITALNIH TEHNOLOGIJ PRI MLAJŠIH OTROCIH

Uporaba digitalnih tehnologij lahko ima pri otrocih, mlajših od 8 let, pozitivne in negativne učinke na različnih področjih. Kot je podrobneje opisano v nadaljevanju, nekateri raziskovalci in starši vidijo v digitalnih tehnologijah prednosti in pozitivne učinke za mlajše otroke (Pradeep Kumar in Joseph 2012; McPake in drugi 2013; Neumann 2014; So-Har Wong 2015), spet drugi navajajo negativne vidike in nevarnosti uporabe digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih (Kirkorian in drugi 2008; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Palaiologou 2014).

5.1 PREDNOSTI UPORABE DIGITALNIH TEHNOLOGIJ S STRANI MLAJŠIH OTROK

Otroci, obdani s pametnimi telefoni, televizijo, tablicami, z videoigami in drugimi digitalnimi napravami ter njihovimi vsebinami, se tehnologijam, ki jih obdajajo, hitro prilagodijo, razvijajo znanje in sposobnosti za njihovo uporabo (Gardašević in drugi 2015; Vasiljević in drugi 2015). V vsakodnevnem otroškem življenju tehnologije igrajo pomembno vlogo, ampak ne prevladujejo; so del njihovih igrac, nudijo številne možnosti zabave, igre, spodbujajo in podpirajo učenje, odgovornost do učenja in dosegajo velike koristi na področju izobraževanja (McPake in drugi 2013; Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Genc 2014; Palaiologou 2014; Rogulj 2014; Neumann in Neumann 2015). Otroci uporabljajo digitalne tehnologije tudi za druženje, komuniciranje, ustvarjanje, reševanje zapletenih situacij, analiziranje in še za številne druge dejavnosti (Yurta in Cevher-Kalburanb 2011; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Lepičnik in Samec 2013; McPake in drugi 2013; Plowman in McPake 2013; Genc 2014; Rogulj 2014; Gardašević in drugi 2015; Neumann in Neumann 2015; So-Har Wong 2015; Subrahmanyam in Renukarya 2015; Vasiljević in drugi 2015; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Uporaba digitalnih tehnologij ima pozitiven učinek na različna otroška razvojna področja (Hsin in drugi 2014).

Pravilna uporaba računalnikov v zgodnjem otroštvu otrokom koristi pri njihovem učenju, izobraževalni proces postane bolj zanimiv, kakovostnejši, ustvarjalnejši, dostopnejši in prispeva k višji kakovosti povezovanja različnih vsebin (Gardašević in drugi 2015; Vasiljević

in drugi 2015), kjer ima računalnik tudi podporno funkcijo vodnika (Yurta in Cevher-Kalburanb 2011; Sau Ting Wu in drugi 2014). Tehnologija, namenjena za zabavo in izobraževanje, pa pomeni zmagovalno kombinacijo tako za starše kot za otroke in zadovoljuje potrebe obojih (DeShetler 2014). Pozitiven učinek uporabe digitalnih tehnologij na učni razvoj se kaže s pozitivnim odnosom otrok do učenja, povečanim prepoznavanjem abecede, z izboljšano bralno in jezikovno sposobnostjo, posledično sposobnostjo pismenosti in okrepljenim zgodnjim matematičnim znanjem, razmišljanjem in reševanjem problemov (Marsh 2010; Yurta in Cevher-Kalburanb 2011; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Lepičnik in Samec 2013; Sau Ting Wu in drugi 2014; Neumann in Neumann 2015; Subrahmanyam in Renukarya 2015; Tang in drugi 2016). Plowman in drugi (2008), Lepičnik in Samec (2013) ter Plowman in McPake (2013) dokazujejo, da neformalna uporaba digitalnih tehnologij v domačem okolju najbolj razvija učne sposobnosti, ki se razvijajo samostojno, ne samozavedno, nenamerno in se po navadi pojavljajo skozi igro. Otroške zgodnje izkušnje z digitalno tehnologijo igrajo pomembno vlogo, ko se začne formalno učenje v šoli (McPake in drugi 2013). Plowman in drugi (2012) predlagajo, da interakcija z digitalno tehnologijo lahko podpre štiri glavna področja otroškega učenja doma:

- operativno oziroma delovno učenje, s čimer otroci kot uporabniki pridobijo znanje za ustvarjanje lastnih vložkov;
- razširitev znanja in razumevanje sveta z iskanjem ljudi, krajev in narave sveta;
- dovzetnost za učenje omogoča, da otroci postanejo vedno bolj kompetentni, z veliko koncentracije in vztrajnosti, s čimer cvetita njihova samopodoba in samozavest;
- vloga tehnologije za opravljanje dejavnosti vsakdanjega življenja vključuje širok rang udeleženosti otrok z zagotavljanjem možnosti za oblikovanje, raziskovanje, naročanje in pošiljanje tekstovnih sporočil, čeprav sami še ne morejo zavzeti teh aktivnosti.

K pozitivnim izkušnjam otroške uporabe digitalnih tehnologij močno pripomore podpora odraslih, ki spremljajo dejavnosti otrok, jim pomagajo, ko je potrebno, zagotavljajo spodbudo in pohvalo za dosežke in pomagajo otrokom upravljati z njihovimi čustvi (še posebej pri razočaranjih). To ni nič drugače od drugih načinov učenja iz tradicionalnih izkušenj in dejavnosti, s katerimi se otroci srečajo v zgodnjih letih (Plowman in McPake 2013). Uporaba računalnika in igranje računalniških iger sta tudi dobra priprava za otroško učenje, saj se otroci spoznavajo s sprejemanjem neuspehov, z razočaranji in gradijo na odločnosti ter vztrajnosti pri reševanju problemov pod pritiskom, hkrati pa gre za dober način, da se znebijo stresa,

povzročenega zaradi lastnih neuspehov (Genc 2014; Rogulj 2014). Raziskave so pokazale, da uporaba računalnikov podpira razvoj otroške sposobnosti pomnjenja in reševanja težav (Haugland v Yurta in Cevher-Kalburanb 2011, 1563). Po navedbah O'Connor in Fotakopoulou (2016) so starši prepričani, da spodbujanje in omogočanje uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih vodita do boljših izobraževalnih rezultatov. Starši imajo po večini pozitiven odnos do uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih in vidijo prenosne naprave z zasloni, občutljivimi na dotik, ter domači računalnik kot koristno, pomembno orodje za učenje, učni uspeh in uspeh pri drugih dejavnostih (Plowman in drugi 2010; Stephen in drugi 2013; Genc 2014; Neumann 2014).

Neumann (2014) navaja, da na učenje pismenosti vplivata vrsta in kakovost digitalnih dejavnosti, v katere so otroci vključeni, in čas, ki ga otroci porabijo za uporabo digitalnih tehnologij. Številne študije so pokazale, da ima pri domačem dostopu do tradicionalnih namiznih računalnikov pomembno vlogo opismenjevalna programska oprema, ki ima pozitivne učinke na spretnosti porajajoče se pismenosti otrok (Levy 2009; Plowman in drugi 2012; Neumann 2014; Neumann in Neumann 2015). Na drugi strani pa so raziskave pokazale (Beschoner in Hutchison v Neumann in Neumann 2015, 11; Huang in drugi v Neumann in Neumann 2015, 11), da tudi uporaba tablic, pametnih telefonov in nameščenih aplikacij lahko pozitivno podpira vidike učenja porajajoče se pismenosti (Marsh 2010; Neumann 2014; Neumann in Neumann 2015). Van Scoter in Boss (v Pradeep Kumar in Joseph 2012, 11) razpravljata, da uporaba digitalnih tehnologij lahko bogati otroški razvoj pismenosti na področju govora, poslušanja, branja in pisanja. Mlajši otroci tako na svoj način raziskujejo prek digitalnih oken na računalniku ali na drugih digitalnih napravah, kjer so izpostavljeni številnim vmesnikom, ki vsebujejo črke, besede, simbole, številke in ikone, ki dajejo pomen in imajo potencial za spodbujanje porajajoče se pismenosti (Levy 2009).

Ugotovljeno je bilo, da imajo otroci z večjim dostopom do tablic doma boljše spretnosti pisanja in izgovorjave ter poznavanja črk, kar izboljšuje otroško samozavest, motivacijo in razpon pozornosti (Neumann 2014; Neumann in Neumann 2015; Subrahmanyam in Renukarya 2015). Digitalne pisalne dejavnosti mlajših otrok na prenosnih napravah z zasloni, občutljivimi na dotik, vključujejo risanje slik s prsti, tipkanje z eno ali obema rokama, spreminjanje videza oznak in debeline digitalnega čopiča, izbiranje različnih barv, bleščic in podobno (Neumann in Neumann 2015). Uporaba tablic daje otrokom možnost sodelovanja v multimodalnih praksah pismenosti (Yelland 2011; Neumann in Neumann 2015; So-Har Wong 2015). Otroci lahko

poskušajo prebrati, kar so napisali, čeprav je njihovo pisanje pogosto niz naključnih črk. Tablice otrokom, ki še niso povsem pismeni, dajejo alternativno možnost pisanja z uporabo tipkovnice v pojavnem oknu, ki za pisanje ponujajo izbiro že napisanih besed (Neumann in Neumann 2015). Tudi branje e-knjig (kot ena od oblik uporabe digitalnih tehnologij) lahko pri otrocih izboljša nastajajočo pismenost in prepoznavanje besed, saj so e-knjige oblikovane na način, da lahko pripravijo otroke na izgovorjavo in ponavljanje besed (Neumann 2014). Uporaba digitalnih tehnologij pri otrocih lahko staršem nudi dodatno pomoč v obliki razjasnjevanja, razlaganja in predstavljanja določenih stvari otrokom (Pradeep Kumar in Joseph 2012).

Z uporabo in raziskovanjem prenosnih naprav z zasloni, občutljivimi na dotik, mlajši otroci razvijajo še številne tehnične in operativne sposobnosti, kot so odklepanje naprave, krmarjenje po celotnem vmesniku, izbiranje menija in uporaba različni gest dotika, kot so trepljanje, vlečenje, zamahovanje (Neumann in Neumann 2015; Neumann 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Pri uporabi digitalnih tehnologij je za otroke treba izbrati primerno programsko opremo brez škodljivih in neprimernih vsebin, s čimer se otrokom nudi učenje, osebno rast, se jih pritegne in ohranja njegovo zanimanje. Primerno izbrani programi otrokom nudijo tudi izstop iz digitalnih aktivnosti, ko te postanejo prezahtevne za njih, kar zmanjša možnost nastanka otroških frustracij. S prilagojeno programsko opremo digitalnih tehnologij se je mogoče približati individualnim potrebam in željam otrok na način, s katerim se ne morejo primerjati tradicionalne dejavnosti in tiskani mediji (Hohmann 1998; Pradeep Kumar in Joseph 2012). Programska oprema ponuja možnosti za raziskovanje osnovnih pojmov, kot so barve, številke in oblike, v domačem, maternem jeziku otroka ali v tujem jeziku (Pradeep Kumar in Joseph 2012). Tako lahko digitalne tehnologije nudijo dodatno podporo otrokom iz različnih jezikovnih ali kulturnih okolij in dajejo podporo otrokom s posebnimi potrebami. Otrokom omogočajo dostop do določenih stvari, ki bi jim sicer bile nedostopne, na primer uporaba zaslona na način povečevalnega stekla, glasu za prepoznavanje programske opreme ali spremembe miške, tipkovnice za uporabo ter vzpostavi enake pogoje uporabe digitalnih tehnologij tudi za otroke s posebnimi potrebami, podpre njihova prizadevanja za komunikacijo, raziskovanje, samostojno igranje ali sodelovanje z vrstniki (Pradeep Kumar in Joseph 2012).

Mlajši otroci se pri igranju digitalnih iger lahko srečujejo z vizualnimi predstavitvami, z vrsto simbolnih oznak in s kombinacijami kod, ki imajo edinstvene učinke na kognitivni razvoj, spretnosti in procese, kot so pozornost, s prostorsko spretnostjo, z vidno inteligenco, s

simbolnim upodabljanjem ter spretnostmi izvršilnih funkcij, vse to pa posledično vpliva na učenje (Genc 2014; Hsin in drugi 2014; Neumann 2014; Rogulj 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014; Neumann in Neumann 2015; Subrahmanyam in Renukarya 2015; Tang in drugi 2016). Sposobnost prostorske vizualizacije je ključnega pomena za uspešno krmarjenje hierarhičnega sistema v kontekstu digitalnih informacij, je ključni element splošnih veščin digitalne pismenosti in nastane ob presoji hitrosti ter razdalje, mentalne rotacije, s tem pa se krepi delovni spomin, besedni delovni spomin ter pripomore k povečanju inteligence (Rogulj 2014; Subrahmanyam in Renukarya 2015). Poleg kognitivnega razvoja pa digitalna tehnologija pri mlajših otrocih pozitivno vpliva še na njihov socialni razvoj (Plowman in Stephen 2003; Kirkorian in drugi 2008; Yelland 2011; Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Genc 2014), spodbuja razvoj sodelovanja ter interakcije z drugimi (starši, vrstniki, sorodniki) in krepi njihov razvoj multikulturalizma (McPake in drugi 2013; Hsin in drugi 2014; Neumann in Neumann 2015). Premišljena uporaba tehnologije raje poveča, kot ovira socialno interakcijo, saj prava uporaba digitalnih tehnologij podpre komuniciranje ne glede na čas in razdaljo ter priskrbi nove možnosti razvoja komunikacijskih spretnosti mlajših otrok (McPake in drugi 2013; Plowman in McPake 2013). V času vse bolj geografsko razširjenih družin, sprememb v socialni mobilnosti, zaposlitvenih vzorcev in globalizacije digitalne tehnologije prenosne naprave z zasloni na dotik nudijo pomembno možnost celo za mlajše otroke, da razvijejo in ohranijo odnose z daljnimi družinskimi člani ter s fizično odsotnimi prijatelji. Taka uporaba prenosnih naprav z zasloni, občutljivimi na dotik, je za starše nesporna in nanjo nimajo negativnih pripomb (O'Connor in Fotakopoulou 2016). Uporaba računalnika tudi pozitivno vpliva na razvoj kritičnega mišljenja otrok in pravice do izbire (Marsh 2010; Rogulj 2014). Pozitiven vpliv uporabe digitalnih tehnologij se navsezadnje kaže v razvoju zaznavanja otrok, njihovih duševnih ter psihomotoričnih spretnosti (Rogulj 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014).

Nevroznanstvene raziskave kažejo, da imajo izkušnje z uporabo digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih potencial za oblikovanje strukture in dolgoročnega delovanja možganov (Shonkoff in Levitt v Sau Ting Wu in drugi 2014, 13). Po navajanju O'Connor in Fotakopoulou (2016) mnogi starši priznavajo pozitivne vidike uporabe digitalne tehnologije s strani njihovih otrok. Prepričanja staršev so namreč pomembna, ker so doma oni tisti, ki otrokom postavljajo okvir digitalnih izkušenj, kar vpliva na številne otroške spretnosti (Plowman in drugi 2010; McPake in drugi 2013; Neumann 2014). Otroci, ki imajo pozitivne in pogoste izkušnje z digitalno tehnologijo doma, lahko imajo prednosti v šolskem razredu ali vrtcu (Levy 2009; Plowman in drugi 2011; Neumann 2014).

5.2 SLABOSTI UPORABE DIGITALNIH TEHNOLOGIJ S STRANI MLAJŠIH OTROK

Uporaba digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih ima kljub številnim prednostim in pozitivnim vidikom, opisanih v prejšnjem poglavju, tudi slabosti in negativne posledice.

Tradicionalno zakoreninjeni diskurzi o otroški nedolžnosti in strahovi glede negativnega vpliva digitalnih tehnologij na zgodnje otroštvo imajo še vedno velik pomen na dojemanje in posredovanje uporabe digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih. Strah odraslih glede otroškega odnosa do digitalnih naprav in vsebin je očiten, odkar se uporablja digitalna tehnologija, ki odraža, da imajo tovrstne tehnologije rušilen vpliv na močno povezanost med starši in otroci (O'Connor in Fotakopoulou 2016). Prijubljenost uporabe digitalnih tehnologij, zlasti prenosnih naprav z zaslonom, občutljivim na dotik, se v otroški igri dviga in ustvarja nov sklop skrbi v zvezi z otroškim kognitivnim, socialnim, čustvenim, fizičnim in psihološkim razvojem, veseljem do branja knjig ter dobrim duševnim počutjem (Cordes in Miller 2000; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Lepičnik in Samec 2013; Plowman in McPake 2013; Sau Ting Wu in drugi 2014; Huber in drugi 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Elkind (v Pradeep Kumar in Joseph 2012, 10) in DeShetler (2014) navajata, da računalniško znanje v zgodnjem otroštvu ne ponuja kognitivnega razvoja, pač pa ogroža intelektualni razvoj otrok, saj zavira otroški jezikovni in domišljjski razvoj, škoduje otroški ustvarjalnosti, motivaciji, koncentraciji in pozornosti. Uporaba digitalnih tehnologij spodbuja pasivnost, kar je v nasprotju z domiselnimi in ustvarjalnimi igrami, ki od otrok zahtevajo sprejemanje lastnih odločitev (Healy 1998; Cordes in Miller 2000; Plowman in drugi 2010; DeShetler 2014). S slabšim kognitivnim razvojem so povezani tudi slabši učni dosežki, še posebej, če se digitalne tehnologije uporablja za zabavo ali če vključujejo neprimerne vsebine (kot so nasilna, spolna vsebina ali vsebine z neprimernimi kulturnimi ali družbenimi stereotipi) (Kirkorian in drugi 2008; Hastings in drugi 2009; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Sau Ting Wu in drugi 2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016).

V nasprotju z avtorji iz prejšnjega poglavja Hastings in drugi (2009) navajajo, da je čas, porabljen za igranje videoiger na digitalnih napravah, negativno povezan s šolsko uspešnostjo. Ugotovljeno je bilo, da je uporaba računalnika pri mlajših otrocih škodljiva za razvoj njihovega

učenja ter neustrezna za namen izobraževanja v zgodnjem otroštvu (Healy 1998; Hastings in drugi 2009). Uporaba računalnika kot ene izmed naprav digitalne tehnologije lahko v zgodnjih otroških letih spodbuja učenje v negativnem smislu s samotnim igranjem iger na računalniku, ki vodi v izolacijo od družbene interakcije pri učenju ali igri, torej slabi otroško družabno naravo (Pradeep Kumar in Joseph 2012). Računalniške igre lahko otroke namesto povezovanja, tudi čustveno in fizično izolirajo (Cordes in Miller 2000). Neprimerna, nasilna vsebina računalniških iger pa spodbudi agresivno vedenje (Hastings in drugi 2009; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Sau Ting Wu in drugi 2014). Pogosta uporaba digitalnih tehnologij, kot že omenjeno, ovira socialne spretnosti in družbeni razvoj mlajših otrok in lahko vodi v socialno izolacijo (Cordes in Miller 2000; Palmer 2006; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Genc 2014; Hsin in drugi 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014). Socialna izolacija zmanjšuje priložnosti otroške interakcije z družinskimi člani, kar ovira razvoj medosebnih spretnosti mlajših otrok. Otroci namreč razvijajo spretnosti skozi osebno interakcijo (interakcijo iz oči v oči), pri čemer je pomembno, da starši z otroki počnejo stvari skupaj, s tem pa jim nudijo čustveno zorenje. Odrasli zagotavljajo zdrav čustveni in socialni razvoj ter spodbujajo socialno interakcijo tudi s tem, ko se z dojenčki in mlajšimi otroki pogovarjajo, medtem ko uporaba prenosnih naprav z zasloni na dotik in druge digitalne tehnologije tak razvoj zavirajo (Cordes in Miller 2000; Plowman in drugi 2010; Sau Ting Wu in drugi 2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Otroški socialni razvoj je v nevarnosti, ker se otroci igrajo sami, pri čemer jim digitalna tehnologija omogoča virtualno, drugo razredno, zaslonsko izkušnjo, z mehničnim odzivom in neresnične izkušnje iz prve roke. Mlajši otroci potrebujejo žive lekcije in predstavitve in ne računalniških simulacij (Cordes in Miller 2000; Plowman in drugi 2010). Otroci preživijo več časa z zasloni in manj časa z ljudmi, od katerih v kasnejši interakciji ne bodo vedno prejeli konkretne in takojšnje povratne informacije, kot so je navajeni pri interakciji z digitalnimi tehnologijami. Ustvarja se odvisnost od hitrega tempa spodbude, ki ima daljnosežno negativne učinke. Zmanjšujejo se tudi otroške zmožnosti sodelovanja in empatije in ta brezosebna kultura škoduje ne le čustvenemu in socialnemu razvoju, pač pa tudi moralnemu otroškemu razvoju (Cordes in Miller 2000; DeShetler 2014). Kot pravi Spitzer (2016, 178): »/.../ zaslonski mediji škodujejo sposobnosti življenja ter socialnim sposobnostim in spretnostim.«

Tako starši kot raziskovalci izražajo skrb, da uporaba računalnikov, tablic in pametnih telefonov pri otrocih lahko ogrozi, nadomesti ali izpodrine koncepte tradicionalne igre in učenja ter druge dejavnosti, značilne za njihovo otroštvo (Pradeep Kumar in Joseph 2012; DeShetler

2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Tablice in pametni telefoni sicer ponujajo novo dimenzijo interaktivnosti, vendar ne jamčijo inovativnega učenja (Plowman in McPake 2013). Uporaba prenosnih digitalnih naprav z zaslonom, občutljivim na dotik, in aplikacij lahko pri otrocih onemogočajo, omejijo ali razvijejo zmanjšano zavest senzoričnih in haptičnih izkušenj (kot npr. uporaba različnih oblik pritiska pri pisanju ali risanju lahko povzroči različne učinke) – takih izkušenj digitalna tehnologija otrokom ne more dati (Hohmann 1998; Neumann in Neumann 2015). Mlajši otroci se učijo prek svojega telesa ter lažje razumejo in se bolje učijo iz izkušenj resničnega življenja, skozi kreativno igro kot prek uporabe računalnikov in gledanja videoposnetkov, predvajanih na digitalnih napravah (Kirkorian in drugi 2008; Pradeep Kumar in Joseph 2012; DeShetler 2014). Mlajši otroci pri spodbujanju učenja potrebujejo človeško podporo, intersenzorične izkušnje in besedno interakcijo, ki jih uporaba računalnikov ne ponuja (Healy 1998). Poleg tega Kirkorian in drugi (2008) predlagajo, da je izpostavljenost televiziji v času prvih let življenja otrok mogoče povezati z njihovim slabšim kognitivnim razvojem. American Academy of Pediatrics (2010) omenjajo, da se otroke, mlajše od 2 let, ne bi smelo izpostavljati gledanju televizije in drugim oblikam digitalnih zaslonov, temveč bi jih bilo treba od takih dejavnosti odvracati. Dojenčki in tako mladi otroci imajo namreč potrebo po neposredni interakciji s starši ali skrbniki, kar vpliva na njihov zdrav razvoj možganov. Prezgodnja ali obsežna izpostavljenost televiziji in računalnikom lahko ovira tudi razvoj tradicionalne, papirnate pismenosti pri otrocih, hkrati pa je v nevarnosti govorni jezikovni razvoj otrok, ker preveč časa porabijo za gledanje in poslušanje televizije (dovzeten jezik) ter ne dovolj časa za pogovor z drugimi (tvoren jezik) (Healy 1998; Cordes in Miller 2000; Palmer 2006; American Academy of Pediatrics 2010; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; McPake in drugi 2013). Cordes in Miller (2000) ter Cubelic (v Neumann in Neumann 2015, 7) dodajajo, da ne obstajajo nobeni dokazi, da mlajši otroci z uporabo računalnikov in tablic pridobivajo sposobnosti na področju pismenosti.

Javorsky (v Neumann in Neumann 2015, 9) je raziskoval značilnosti aplikacij e-knjig v primerjavi s tradicionalnimi, tiskanimi knjigami in ugotovil, da aplikacije e-knjig vsebujejo nekatere moteče lastnosti. Pri branju e-knjig se otroke nenehno spodbuja z zvočnimi (npr. pripovedovanje zgodbe in zraven igra glasba) in vizualnimi (npr. animirane slike) informacijami ter možnostjo izbire zgodbe, ki vsebujejo poudarjene besede in vgrajene igre v slikah ali besedah. Vendar si otroci zapomnijo več dogodkov zgodbe iz knjige v tradicionalni, tiskani obliki, ki so jo brali (oziroma so jim jo pripovedovali) starši, kot iz e-knjige. Na podlagi tega se ugotavlja, da elektronske lastnosti aplikacij e-knjig mlajše otroke motijo in niso najbolj

optimalno orodje za bralne dejavnosti doma v interakciji med starši in otroci, pri čemer e-knjige tudi ne morejo simulirati izkušenj pogovora med odraslimi in otroci (Plowman in McPake 2013; Neumann in Neumann 2015).

Uporaba digitalnih tehnologij predstavlja resno nevarnost zdravju otrok. Slabost uporabe digitalnih tehnologij se kaže v povečanem številu mlajših otrok, ki preživijo vsak dan ure sede pred digitalnimi napravami, namesto da bi se igrali na prostem, brali in bili dovolj fizično aktivni (Cordes in Miller 2000; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; DeShetler 2014). Zmanjšana fizična aktivnost pa povečuje tveganja za debelost, mišično-skeletne težave in ogroženo je splošno otroško telesno zdravje (Cordes in Miller 2000; Palmer 2006; Plowman in drugi 2010; Lepičnik in Samec 2013; DeShetler 2014; Genc 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014; Gardašević in drugi 2015; Vasiljević in drugi 2015). Veliko staršev izraža zaskrbljenost, da je zaradi uporabe digitalnih tehnologij prizadet vid njihovih otrok, s preobremenitvijo oči pa se pojavijo vnetja, solzenje, napejnanje in utrujenost oči. Starši verjamejo, da uporaba digitalnih tehnologij povzroča njihovim otrokom zdravstvene težave ali negativno vpliva na njihovo izboljšanje zdravstvenega stanja (Cordes in Miller 2000; Lepičnik in Samec 2013; Genc 2014; Chaudron 2015; Gardašević in drugi 2015; Vasiljević in drugi 2015). Zaradi prekomerne uporabe digitalnih tehnologij se lahko pojavlja tudi nepravilna, spremenjena drža otrok, poškodbe v rokah in zapetju zaradi nepravilnega razvoja mišic, kosti in živcev (Cordes in Miller 2000). Glede na to, da je otroško telo zelo dovzetno za različne vplive, katerih učinki se pokažejo v kasnejšem obdobju, je treba upoštevati, da nekaterih negativnih vplivov uporabe digitalnih tehnologij ni mogoče ali pa je zelo težko določiti v poznejši starosti (Gardašević in drugi 2015; Vasiljević in drugi 2015). Hohmann (1998) navaja, da razen sodelovanja pri usklajevanju uporabe miške računalniki ne podpirajo razvoja motoričnih dejavnosti ali gibalnih spretnosti razvoja otrok. Nekateri otroci porabijo toliko svojega časa za uporabo digitalnih tehnologij, da se njihove zvočne in zaznavno-motorične sposobnosti ne razvijejo do te mere, kot je pričakovano za njihovo starost. Pojavijo se lahko tudi razvojne zamude otroške sposobnosti usklajevanja senzoričnih vtisov in gibanja (Cordes in Miller 2000). Porodila se je tudi močna ideja, da uporaba naprav z zasloni na dotik ni del tega, kar je sprejeto kot 'normalni' razvoj otrok in se odraža v pojmovni ločitvi med tehnološkimi in drugimi spretnostmi, ki jih otroci potrebujejo za razvoj (O'Connor in Fotakopoulou 2016).

Prevelika poraba otroškega časa, namenjenega uporabi digitalnih tehnologij, poveča tveganje v psihološkem razvoju mlajših otrok, kar se odraža kot tehnološka odvisnost oz. motnja zasvojenosti (Plowman in drugi 2010; Lepičnik in Samec 2013; Genc 2014), depresija, dovzetnost za stres, vedenjske težave, kot so agresivno in nasilno vedenje, togost, izguba stika z realnostjo, nerealna pričakovanja in duševna zaostalost (Cordes in Miller 2000; Hastings in drugi 2009; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Lepičnik in Samec 2013; Sau Ting Wu in drugi 2014; Chaudron 2015). Pojavljajo se tudi oblike vedenja, kot so frustracije ali nezadovoljstvo zaradi neuspešno odigranih iger na digitalnih napravah (Stephen in drugi 2013).

Healy (1998) trdi, da so prva otroška leta čas, rezerviran za razvoj možganov, in se strinja s Hohmannom (1998), da uporaba računalnikov pred 7. letom starosti ovira opravljanje pomembnih razvojnih nalog otrok. Abbs (v Plowman in drugi 2010, 64) pa navaja, da se otroški možgani še razvijajo in se ne morejo prilagoditi – kot se lahko dorasli možgani odraslih – na učinek vedno hitrejših tehnoloških in kulturnih sprememb. Otroci še vedno potrebujejo, kar je razvijajoč človek vedno potreboval, vključno s pravo hrano (namesto hitre hrane), pravo igro (v nasprotju s sedečo, na zaslonu temelječo zabavo), izkušnje iz prve roke, sveta, v katerem živijo, in redno interakcijo z resničnim svetom, na kar imajo pri otrocih pomemben vpliv odrasli, prisotni v njihovem življenju (Palmer 2006; Plowman in drugi 2010). Raziskovalci sicer sumijo, da lahko pride do škodljivih učinkov uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih, povezanih z razvojem možganov, vendar trdijo, da še vedno ni dovolj vzdolžnih podatkov in ostajajo učinki uporabe digitalnih tehnologij na različna področja otroškega razvoja in na razvoj otroških možganov neznani (DeShetler 2014).

Linn (v DeShetler 2014, 12) vidi slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih v tem, da otroci za spodbudo raje gledajo v zaslon kot v okolje, pričakujejo, da se bodo zabavali, sami pa niso zabavni. S prekomerno uporabo digitalnih tehnologij je vse manj možnosti, da se otroci naučijo uživati življenje (Palmer 2006). Interakcija z družino med obroki postane tako dolgočasna, da otroci potrebujejo spodbudo zabave z zaslonom, da pojedjo obrok. Pri igranju z digitalno tehnologijo nekateri otroci uporabljajo več oblik digitalnih naprav hkrati, kjer gre za vprašanje otroške sposobnosti za uspešno opravljanje več kot ene dejavnosti istočasno (DeShetler 2014). Starši z negativnim mnenjem o digitalnih tehnologijah izražajo še bojazen izpostavljenosti sevanju digitalnih tehnologij in škodljivosti sevanja (Cordes in Miller 2000; Genc 2014). Ne obstaja pa dovolj podatkov o tem, ali imajo sevanja, ki jih oddajajo (brezžične)

digitalne tehnologije, lahko škodljive učinke na zdravje otrok in odraslih (Pradeep Kumar in Joseph 2012).

Digitalne tehnologije so v prvi vrsti orodja, razvita za uporabo s strani odraslih (Cordes in Miller 2000) in neprimerna za uporabo s strani mlajših otrok (Palmer 2006), zato jih nekateri zaznavajo kot grožnjo otroštvu (Plowman in drugi 2010). Uporaba digitalnih tehnologij, kot so računalnik, videoigre, televizija, internet in ostale naprave ter vsebine, pa lahko bistveno prispevajo k socialnemu in intelektualnemu razvoju starejših otrok.

Sledi empiričen del naloge; opisi in analiza opravljenih poglobljenih intervjujev z materami otrok, starih 0–8 let.

6 KVALITATIVNA ANALIZA – POGLOBLJENI INTERVJUJI S STARŠI MLAJŠIH OTROK

6.1 METODOLOGIJA ZBIRANJA PODATKOV – SPLETNI INTERVJU

Kvalitativno raziskovanje je pomembna tehnika za prepoznavanje različnih pogledov socialnega pojava in njegovega pomena (Giacomini in Cook 2000). Poglobljeni intervju je ena od oblik kvalitativnega raziskovanja, ki poteka kot sproščen, zaupni pogovor med dvema posameznikoma oziroma dialog med raziskovalcem in intervjuvancem (Easterby-Smith in drugi 2005, Bond v Kranjc 2006). Tema pri intervjuju je vnaprej določena in udeležencu daje možnost, da izrazi svoja osebna mnenja in stališča (Mediana). Sproščeno in zaupno ozračje med raziskovalcem in intervjuvancem pri izvajanju poglobljenega intervju omogoča pridobiti podrobnejše in poglobljene opise, osebne interpretacije, pojasnila in razlage, podane primere, dogodke ter izkušnje iz življenja intervjuvancev kot tudi natančne, konkretne in izčrpne podatke ter motive o posamezni stvari. Raziskovalec s pomočjo intervjuja ugotavlja, kaj ljudje mislijo o določeni, proučevani temi, s čimer spoznava njihova čustva, misli, namere in pomene, ki jih pripisujejo posameznim dogodkom, stvarem in preteklim dogodkom (Vogrinc 2008).

Spletni intervju je oblika intervjuja, ki ga bom uporabila v svoji nalogi. Te vrste intervju poteka prek računalniško posredovane komunikacije in je lahko sinhron (komunikacija v realnem času) ali asinhron (komunikacija z zamikom) ter javen ali polzaseben (Mann in Stewart 2002 v Kazmer in Xie 2008, 259). Spletni intervju je od običajnih intervjujev cenejši, brez stroškov potovanja in geografskih omejitev, ter je ugoden za udeležence, ki so časovno omejeni, in poteka prek izbranega programskega kanala (Gruber in drugi 2008; O'Connor in drugi 2012). Spletni intervju ni nujno omejen na izmenjave, ki temeljijo na verbalni komunikaciji prek klepetalnic in kanalov neposrednega sporočanja, pač pa različna programska oprema ponuja kanale s celovito vizualno in verbalno komunikacijo, kjer lahko uporabniki vidijo in slišijo drug drugega. Spletni intervju najpogosteje poteka prek klepetalnice ali kanala neposrednega sporočanja, ki nudita veliko okno za klepet, v katerem je prikazan dialog, pod njim je manjše okno, v katerega uporabnik vnaša svoje besedilo in s pritiskom na tipko 'Enter' se prikaže napisan prispevek v zgornjem, večjem oknu s predpono imena uporabnika (O'Connor in drugi 2012). Pri sinhroni obliki spletnega intervjuja se ustvarijo bolj spontani odgovori, ker ima intervjuvanec malo časa za razmislek. Intervjuvanec pa lahko o svojih odgovorih razmišlja, jih natančneje oblikuje in spreminja, saj ima pred podajanjem odgovorov te napisane na zaslonu in jih lahko pregleda, s čimer ima več nadzora nad tem, kako so njegove misli predstavljene in kako se posledično pojavijo podatki v analizi. Ob daljših razmislekih se pojavi spletna tišina, ki ponuja različne scenarije: čas, ko intervjuvanec tipka, lahko gre za intervjuvančeve težave s programsko ali strojno opremo, lahko ga je nekaj zmotilo ali pa se je umaknil iz raziskave (Gruber in drugi 2008; Kazmer in Xie 2008; O'Connor in drugi 2012).

Besedilo pri spletnem intervjuju se samodejno beleži, kar omogoča hitrejšo analizo podatkov (ni potrebnega dodatnega časa za transkripcije) in ni potrebne dodatne opreme za snemanje ter pisanje transkriptov (Opdenakker 2006; Gruber in drugi 2008; Kazmer in Xie 2008; O'Connor in drugi 2012). Pri verbalnih zapisih se izgubi neverbalna komunikacija, kot sta nasmeh in obrazna mimika, a tehnologija daje priložnost ustvarjati napredne čustvene simbole, ki so kulturno določeni in odražajo določen kulturni pomen, na katere mora biti raziskovalec pozoren (Opdenakker 2006; O'Connor in drugi 2012).

Intervjuvanec v spletnem intervjuju se lahko počuti bolj naravno, sproščeno in manj stresno, saj intervju poteka v poznanem okolju – doma, v pisarni in posledično intervjuvanec razkriva več osebnih podatkov, izraža svoje globlje občutke v primerjavi z udeležbo v osebnih intervjujih iz oči v oči in nanj ne vplivata videz ali ton glasu raziskovalca. Spletni intervju je tudi v korist raziskovalca na račun intervjuvanca, saj spletni pogovor pogosto traja dlje kot pri osebnih intervjujih iz oči v oči (Gruber in drugi 2008; Kazmer in Xie 2008).

Tako raziskovalec kot intervjuvanec pri spletnem intervjuju dostopata do polne kopije podatkov, kar je dragoceno, če raziskovalec morebiti izgubi dokument zaradi tehničnih težav. A se kaže tudi slabost, saj lahko udeleženec intervjuja transkript deli z drugimi potencialnimi kandidati raziskave in s tem vpliva na rezultate (Kazmer in Xie 2008).

S pomočjo opravljenih spletnih intervjujev bom poskušala odgovoriti na raziskovalno vprašanje, ali je uporaba digitalne tehnologije pri mlajših otrocih (0–8 let) problematičen ali ugoden vidik sodobnega otroštva. Pričakujem, da bom s poglobljenimi sinhronimi intervjuji pridobila odprte odzive in dožemanje staršev glede uporabe digitalnih tehnologij pri njihovih otrocih, saj želim razumeti starševski pogled o vplivu digitalne tehnologije na otroštvo njihovih otrok ter spoznati starševski vpliv in vlogo pri uporabi digitalnih tehnologij na njihove otroke.

Cilj raziskovalnega dela je ugotoviti, ali starši uporabo digitalnih tehnologij pri svojih otrocih vidijo kot prednost ali slabost. Zanima me tudi, ali starši svoje otroke pri uporabi digitalnih tehnologij spodbujajo ali omejujejo.

6.1.1 Opis pridobivanja podatkov in izbor udeležencev

Iz predhodnih poglavij je razvidno, da imajo starši glavno in pomembno vlogo glede uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih, starih 0–8 let. Starši tudi najhitreje opazijo prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri (svojih) otrocih. V raziskovalnem delu naloge bom uporabila kvalitativno metodo raziskovanja in opravila poglobljene spletne intervjuje s starši otrok, starih 0–8 let.

V raziskavo sem vključila starše, ki so izpolnjevali dva kriterija: imajo otroka ali otroke v starostni skupini 0–8 let in imajo doma dostop do interneta. Preden sem začela z izvajanjem intervjujev, sem se z vsako od udeleženk intervjuja slišala po telefonu, jih povabila k sodelovanju in jim razložila namen ter temo intervjuja. Vsem udeleženkam je bilo lažje in prijetneje, ko sem jim omenila možnost izvajanja spletnega intervjuja, tako sem kasneje z njimi opravila spletne intervjuje, saj je bil tak način udeležbe zanje lažji in prijetnejši. Z udeleženkami smo si izmenjale e-naslove, da smo lahko uporabile kanal neposrednega sporočanja, do katerega imamo vse dostop, ter se dogovorile o datumu in uri spletnega srečanja za intervju. Sogovornicam sem svetovala, naj si za izbrani termin vzamejo čas, tako da jih ne bo nihče in nič motilo, ter jih prosila, naj si za dogovorjeni termin nastavijo opomnik. Intervjuvanke so pokazale zaskrbljenost glede anonimnosti, zato sem jim obljubila, da v nalogi ne bom objavila celotnega intervjuja, pač pa bo vsebina intervjujev prikazana le po izsekih, s čimer so se vse strinjale. Opravljenih je bilo sedem poglobljenih intervjujev, vsi so potekali prek Google klepeta (angl. *google chat*). V vseh intervjujih so sodelovale matere otrok. Matere imajo večjo vlogo pri vzgoji otrok in z otroci preživijo več časa kot očetje (Eastin in drugi 2010), hkrati pa so bile za sodelovanje v intervjujih lažje dosegljive. Poglobljeni spletni intervjuji so potekali na podlagi že vnaprej pripravljenih odprtih vprašanj in so pogosto zahtevali dodatna, poglobljena in vezna vprašanja. Intervju sestavlja več sklopov: prvi sklop zajema demografske podatke, drugi sklop se nanaša na oblike in načine uporabe digitalnih tehnologij s strani otrok, tretji sklop se nanaša na starševsko posredovanje uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih. Sledi sklop vprašanj, ki zajema podatke glede starševskega mišljenja o prednostih in slabostih uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih ter o vplivu uporabe digitalnih tehnologij na otroke in njihovo otroštvo.

Intervjuji so se izvajali različno, in sicer so vsi bili izvedeni v roku enega tedna po prvem stiku – telefonskem pogovoru z intervjuvankami. Telefonski pogovori so bili opravljeni na različne dni (glej Tabelo 6.1). Intervjuji so bili opravljeni v aprilu 2017, in sicer sta bila dva intervjuja izvedena 23. aprila, eden v popoldanskih in eden v večernih urah, en intervju sem izvedla 24.

aprila popoldan, naslednji intervju sem izvedla 25. aprila zjutraj, nato sem opravila dva intervjuja 26. aprila, enega dopoldan in enega popoldan, zadnji intervju pa sem opravila 28. aprila popoldan (glej Tabela 6.1). Le ena od intervjuvank (M3) je bila v Google klepet prijavljena pred menoj, vse ostale pa so se prijavile za menoj (različno). Nekatere so zamujale po minuto ali 3 minute, ena je zamujala 8 minut, najdlje pa sem čakala na intervjuvanko M2, ki je zamujala 12 minut in se je za svojo zamudo tudi opravičila (glej Tabela 6.1). Intervjuje sem pričela z začetnim nagovorom, sledila so demografska vprašanja, nato pa vprašanja po vsebinskih sklopih. Trajanje intervjujev je bilo različno, glede na angažiranost intervjuvank za sodelovanje. Najdaljši intervju je potekal 2 uri in 55 minut, najkrajši pa 1 uro in 20 minut. Ostali intervjuji so potekali 1 uro in 33 minut, 1 uro in 43 minut, 1 uro in 45 minut, 1 uro in 58 minut ter 2 uri in 10 minut (glej Tabela 6.1). Med opravljanjem intervjujev ni bilo opaziti, da bi prišlo do prekinitve pogovora ali daljše tišine. Po opravljenih intervjujih sta sledili analiza in obdelava zbranih podatkov, ki sta potekali od 5. do 12. maja 2017. Za lažjo preglednost in primerjavo pridobljenih podatkov sem vse opravljene spletne intervjuje najprej natisnila (transkripcija ni bila potrebna zaradi neposrednega spletnega beleženja pogovorov), večkrat prebrala in analizirala po sklopih in primerjala vsebino med sodelujočimi intervjuvankami. Matere oz. intervjuvanke sem zaradi zagotavljanja anonimnosti poimenovala M1, M2, M3, M4, M5, M6 in M7.

Ker intervjuji niso bili izvedeni na način neposrednega stika iz oči v oči, pričakujem, da so intervjuvanke na zastavljena vprašanja odgovarjale brez sramu in iskreno ter da jim je bilo na ta način lažje razpravljati o izbrani temi.

Tabela 6.1: Časovni pregled opravljanja intervjujev

Intervjuvanke	Telefonski klic – prvi stik	Datum intervjuja	Dogovorjen začetek intervjuja	Dejanski začetek intervjuja	Konec intervjuja	Trajanje intervjuja
M1	18. april 2017	23. april 2017	14:00	14:03	16:01	1 uro in 58 minut
M2	18. april 2017	23. april 2017	20:30	20:42	23:37	2 uri in 55 minut

M3	18. april 2017	24. april 2017	17:00	16:58	18:43	1 uro in 45 minut
M4	19. april 2017	25. april 2017	7:00	7:01	9:01	2 uri in 10 minut
M5	19. april 2017	26. april 2017	9:00	9:08	10:51	1 uro in 43 minut
M6	21. april 2017	26. april 2017	16:00	16:03	17:23	1 uro in 20 minut
M7	22. april 2017	28. april 2017	10:00	10:01	10:34	1 uro in 33 minut

6.2 ANALIZA POGLOBLJENIH INTERVJUJEV

6.2.1 Demografski pregled intervjuvank in njihovih družin

Uvod v intervju oziroma prvi del intervjuja je zajemal nekaj demografskih vprašanj, tudi z namenom, da sem se v dialogu znebila ali vsaj omilila morebitno začetno zadržanost ter s tem ustvarila bolj sproščeno vzdušje za nadaljnji pogovor. V poglobljenih spletnih intervjujih je sodelovalo 7 mater, od tega imajo 3 matere po 1 otroka, 4 pa imajo 2 otroka. Otroci sodelujočih mater so dečki, le 1 je deklica – edinka. Starost otrok sega od 1 leta starosti do 8 let starosti. Dva otroka, edinca živita v enostarševski družini. Izobrazba sodelujočih mater in njihovih partnerjev je različna. Očetje imajo zaključeno 4. ali 5. stopnjo izobrazbe, medtem ko ima ena mati zaključeno 4. stopnjo izobrazbe, ostale matere pa zaključeno 5. ali 7. stopnjo izobrazbe. Vsi starši so delovno aktivni – zaposleni (za podrobnejši pregled glej Tabela 6.2).

Tabela 6.2: Demografske značilnosti družin intervjuvank

	Število otrok	Spol otrok/-a	Starost otrok/-a	Sestava družine	Stopnja izobrazbe staršev	Zaposlenost staršev
M1	2	oba dečka	1,5 let in 5 let	dvostarševska	mati: 7. stopnja oče: 5. stopnja	oba zaposlena
M2	1	deček	8 let	enostarševska	mati: 7. stopnja	oba zaposlena

					oče: 5. stopnja	
M3	1	deklica	8 let	enostarševska	mati: 5. stopnja oče: 5. stopnja	oba zaposlena
M4	2	oba dečka	6 let in 7 let	dvostarševska	mati: 7. stopnja oče: 4. stopnja	oba zaposlena
M5	2	oba dečka	3 leta in 7 let	dvostarševska	mati: 5. stopnja oče: 5. stopnja	oba zaposlena
M6	2	oba dečka	1 leto in 5 let	dvostarševska	mati: 5. stopnja oče: 5. stopnja	oba zaposlena
M7	1	deček	4 leta	dvostarševska	mati: 4. stopnja oče: 4. stopnja	oba zaposlena

6.2.2 Oblike in načini uporabe digitalnih tehnologij s strani mlajših otrok

Družine otrok si doma lastijo različne digitalne tehnologije. Matere ob vprašanju, katere digitalne tehnologije so prisotne v njihovem domu, omenjajo televizijo, računalnik, prenosni računalnik, tablico in pametne telefone, ena od udeleženk omenja tudi igralno konzolo, druga pa še prenosni DVD-predvajalnik. Za televizijo dve materi (M4 in M6) nista vedeli, ali se jo upošteva kot digitalno tehnologijo ali ne, vendar sem ugotovila, da imajo v vseh družinah ne le navadne, pač pa interaktivne, multimedijske televizije.

Katere digitalne tehnologije oz. naprave so prisotne v vašem domu?

M1: Televizija, računalnik, mobitel, tablični računalnik.

M2: Televizija, prenosni računalnik, tablica, telefon, Wii.

M3: Televizija, prenosni računalnik, tablica in pametni telefon.

M4: Prenosni računalnik, mobitela. Se TV tudi šteje?

M5: Dva mobitela, tablica, televizija.

M6: Mobiteli, prenosni računalnik. TV se šteje zraven?

M7: TV, računalnik, tablični računalnik, telefon, prenosni DVD-player.

Televizija ima pomembno vlogo pri zabavi otrok in otroci se pogosto vključujejo v dejavnosti, ki temeljijo na uporabi televizije (Genc 2014; Palaiologou 2015; Dias in drugi 2016). M1, M3, M4, M6, M7 poročajo, da njihovi otroci največ in najpogosteje od vseh digitalnih tehnologij

uporabljajo in gledajo televizijo. M2 navaja, da njen otrok, ki je tudi eden izmed starejših (8 let), največ in najpogosteje uporablja računalnik, M5 pa se ni znala točno opredeliti, ali je televizija tista, ki jo otroka največ in najpogosteje gledata.

M5: Kar težko bi rekla, kaj največ. Televizija je sigurno največ prižgana in verjetno jo tudi največ uporabljata. Kajti zelo veliko uporabljata tudi tablico.

Po pričevanju mater se otroci na digitalnih napravah najpogosteje poslužujejo otroških vsebin za zabavo, kratkočasenje in igro ter poučnih vsebin za učenje oziroma izpopolnjevanje znanja. Omenjajo tudi poslušanje glasbe (M4, M5), gledanje slik (M1, M4) in filmčkov (M7). Poleg učenja, ki se smatra za pozitiven vidik uporabe digitalnih tehnologij, aktivno uporabo digitalne tehnologije omenja le še M5, in sicer navaja, da njena otroka uporabljata tehnologijo tudi za snemanje s telefonom in opravljanje domačih nalog.

Kot že omenjajo Chaudron (2015) ter O'Connor in Fotakopoulou (2016), tudi matere navajajo, da njihovi otroci z uporabo digitalnih tehnologij zapolnjujejo praznine v dnevu, saj se najpogosteje poslužujejo zabavnih vsebin za kratkočasenje. S tem so matere tudi nezavedno povedale, da njihovi otroci zadovoljujejo tako njihove starševske kot lastne otroške potrebe (Plowman in drugi 2010; Broekman in drugi 2016). Matere kot drugi najpogostejši namen uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih navajajo učenje, ki je tudi po Broekmanu in drugih (2016) druga najpomembnejša oblika starševske potrebe pri uporabi digitalnih tehnologij s strani otrok.

M1: Otroških vsebin, risank. Digitalne tehnologije s takimi vsebinami starejši uporablja za zabavo in učenje. Gleda tudi dokumentarne filme (npr. o vesolju, antičnem Rimu ...) – za učenje. Na televiziji včasih tudi skupaj gledamo kakšne slike s kakšnega dogodka, ki smo ga skupaj doživeli.

M2: Na tablici igra računalniške igrice. Računalnik uporablja za učenje (različni računalniški programi kot učni pripomočki), televizijo predvsem za kratkočasenje in gleda risanke. Občasno igra tudi Wii za kratkočasenje in igro.

M3: Na televiziji večinoma gleda risanke za kratkočasenje. Občasno pa dela in izpolnjuje še razne naloge na računalniku za učenje.

M4: TV – za zabavo (risanke), kratkočasenje (risanke), učenje (poučne oddaje – male sive celice itd.), prenosni računalnik – ogled raznih športnih atrakcij (YouTube),

poslušanje glasbe (YouTube), domače naloge (moja matematika), telefon – kratkočasenje (vendar samo ob določenih dnevih), ogled slik, snemanje itd.

M5: Največ gledata risanke, za zabavo in s tem ju tudi zamotim. Določene risanke so tudi poučne in sploh starejši ponavlja na primer angleške besede. Gledata tudi pesmi in videospote in se jih naučita ter jih potem pojeta.

M6: Gleda različne risanke, za preganjanje dolgčasa ali ga s tem zamotim. Določene risanke so res samo za zabavo, nekatere pa so tudi poučne.

M7: Največ gleda risanke za zabavo. Na tablici, kjer lahko malo več raziskuje, poleg risank glede še kakšne filmčke na YouTubeu.

M1 in M6 za svoja mlajša otroka (stara 1 in 1,5 leta) pravita, da nista uporabnika digitalnih tehnologij, pri čemer je M6 prepričana, da njen mlajši sin digitalnim tehnologijam ni niti izpostavljen, M1 pa opisuje, da je njen 1,5-letnik digitalnim tehnologijam izpostavljen, vendar jih ne uporablja in ne gleda.

M1: Mlajši ničesar, starejši uporablja vse.

M6: Mobitel in TV. Zaenkrat uporablja samo starejši.

»Bi lahko rekli, da čeprav mlajši otrok ne uporablja nobene od digitalnih tehnologij, da jim je vseeno izpostavljen?«

M1: Ja, seveda, izpostavljen jim je že, ko starejši gleda televizijo, jo avtomatsko tudi mlajši. Čeprav jaz temu niti ne bi rekla gledanje, saj ga hitro premamijo druge igrace in dejavnosti, tako da televizije ne gleda, ampak le sem pa tja pogleda v ekran.

M6: V bistvu ne. Je še tako majhen, da ga niti ne zanimajo. Morda se kdaj njegov pogled ustavi na kakšnem ekranu, to je pa tudi vse.

V nadaljevanju intervjuja sem se z vprašanji pri M1 in M6 osredotočila le na njuna starejša otroka.

Otroci pri uporabi digitalnih tehnologij najraje izberejo zabavne vsebine, kot so risanke, igrice, vsebine, primerne njihovi starosti (npr. mladinske nanizanke), in pesmice. M1 otroku omogoči vnaprej določen razpon vsebin, med katerimi lahko sam izbira, prav tako ravnata M5 in M7 pri uporabi določenih naprav, spet na drugih napravah se otrokom prilagodita glede izbire vsebin.

M4 na televiziji dovoli, da otroka sama izbereta vsebine na ostalih digitalnih napravah, ki jih njena otroka uporabljata, pa jima vsebine izbere sama. M2 otroku praviloma sama določi in izbere vsebine pri uporabi digitalnih tehnologij, M6 pa otroku občasno dovoli, da si vsebine izbere sam, vendar ne vedno. M3 se s hčerko predhodno dogovori o gledani vsebini.

Iz odgovorov je razvidno, da je izbira vsebin pri otrocih v veliki meri odvisna od odločitve in lastne presoje mater ter od vrste digitalne naprave, ki jo otroci uporabljajo. Starši oziroma matere otrokom postavljajo okvirje uporabe s tem, ko jim nudijo določeno vrsto vsebin in medijev. Tudi Sau Ting Wu in drugi (2014) navajajo, da otroci ne morejo sami odločati in izbirati vsebin, saj za tako početje niso dovolj kognitivno zreli.

M1: Najljubše so mu seveda risanke, sledijo igrice, pesmice. Otrok ima na razpolago določeno vrsto vsebin, ki mu jo jaz in oči ponudiva. Med temi določenimi izbranimi lahko sam izbira.

M2: Če ima možnost sam izbirati, bo vedno izbral računalniške igrice. Praviloma doma jaz določam, kdaj in kaj bo uporabljal ter kateri program.

M3: Najraje izbere televizijo in gleda mladinske nanizanke. Izbere sama, vendar sva že vnaprej dogovorjeni, kaj sploh lahko gleda.

M4: Načeloma imata na voljo TV, kjer lahko sama izbirata programe in vsebine, seveda najpogosteje izbereta risanke. Medtem ko vsebine na telefonu in računalniku določim jaz. Seveda bi najraje imeli telefon (igrice) ves čas na voljo, a jima to ni omogočeno.

M5: Najraje izbereta risanke, starejši včasih tudi že kakšne mladinske filme. Tudi igrice imata rada, sploh na telefonu. Na televiziji prek YouTubea tudi zelo rada gledata 'farming simulator' in glasbene video spote. Določene vsebine si lahko izbereta sama – kot na primer risanke, ki jih imamo na disku, kjer ne moreta izbrati neprimernih vsebin, ker jih ni. Na YouTubeu pa na primer jaz izberem, kaj bosta gledala, s tem da se prilagodim njunim željam, naprej pa sama izbirata posnetke, povezane z izbrano temo.

M6: Sam izrazi željo največkrat za risanke, kjer se ob gledanju nasmeje kot pri pat mat. Vendar mu vedno ne dovolim, odločim, koliko in kdaj lahko gleda.

M7: Ima določene risanke, ki so mu najljubše, in tiste tudi najraje gleda (npr. Maša in Medved ali pa Strela McQueen). Risanke ima na disku, dvd-jih in jih sam izbira, tudi na tablici že zna sam poiskati, kar si želi. Na TV in računalniku mu pa jaz najdem in upravljam miško oz. daljinca.

Pri posredovanju uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih imajo veliko vlogo poleg staršev razširjena družina, kot so stari starši (glej poglavje 4). Štiri od 7 intervjuvank navajajo, da njihovi otroci poleg doma uporabljajo digitalne tehnologije še pri starih starših (M1, M3, M5, M6), 3 pa omenjajo bližnje sorodnike (M2, M3, M5), kot so tete, strici. Omenja se tudi uporaba digitalnih tehnologij v šoli (M2), čakalnicah (M2, M4) in na poti (M7).

M2: Digitalne vsebine uporablja tudi v šoli, na stikih pri očetu, na obisku pri teti, občasno moj telefon v kakšni čakalnici, ko se kratkočasi.

M4: Večina doma, so izredni trenutki, ki jim krajšajo tudi kakšno čakanje pri zdravniku ipd.

M7: Na poti ... Otroka veliko vozimo k zdravniku v LJ in pot zanjga je kar dolga, tako mu v avtu hitreje mine čas in tudi rajši gre potem k zdravniku.

Zaman in drugi (2016) pravijo, da starši lahko otroške izkušnje uporabe digitalnih tehnologij omejujejo. Na nek način se skozi pogovore z materami otrok omejitve kažejo tudi v tem, ko določeni starši otrokom ne dovolijo uporabe digitalnih tehnologij, brez da bi vprašali za dovoljenje.

M1: Otroku potrebuje dovoljenje za uporabo vsake od digitalnih naprav.

M2: Doma otrok ne sme sam uporabljati digitalne tehnologije, ne televizorja, ne tablice niti računalnika. Vse je na podlagi mojega dovoljenja in ob dejstvu, da jaz določim vsebino, ki jo lahko uporablja.

M3: Brez dovoljenja ne sme uporabljati digitalnih tehnologij, čeprav je pri uporabi že kar samostojna.

M6: Ne sme. Vedno mu jaz prižgem naprave ali prištiram vsebino na telefonu za gledanje. V bistvu znal bi že sam prižgati TV ali poiskati YouTube aplikacijo na telefonu, vendar mu ne dovolim.

M7: Potrebuje dovoljenje ... za vse naprave. Če se mu ljubi, zna biti povsem samostojen pri uporabi tablice, TV-ja in DVD-playerja.

Medtem ko so omejitve pri M4 in M5 milejše, saj otrokom dovolita, da uporabljajo televizijo, brez da bi vprašali za dovoljenje, za uporabo drugih digitalnih tehnologij pa otroci potrebujejo dovoljenje. Vsekakor so vse matere t. i. 'vratarji' pri uporabi digitalnih tehnologij s strani otrok, ko jim dostop do digitalnih tehnologij omogočajo, a hkrati omejujejo in s tem na nek način

delujejo kot filter pri otroški uporabi digitalnih tehnologij (Broekman in drugi 2016; Dias in drugi 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016).

M4: Glede TV-ja, lahko sama uporabljata brez dovoljenja. Za ostalo pa jim dam jaz dovoljenje, ko presodim, ali ja ali ne.

M5: Za televizijo največkrat ne rabita dovoljenja, za ostalo pa ja.

Poleg dovoljenja pri uporabi digitalnih tehnologij s strani staršev otroci potrebujejo tudi usmeritve in pomoč pri uporabi. M2 omenja, da otrok »pri samostojnem delu večkrat potrebuje mojo pomoč, ker pripomočkov ne obvlada tako dobro«. M4 pa navaja, da sta otroka »pri vseh tehnologijah, ki jih uporabljata, samostojna«. Podobno M5: »Bi rekla, da sta precej samostojna. Naprave jima prižgem jaz, če je potrebno poiskati vsebino tako, da je treba napisati iskalni niz, jima jaz pri tem pomagam, da jima ga vpišem, drugače pa sama naprej najmeta glede na slikice, ki se kažejo.« M7 pa pravi, da zna biti njen otrok samostojen pri uporabi določenih naprav digitalne tehnologije, le če se mu ljubi.

Poleg že omenjenega postavljanja okvirjev uporabe digitalnih tehnologij matere in starši otrokom nudijo ogrodje (angl. *scaffolding*), saj jih podpirajo in jim nudijo pomoč pri opravljanju in dokončanju digitalnih aktivnosti. Sicer pomoč izrecno navajata le M2 in M5, vendar skozi opravljene intervjuje opažam, da vse matere tako mladim otrokom v neki točki nudijo pomoč pri uporabi digitalnih naprav.

Skozi podane odgovore iz prvega dela intervjuja je mogoče opaziti, da matere uporabljajo različno posredovanje pri uporabi digitalnih tehnologij pri otrocih, čeprav tega izrecno ne navajajo. Tako M1 pokaže, da se poslužuje skupne uporabe digitalnih tehnologij kot iskanja občasnega skupnega časa za družinsko druženje s tem, ko si skupaj z otrokom ogledujejo slike na televiziji. Nadalje vse matere na neki točki navajajo, da otroci za uporabo digitalnih tehnologij potrebujejo dovoljenje, s čimer se kaže njihovo omejevalno posredovanje, tudi glede števila in tipa uporabe naprav. Za M2 in M5 bi lahko rekla, da uporabljata še posredovanje skupne uporabe, kajti otroke pri digitalnih dejavnostih vodita in jim nudita pomoč, ko naletijo na težave.

M5 in M6 pa pokazeta, da otroci uporabljajo digitalne tehnologije za zadovoljevanje lastno usmerjenih potreb in hkrati zadovoljujejo starševsko usmerjene potrebe, ko z digitalnimi

tehnologijami otroke zamotijo in se jim digitalna tehnologija ponuja kot oblika varuške (Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Broekman in drugi 2016). Na podlagi omenjenega lahko pri M5 in M6 opazim mešanje avtoritarne in permisivne oblike starševstva. Avtoritaren, kontroliran in strog starševski slog se opazi pri M3, ki se posredovanja poslužuje, še preden otrok začne uporabljati digitalno tehnologijo. Pri M1, M2, M4 in M6 pa opazim mešanje avtoritativnega in avtoritarnega starševskega sloga. Starši otrokom ponujajo zabavne vsebine, za katere želijo, da imajo primerne izzive, otroci se z vsebinami zamotijo, vendar imajo starši pri otroški uporabi digitalnih tehnologij omejitve in pravila glede količine in vrste uporabe (Eastin in drugi 2006; Valcke in drugi 2010; Broekman in drugi 2016).

6.2.3 Starševsko posredovanje ob uporabi digitalnih tehnologij pri svojih otrocih

Iz predhodnih podpoglavij je razvidno, da si družine doma lastijo kar nekaj naprav digitalne tehnologije, ki jih mlajši otroci uporabljajo. Zanimalo me je, ali starši svojim otrokom katerih od digitalnih naprav ne dovolijo uporabljati. Izkazalo se je, da starši vendarle niso tako strogi, kot mislijo, da so, in po večini otrokom dovolijo uporabo vseh digitalnih tehnologij z omejitvami. Največkrat omenjajo, da otrokom ne dovolijo uporabe mobilnega (pametnega) telefona. Pametni telefon je precej osebni predmet in bi ga starši najverjetneje od vseh tehnologij tudi najbolj pogrešali, če bi ga otroci poškodovali ali uničili.

M1: Uporablja lahko vse tehnologije, vendar z dovoljenjem in omejenim časom.

M2: Praviloma so vse naprave po dogovoru in na podlagi mojega dovoljenja. Tablica se večkrat »izgubi«, kar pomeni, da jo pospravim in nekaj mesecev potem ni skušnjave po uporabi, računalnik uporablja redkeje, dejstvo je, da s sinom, ko ima prosti čas, velikokrat počneva skupne stvari in to izkoristiva za druženje.

M3: Ne dovolim ji uporabljati mojega telefona za igranje igrice in kratkočasenje. Seveda, če želi koga poklicati, ji dovolim in to je tudi vse, kar lahko počne z mojim telefonom, pa še za to potrebuje dovoljenje.

M4: Ne dovolim jima telefona in računalnika.

M5: V bistvu lahko uporabljata vse. Samo včasih postane uporaba pretirana in takrat se tablica pokvari in jo je potrebno dati popraviti, kar pomeni, da jo nekam pospravim, kjer je ne vidita ali ne najdeta. Tudi telefonu večkrat zmanjka baterije.

M6: Lahko uporablja vse in uporablja tiste, ki so mu najbolj dostopne, vendar sem pri uporabi zelo pazljiva, da jih uporablja čim manj.

M7: Telefona ne dovoljujem.

Že iz predhodnih navedb je razvidno, da se starši poslužujejo predvsem časovnih omejitev, bodisi restriktivnega ali instruktivnega posredovanja. M2 in M5 omenjata tudi fizične omejitve kot eno od oblik restriktivnega posredovanja in pravita, da prenosne digitalne naprave z izgovorom umakneta izpred otroških oči, s tem pa otrokom teh naprav (začasno) ni več dovoljeno uporabljati. Kot omenja Chaudron (2015), je tudi iz pogovora z intervjuvankami razvidno, da starši svojim otrokom največkrat omejujejo in postavljajo časovna ter vsebinska pravila uporabe digitalnih tehnologij.

Matere navajajo različne razloge, kako in zakaj otrokom omejujejo uporabo digitalnih tehnologij. Pri M2 in M4 so razlog za omejitve osebna prepričanja, saj raje vidita, da otroci preživijo prosti čas z opravljanjem drugih dejavnosti, z igro na prostem in v gibanju. Montessori (2011) navaja, da gibanje pomaga razvoju otroškega uma, ki poteka v ciklih, pri čemer sodelujejo tudi čutila, s čimer otrok z manj priložnostmi za senzorične aktivnosti ostane na nižji umski ravni. M1 pa navaja, da otroku omejuje uporabo digitalnih tehnologij zaradi pasivnosti, ki jo povzroča njihova uporaba. Uporaba digitalnih tehnologij povzroči pasivnost otrok, otroke uspava in hromi njihove sposobnosti (Montessori, 2011). Tudi Spitzer (2016) navaja, da ima uporaba digitalnih tehnologij dokazane negativne posledice za intelektualni razvoj otrok in moteče učinke na kognitivne sposobnosti, kot je motnja pozornosti. Nekoncentracijo pri svojem otroku pri uporabi digitalnih tehnologij opaža tudi M7. M1 pa omenja še vpliv uporabe digitalnih tehnologij na negativen razvoj možganov. Spitzer (2016) pravi, da otroci z uporabo digitalnih tehnologij manj uporabljajo možgane, posledično njihova zmogljivost polagoma pojema, s čimer naj bi bila ovirana rast možganov in zaostajanje umske zmogljivosti, kar vpliva na voljo, čustva in socialno vedenje.

Matere kot razloge za omejevanje uporabe digitalnih tehnologij omenjajo še strah od odvisnosti, zlorab, nasilnih vsebin in pomanjkanja domišljije pri otrocih. Medtem ko M5 ne vidi nič spornega v uporabi digitalnih tehnologij pri otrocih, s tem pa se kaže tudi njen nekoliko bolj permisivno usmerjen slog starševstva.

M1: Omejujem mu čas zato, ker je otrok pri uporabi digitalnih tehnologij preveč pasiven, v smislu gibanja. Poleg tega vpliva negativno na razvoj možganov.

M2: Naprav mu ne dovolim, ker verjamem, da se lahko otrok igra in zapolni svoj prosti čas z drugimi igrami in na drugačen način, družabne igre, gibanje na prostem, skupno branje knjig, pogovor o raznih stvareh in podobno.

M3: Ne dovolim ji uporabljati brez nadzora nobene digitalne tehnologije, zaradi nasilnih vsebin, nevarnosti zlorabe, odvisnosti od tehnologije.

M4: Ker se mi zdi potrata časa, sedenje pred računalnikom ali telefonom, ko pa se lahko čisto lepo igrata kakšne druge igre. Takrat sta veliko bolj razigrana, sta na zraku in predvsem sta v gibanju, kar se mi zdi veliko bolj pomembno glede na to, da sta v razvoju.

M5: Ne, v uporabi digitalnih tehnologij ne vidim nič spornega, razen tega, da se otroka med seboj skregata, kdo bo uporabljal katero napravo ali kakšne vsebine bosta gledala. Ampak to je otroški kreg, ki se dogaja tudi pri drugih oblikah igre.

M6: Je še premajhen, rajši vidim, da mu dela domišljija.

M7: Zaradi nekoncentracij, ki jih povzročata tehnologija

Matere na uporabo digitalnih tehnologij pri otrocih gledajo različno. Določene vidijo v otroški uporabi digitalnih tehnologij negativne vplive (M2, M3, M4, M6), ki se kažejo skozi spremenjeno vedenje otroka (*agresivno, nestrpno, napeto, ležerno ...*), M5 opazi pozitiven vpliv, ki se nanaša na učenje, nekatere pa opazijo oboje, tako pozitivne kot negativne vplive. M1 in M7 pojasnjujeta, da s tem, ko otroci oponašajo like iz vsebin, ki jih spremljajo, lahko ima tako početje na otroke pozitivne ali negativne vplive – predvsem je odvisno od karakterjev oponašanih likov. M2 še navaja, da uporaba digitalne tehnologije pri otroku povzroči konflikt med njo (materjo) in otrokom, kar opisujeta tudi O'Connor in Fotakopoulou (2016) (glej poglavje 5.2).

*M1: Otrok **prenaša like** iz risank in digitalni igrice v tradicionalno igro (tako pozitivne dejavnosti kot negativne). Npr. risanka Gasilec Samo. Otrok prenaša večšine gasilca v svojo igro. Pri risankah, ki vsebujejo borilne veščine, otrok lahko to prenaša **v realno življenje**.*

*Ima pa uporaba digitalnih vsebin zelo **močno motivacijo**. Se je tudi že zgodilo npr. med vikendom, da je malo dlje uporabljal digitalne tehnologije in tudi spat ni hotel iti.*

*M2: Pri mojemu sinu opažam **spremenjeno vedenje**, ravno zato omejujem uporabo tehnologije. Njegovo vedenje se po uporabi računalniških igrice spremeni do mere, ko mora zaključiti z uporabo, postane **nestrpen, razdražljiv**, na trenutke **agresiven** in pogosto uporablja like iz igrice ali celo risank pri prosti igri oziroma si izmišljuje zgodbe o sebi in junakih iz risank. Dogaja se, da v svojih zgodbah pripisuje sebi nadnaravne*

moči in prav tako pri vsakodnevni komunikacij začne vpletati razne izseke, super junake, super moči v svoje življenje. Televizija in risanke imajo malenkost milejši vpliv, a vseeno opažam neke vrste **zasvojenosti**, kajti ko mu jo dovolim uporabljati, ne sliši ničesar, po določenem času ne želi zaključiti in velikokrat je to povod za njegovo **razburjanje** in **konflikt** med nama.

Primer je tudi v šoli, ko gredo v sklopu podaljšanega bivanja v računalniško učilnico in zaradi raznih dejavnosti to zamudi, takrat se želi od vseh ostalih dejavnosti in krožkov izpisati, ker je zamudil računalniško učilnico, kjer igrajo igrice na internetu. To vpliva nanj vse popoldne in konstanto ponavlja, kaj je zamudil, in je očitno **prizadet in razočaran**, ker ni uspel uporabljati računalnika.

Opažam tudi in sem razočarana, kako so otroške videoigrice narejene na principu **odvisnosti** in ne na principu poučnosti, razgledanosti, kar bi za tako razvito družbo človek pričakoval. Kot mama sem zgrožena in razočarana, kam je sodobna družba usmerjena. Kot vemo, bo otrok lahko v kasnejši fazi odvisnost od računalniških igric zamenjal za kako drugo odvisnost (alkohol, droge ...) in izguba socialnih stikov ter prehajanje v imaginarni, namišljeni svet ter posledično razne psihične težave.

M3: Zaenkrat še nima nobenega vpliva na mojega otroka, razen občasne **lenobe** in **neposlušnosti** zaradi zagledanosti na primer v nanizanko.

M4: Ja, seveda, digitalna tehnologija na otroka močno vpliva. Nekaj časa smo prakticirali, da sta imela petek dan za igrice. Opazila sem, da sta vsak teden ta petek komaj čakala, me spraševala cel teden, kdaj že bo. Ko pa je prišel in sta igrala igrice, pa se je začutila ta **napetost, krč, živčnost** v otroku, kar mi ni bilo všeč, zato smo to tudi kmalu ukinili.

M5: Mislim, da tehnologija nima kakšnega posebnega vpliva na otroke. Je pa res, da se s pomočjo tehnologije marsičesa **naučita**, npr. angleščine, pesmi, oponašata like iz risank, tako pametne kot neumne in smešne.

M6: **Gapoleni**.

M7: Ja, tehnologija na otroka močno vpliva. Pri prekomerni uporabi se **spremeni** njegovo **vedenje**, ki postane tudi **agresivno**, in postane **družabno izoliran**. Hkrati pa z gledanjem risank **prenaša like** v navadno igro, jih **oponaša**, kar mu popestri igro. Kdaj si tudi potem **želi stvari** s poslikavo teh običajno glavnih junakov risank, ki jih vidi v trgovini.

Le ena od intervjuvanih mater vidi uporabo digitalnih tehnologij kot prednost pri otrocih (M5): »Ju ne spodbujam niti omejujem. Če imata željo, jima jo poskušam omogočiti. Vendar ne vedno.« Vse ostale matere otrokom pri uporabi digitalnih tehnologij ne puščajo toliko svobode kot M5.

M1: Pri uporabi ga omejujemo, saj so digitalne tehnologije že same po sebi močna motivacija. Pa tudi preveč pasiven bi bil, če bi lahko kar v nedogled lahko igral igrice in gledal televizijo.

M2: Izredno omejujem.

M3: Pri uporabi digitalnih tehnologij jo vsekakor omejujem.

M4: Bolj bi rekla, da omejujem. To pa že s tem, da igrata enkrat eden, drugič drug in pa seveda omejujem s časom.

M6: Vsekakor omejujem.

M7: Omejujem.

Med številnimi odgovori skozi celoten pogovor z materami te omenjajo različne omejitve uporabe digitalnih tehnologij otrokom. Glede na oblike starševskega posredovanja se večina mater poslužuje restriktivnega posredovanja, otroke usmerjajo, postavljajo pravila in omejitve uporabe, jih nadzorujejo in pazijo, da ne pride do prekomerne uporabe digitalnih tehnologij. Že v začetku tega poglavja je razvidno, da matere otroke časovno, vsebinsko in fizično omejujejo glede uporabe digitalnih tehnologij. Podobno kot ugotavljajo številni avtorji (Sau Ting Wu in drugi 2014; Chaudron 2015; Dias in drugi 2016; Zaman in drugi 2016), tudi izprašane matere dajejo pri otrocih največji poudarek na časovne omejitve, sledijo pa omejitve vsebin. Fizičnih omejitev, kot je bilo tudi že omenjeno, se poslužujejo M2, M5 in M7, ki napravo vzamejo in pospravijo, pri čemer M2 nadaljuje, da je otroku celo izolirala sobo pred digitalnimi signali. Matere otrokom omejijo uporabo digitalnih tehnologij različno – pred pričetkom uporabe (M1, M3), med uporabo (M5), po uporabi (M3, M7), ko je že opaziti spremenjeno otroško vedenje ali kombinirano, odvisno od uporabljene tehnologije (M2) (Nikken in Janzs 2014; Chaudron 2015; Zaman in drugi 2016).

M1: Pred počitkom ima omejen čas uporabe digitalnih tehnologij, kar se že, preden začne uporabljati napravo, dogovorimo, koliko časa jo bo lahko uporabljal. /.../ Ja, seveda. Pri uporabi ima omejene vsebine glede na primernost vsebine.

M2: Uporabo vedno časovno omejim in seveda določim, kaj lahko na napravi počne. Če se le da, imava tedne brez uporabe. Tukaj mu sicer jaz nisem dober vzgled, ker uporabljam telefon cele dneve in moram še sama to spremenit. /.../ Zgodi se tudi, kot sem že omenila, da se tablica »izgubi«, kar pomeni, da jo pospravim in je daljše obdobje ne najdemo v stanovanju. Tako se izognem dnevnemu pregovarjanju, moledovanju in naprošanju, kako bi se on rad igral s tablico, kajti moj odločni NE je vedno povod za neko nestrinjanje, otrokovo razočaranje itd. Na računalniku, ko uporablja učne vsebine, se vedno dogovoriva za časovni okvir, npr. eno uro, ali smiselno precenim, če dela naloge za točke, da pride do določenega števila točk, nivoja. Televizijo v zadnjem času dovoljujem za ogled raznih poučnih oddaj, npr. Galilejo ... Moj telefon mu dovoljujem za komuniciranje z očkom ali s sorodniki. Za komuniciranje z njegovimi prijatelji, kateri imajo telefon, ne dovoljujem, kajti lahko se dogovorijo v šoli in nič ni tako nujnega, da se ne bi mogli drugače dogovorit. /.../ Ja, to sem pa ravno prejšnji teden uredila, da sem mu izolirala sobo, kjer mu sedaj ne lovi nikakršen signal ali internet, tako da lahko digitalne tehnologije uporablja le v dnevni sobi ali na hodniku.

M3: Omejim ji časovno in vsebinsko uporabo digitalnih tehnologij. Predno prižge televizijo, se dogovoriva o vsebini in času, ki bo temu namenjen. Ko mine, jo opomnim in če ni v kratkem času ugasnjena naprava, jo ugasnem jaz. Enako velja za računalnik. /.../ Glede televizije ji ne morem veliko omejevati glede lokacije, kar se tiče računalnika in tablice, pa ju lahko uporablja pri mizi v jedilnici ali pa v dnevni sobi.

M4: Seveda. Glede časovne omejitve jima dovolim na primer igrati igrice samo določen čas in ne dovolim igrati cel dan. /.../ In pa vsebinske. Preden potegneta igrico z interneta, me vprašata, če lahko tisto, ki sta si jo izbrala. /.../ V hiši jih lahko uporabljata kjerkoli v skupnih prostorih in kjer lovi internet. Ne dovolim jima uporabe v postelji ali pa zunaj na dvorišču, kajti takrat so prioriteta druge dejavnosti.

M5: Mislim, da ju bolj malo omejujem, le toliko, če se med njima začne kreg, jima vzamem telefon ali tablico, da se ne bi razbila. /.../ Časovno bi lahko rekla, da veliko več gledata in uporabljata TV, tablico ... v zimskem času ali ko je slabo vreme, ko smo po večini noter, medtem ko poleti, ko smo veliko zunaj, zelo malo gledata risanke in igrata igrice in jih tudi ne pogrešata. Mogoče bolj med vikendi dopoldan. Vsebinsko pa mislim, da ju ne omejujem, saj še nisem opazila, da bi uporabljala neprimerne vsebine.

M6: Omejim mu, koliko časa lahko uporablja naprave in tudi, kaj lahko gleda ali igra.

M7: Časovnih omejitev. Ko presodim, da je že dovolj časa gledal TV ali uporabljal tablico, mu povem, da bo dovolj za danes, in če ne neha uporabljati, mu ugasnem in

vzamem. Se je pa tudi že zgodilo, da sem mu tablico po prekomerni uporabi vzela in skrila. Nekaj dni je spraševal po njej in sem mu povedala, da je ni, da se je pokvarila, potem pa je pozabil nanjo in je ni niti pogrešal. /.../ DVD-player pa itak uporablja samo v avtu, na poti, doma ne. /.../ Vsebine mu jaz določim in izberem na TV in računalniku. Na tablici najde sam. Izbira pa lahko še med številnimi DVD-ji in vsebinami, ki jih ima na disku.

Svoje posredovanje pri otroški uporabi digitalnih tehnologij udeležinke intervjuja vidijo in opisujejo različno. Največ jih postavlja omejitve in prepovedi (M1, M3, M4, M6, M7), torej se poslužujejo restriktivnih oblik posredovanja. Matere otrokom nudijo tudi pomoč ali svetovanje (M2, M4, M5). Pri M2 se mešata instruktivno posredovanje in skupna uporaba, M4 opisuje instruktivno posredovanje, M5 pa navaja skupno uporabo. M3 se poleg restriktivnega poslužuje tudi instruktivnega posredovanja, saj opisuje pogovor z otrokom glede uporabe digitalnih tehnologij. M1 je edina, ki omenja tehnično varnost pri otroški uporabi digitalnih tehnologij, M2 pa še dodaja pohvalo kot verbalno obliko podpore otroku pri njegovih digitalnih dejavnostih. Starši otroke še nadzirajo, opazujejo oziroma so pri njihovi uporabi prisotni (M2, M4, M6, M7), pri čemer jim nudijo določeno stopnjo samostojnosti in sami lahko opravljajo druge dejavnosti. Pri obliki nadzora kot posredovanju starši dejansko posredujejo šele, ko opazijo negativne učinke ali neprimerno uporabo digitalnih tehnologij pri otrocih.

M1: Ima prepoved vsebin, ki niso primerne. Uporabljamo tudi tehnično varnost – geslo in vedno uporablja digitalne tehnologije pod nadzorom. Otroku midva z možem pripraviva vsebino za ogled in uporabo.

M2: Praviloma sem v prisotnosti in opazujem, kaj gleda, dela, se usedem poleg njega in ob delanju nalog (računalnik) tudi sodelujem, ga pohvalim, ko naredi kaj dobrega, mu svetujem pri težjih in kompleksnejših zadevah. Pri poučnih oddajah sem praviloma vedno zraven, ker so zanimive tudi meni, in včasih mu moram brati podnapise. Pri uporabi tablice, ki je praviloma namenjena samo računalniškim igriscam, nisem ves čas prisotna, vendar ga občasno pridem vprašati, kako mu gre, kakšna je igrice, in tukaj vedno opazim, da je čisto odsoten, mi ne odgovori, je v drugem svetu, mi ne sledi in je zelo razdražljiv, če še vedno vztrajam. Takrat ga opozorim na njegovo vedenje, a praviloma vidim neko odsotnost iz tega sveta, tako da sam potrebuje čas, da preklopi, da ni več v igrici in potem postane zopet bolj pogovorljiv itd.

M3: Sicer jo omejujem s tem, da ji povem, kaj in koliko časa lahko uporablja naprave, to je pa tudi vse, saj me kar uboga. Drugače pa se zaenkrat o nevarnostih digitalnih tehnologij samo pogovarjava.

M4: Predvsem ju omejujem, kot sem že omenila. Če pride do situacije, ko potrebujeta pomoč, me vprašata in jima tudi pomagam. Nadzorujem pa tudi njuno uporabo glede vsebin, da gledata ali igrata dogovorjene vsebine na računalniku. Kar se tiče pa TV, kjer imata povsem samostojno uporabo, pa le od daleč spremljam, da ne bi prišlo do kakšnih neprimernih vsebin.

M5: Včasih skupaj pogledamo kakšno animirano risanko, ki jo tamlajši potem še večkrat gleda in potem skupaj oponašamo kakšne like ali fraze, pesmi, ki so v risanki.

Posredujem tudi, če pri uporabi tablice kam zaideta in ne znata nazaj, takrat me pokličeta za pomoč.

M6: V ekran lahko gleda pol ure na dan, odvisno, kaj izbere, ali je to TV ali telefon. Če opazim preveč nasilja, mu prestavim program oz. risanko. Skupen čas raje izkoristimo v naravi.

M7: Nadzor. Nadzorujem, kaj gleda, in pa časovno posredujem z omejitvijo.

Polovica sodelujočih intervjuvank zase meni, da so stroge pri omejitvi otroške uporabe digitalnih tehnologij (M1, M3, M6) oziroma otrokom ne dopuščajo vsega (M7). M2 ob pogledu nazaj opaža, da je bila premalo stroga in če bi lahko sedaj kaj spremenila za nazaj, bi bila strožja. M4 pa pravi, da bi sebe težko ocenila. Veliko svobode svojim otrokoma daje M5, ki otrokoma dovoli, da uporabljata digitalno tehnologijo, kolikor si želita, in včasih se posledično sama naveličata uporabe digitalnih zaslonov.

M1: Pri vsebinah, ki so točno določene, smo zelo strogi. Še posebej pri uporabi prenosnih naprav kontroliram, da uporablja le tiste vsebine, ki mu jih dovolimo, da ne bi slučajno kam 'zašel', kar pomeni, da večkrat poškilim v ekran naprave, kaj počne in gleda.

M2: Menim, da za normalni otrokov razvoj ni potrebna prisotnost tehnologije in se tako majhen otrok lažje in boljše razvije v kvalitetno osebo, če je čimbolj izoliran od tehnologije. Prav tako menim, da je tehnologija razdiralka odnosov in fizičnih stikov, kajti če pogledaš družbo najstnikov, ki sedijo za mizo v lokalu, ima v roki vsak svoj telefon in se dopisujejo preko raznih medmrežij in programov in si ne pogledajo v oči in se ne pogovarjajo z ustno izrečenimi besedami. Vsled vsega navedenega menim, da še vedno preveč oziroma sem dovolila preveč uporabe tehnologije in če bi bila možnost, bi to še

zmanjšala in omejila. Res pa je, da se razvoj družbe spreminja na tem področju in ima sin domačo nalogo na računalniku, da imajo matematično tekmovanje na računalniku in zato mu moram dovoliti uporabo, da usvoji vsaj osnovno računalniško pismenost.

M3: Mislim, da sem kar stroga. Če se nekaj dogovorim, se tega tudi držim in ne popuščam.

M4: Ne vem, kako bi se ocenila. Delam po svojih občutkih. Predvsem pa gledam, da delam prav in dobro za otroka.

M5: Pri uporabi jima veliko dopuščam in nisem stroga. O digitalnih tehnologijah nimam negativnega mnenja, zato jima pogosto uporabo dopuščam, se pa tudi sama včasih naveličata uporabe in gledanja risank, posnetkov, igrice ...

M6: Pri uporabi ga strogo kontroliram, tako da sem vedno nekje v bližini, da lahko vidim, kaj počne oz. gleda na napravah.

M7: Ne dopuščam vsega. Ogled risank enkrat na dan na tisti napravi, ki si jo izbere (če želi) in pa vedno časovno omejim.

Le dve materi (M1 in M5) priznavata, da otroci z uporabo digitalnih tehnologij zadovoljujejo svoje lastne potrebe po zabavi ter njihove starševske potrebe, s tem ko se otroke zamoti z digitalno tehnologijo v vlogi varuške. Poleg potrebe, da se otroke zamoti, gre tudi za potrebo po neodvisni zabavi otrok, kot opisujejo Broekman in drugi (2016). Tovrstna starševska potreba po okupiranju otrok se navezuje na avtoritaren ter permisiven slog starševstva. M2 je zelo kritična in pravi. »/.../ Otrok potreb po tehnologiji nima, nanjo ga navadimo mi, s tem ko mu začnemo ponujati v uporabo določene naprave, programe /.../.« Spitzer (2016) navaja, da pri razvoju in razširjenosti uporabe digitalnih tehnologij med mlajšimi otroci niso krivi otroci, pač pa (mi) odrasli. M3, M4, M6 in M7 so sicer mnenja, da otroci z uporabo digitalnih tehnologij zadovoljujejo lastne potrebe po zabavi. S tem ko so matere predhodno zapisale, da njihovi otroci uporabljajo digitalno tehnologijo v čakalnicah in na poti, pa so posredno povedale, da otroci zadovoljujejo poleg lastno osredotočenih tudi starševsko osredotočene potrebe, da se jih zamoti. Lahko bi celo rekla, da vse matere že s tem, ko otrokom dovolijo uporabljati digitalne tehnologije, na nek način zadovoljujejo lastno osredotočene potrebe, hkrati pa še otroško osredotočene potrebe. Že v začetku intervjuja matere namreč navajajo, da otroci v večini uporabljajo digitalne tehnologije za zabavo. Zdi se, da se starši ne zavedajo vedno, da s tem, ko otroci uporabljajo digitalne tehnologije, poleg lastnih želja in potreb zadovoljujejo tudi njihove starševske potrebe, da se otroke zamoti.

M1: Otroci zadovoljujejo svoje lastne potrebe – želja po določeni risanki, hkrati pa tudi starševske potrebe, saj lahko v tem času postorimo še kakšno drugo delo.

M2: Nobenih. Ne mojih, ne svojih. Mogoče bi si upala trditi, da se uporablja tehnologijo zato, da se ne potrebuješ tisti čas ukvarjati z otrokom, ker je zagledan v ekran in sledi psihološkimi dražljajem, ki ga prevzamejo in vodijo v odvisno relacijo z napravo, igrice, s programom, ki ga uporablja, in tako imajo starši nekaj trenutkov zase, ker je otrok zaseden z nečim. Menim, da se tehnologijo v veliki meri zlorablja za nadomestno varuško, kar ni prav, kajti tudi pri uporabi tovrstnih naprav bi bila potrebna prisotnost staršev in medsebojna komunikacija ter sodelovanje, dogovarjanje. Otrok potreba po tehnologiji nima, nanjo ga navadimo mi, s tem ko mu začnemo ponujati v uporabo določene naprave, programe itd. Naše potrebe izvirajo iz našega načina življenja, ki je v veliki meri tehnološko podkrepjen. Razvoj tehnologije, pametnih telefonov itd. je sicer ljudi računalniško opismenil, vendar temu sledijo tudi negativne posledice.

M3: Zadovoljuje lastne potrebe, gre namreč za njeno željo po uporabi digitalnih tehnologij.

M4: Predvsem svoje. Živimo v obdobju, kjer se uporablja zelo veliko tehnologije. In čedalje več se je tudi bo. Ne zdi se mi slabo, da se otrok sooča s temi stvarmi, vendar vse v sklopu nekaterih normalnih omejitev.

M5: Oboje. Zadovoljujeta lastne želje in hkrati data mir, da lahko jaz kaj postorim. Velikokrat me tehnologija reši, da ju lahko zamotim in opravljam stvari, ki jih imam za postoriti.

M6: Ne vem odgovoriti. Morda bi rekla, da zadovoljuje lastne potrebe, ker gre za njegove želje po gledanju risank.

M7: Zaenkrat še svoje lastne potrebe. Na primer risanke, je za njegovo zadovoljstvo.

Otroci po pričanju mater ob uporabi digitalnih tehnologij običajno niso večopravilni, pač pa se resnično posvetijo uporabi digitalnih tehnologij, čeprav Palaiologou (2014) pravi, da so otroci sposobni večopravilnosti. Večopravilnost vpliva na sposobnost, s katero nadzorujemo svoje misli in, kot navaja Spitzer (2016), so t. i. 'multitaskerji' oz. večopravilneži splošno bolj dovtetni za raztresenost. Kot opisujejo Lepičnik in Samec (2013), Palaiologou (2014) in Arnott (2016), je uporaba digitalnih tehnologij za otroke le ena od oblik igre. Taki igri se otroci povsem prepustijo in se nanjo močno osredotočijo, predvsem tisti, ki imajo tako obliko igre na kakršenkoli način omejeno.

M1: Ne, ne počne nič drugega. Verjetno, ker ve, da ima časovno omejitvev.

M2: Moj sin ne. Ko ima katerokoli napravo v roki, je zgolj osredotočen nanjo in ne vidi niti ne sliši ničesar drugega.

M3: Včasih se vmes še kar malo poigra, ker se naveliča biti pri miru. Nekaj časa gleda risanko, potem pa vstaja, dela prevale, telovadi. Ne bi pa mogla reči, da gre za večopravnost, saj takrat prekine z gledanjem televizije.

M4: Ja. Ob gledanje TV (risank) se hkrati večkrat tudi igrata (kocke ipd.).

M5: Ja, velikokrat je televizija prižgana, pa se igrata čisto nekaj drugega, pa se potem spet naveličata in vrneta gledati risanke, posnetke, videospote, farming simulator ... ali pa vmes še jesta. Predvsem to počneta pri uporabi televizije, medtem ko uporabljata tablico ali telefon, pa ne počneta zraven nič drugega.

M6: Ne.

M7: Nič drugega.

Starševsko posredovanje ob uporabi digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih se med starši razlikuje. Starši se poslužujejo več različnih načinov posredovanja, ki se med seboj mešajo. Opažam, da se starševsko posredovanje tudi spreminja, kar je odvisno od več dejavnikov. Kot že omenjeno, se najpogosteje kaže restriktivna oblika posredovanja s časovnimi in vsebinskimi oblikami omejitvami pa tudi z omejitvami naprav. Omenja se še omejitve lokacije uporabe, ne pa tudi omejitve nakupa, za kar bi rekla, da pride bolj v poštev pri starejših otrocih. Starši se za omejitve uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih odločijo zaradi kar nekaj navedenih slabosti in negativnih vplivov. Nekatere matere poleg restriktivnega posredovanja uporabljajo tudi instruktivno posredovanje in skupno uporabo digitalnih tehnologij s svojimi otroci. Pri starševskem posredovanju kot skupni uporabi digitalnih tehnologij se starši znajdejo v vlogi pomočnikov ali iskalcev občasnega časa za družinske zabave. Starši vidijo uporabo digitalnih tehnologij predvsem kot otroško osredotočene potrebe (z izjemami), pa vendar indirektno kažejo, da uporaba digitalnih tehnologij pri otrocih pokriva tudi starševsko osredotočene potrebe.

Skozi intervjuje je razbrati, da se različni starši poslužujejo različnih slogov starševstva. Nekateri avtoritativnega, spet drugi avtoritarnega in tretji permisivnega, a vendar se nobeden od staršev ne poslužuje izrecno le enega sloga starševstva, pač pa bi lahko rekla, da se pri vseh starših starševski slogi mešajo. Nobene od udeleženk v raziskavi pa ne bi mogla umestiti v skupino neangažiranega starševskega sloga. Posluževanje starševskih slogov tako poda vpogled

v to, kakšen vpliv imajo starši na otroško uporabo digitalnih tehnologij, ter pokaže, kako starši sprejemajo uporabo digitalnih tehnologij pri otrocih – kot prednost ali slabost.

6.2.4 Prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih ter vpliv digitalnih tehnologij na njihovo otroštvo

Matere podajajo različna stališča in vidike o prednostih in slabostih glede uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih. Kot slabosti uporabe naštevajo precej podobne argumente, ki se kažejo kot razlogi, zakaj starši otrokom omejujejo dostop do uporabe digitalnih tehnologij. Starši povezujejo uporabo digitalnih tehnologij s pasivnostjo otrok, z odvisnostjo, negativnim fizično-zdravstveni vplivom, s spremembo vedenja ter pomanjkanjem interesa in domišljije pri otrocih.

M1: Pasivnost otroka – premalo gibanja. Negativni vpliv na razvoj možganov. Prevelika motivacija, ki ni več pozitivna, ampak ga zasvoji.

M2: Poleg že omenjenih sprememb in vplivov, ki jih imajo digitalne tehnologije na otroka, pri sinu vidim tudi določene fizične spremembe, poslabšanje vida, slabšo držo telesa, glavobole itd. Posledice so tudi psihološke – sprememba vedenja, povzročanje odvisnosti, razdražljivosti, dolgoročno tudi razne psihične težave.

M3: Zaenkrat nekaj slabosti še ne opažam, ker digitalnih tehnologij ne uporablja veliko.

M4: Neprimerna izraba prostega časa. Sedenje pred TV, računalnikom, telefonom – negativno glede gibanja.

M5: Mogoče pomanjkanje interesa za druge dejavnosti.

M6: Se poleni, ne dela mu domišljija, se ne giba ...

M7: Manjša koncentracija, neposlušnost, spremenjeno obnašanje ...

M7 in M3 v uporabi digitalnih tehnologij s strani otrok ne vidita nobenih prednosti, četudi te otrokom nudijo eno od oblik zabave, možnost motivacije in učenja. Kljub temu pa otrokoma vendarle dovolita uporabo digitalnih tehnologij z omejitvami in nadzorom. M3 poleg tega, da ne opaža prednosti, ne opaža niti slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri svojem otroku. Ostale matere pa kot prednosti navajajo: razgledanost, znanje, učenje, pridobivanje novih informacij in idej. Očitno je za matere možnost zabave in iger kot prednost pri uporabi digitalnih tehnologij samoumevna. Nobena od mater ne navaja, da bi digitalno tehnologijo pri otrocih uporabljale kot možnost raziskovanja in za namen dodatne pomoči pojasnitev, razlaganja ali približevanja določenih stvari otrokom, kot to navajata Pradeep Kumar in Joseph (2012). Morda

tak način uporabe digitalnih tehnologij pride bolj v poštev pri starejših otrocih. Dostop do več informacij omenja le M2, ki ima tudi starejšega otroka (8 let) v izbrani starostni skupini (0–8 let).

M1: Spremljanje poučnih vsebin, pridobivanje novih informacij, znanj, učenje uporabe digitalnih tehnologij, tudi za kasneje, da ne izostane pri vrstnikih.

M2: V današnjem naprednem svetu je to nujno zlo in glede na dejstvo, da uporabljajo digitalno tehnologijo že v šoli, je to del človekove pismenosti in opismenjevanja. Res je, da je s pomočjo digitalne tehnologije, seveda ob pravi uporabi, možno dostopati do več informacij, osveščenost ljudi je večja, možnosti različnih oddaj širi obzorja in predvsem dejstvo, da digitalna tehnologija ponuja obilico informacij.

M3: Tudi prednosti ne vidim.

M4: Razgledanost, vednost, znanje.

M5: Priložnosti za nove ideje, pridobivanje novih znanj ...

M6: Postane bolj samostojen, oponaša ideje iz risank.

M7: Jih ne vidim.

Poleg podajanja prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih po lastnih prepričanjih intervjuvank me je zanimalo tudi, ali te opažajo, da bi se otroci zaradi uporabe digitalnih tehnologij bolje ali slabše razvijali na katerem od razvojnih področjih.

M3, ki ne opaža niti prednosti niti slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih, tudi ne opaža za svojo hčerko, »da bi na katerem področju zaradi uporabe digitalnih tehnologij bila bolj razvita«. Tudi M4, M6 in M7 ne opažajo kakšnih razvojnih posebnosti in M4 in M6 kot razlog za to navajata, da otroci premalo uporabljajo digitalno tehnologijo, da bi vplivala na katero od razvojnih področij otrok. Čeprav M4 meni, da lahko uporaba digitalnih tehnologij, splošno gledano, pozitivno vpliva na miselni razvoj ter negativno na gibalni razvoj otrok. Medtem M1 in M2 ne opažata razvojnih kakovosti zaradi uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih, pač pa M1 navaja, da uporaba digitalnih tehnologij zavira gibalno-fizični in miselni razvoj, M2 pa bi težko rekla, da digitalne tehnologije zavirajo otroški razvoj, prej bi se strinjala, da skrbno izbrana vsebina pozitivno vpliva na otroke, vendar jo je težko najti. Prav tako je M5 prepričana, da otroci ob določeni izbiri vsebin pridobijo nova znanja.

M1: Zavirajo – gibalno/fizični, miselni razvoj.

M2: V večini ne vidim nekih velikih kvalit et vplivanja digitalnih tehnologij na otrokov zgodnji razvoj. Da zavirajo razvoj, ne morem trdit, ker to ni res, je pa res, da uporaba digitalnih tehnologij v manjši meri ob skrbni izbiri vsebin sigurno tudi pozitivno vpliva. Res pa je, da je težko izbrati prave vsebine ob kopici, poplavi vseh informacij, s katerimi smo starši zasuti.

M3: Zaenkrat nisem opazila, da bi na katerem področju zaradi uporabe digitalnih tehnologij bila bolj razvita.

M4: Pri mojih dveh otrocih uporaba digitalnih tehnologij na njun razvoj ne vpliva ..., ne tako, da bi se bolje razvijala ali da bi zavirala razvoj, ker ne uporabljata toliko digitalne tehnologije. Na splošno gledano pa menim, da lahko razvijajo miselni razvoj, zavirajo pa gibalnega ...

M5: Bi rekla, da se z uporabo določenih vsebin razvijata, naučita se na primer novih pesmi, ki jih potem prepevata.

M6: Ne opažam kakšnih razvojnih posebnosti zaradi uporabe tehnologij, je pa res, da je njegova uporaba tehnologij zelo majhna.

M7: Ne, ne opažim, da bi se zaradi tega katero od njegovih razvojnih področij drugače razvijalo. Ne boljše, ne slabše.

Glede na to, da starši otrokom omejujejo vsebine pri uporabi digitalnih tehnologij oz. postavijo nek okvir, v katerem si lahko otroci sami izberejo vsebino, me je zanimalo, kako pomembna je izbira vsebine pri uporabi digitalnih tehnologij za pozitiven ali negativen učinek uporabe na otroke. Že pri predhodnem vprašanju je M2 poudarila, da ima skrbno izbrana vsebina pozitiven vpliv na otroško uporabo digitalnih tehnologij. In tudi vse ostale matere navajajo, da je vsebina pri otroški uporabi in gledanju digitalnih tehnologij pomembna. Izbira vsebin s strani staršev je tudi povezana s slogom starševstva, kot navajajo Broekman in drugi (2016), ki pravijo, da avtoritativni starši dajejo večji pomen izobraževalnim vsebinam in aplikacijam. Digitalne tehnologije omogočajo, da starši otrokom izberejo in prilagodijo vsebine na način, ki v tradicionalni igri ni mogoč.

M1: Vsebina je zelo pomembna. Če otrok gleda primerno vsebino, lahko pridobi določeno znanje, informacije, veščine ... Če je vsebina neprimerna, lahko otrok opazi tudi neprimerno vedenje in ga prenese v realnost.

M2: Izrednega pomena.

M3: Vsebina je zelo pomembna.

M4: Vsebina je pomembna, ne moreš otroku dovoliti, da gleda vse, kar mu prileti na ekran, sploh v tej poplavi vsebin na internetu. Če je izbrana poučna vsebina, lahko pozitivno vpliva na otrokovo znanje in miselni razvoj.

M5: Je pomembna.

M6: Veliko, zato ker, kar vidi, to si bo zapomnil. Četudi ne bo takoj pokazal in posnemal, kar je videl, zagotovo nosi to potem nekje v podzavesti

M7: Seveda je pomembna. Če bo gledal same nasilne risanke, se bo tudi sam začel tako obnašati, ker bo preprosto mislil, da je tako prav, zato pa je potreben nadzor in omejitve.

DeShetler (2014) opisuje, da tradicionalna igra otrokom dovoljuje ter omogoča spoznavanje sveta, ki jih obdaja z vsemi svojimi čuti, neposredno s predmeti, z ljudmi in okoljem in se dogaja tako v zaprtih prostorih kot na prostem. Digitalne tehnologije pa ponujajo načine za izboljšanje tradicionalne igre. Omogočajo udejstvovanje v številnih različnih dejavnostih in izbiranje različnih tem, a ne morejo dati multisenzornega stika (Hohmann 1998; DeShetler 2014). Digitalne tehnologije je za obogatitev otroške dejavnosti treba uporabiti, vendar ne ločeno od tradicionalnih metod. Odrasli morajo pri otrocih držati ravnovesje med porabljenim časom za digitalne tehnologije in za tradicionalne dejavnosti. Starši in raziskovalci prepoznavajo, da sta tako tradicionalna igra kot igra z uporabo digitalnih tehnologij pomembni sestavni del razvoja otrok (DeShetler 2014). A vendar izražajo skrb, da uporaba računalnikov, tablic in pametnih telefonov pri otrocih lahko ogrozi, nadomesti ali izpodrine koncepte tradicionalne igre in učenja ter druge dejavnosti, značilne za njihovo otroštvo (Pradeep Kumar in Joseph 2012; DeShetler 2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Moje sogovornice vidijo ravnovesje med tradicionalno in digitalno igro kot zelo pomembno, pa vendar ravnovesja obeh oblik igre dejansko ne iščejo ali vzpostavljajo, pač pa pri svojih otrocih raje zagovarjajo tradicionalne oblike igre. Le M5 enakovredno zagovarja tako tradicionalne kot digitalne oblike dejavnosti. Skozi pojasnjevanja in podajanja odgovorov bi lahko rekla, da je le družina M5 družina, ki se približa t. i. skupini z novimi digitalnimi nagnjenji (glej poglavje 4.1). Z nadaljnjim rangiranjem lahko rečem, da bi družino M4 uvrstila v skupino družin z mešanimi vrednotami tradicionalnih orodij in uporabe novih digitalnih tehnologij, za vse ostale pa bi rekla, da so družine s tradicionalnimi nagnjenji, a so pripravljene raziskovati uporabo digitalnih tehnologij.

M1: Zelo pomembno. Tradicionalna igra je še vedno pomembnejša za otrokov razvoj na vseh področjih (zaznavno-kognitivni, gibalni, čustveno-socialni, govorni razvoj).

M2: O ravnovesju med digitalno in tradicionalno igro pri otrocih ne bi govorila, ker sta neprimerljivi. Absolutno ima tradicionalna igra pozitivne vplive na otrokov razvoj, razvoj kreativnosti, ustvarjalnosti itd. in s tega vidika vidim pri digitalni igri zgolj škodo in slab vpliv na otroka. V zgodnjem otroštvu sem mnenja, da je celo zelo dobro, da otrok ni izpostavljen digitalnim igram in nasploh digitalni tehnologiji.

M3: Še vedno sem zagovornik tradicionalnih iger pri otrocih in mislim, da digitalne tehnologije ne vplivajo nič kaj dobro na njihov razvoj.

M4: Seveda sem bolj za tradicionalno igro (zdravo, gibljivo, razigrano).

M5: Pomembno je, da poznajo in uporabljajo obe obliki igre. Današnji svet zahteva poleg tradicionalne tudi uporabo digitalnih iger, da ne izostanejo od vrstnikov in da lahko razširijo svoje znanje in želje, kaj bi počeli v prostem času.

M6: Ima veliko, pomembno vlogo. Predvsem se mi zdi pri tako majhnih otrocih pomembna tradicionalna igra. Sama nisem nek računalniški tip in preverjena tradicionalna igra je za otroke gotovo najprimernejša.

M7: Sem bolj pristaš tradicionalne igre in se tudi sama velikokrat z njim igram razne igre.

Carrel (222 v Montessori 2011, 43) pravi: »Nedvomno je obdobje najzgodnejšega otroštva najbogatейše. /.../ Izgube zgodnjega otroštva nikoli ne moremo popraviti. Namesto da prezremo najzgodnejša leta /.../, jih kar se da skrbno negujmo.«

V povezavi z otroštvom otrok nekatere matere vidijo uporabo digitalnih tehnologij kot ugodno (M5) ob upoštevanju določenih omejitev (M1), spet druge kot problematično (M2, M3, M6, M7). Matere v otroštvu vidijo digitalno tehnologijo kot problematično predvsem zaradi pomanjkanja gibanja otrok in menijo, da bi se s tradicionalnimi aktivnostmi to spremenilo. Opažajo tudi pomanjkanje druženja z vrstniki, s čimer se zavira socialno življenje otrok. M4 na digitalno tehnologijo gleda kot na ugoden in problematičen vidik sodobnega otroštva, saj čas, v katerem živimo, zahteva, da otroci poznajo in znajo uporabljati digitalne tehnologije, hkrati pa meni, da so za otroke bolj primerne tradicionalne dejavnosti.

M1: Če je vsebinsko in časovno omejena, pod kontrolo, ima lahko ugoden vidik, drugače negativen.

M2: Definitivno kot problematičen vidik, ker vodi otroke v usmerjeno razmišljanje, pomanjkanje aktivnega življenja, druženja z vrstniki, preživljanja časa za štirimi stenami in ne spodbuja nekih osnovnih pristopov vzpostavljanja stikov, odnosov, komunikacije med otroci.

M3: Meni se zdi, da je uporaba digitalne tehnologije pri otrocih postala zelo problematična. Predvsem se mi zdi, da spodbuja pasivnost, tako miselno kot fizično, otroci pa imajo veliko energije, ki jo morajo porabiti, in to najlažje storijo z gibanjem, kar pa ni mogoče, če cele dneve čepijo npr. pred televizijo in računalniki.

M4: Oboje. Vsaka stvar ima neke pozitivne in negativne strani. Pozitivne zaradi časa, v katerem se nahajamo ..., kjer je vse bolj na tehnologijah in otroci morajo poznati tehnologije ter jih znati uporabljati. Hkrati pa se mi zdijo tradicionalne dejavnosti in igra bolj primerne za otroke.

M5: Težko bi se opredelila. Kot problematično je ne vidim, prej bi rekla, da je ugoden vidik otroštva. In je ugodna tudi za starše, ne le za otroke, saj nam marsikdaj pomirka otroke.

M6: Kot problem, saj se potem ne zna družiti in pogovarjati z vrstniki, ki jih sreča na ulici.

M7: Problematičen. Sploh, če starši ne uporabljajo omejitev in pravil. Otroci postanejo zasvojeni in v svojem svetu. Čisto pozabijo na hrano, prijatelje, druge aktivnosti ...

Določeni avtorji gledajo na uporabo digitalnih tehnologij s strani otrok negativno in označujejo njihovo otroštvo s skrajnimi izrazi kot konec otroštva (Cordes in Miller 2000), izginjanje otroštva (Buckingham v Plowman in drugi 2010, 64), ropanje otroštva (Higonnet v O'Connor in Fotakopoulou 2016, 237) ter onesnaženo, strupeno otroštvo (Palmer 2006). Matere otrok pa imajo o določenih omenjenih izrazih različno mišljenje. M2, M3, M6 in M7 se strinjajo, da digitalna tehnologija povzroča smrt otroštvu, izginotje otroštva oziroma zastruplja otroštvo, saj naj bi otrokom omejevala njihovo domišljijo, kreativnost, socialni in gibalni razvoj. M1 in M4 se z navedenimi izrazi niti ne strinjajo niti strinjajo, M5 pa se z omenjenim ne strinja.

M1: Delno ja, delno ne. Dejstvo je, da tako, kot se spreminjata svet in družba, se spreminja tudi otroštvo današnjih otrok.

M2: Ja /.../, kot sem že omenila, omejuje otroke, jih zavira v razvoju, na odnosni ravni, otroški kreativnosti, druženju in temelju vzpostavitve socialne osveščenosti.

M3: Se strinjam. Mislim, da je otroštvo čas, ko bi morali otroci kar prekipevati od idej in domišljije in biti gibalno zelo aktivni ter sproščeni na svežem zraku, digitalna tehnologija pa vse to zavira in omejuje in so namesto tega določeni otroci po cele dneve zaprti za štirimi stenami, zato bi rekla, da otroštvo zastruplja oz. povzroča njegovo izginotje.

M4: Ne vem. Ali drži ali ne, je odvisno od staršev, koliko otrokom dovolijo. Če je uporaba v nekih normalnih količinah, je v redu, če pa je preveč, pa otrok postane drugačen

M5: Ne, prej bi rekla, da otroštvo in svet zastruplja kaj drugega kot tehnologija.

M6: Povsem se strinjam, zato mu želim otroštvo prikazati z igro v naravi.

M7: Se strinjam. Sploh ob prekomerni uporabi digitalnih tehnologij.

V nadaljevanju me je zanimalo, kakšen vpliv torej ima uporaba digitalne tehnologije na otroštvo otrok intervjuvank. M3, M6 in M7 navajajo, da digitalna tehnologija nima velikega vpliva na otroštvo njihovih otrok, in to povezujejo s količino uporabe digitalnih tehnologij. M4 pravi, da tehnologija nima vpliva na otroštvo njenih otrok, čemur se pridružuje tudi M5, ki dodaja, da je otroštvo njenih otrok drugačno, kot je bilo njeno. M1 pa navaja, da imajo otroci drugačno otroštvo, kot s(m)o ga imeli starši. M2 podrobno podaja primer drugačnega otroštva današnjih otrok v primerjavi s svojim otroštvom pred vrsto leti, pri čemer je zelo kritična. Na raznih srečanjih opaža množično uporabo prednostnih digitalnih naprav oz. pametnih telefonov pri otrocih in takšnih digitalnih izkušenj si za svojega sina ne želi. Svojemu otroku želi dati izkušnje igranja iger iz oči v oči, s čimer se ustvarjajo socialni stiki iz prve roke, vendar mu takih iger vedno ne more omogočiti, že zaradi okolja, ki ju obdaja. Zaviranje socialnega razvoja in zmanjšanje socialne interakcije navajajo tudi številni avtorji kot slabost uporabe digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih (Cordes in Miller 2000, Plowman in drugi 2010, Pradeep Kumar in Joseph 2012, Sau Ting Wu in drugi 2014, O'Connor in Fotakopoulou 2016, Spitzer 2016) (glej poglavje 5.2).

M1: Mislim, da jim ponuja drugačne izkušnje, kot smo jih bili mi deležni v otroštvu, je pa pomembno, da so te izkušnje pozitivne, kar pa lahko zagotovimo starši z omejitvami in dovoljenji.

M2: Če bi imel otrok izbiro igranja igrice na tablici ali druženja z vrstniki ali obiskovanja neke dejavnosti, bi sigurno izbral tablico. Opažam, da na raznih družinskih srečanjih, kjer je veliko otrok, starši predajo otrokom telefone, če jih otroci še nimajo sami, in otroci vsak na svojem telefonu igrajo igrice ipd. Namesto brezskrbne otroške igre, lovljenja, skrivanja, druženja, izberejo sedenje in razgibavanje prstov na rokah. Moj sin je eden

izmed otrok, ki mu mama le redko da telefon za namen igranja igrice, in praviloma na tovrstnih srečanjih sedi kot opazovalec poleg enega izmed otrok in gleda v njegov telefon. Komunikacije med tema dvema praktično ni, ker so otroci tako vpeti v igranje, da niti ne slišijo, kaj se dogaja okrog njih. V čim večji meri želim sinu dati tako otroštvo, kot sem ga sama doživljala, s čim manjšo prisotnostjo digitalnih tehnologij, čeprav to ni povsem mogoče, že zaradi okolja, v katerem živimo, in drugih, ki nas z digitalnimi tehnologijami obdajajo.

M3: Zaenkrat še nima slabega vpliva, ker uporablja zelo malo digitalnih tehnologij.

M4: Ne vpliva

M5: Nima posebnega vpliva. Otroka se še vedno veliko gibljeta, veliko igrata zunaj in tudi uporabljata digitalno tehnologijo. Zagotovo je njuno otroštvo drugačno od mojega, ampak saj se tudi svet razvija.

M6: Ne veliko, ker je ne uporabljamo veliko.

M7: Digitalna tehnologija vpliva na otroštvo otroka toliko, kolikor se mu jo dovoli uporabljati. Če napravo, na primer tablico, skrijem, je ne uporablja in ne pogreša, potem nima vpliva. V njegovi igri poskušam čim bolj sama sodelovati, da ne bi preveč uporabljal digitalne tehnologije. Same digitalne tehnologije, se mi zdi, da na njegovo otroštvo posebej ne vplivajo, ker mu tudi ne dovolim prekomerne uporabe. Če pa ne bi imel omejitev, pa mislim, da bi imel povsem spremenjeno otroštvo.

Matere priznavajo, da se otroci glede uporabe digitalnih tehnologij zgledujejo po starših, če se ne zgledujejo, pa vsaj opazijo starševsko uporabo digitalnih tehnologij. Po besedah Montessori (2011) so otroci obdarjeni s posebno vrsto občutljivosti, ki jim pomaga vsrkavati okolico. Očitno je, da ta okolica otrokom podaja vpogled v modele uporabe digitalnih tehnologij (Lauricella in drugi 2015).

M1: Opazijo, če si na računalniku, koliko časa nameniš gledanju televizije, brskanju po telefonu oziroma koliko drugim dejavnostim. Starši smo otrokom zgled in naša uporaba digitalnih tehnologij vsekakor vpliva na uporabo otroka.

M2: V veliki. Starši smo otrokom vzor in nas posnemajo, čeprav mi velikokrat to podcenjujemo oziroma zanemarimo. Opažam, da moj sine velikokrat omeni, da naj že odložim telefon iz rok, in takrat se šele zavem, kako dolgo ga že držim v roki. Namesto objemanja otroka si dovolim, da me moč podajanja zaporednih, nam zanimivih

informacij okupira za daljši čas, kajti vedno se nam ponudi še nekaj dodatnega, novega, glede na naše predhodno zanimanje.

M3: Zaenkrat sem še kar dober zgled, ker tudi sama ne uporabljam dosti digitalnih tehnologij niti nisem nek računalniški tip osebe.

M4: Vsekakor se ..., ko nas vidijo, imajo nas za zgled.

M5: Po meni se veliko ne zgledujeta, ker me ne vidita veliko uporabljati digitalne tehnologije, če pa jih, jih uporabljam ko onadva že spita. Morda se bolj zgledujeta po atiju, ki občasno gleda kakšne adrenalinske športe na tablici ali telefonu in je njima to takoj všeč in se mu pridružita.

M6: Seveda opazijo vedenje staršev. Ker pa mu tehnologije ne približujem preveč, je tudi ne pogreša. Ko vidi, da uporabljam telefon, mi reče, naj se posvetim njemu.

M7: Po meni se veliko ne more zgledovati, ker sama ne uporabljam veliko digitalnih tehnologij, razen telefona. Telefona pa njemu itak ne dovolim uporabljati. Sama pa ga uporabljam, ko je on zaposlen z igro, ko je pri komu drugemu v varstvu, ko spi ...

Predhodno kar nekaj mater omenja, da otroci poleg uporabe digitalnih tehnologij doma te uporabljajo še pri starih starših in razširjeni družini (glej poglavje 6.2.2). Torej poleg starševskega zgleda na uporabo digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih vplivajo še stari starši in razširjena družina. Tudi sorojenci med seboj imajo velik vpliv uporabe eden na drugega in obratno. M4 omenja, da imata njuna otroka z enoletno razliko v starosti velik vpliv uporabe drug na drugega in se morata glede uporabe digitalnih tehnologij dogovarjati. Velik medsebojni vpliv pri uporabi digitalnih tehnologij imata tudi otroka matere M5. M1 pa pravi, da starejši otrok vpliva na mlajšega in prav zaradi tega že starejšemu otroku postavljajo časovne in vsebinske omejitve uporabe. Tudi stari starši otrokom omogočajo uporabo digitalnih tehnologij, pri čemer nekateri upoštevajo napotke staršev (M3), postavljajo lastne omejitve (M1) ali omejitev ne postavljajo, če pa že, so te minimalne, saj zaradi nepoznavanja v uporabi digitalnih tehnologij ne vidijo slabosti (M1, M4) ali želijo otrokom izpolniti želje (M4).

M1: Določeni stari starši omejujejo uporabo, drugi nimajo jasnih omejitev, ker tudi sami ne znajo ravno in niti ne uporabljajo digitalnih tehnologij. Starejši sorojenci sigurno vplivajo na mlajšega, zato je potrebno že starejšega otroka omejiti pri uporabi glede vsebine in časa.

M2: Zelo velik, upam reči, da ogromen. Kot sem že omenila, smo jim vzor. Sinov očka je praktično vse dneve na telefonu in ko je bil sin še majhen, sem opazila, kako je različne

igračke, tudi jedilno žlico, položil k ušesu in govoril halo, halo. Videla sem kopijo bivšega partnerja in malega, ki posnema. Jaz imam grdo navado, da večkrat zjutraj ali zvečer v postelji berem članke na telefonu in je sine že pričel s prošnjami, da bi on tudi bral knjige na telefonu ali tablici in ne v papirnati obliki.

M3: Zaenkrat vsi bližnji in sorodniki okrog naju upoštevajo moja navodila glede uporabe digitalnih tehnologij.

M4: Kar se tiče otrok, znata biti med seboj pri igranju iger tekmovalna, hkrati pa se morata tudi dogovoriti glede vsebine, da lahko skupaj gledata TV in filmčke na YouTubeu, tako da imata močan vpliv drug na drugega.

Stari starši, menim, da imajo drugačen vpliv kot mi starši, saj bi otrokom izpolnili vse želje, čeprav tehnologije ne znajo prav preveč dobro uporabljati in se ne zavedajo niti vseh nevarnosti, ki jih imajo digitalne tehnologije – neprimerne vsebine, zasvojenost Pri sorodnikih in na obiskih pa digitalnih tehnologij praviloma ne uporabljamo.

M5: Kar se tiče njiju dveh samih, močno vplivata eden na drugega. Stari starši nimajo ravno kakšnega posebnega vpliva, ker sami ne uporabljajo digitalnih tehnologij, imajo pa morda večji vpliv drugi bližnji sorodniki, ki jima npr. dovolijo uporabo pametnih telefonov.

M6: So podobnega mišljenja kot jaz in tako je tudi njihovo vedenje. Digitalni tehnologiji na splošno ne posvečajo veliko časa.

M7: Digitalno tehnologijo uporablja tudi pri starih starših in pri teti. Vendar tudi tam bolj malo. Največkrat skupaj kaj počnejo ali gledajo.

Intervjuvanke v veliki meri navajajo slabosti ter negativne vidike uporabe digitalnih tehnologij za otroke, a hkrati se zavedajo, da se otroci glede uporabe zgledujejo po njih. Le M5 iz skupine intervjuvank nekoliko izstopa, saj kaže bolj pozitiven pogled na uporabo digitalnih tehnologij. Svoje otroke manj omejuje in jim več dopušča, saj v uporabi digitalnih tehnologij ne vidi le slabosti, pač pa tudi prednosti. A vendar tudi druge matere glede uporabe digitalnih tehnologij s strani otrok navajajo določene prednosti, z izjemami (M3). Materam se zdi izrednega pomena vsebina, ki jo otroci spremljajo ob uporabi digitalnih tehnologij, kar skozi pogovor v intervjujih dokazujejo tudi z navajanjem omejitev vsebin. Starši oz. matere mlajših otrok zagovarjajo tradicionalne, nedigitalne otroške dejavnosti, za katere menijo, da so za otroke v tej starosti (0–8) (naj)bolj primerne. Predvsem vidijo digitalno tehnologijo v otroštvu svojih otrok kot problematično, čeprav kakšnih posebnih vplivov na razvoj otrok in njihovo otroštvo ne opažajo, omenjajo pa, da današnje otroštvo ponuja drugačne izkušnje. A vendar starši digitalno

tehnologijo otrokom vseeno dovolijo in omogočajo uporabljati. Le 2 od mater se nagibata k temu, da je digitalna tehnologija ugoden vidik današnjega otroštva. Poleg starševskega vpliva imajo na uporabo digitalnih tehnologij močen vpliv sorojenci (med seboj), stari starši pa tudi tete in strici ali očetje, ki ne živijo z materjo in otrokom.

7 UGOTOVITVE IN ZAKLJUČEK

Številni avtorji razpravljajo o prednostih in slabostih uporabe digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih. Uporabo digitalnih tehnologij navajajo kot prednosti, predvsem na področju učenja, kjer izpostavljajo spodbujanje porajajoče se pismenosti (Levy 2009; McPake in drugi 2013; Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Genc 2014; Palaiologou 2014; Rogulj 2014; Gardašević in drugi 2015; Neumann in Neumann 2015; Vasiljević in drugi 2015), izboljšano bralno in jezikovno sposobnost ter zgodnje matematično znanje in razmišljanje (Marsh 2010; Yurta in Cevher-Kalburanb 2011; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Lepičnik in Samec 2013; Sau Ting Wu in drugi 2014; Neumann in Neumann 2015; Subrahmanyam in Renukarya 2015; Tang in drugi 2016). Otroške zgodnje izkušnje z digitalno tehnologijo igrajo pomembno vlogo pri šolskem učenju (McPake in drugi 2013) in s krepitvijo spomina posledično pripomorejo k povečanju inteligence (Rogulj 2014; Subrahmanyam in Renukarya 2015). Na drugi strani avtorji z negativnim pogledom na uporabo digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih navajajo, da uporaba digitalnih tehnologij v zgodnjem otroštvu ogroža intelektualni razvoj otrok, otroški jezikovni razvoj (Elkind v Pradeep Kumar in Joseph 2012, 10, DeShetler 2014), je škodljiva za razvoj učenja (Healy 1998, Hastings in drugi 2009) in spodbuja učenje v negativnem smislu, saj otroke vodi v družbeno izolacijo (Pradeep Kumar in Joseph 2012). Družbena izolacija posledično ovira in omejuje otroške socialne ter medosebne spretnosti (Cordes in Miller 2000; Palmer 2006; Plowman in drugi 2010; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Genc 2014; Hsin in drugi 2014; Sau Ting Wu in drugi 2014; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Medtem ko avtorji s pozitivnim pogledom na digitalne tehnologije navajajo, da digitalna tehnologija pozitivno vpliva na otroški socialni razvoj (Plowman in Stephen 2003; Kirkorian in drugi 2008; Yelland 2011; Plowman in McPake 2013; DeShetler 2014; Genc 2014), saj podaja nove možnosti razvoja komunikacijskih spretnosti mlajših otrok in celo najmlajšim otrokom omogoča ohranjanje odnosov s fizično odsotnimi družinskimi člani in z drugimi bližnjimi (McPake in drugi 2013; Plowman in McPake 2013; O'Connor in Fotakopoulou 2016).

Nadalje se pozitivna uporaba digitalnih tehnologij kaže skozi pravilno uporabo digitalnih tehnologij in primerno programsko opremo, s čimer otroci usvajajo tehnične in operativne sposobnosti (Hohmann 1998; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Neumann in Neumann 2015; Neumann 2016; O'Connor in Fotakopoulou 2016). Prednosti digitalnih tehnologij s strani uporabe mlajših otrok se kažejo še v odločnosti in vztrajnosti (Genc 2014; Rogulj 2014), otroški samozavesti, motivaciji in razponu pozornosti (Neumann 2014; Neumann in Neumann 2015; Subrahmanyam in Renukarya 2015). Med tem avtorji z negativnim pogledom na uporabo digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih ravno motivacijo navajajo kot eno od slabosti uporabe ter dodajajo še motenje koncentracije in pozornosti, škodovanje otroški ustvarjalnosti in spodbujanje pasivnosti (Healy 1998; Cordes in Miller 2000; Plowman in drugi 2010; DeShetler 2014). Pasivnost v gibalnem smislu kot slabost omenja tudi ena od mater otrok, ki je sodelovala v poglobljenih intervjujih. Kot slabost in negativen vidik uporabe digitalnih tehnologij se omenjajo še zmanjšana telesna aktivnost otrok in zdravstvene težave, ki naj bi bile posledica prekomerne uporabe digitalnih tehnologij. Tudi intervjuvanke navajajo, da uporaba digitalnih tehnologij vpliva na premalo gibanja pri otrocih. Medtem pa March (2010), Genc (2014) in Rogulj (2014) navajajo, da uporaba digitalnih tehnologij pri otrocih vpliva na razvoj kritičnega mišljenja otrok in je dober način ter pripomoček, da se otroci znebijo stresa. Na drugi strani pa Plowman in drugi (2010), Lepičnik in Samec (2013), Genc (2014) ter Stehpen in drugi (2013) v uporabi digitalnih tehnologij vidijo možnost otroške dovtetnosti za stres in frustracije. Pojavljajo se tudi navedbe, da uporaba digitalnih tehnologij privede do agresivnega vedenja, kar je lahko pogojeno z vsebino uporabe digitalnih tehnologij (Cordes in Miller 2000; Hastings in drugi 2009; Pradeep Kumar in Joseph 2012; Lepičnik in Samec 2013; Sau Ting Wu in drugi 2014; Chaudron 2015). Agresivno vedenje pri otroku opisujeta tudi dve od intervjuvanih mater. Ena navaja, da njen otrok spremeni vedenje, ko mora zaključiti z uporabo digitalnih tehnologij, druga pa pravi, da se otrokovo vedenje ob prekomerni uporabi digitalnih tehnologij spremeni.

Ob uporabi digitalnih tehnologij s strani otrok se ustvarjata tudi odvisnost od hitrega tempa spodbude in zmanjšanje otroške empatije, s čimer se ustvarja brezosebna kultura otrok (Cordes in Miller 2000; DeShetler 2014).

Starši kot slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih opažajo njihovo pasivnost, premočno motivacijo, ki postaja že zasvojljiva, spremembe vedenja, kot je razdražljivost, pomanjkanje interesa in domišljije, zmanjšano koncentracijo, neposlušnost in navsezadnje po starševskem kriteriju neprimerno izrabo prostega časa. Ena od mater navaja tudi negativen vpliv

uporabe digitalnih tehnologij na razvoj otroških možganov, kar udeleženka intervjuja z nobenimi dodatnimi trditvami ne argumentira, s tem pa je njena navedba povsem nesmiselna in brez podprtih razlag in razlogov. Matere predvsem zaradi negativnih vidikov in pogledov na uporabo digitalnih tehnologij omejujejo uporabo teh pri svojih otrocih. Poleg že navedenih slabosti navajajo še lenobnost otrok, že omenjeno agresivnost, družbeno izolacijo, kot spremembo vedenja navajajo nestrpnost, napetost, živčnost ter oponašanje in vpenjanje likov iz risank in iger, z negativnimi karakterji, v realno življenje.

Vsebina digitalnih tehnologij pri otroški uporabi je zelo pomembna, kar se kaže v starševskem omejevanju uporabe digitalnih tehnologij glede vsebin. Starši se poslužujejo še omejitev glede časa uporabe in naprav digitalnih tehnologij. Sodeč po opravljenih intervjujih, starši otrokom uporabo digitalnih tehnologij omogočajo, vendar zahtevajo, da otroci vprašajo za dovoljenje, in jih nato pri uporabi omejujejo. Nekatere matere v intervjujih še omenjajo, da uporaba digitalnih tehnologij zavira gibalni in miselni razvoj otrok, a vendar se uporaba digitalnih tehnologij omenja tudi kot spodbujanje miselnega razvoja.

Starši kljub podajanju slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih vidijo v uporabi tudi prednosti s tem, ko otroci spremljajo poučne vsebine, pridobivajo številne nove informacije, znanje, se s pomočjo tehnologije učijo, postajajo bolj razgledani, širijo obzorja, pridobijo nove ideje in oponašajo like iz vsebin s pozitivnimi karakterji. Starši vidijo v digitalnih tehnologijah tudi prednosti, ki se jih morda ne zavedajo. Prednosti se kažejo s tem, ko otrokom omogočajo uporabo digitalnih tehnologij za zabavo in kratkočasenje, kar je po poročanju mater najpogostejša oblika dejavnosti s strani otrok pri uporabi digitalnih tehnologij.

Ugotavljam, da digitalne tehnologije nudijo mlajšim otrokom tako prednosti kot slabosti uporabe. Ali prevladujejo prednosti ali slabosti pri otroški uporabi digitalnih tehnologij, je težko opredeliti, saj si pri tem niso enotni niti avtorji strokovne literature. Nekateri navajajo prednosti, spet drugi slabosti in tudi starši poročajo tako o prednostih kot o slabostih uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih. Prepričana sem, da je veliko odvisno od načina in kako so digitalne tehnologije in njihova uporaba predstavljene otrokom, na kar močno vplivajo starševski pogledi, potrebe, njihova prepričanja, postavljanje pravil in omejitev ter na splošno njihov slog starševstva, saj je starševski slog močan napovednik glede uporabe digitalnih tehnologij s strani otrok (Broekman in drugi 2016). Starši na otroke vplivajo tudi z dajanjem zgleda, kajti otroci opazijo obnašanje in vedenje staršev ter tako rekoč vsrkavajo okolico, se iz nje učijo.

Digitalna tehnologija nudi mlajšim otrokom novo obliko simbolne igre (Arnott 2016), a vendar starši pri otrocih raje spodbujajo nedigitalno, tradicionalno igro in druge nedigitalne dejavnosti. Digitalna tehnologija ima po poročanju intervjuvank na otroštvo njihovih otrok različne učinke – ugodne, pozitivne, če se starši poslužujejo omejitev uporabe, in s tem, da so otroci v koraku s časom ter problematične, negativne, ki se kažejo (poleg že omenjenih) v pomanjkanju aktivnega življenja, druženja z vrstniki, zaviranja fizičnih stikov, odnosov in komunikacije med otroci.

Marsikatera od udeleženk intervjuja se strinja, da digitalne tehnologije povzročajo konec otroštva (Cordes in Miller 2000), izginjanje otroštva (Buckingham v Plowman in drugi 2010, 64), ropanje otroštva (Higonnet v O'Connor in Fotakopoulou 2016, 237) ter onesnaženo, strupeno otroštvo (Palmer 2006). Zdi se, da določeni starši ustvarjajo neopredeljeno miselno st in bojzani glede otroštva v povezavi z uporabo digitalnih tehnologij. Sama bi se strinjala z nekaterimi materami, da digitalne tehnologije spreminjajo in ustvarjajo drugačno otroštvo, z drugačnimi izkušnjami otrok. S tem, ko otroci uporabljajo digitalne tehnologije, ne postanejo ravno digitalni obsedenci. Res je, da so pri uporabi digitalnih tehnologij s strani otrok potrebne omejitve, a vendar otrokom uporaba nudi nove izkušnje. Morebiti uporaba digitalnih tehnologij celo približa razumevanje kakšnih stvari in daje nova spoznanja. Se tudi strinjam, da iz otroštva mlajših otrok ne smejo biti izvzete ali nadomeščene nedigitalne, tradicionalne dejavnosti. Menim, da se morajo ne glede na uporabo ali neuporabo digitalnih tehnologij pri mlajših otrocih starši z otroki ukvarjat, da je njihovo otroštvo prijetno, in jim omogočiti čim več različnih izkušenj. Otroci na uporabo digitalnih tehnologij niso vezani, pač pa jih radi uporabljajo, ker so nove, drugačne, se ob tem zabavajo in zamotijo. Kot že omenjeno, pa je veliko odvisno od staršev, koliko otrokom dopuščajo pri uporabi digitalnih tehnologij. Tako bi težko rekla, da otroštvo izginja. Otroštvo še vedno ostaja, se le spreminja, kot se spreminjajo kultura in kulturne vrednote, iz katerih otroštvo izhaja.

Ugotavljam, da lahko ima otroška uporaba digitalnih tehnologij na otroštvo tako ugoden kot problematičen vpliv, kar je pogojeno s številnimi dejavniki. Eden od njih so starši s svojimi dovoljenji, obnašanjem, posredovanjem in mišljenjem.

8 LITERATURA

American Academy of Pediatrics. 2010. Media education. *Pediatrics* 126 (5): 1012–1017.

Arnott, Lorna. 2013. Are we allowed to blink? Young children's leadership and ownership while mediating interactions around technologies. *International Journal of Early Years Education* 21 (1): 97–115.

--- 2016. An ecological exploration of young children's digital play: framing children's social experiences with technologies in early childhood. *Early Years* 36 (3): 271–288.

Baumrind, Diana. 1991. The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. *The Journal of Early Adolescence*. 11 (1): 56–95.

Broekman, L. Francette, Jessica T. Piotrowski, Hans W. J. Beentjes in Patti M. Valkenburg. 2016. A parental perspective on apps for young children. *Computers in Human Behavior* 63: 142–151.

Chaudron, Stéphane. 2015. *Young Children (0-8) and Digital Technology. A qualitative exploratory study across seven countries*. Ispra. Joint Research Centre. Dostopno prek: publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC93239/lbna27052enn.pdf (21. april 2016).

Cordes, Colleen in Edward Miller (ur.). 2000. *Fool's gold: A critical look at computers in childhood*. College Park, MD: Alliance for Childhood.

DeShetler, Lori M. 2014. *A Case Study on How Preschool Children Play: Comparing Parental Beliefs and Preschoolers' Home Technology Use*. Toledo: The University of Toledo.

Dias, Patrícia, Rita Brito, Wannes Ribbens, Linda Daniela, Zanda Rubene, Michael Dreier, Monica Gemo, Rosanna Di Gioia in Stéphane Chaudron. 2016. The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of

access and protection, from 'Gatekeepers' to 'Scaffolders'. *Global Studies of Childhood* 6 (4): 414–427.

Easterby-Smith, Mark, Richard Thorpe in Andy Lowe. 2005. *Raziskovanje v managementu*. Koper: Fakulteta za management.

Eastin, Matthew S., Bradley S. Greenberg in Linda Hofschire. 2006. Parenting the Internet. *Journal of Communication* 56 (3): 486–504.

Edwards, Susan. 2015. New concepts of play and the problem of technology, digital media and popular-culture integration with play-based learning in early childhood education. *Technology, Pedagogy and Education* 25 (4): 1–20.

Gardašević, Jovan, Duško Bjelica, Stevo Popović in Ivan Vasiljević. 2015. Attitudes of parents of preschool children towards the frequency and aspects of the use of computers. *Journal of Physical Education and Sport* 15 (3): 479–483.

Genc, Zulfu. 2014. Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 146 (2014): 55–60.

Giacomini, K. Mita in Deborah J. Cook. 2000. Users guide to the medical literature: XXIII. Qualitative research in health care A. Are the results of the study valid? *JAMA* 284 (3): 357–362.

Given, M. Lisa, Denise Cantrell Winkler, Rebekah Willson, Christina Davidson, Susan Danby in Karen Thrope. 2016. Watching young children "play" with information technology: Everyday life information seeking in the home. *Library & Information Science Research* 38 (4): 344–352.

Gruber, Thorsten, Isabelle Szmigin, Alexander E. Reppel in Roediger Voss. 2008. Designing and conducting online interviews to investigate interesting consumer phenomena. *Qualitative Market Research: An international Journal* 11 (3): 256–274.

Hastings, Erin, Tamara L. Karas, Adam Winsler, Erin Way, Amy Madigan in Shannon Tyler. 2009. Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior. *Issues in Mental Health Nursing* 30 (10): 638–649.

Healy, M. Jane. 1998. *Failure to Connect: How Computers Affect Our Children's Minds –for Better or Worse*. New York: Simon and Schuster.

Hohmann, Charles. 1998. Evaluating and selecting software for children. *Child Care Information Exchange* 9 (98): 60–62.

Hsin, Ching-Ting, Ming-Chaun Li in Chin-Chung Tsai. 2014. The Influence of Young Children's Use of Technology on Their Learning: A Review. *Educational Technology & Society* 17 (4): 85–99.

Huber, Brittany, Joanne Tarasuik, Mariana N. Antoniou, Chelsea Garrett, Steven J. Bowe, in Jordy Kaufman. 2016. Young children's transfer of learning from a touchscreen device. *Computers in Human Behavior* 56: 56–64.

Kazmer, M. Michelle in Bo Xie. 2008. Qualitative Interviewing in Internet Studies: Playing with the media, playing with the method. *Information, Communication & Society* 11 (2): 257–278.

Kervin, Lisa. 2016. Powerful and playful literacy learning with digital technologies. *Australian Journal of Language and Literacy* 39 (1): 64–73.

Kirkorian, L. Heather, Ellen A. Wartella in Daniel R. Anderson. 2008. Media and Young Children's Learning. *The Future of Children* 18 (1): 39–61.

Kranjc, Mojca. 2006. *E-intervju*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

Lauricella, R. Alexis, Ellen Wartella in Victoria J. Rideout. 2015. Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology* 36 (2015): 11–17.

- Lepičnik, Jurka in Pija Samec. 2013. Communication Technology in the Home Environment of Four-year-old Children (Slovenia). *Scientific Journal of Media Education* 40 (XX): 119–126.
- Levy, Rachael. 2009. 'You have to understand words . . . but not read them': young children becoming readers in a digital age. *Journal of Research in Reading* 32 (1): 75–91.
- Marsh, Jackie. 2010. Young children's play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research* 8 (1): 23–39.
- McPake, Joanna, Lydia Plowman in Christine Stephen. 2013. Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home. *British Journal of Educational Technology* 44 (3): 421–431.
- Mediana. 2009. *Metode kvalitativnega raziskovanja*. Dostopno na: <http://www.mediana.si/raziskovalne-metode/metode-kvalitativnega-raziskovanja/> (16. maj 2017).
- Montessori, Maria. 2011. *Srkajoči um*. Ljubljana: Uršulinski zavod za vzgojo, izobraževanje, versko dejavnost in kulturo.
- Morris, Sandra. 1987. Old Ideas, New Technologies and Childhood. *Education & Computing* 3 (1987): 239–245.
- Neumann, Michelle M. 2014. An examination of touch screen tablets and emergent literacy in Australian pre-school children. *Australian Journal of Education* 58 (2): 109–122.
- 2016. Young children's use of touch screen tablets for writing and reading at home: Relationships with emergent literacy. *Computers & Education* 97 (2016): 61–68.
- Neumann, Michelle M. in David L. Neumann. 2015. The use of touch-screen tablets at home and pre-school to foster emergent literacy. *Journal of Early Childhood Literacy* 0 (0): 1–18.
- Nikken, Peter in Jeroen Jansz. 2014. Developing Scales to Measure Parental Mediation of Young Children's Internet Use. *Learning, Media And Technology* 39 (2): 250–266.

O'Connor, Henrietta, Clare Madge, Robert Shaw, Jane Wellens, Nigel Fielding, Raymond M. Lee in Grant Blank. 2012. Internet-based Interviewing V *SAGE Internet Research Methods*, ur. Jason Hughes, 3–35. London: SAGE Publications Ltd.

O'Connor, Jane in Olga Fotakopoulou. 2016. A threat to childhood innocence or the future of learning? Parents' perspectives on the use of touch-screen technology by 0–3 year-olds in the UK. *Contemporary Issues in Early Childhood* 17 (2): 235–247.

Opdenakker, Raymond. 2006. Advantages and Disadvantages of Four Interview Techniques in Qualitative Research. *Forum: Qualitative Social Research* 7 (4).

Palaiologou, Ioanna. 2014. Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal* 24 (1): 1–20.

Palmer, Sue. 2006. *Toxic Childhood: How the Modern World is Damaging our Children and What We Can Do About It*. London: Orion Publishing.

Plowman, Lydia in Christine Stephen. 2003. A 'benign addition'? Research on ICT and pre-school children. *Journal of Computer Assisted Learning* 19 (2): 149–164 .

Plowman, Lydia in Joanna McPake. 2013. Seven Myths About Young Children and Technology. *Childhood Education* 89 (1): 27–33.

Plowman, Lydia, Joanna McPake in Christine Stephen. 2008. Just picking it up? Young children learning with technology at home. *Cambridge Journal Of Education* 38 (3): 303–319.

--- 2011. The Technologisation of Childhood? Young Children and Technology in the Home. *Children & Society* 24 (2011): 63–74.

Plowman, Lydia, Olivia Stevenson, Christine Stephen in Joanna McPake. 2012. Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education* 59 (1): 30–37.

Plowman, Lydia, Olivia Stevenson, Joanna McPake, Christine Stephen in Claire Adey. 2011a. Parents, pre-schoolers and learning with technology at home: Some implications for policy. *Journal of Computer Assisted Learning* 27 (4): 361–371.

Pradeep Kumar, Mishra in Anthony Joseph. 2012. Early Childhood Care & Education: An ICT Perspective. *Information Technologies and Learning Tools* 27 (1): 1–23.

Price, Sara, Carey Jewitt in Lucrezia Crescenzi. 2015. The role of iPads in pre-school children's mark making development. *Computers & Education* 87 (2015): 131–141.

Radesky, Jenny S., Staci Eisenberg, Caroline J. Kistin, Jamie Gross, Gabrielle Block, Barry Zuckerman in Michael Silverstein. 2016. Overstimulated Consumers or Next-Generation Learners? Parent Tensions About Child Mobile Technology Use. *Annals of family medicine* 14 (6): 503–508.

Rogulj, Edita. 2014. Influence of the New Media on Children's Play. *Croatian Journal of Education* 16 (1): 267–277.

Sau Ting Wu, Cynthia, Cathrine Fowler, Winsome Yuk Yin Lam, Ho Ting Wong, Charmaine Hei Man Wong, Alice Yuen Loke. 2014. Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese community. *Italian Journal of Pediatrics* 40 (44): 1–18.

So-Har Wong, Suzanna. 2015. Mobile Digital Devices and Preschoolers' Home Multiliteracy Practices. *Language and Literacy* 17 (2): 75–88.

Spitzer, Manfred. 2016. *Digitalna demenca. Kako spravljamo sebe in svoje otroke ob pamet.* Celovec, Ljubljana, Dunaj: Mohorjeva založba Celovec.

Stephen, Christine, Joanna McPake, Lydia Plowman in Sarah Berch-Heyman. 2008. Learning from the children. Exploring preschool children's encounters with ICT at home. *Journal of early childhood research* 6 (2): 99–117.

Stephen, Christine, Olivia Stevenson in Claire Adey. 2013. Young children engaging with technologies at home: The influence of family context. *Journal of Early Childhood Research* 11 (2): 149–164.

Subrahmanyam, Kaveri in Bhavya Renukarya. 2015. Digital Games and Learning: Identifying Pathways of Influence. *Educational Psychologist* 50 (4): 335–348.

Tang, Kai-Yu, Ming-Chaun Li, Ching-Ting Hsin in Chin-Chung Tsai. 2016. A Co-Citation Network of Young Children's Learning with Technology. *Educational Technology & Society* 19 (3): 294–305.

Valcke, Martin, Sarah Bonte, Bram De Wever in Isabel Rots. 2010. Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children. *Computers & Education* 55 (2010): 454–464.

Vasiljević, Ivan, Duško Bjelica, Stevo Popović in Jovan Gardašević. 2015. A critical review of parents of preschool children related to computer use. *Journal of Physical Education and Sport* 15 (4): 692–696.

Vogrinc, Janez. 2008. *Kvalitativno raziskovanje na pedagoškem področju*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Zaman, Bieke, Marije Nouwen, Jeroen Vanattenhoven, Evelien de Ferrerre in Jan Van Looy. 2016. A Qualitative Inquiry into the Contextualized Parental Mediation Practices of Young Children's Digital Media Use at Home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 60 (1): 1–22.

Yelland, Nicola. 2011. Reconceptualising Play and Learning in the Lives of Young Children. *Australasian Journal of Early Childhood* 36 (2): 4–12.

Yurta, Özlem in Nilgün Cevher-Kalburanb. 2011. Early childhood teachers' thoughts and practices about the use of computers in early childhood education. *Procedia Computer Science* 3 (2011): 1562–1570.

PRILOGI

PRILOGA A: OKVIRNA VPRAŠANJA ZA INTERVJU

Pozdravljeni, kot sem vam že po telefonu povedala, bi sedaj opravili poglobljen spletni intervju na temo 'Prednosti in slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri otrocih (0–8 let) – pogled skozi oči staršev' za namen magistrske naloge pri študiju Družboslovne informatike na Fakulteti za družbene vede.

Pri odgovarjanju se prosim osredotočite na svoje otroke in ne na družbeno zaželene odgovore.

Mi lahko poveste, koliko otrok imate?

Njihova starost in spol?

Stopnja vaše izobrazbe oz. obeh staršev?

Zaposleni ali brezposelni?

Sestava vaše družine (enostarševska, dvostarševska)?

Katere digitalne tehnologije oz. naprave so prisotne v vašem domu?

Katere od naštetih naprav uporabljajo vaši otroci?

Katere največ in najpogosteje?

Kakšnih vsebin se poslužujejo in za kakšen namen (*npr. za učenje ...*)?

Katere vsebine digitalnih tehnologij vaši otroci najraje izberejo? Ali lahko sami izberejo vsebine ali jim jih vi določite?

Kje vse vaši otroci uporabljajo digitalne tehnologije (*poleg doma*)?

Ali smejo vaši otroci sami uporabljati digitalne tehnologije (dovoljenje za uporabo)?

Kako samostojni so?

Ali jim katerih naprav digitalne tehnologije ne dovolite uporabljati?

Kakšni so vaši razlogi, da jim (ne) dovolite uporabljati digitalnih tehnologij?

Ali opazite, da ima uporaba digitalnih tehnologij kakšen vpliv na otroke? Kakšen?

Ali jih vi pri uporabi digitalnih tehnologij spodbujate ali omejujete?

Kakšnih omejitev se poslužujete?

Kakšno je vaše posredovanje pri uporabi digitalnih tehnologij pri vaših otrocih?

Če bi ocenjevali sami sebe pri omejitvi uporabe digitalnih tehnologij otrokom, kako strogi menite, da ste?

Ali bi lahko rekli, da med tem, ko otroci uporabljajo digitalne tehnologije, zadovoljujejo svoje lastne potrebe ali vaše starševske?

Ali otroci med tem, ko uporabljajo naprave digitalnih tehnologij, počnejo še kaj drugega (*večopravilnost*)?

V čem vidite slabosti uporabe digitalnih tehnologij pri svojih otrocih?

V čem vidite prednosti uporabe digitalnih tehnologij pri svojih otrocih?

Se vam zdi, da se vaši otroci z uporabo digitalnih tehnologij na katerem od razvojnih področjih bolje razvijajo ali digitalne tehnologije zavirajo njihov razvoj?

Koliko se vam zdi pomembna vsebina pri uporabi digitalnih tehnologij za pozitiven ali negativen učinek uporabe digitalnih tehnologij na otroke?

Koliko se vam zdi pomembno ravnovesje med tradicionalno in digitalno igro pri otrocih?

Ali vi vidite digitalno tehnologijo pri otrocih kot problematičen ali kot ugoden vidik sodobnega otroštva?

Ali se strinjate s trditvijo, da digitalna tehnologija povzroča smrt otroštvu oz. izginotje otroštva oz. otroštvo zastruplja?

Kako digitalna tehnologija vpliva na otroštvo vaših otrok?

V kolikšni meri se vam zdi, da se otroci zgledujejo po vas glede uporabe digitalnih tehnologij?

Kakšen vpliv imajo stari starši, bližnji sorodniki, starejši sorojenci otrok na odnos otrok do digitalnih tehnologij?

PRILOGA B: OKRAJŠAVE

angl. – angleško

itd. – in tako dalje

npr. – na primer

oz. – oziroma

t. i. – tako imenovani