

UNIVERZITET CRNE GORE
FILOZOFSKI FAKULTET – NIKŠIĆ
Studijski program za za inkluzivno obrazovanje

Milica Vujisić

**PERCEPCIJE RODITELJA I NASTAVNIKA O UTICAJU VIDEO
IGARA NA GOVOR DJECE**

Master rad

Nikšić, 2023. godine

UNIVERZITET CRNE GORE
FILOZOFSKI FAKULTET – NIKŠIĆ
Studijski program za inkluzivno obrazovanje

**PERCEPCIJE RODITELJA I NASTAVNIKA O UTICAJU VIDEO
IGARA NA GOVOR DJECE**

Master rad

Mentor: prof. dr Dijana Vučković

Kandidat: Milica Vujusić

Broj indeksa: 2/21

Nikšić, 2023. godine

PODACI I INFORMACIJE O MAGISTRANDU

Ime i prezime: Milica Vujisić

Datum i mjesto rođenja: 05. 03. 1988. Podgorica

INFORMACIJE O MAGISTARSKOM RADU

Naziv postdiplomskog studija: Inkluzivno obrazovanje

Naslov rada: Percepcije roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece

Fakultet na kojem je rad odbranjen: Filozofski fakultet – Nikšić

UDK, OCJENA I ODBRANA MAGISTARSKOG RADA

Datum prijave magistarskog rada:

Datum sjednice Vijeća na kojoj je prihvaćena tema: 12.5.2023.

Mentor: prof. dr Dijana Vuković

Komisija za ocjenu teme i podobnosti magistranda: prof. dr Dijana Vučković, prof. dr Tatjana Novović, prof. dr Nada Šakotić

Komisija za ocjenu magistarskog rada:

Datum sjednice Vijeća na kojoj je usvojen izvještaj o ocjeni magistarskog rada i formirana komisija za odbranu rada:

Komisija za odbranu rada: prof. dr Dijana Vučković, prof. dr Tatjana Novović, prof. dr Nada Šakotić

Datum odbrane:

Datum promocije:

Zahvalnica

Zahvaljujem se svojoj porodici na pružanju podrške tokom pisanja master rada, kao i svojoj mentorki prof. dr Dijani Vučković na stručnoj pomoći u svim etapama izrade rada.

REZIME

U radu se bavimo percepcijama roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece. Naš rad se sastoji od teorijskog i istraživačkog dijela. U teorijskom dijelu rada govori se o istraživanjima uticaja video igara na govor djece i učenika, te o posljedicama tog uticaja. Posebno je apostrofiran uticaj video igara na učenje maternjeg i stranog jezika.

Istraživanje smo realizovali s ciljem da utvrdimo percepcije roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece. Uzorak istraživanja je sačinjavalo 108 nastavnika i 84 roditelja iz osnovnih škola u Crnoj Gori. Ovi ispitanici su odabrani putem slučajnog uzorka kako bi se osigurala reprezentativnost uzorka. Za dobijanje podataka koristili smo anketni upitnik za nastavnike i roditelje.

Rezultati istraživanja pokazuju da upotreba posebnih oblika komunikacije u video igrama i na društvenim mrežama negativno utiče na govor djece, odnosno njihov vokabular, prema mišljenju nastavnika i roditelja. Dobijeni rezultati pokazuju da upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica pri komunikaciji na društvenim mrežama, negativno utiče na ukupnu pismenost djece, prema mišljenju nastavnika i roditelja.

Nalazi našeg istraživanja upućuju na konstataciju da djeca koja više vremena provode na društvenim mrežama i igrajući video igre, slabije komuniciraju sa vršnjacima i nastavnicima od djece koja to ne čine ili u značajnoj mjeri manje čine, prema mišljenju nastavnika i roditelja. To ne znači da djeci trebamo uskratiti video igre i modernu tehnologiju, već je potrebno kontrolisati vrijeme i ograničiti upotrebu istih.

Ključne riječi: djeca/učenici, govor, percepcije roditelja i nastavnika, video igre

APSTRAKT

In this paper, we deal with the perceptions of parents and teachers about the influence of video games on children's speech. Our work consists of a theoretical and a research part. The theoretical part of the paper discusses the influence of video games on the speech of children and students. The impact of video games on learning native and foreign languages is especially apostrophized.

We carried out the research with the aim of determining the perceptions of parents and teachers about the impact of video games on children's speech. The research sample consisted of 108 teachers and 84 parents from elementary schools in Montenegro. These respondents were selected through random sampling to ensure representativeness of the sample. To obtain data, we used a five-point Likert-type scale for teachers and parents.

The results of the research show that the use of special forms of communication in video games and on social networks negatively affects children's speech, that is, their vocabulary, according to teachers and parents. The obtained results show that the use of slang, emoticons and graphic abbreviations when communicating on social networks has a negative effect on the overall literacy of children, according to teachers and parents.

The findings of our research point to the conclusion that children who spend more time on social networks and playing video games communicate less well with their peers and teachers than children who do not do so or significantly less, according to the opinion of teachers and parents. This does not mean that we should deny children video games and modern technology, but it is necessary to control the time and limit their use.

Keywords: children/students, parents' and teachers' perceptions, speech, video games

SADRŽAJ

UVOD.....	9
I TEORIJSKI DIO.....	11
1. UTICAJ VIDEO IGARA NA GOVOR DJECE I UČENIKA.....	11
1.1. Uticaj interneta na pisani i govorni jezik.....	13
1.2. Uticaj video igara na komunikaciju između vršnjaka, porodice i u nastavi.....	17
1.3. Uticaj video igara na vokabular učenika	21
1.4. Uticaj video igara na učenje maternjeg jezika	24
1.5. Uticaj video igara na učenje stranog jezika	26
II ISTRAŽIVAČKI DIO.....	29
2.1. Predmet istraživanja	29
2.2. Cilj i zadaci istraživanja	29
2.3. Istraživačke hipoteze	30
2.4. Metodološki pristup	31
2.5. Metode, tehnike i instrumenti istraživanja	31
2.6. Uzorak istraživanja.....	32
2.7. Nivo i način obrada rezultata istraživanja	33
3. ANALIZA I INTERPRETACIJA REZULTATA ISTRAŽIVANJA	35
3.1. Rezultati dobijeni anketiranjem profesora razredne i predmetne nastave.....	35

3.2. Rezultati dobijeni anketiranjem roditelja	47
ZAKLJUČAK	64
LITERATURA.....	66
Prilog 1 – Anketni upitnik za nastavnike.....	69
Prilog 2 – Anketni upitnik za roditelje	75

UVOD

Starije generacije oduvijek gaje određenu dozu skepticizma prema napretku tehnike, tehnologije i drugih modernih alatki sa kojima se mijenjaju obrasci komunikacije, socijalizacije i ponašanja mladih. Sokrat je koristio živu riječ kao moćno sredstvo vaspitnog uticaja, vješto vođenje razgovora o vrlini, dobroti, pravičnosti, ljepoti i sličnim temama.

Prije hiljadu godina, kada je pisanje postalo tehnički jednostavnije i pristupačnije, mudri starci su upozoravali da će sposobnost pisanja negativno uticati na inteligenciju budućih generacija, jer im neće biti potrebno da pamte informacije i vježbaju svoju memoriju. Kada se štampa proširila među odraslim stanovništvom, javio se strah da će štampani romani pokvariti mlade, posebno djevojke. Dolaskom televizora u svaki dom, TV programi su često optuživani za nanošenje nepopravljive štete budućim generacijama, kako fizički, tako i psihički i socijalno. Danas se čini da internet i video igre, predstavljaju glavnu prepreku za pravilan govor i komunikaciju tinejdžera.

Sporovi o koristi i šteti kompjutera su u toku na svim društvenim nivoima. Naučnici, proučavajući problem formiranja mišljenja savremene djece i adolescenata, uticaj računara i interneta na fizičko i mentalno zdravlje, dolaze do dvosmislenih zaključaka. Virtuelna komunikacija, koja je nastala usljed brzog razvoja mreže, iznjedrila je poseban jezik - jezik virtuelne komunikacije. Brojni razgovori, otvoreni forumi i lične stranice kreirane na mreži su glavni načini komunikacije mladih. Tokom godina, programi i virtuelne igre su razvili poseban jezik – jezik interneta – i drugačiju komunikaciju. Svakog dana ovaj način komuniciranja aktivno prodire u naš svakodnevni život. Da li je to dobro ili loše? U ovom radu ćemo pokušati da odgovorimo na navedeno pitanje kroz analizu percepcije roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece.

Novina ovog istraživanja leži u činjenici da ova studija nudi svojevrsnu privlačnost ne samo za adolescente, već i za odraslu populaciju. Željeli bismo da ljudi razmišljaju o potrebi zaštite našeg jezika i da ne podlegnu uticaju slenga kada komuniciraju na društvenim mrežama.

Svjedoci smo da učenici iz generacije u generaciju dolaze sa sve slabijim vokabularom. Brojna istraživanja pokazuju da današnja djeca često govore pogrešno, imaju loš rječnik. S druge strane, lingvisti i psiholozi kažu da je govor važno sredstvo za razmišljanje, sposobnost kreativnog mišljenja i razvoja intelekta (Crystal 2007).

Adekvatan razvoj govora djeteta direktno utiče na formiranje djetetovog karaktera i emocija, dok neadekvatan razvoj ometa učenje (Kostov, 2020).

Iz navedenih razloga opredijelili smo se za izradu ove teme. U prvom poglavlju nastojali smo da kroz teorijsku elaboraciju na što adekvatniji način aspostrofiramo uticaj interneta i video igara na govor djece. Ovaj rad je imao za cilj da istraži različite aspekte uticaja video igara na govor mlađe djece. Proučavanje literature, istraživanja stručnih mišljenja pomogla su nam da bolje razumijemo kako video igre mogu uticati na jezički razvoj, rječnik, gramatiku, izražavanje i komunikacijske vještine kod mlađe populacije. Takođe smo razmotriti potencijalne pozitivne i negativne efekte video igara na govor djece, te važnost ravnoteže između digitalnih i drugih aktivnosti u njihovom razvoju. Posebno smo se osvrnuli na vokabular i komunikaciju. Prikazali smo negativne i pozitivne uticaje na usvajanje maternjeg i stranog jezika.

Kroz ovaj rad, trudili smo se da pružimo uvid u uticaj video igara na govor djece sa posebnim osvrtom na djecu od 6 do 11 godina.

U drugom dijelu rada je prikazana metodološka postavka, kao i rezultati dobijeni istraživanjem. U ovom istraživanju smo istražiti percepciju nastavnika i roditelja o uticaju video igara na govor djece i učenika, analizirajući pozitivne i negativne aspekte njihovog uticaja. Razumijevanje uticaja video igara na govor djece od 6 do 11 godina ima važnost za roditelje, staratelje i stručnjake koji se bave dječijim razvojem. S obzirom na to da je ova starosna populacija u fazi razvoja jezičkih vještina, bitno je istražiti kako upotreba video igara može uticati na njihov govor, komunikaciju i pisanu sposobnost uopšte.

U zaključku smo dali određene preporuke koje se odnose na temu rada. Pokušali smo da prikažemo smjernice za roditelje i staratelje o adekvatnoj upotrebi digitalnih igara u cilju podsticanja jezičnog razvoja kod djece. Razumijevanje ove teme je ključno kako bismo osigurali da digitalne igre budu korisne i podržavajuće u dječijem, jezičkom razvoju.

I TEORIJSKI DIO

1. UTICAJ VIDEO IGARA NA GOVOR DJECE I UČENIKA

Video igre su postale izuzetno uticajne u životima cijele populacije a posebno djece uzrasta od 6 do 11 godina. Kroz svoj evolutivni razvoj, postale su kompleksan medij koji kombinuje vizuelne i auditivne elemente kako bi stvorile gotovo vjerodostojne simulacije stvarnosti. Ova promjena se ogleda u činjenici da je industrija video igara postala najbrže rastuća kreativna industrija na svijetu, privlačeći ogroman broj igrača (Kosjerina, 2015).

U prošlosti, video igre su često bile shvaćene kao sredstvo zabave za mlade, ali se sada prepoznaju kao moćan i kompleksan novi medij. Autori sve više prepoznaju da video igre nisu samo sredstvo zabave, već i oblik medijske prakse koji kombinuje audiovizuelne elemente i kulturu igranja. Ova promjena u percepciji video igara otvara mnoge nove mogućnosti za njihovo različito tumačenje i proučavanje (Bugarski, 2005; Matović, 2011; Stojanović 2019).

Mekluan je poznat po svojim knjigama i radovima koje se bave medijima i komunikacijom. Njegova najpoznatija knjiga je „Razumjeti medije: Ekstenzija čovjeka “ (engl. *Understanding Media: The Extensions of Man*) iz 1964, gdje je izložio svoje ključne teorije o medijima kao proizvođačima ljudskih čula i društvenim promjenama koje donose. Maršal Mekluan je poznat po razdvajanju medija na “tople” i “hladne”. “Topli” mediji su obično manje interaktivni, dok “hladni” mediji zahtijevaju aktivno učešće publike. Iako se video igre često percipiraju kao bogate informacijama i interaktivne, one se, prema Mekluanovoj klasifikaciji, smatraju “hladnim” medijima jer zahtijevaju aktivno učešće igrača kako bi se razumjela poruka i postigao cilj. Međutim, moderne video igre postaju sve “toplije” kako se razvijaju. Ovo čini video igre sve interaktivnijim i angažovanijim medijem, što se razlikuje od njihove tradicionalne percepcije kao “hladnog” medija.

Ideja o video igrama kao mediju do skora je bila veoma skromno zastupljena u udžbenicima i tekstovima koji se odnose na sferu medija i komuniciranja (Anderson, 2004). Evidentno je da video-igre nemaju samo zabavnu, već i edukativnu funkciju (Bilić & Ljubić Golub, 2011). Tako, sve češće se može u naučnoj literaturi naći objašnjenje da su video igre vid medijske prakse koji je nastao hibridizacijom audiovizuelnih medijskih formi i kulture igranja (Slivar, 2009).

Iz ove promjene u posmatranju video igara kao vrste novog medija pojavile su se i mnoge nove mogućnosti njihovog različitog tumačenja. Analiza diskursa o kulturi video igara i digitalnoj kulturi je ključna za dublje razumijevanje ovih fenomena, njihovog uticaja na društvo i oblikovanje našeg identiteta. Objašnjavanje diskursa pomaže nam da razumijemo kako se o kulturi video igara i digitalnoj kulturi diskutuje u medijima, akademskim krugovima, igračkoj zajednici i drugim relevantnim izvorima. Dublje razumijevanje ovih fenomena i njihovog mjesta u društvu pomaže nam da prepoznamo njihovu sociokulturnu važnost i uticaj. Kultura video igara i digitalna kultura su postale neodvojivi dio naše svakodnevice, oblikujući način na koji se zabavljamo, komuniciramo i doživljavamo svijet oko sebe (Šego, 2009).

U dobu digitalizacije, Internet igra sve značajniju ulogu u našem svakodnevnom životu. Mobilni uređaji su postali neizostavan dio života miliona ljudi. Širom sveta, uređaji koji podržavaju veb, kao što su pametni telefoni i tableti, su evoluirali u osnovne alate za komunikaciju, pristup informacijama i zabavu. Januara 2023 godine bilo je 5,6 milijardi korisnika interneta ili 77% cjelokupnog stanovništva (UNICEF, 2022). Broj korisnika interneta se godišnje povećava za 4 %, što je oko 40 miliona prosečno godišnje (UNICEF, 2022). Prosječan globalni korisnik interneta troši sedam sati na mreži svaki dan. To je povećanje za 17 minuta u odnosu na prethodnu godinu. Internetu pristupa preko mobilnih uređaja oko 80% ljudi, a samo 20 % preko desktop računara (UNICEF, 2022). U 2022. godini 3,8 trilona sati su potrošeni koristeći se aplikacijama na mobilnim uređajima (UNICEF, 2022).

Uz sveprisutnost digitalnih uređaja, video igre su postale nezaobilazni dio svakodnevnog životnog iskustva mnoge djece i adolescenata. Osim što pružaju zabavu i interakciju, ove igre takođe imaju potencijal da utiču na razvoj govornih vještina mladih. Prema podacima iz 2022. godine, 75% djece uzrasta od 6 do 24 godine koristi internet, dok oko 65% ostale svjetske populacije takođe pristupa mreži (UNICEF, 2022). Djeca provode sve više vremena onlajn ili na mreži, i ovom trendu se pridružuje sve mlađa populacija. Svakih pola sekunde, jedno dijete prvi put ulazi na internet (UNICEF, 2022).

Podaci o broju djece, u uzrastu od 6 do 24 godina, koji pristupaju internetu u Crnoj Gori nedostaju, ali sama činjenica da je Crna Gora, po posljednjem istraživanju globalnog indeksa o konkurentnosti Svjetskog ekonomskog foruma (WEF) za 2019. godinu, bila čak na 4. mjestu u svijetu (obuhvaćana 141 zemlja), kada je u pitanju broj aktivnih pretplanika mobilne telefonije dovoljno nam

govori (World Economic Forum, 2019). U našoj zemlji, na 100 stanovnika registovano je 180 mobilnih kartica (World Economic Forum, 2019).

Lako dostupan internet je stvorio neviđene prilike za djecu i omladinu da se povežu, uče, druže i igraju, izlažući ih novim idejama i raznovrsnijim izvorima informacija. S druge strane internet nosi i niz negativnih posljedica, počevši od sajber bezbjednosti, a završavajući sa zavisnošću od video igara (Wright, 2015).

Neka od istraživanja su pokazala da je još 2006.godine u Ujedinjenom Kraljevstvu 51% djece uzrasta od 10 godina i 91% djece u uzrastu od 12 godina posjedovalo mobilni telefon. Za mlađu populaciju digitalna tehnologija je, pored upotrebe u privatne svrhe, postala i neizostavni resurs za usvajanje novih i proširivanje postojećih znanja tokom obrazovanja, kako u osnovnim, srednjim školama, tako i tokom studiranja. Uprkos brojnim blagodatima, moderna tehničko-tehnološka revolucija praćena je i negativnim efektima, među kojima se poslednjih godina govori najviše o različitim oblicima sajber viktimizacije (Smith, 2006).

Nasuprot tradicionalnim igračkama i aktivnostima, digitalne igre, posebno video igre, postale su neizostavan dio svakodnevnog iskustva djece starosti od 6 do 11 godina. Ova populacija sve više koristi digitalne tehnologije, uključujući video igre, konzole i mobilne uređaje, koje nude bogatstvo interaktivnih i stimulativnih igara. Digitalne igre pružaju brojne prednosti i zabavu. Međutim, postavlja se pitanje o njihovom uticaju na jezički razvoj i govor djece.

1.1. Uticaj interneta na pisani i govorni jezik

Posljednjih godina, internet je postao dominantan u našim životima, gotovo potiskujući konvencionalne oblike komunikacije kao što su pismo, faks i komunikacija uživo. Ova promjena je dovela do pojave internet diskursa, koji je još uvijek u razvoju. Internet je globalno sredstvo elektronske interakcije, uključujući imejlove, internet forume, čet komunikaciju i druge podžanrove koji su zamijenili tradicionalne oblike komunikacije. Istraživači su razvili različite teorijske modele kako bi klasifikovali i razumjeli ovu vrstu diskursa, uključujući pristupe kao što su "Internet jezik"- "Netspeak" Dejvida Kristala i model etnografije komunikacije (Crystal, 2007).

Internet diskurs ima elemente kako govornog, tako i pisanog diskursa, sa varijacijama u zavisnosti od podžanrova. Takođe, internet komunikacija ima vremenske razlike, tematske razlike i strukturalne razlike u odnosu na govorni diskurs (Božović, 2009). Sa mobilnim telefonima i društvenim mrežama, komunikacija se promijenila, iako većina ljudi i dalje komunicira licem u lice. Međutim, mladi sve više koriste digitalne tehnologije za komunikaciju, što može dovesti do problema ako se koriste neumjereno. Ova zloupotreba interneta može dovesti do zavisnosti i negativno uticati na porodične i lične odnose. Važno je razumjeti da problem nije u samim digitalnim tehnologijama, već u nekritičkom pristupu njihovoj upotrebi. Djeca se pomoću brojnih aplikacija koje su dostupne roditeljima mogu pratiti koje sadržaje pretražuju na internetu, kao i to koliko vremena provedu koristeći isti. Ako roditelji preuzmu kontrolu i ograniče vrijeme, digitalne tehnologije će imati mnogo više pozitivnog nego negativnog uticaja (Redmond, 2010).

Internet diskurs je hibridni medij koji kombinuje karakteristike govornog i pisanog diskursa (Božović, 2009). On može imati strukturu sličnu "konverzaciji", gdje svaka poruka predstavlja iskaz jednog sagovornika. Osim toga, internet diskurs često uključuje različite žanrove, kao što su čet interakcija, imejlovi, forumi, itd. Svaki od ovih podžanrova ima svoje karakteristike. Na primjer, čet interakcija je bliža govoru, dok su imejlovi sličniji pisanju. Jedna od razlika između govornog i pisanog diskursa je i broj učesnika u komunikaciji. Govorni diskurs obično uključuje dva ili više sagovornika, dok internet diskurs, posebno u onlajn debatama, može uključivati veliki broj učesnika. Korisnici internet diskursa koriste emotikone (smajlije) i nikove (lažna imena) kao zamjenu za facijalnu ekspresiju i direktno iskazivanje emocija karakterističnih za govor. Emotikoni doprinose živosti i vitalnosti komunikacije (Bogdanović, 2014).

Kako bi nadomjestili nedostatak govora, internet komunikatori koriste različite tehnike komuniciranja. Neke od njih su:

- Korištenje velikih slova: Velika slova se koriste kako bi se istakla važna poruka ili njen dio, kao i da bi se ispoljila snažna emocija ili vikanje.
- Korištenje različitih tipova slova (bold, italik): Ovi tipovi slova se koriste za naglašavanje izraza ili riječi.
- Sintaktička sredstva: Ovo uključuje korištenje tri tačke za pauzu ili tri znaka uzvika kako bi se poruka istakla kao "glasnija" (Labaš, 2015).

Na kraju, jezik interneta ima karakteristike koje kompenzuju nedostatke govora, kao što su emotikoni, akronimi, skraćenice i česte greške u pisanju. Ove karakteristike čine internet diskurs jedinstvenim i specifičnim u odnosu na tradicionalne oblike komunikacije (Stojanović, 2019).

U zaključku, jezik interneta se kontinuirano razvija i obogaćuje alternativnim oblicima komunikacije kao što su emotikoni, akronimi i greške u pisanju. Ovi elementi su postali integralni dio onlajn komunikacije i doprinose raznolikosti i kreativnosti u jeziku interneta.

Jezik virtuelne komunikacije postao je sveprisutniji u onlajn svijetu i ima svoje specifičnosti i pravila. Mnogi ljudi, posebno mlađe generacije, prihvataju ovaj jezik kao prirodan način komunikacije na internetu. Međutim, važno je biti svjestan da ovaj jezik može imati uticaj na tradicionalni govor i pisanje, pa je važno održavati ravnotežu između onlajn komunikacije i razvoja kvalitetnog jezičkog izraza (Crystal, 2007).

Jedan od lingvista koji je istraživao problematiku jezika virtuelne komunikacije, posebno u kontekstu engleskog jezika, je Dejvid Kristal. Dejvid Kristal je poznat po svom multidisciplinarnom pristupu jezičkim fenomenima i koristi lingvističke, sociološke i psihološke metode u svojim istraživanjima. Njegova djela su vrijedan izvor informacija o jeziku virtuelne komunikacije i njenom uticaju na engleski jezik. U svojoj poznatoj knjizi na tu temu "Jezik i internet" (engl. *Language and the Internet*), Kristal istražuje kako se jezik mijenja pod uticajem digitalne komunikacije. U ovoj knjizi on analizira jezičke fenomene kao što su sleng, skraćenice, emotikoni i specifičnosti onlajn komunikacije. Na osnovu njegovog istraživanja jezik virtuelne komunikacije ima uticaj na tradicionalno pisanje i govor. On primjećuje da se neki elementi iz ovog jezika, kao što su sleng izrazi i skraćenice, prenose i u svakodnevnu komunikaciju. Međutim, Kristal takođe naglašava da je ovo više oblik stilizovanog izraza i da većina ljudi i dalje zadržava sposobnost da razlikuje formalni i neformalni jezik (Crystal, 2018).

Na ortografskom nivou, internet je doveo do široke upotrebe akronima, skraćenica i stenografskog pisanja. Na primjer, "LOL" (smijte se naglas), "OMG" (o moj Bože) su uobičajeni internet akronimi koji su postali dio svakodnevne komunikacije. Pored toga, upotreba velikih slova i znakova interpunkcije postala je opuštenija, pri čemu mnogi ljudi potpuno ignorišu velika slova i interpunkciju. Jedna od najočiglednijih promjena koje je donio internet je upotreba nestandardnog pravopisa i interpunkcije. Na leksičkom nivou, internet je uveo nove riječi i fraze kao što su "selfi" i

“haštag”. Ove riječi su postale dio svakodnevnice komunikacije, a njihova upotreba nije ograničena samo na internet (Kosjerina, 2015).

Dejvid Kristal je konstatovao da jezik virtualne komunikacije predstavlja svojevrsnu inovaciju u jezičkom izražavanju koja se prilagođava novim tehnološkim okruženjima. On naglašava da je važno da ljudi budu svjesni specifičnosti ovog jezika i da pravilno upotrebljavaju jezičke oblike u odgovarajućim kontekstima. Kristal podržava ideju da jezik evoluirao i prilagođava se novim uslovima, a istovremeno naglašava važnost očuvanja jezičkih vještina i sposobnosti adekvatne komunikacije u tradicionalnim kontekstima. Međutim, smatra da je ova promjena u načinu komuniciranja na internetu dovela do razvoja novih jezičnih praksi i stilova, te da će te promjene imati dugoročne posljedice na našu sposobnost da pišemo i govorimo naše jezike u budućnosti (Crystal, 2007).

Brojna su istraživanja u svijetu, posebno u Engleskoj, koja izražavaju zabrinutost o uticaju virtualne komunikacije na govor djece i učenika. Jedan od poznatih pojedinaca koji izražavaju zabrinutost zbog potencijalnih negativnih uticaja Interneta na govor i pismenost kod mladih i djece je Maryanne Wolf. Ona je kognitivni neurolog i autor knjige “Čitaoče, dođi kući: Čitalački mozak u digitalnom svijetu” (engl. *Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World*) (Wolf, 2018). Knjiga se bavi kompleksnim pitanjima o uticaju digitalne tehnologije na čitanje i pismenost, istražujući kako se naše čitalačke navike i mozak prilagođavaju promjenama u tehnologiji i komunikaciji. U njoj ona izražava zabrinutost zbog toga što digitalna tehnologija može dovesti do manje dubokog čitanja i manje koncentracije pri čitanju. Zbog toga je važno očuvati sposobnost dubokog čitanja i razumijevanja teksta, jer to može imati veliki uticaj na naše kognitivne vještine. Ona se zalaže za očuvanje tradicionalnih čitalačkih navika u digitalnom dobu (Wolf, 2018).

Postoji mnogo istraživača i stručnjaka koji dijele zabrinutosti Maryanne Wolf u vezi s uticajem digitalne tehnologije na jezik i pismenost kod mladih i djece. Jedna od njih je i Lynne Truss. U svojoj knjizi “Jede, Puca & Ostavlja: Nulta tolerancija prema interpunkciji” (engl. *Eats, Shoots & Leaves: The Zero Tolerance Approach to Punctuation*), izražava svoje stavove o pravilnoj upotrebi interpunkcije u pisanju na engleskom jeziku. Lynne Truss naglašava važnost interpunkcije u pisanju kao sredstva za jasno izražavanje i razumijevanje. Ona ističe da pravilno postavljanje zareza, tačaka, uzvičnika i drugih interpunkcijskih znakova pomaže u prenošenju tačnog značenja rečenica. Virtualna komunikacija zbog široke netačne upotrebe interpunkcije u savremenom pisanju, može dovesti do nesporazuma i lošeg utiska o pisacu. Lynne Truss poziva čitaoce da budu pažljiviji prema interpunkciji

i da je koriste sa većom pažnjom. Ona zagovara “nultu toleranciju” prema nepravilnoj upotrebi interpunkcije i ističe da čak i mali znakovi interpunkcije mogu imati veliki uticaj na značenje rečenica. Ona takođe promoviše potrebu za obrazovanjem i podizanjem svijesti o važnosti interpunkcije u školama i među odraslima kako bi se poboljšala pismenost i komunikacija (Truss, 2003).

Bugarski (2005) u svojoj knjizi “Jezik i kultura” ističe stvaranje posebnog stilskog hibrida pisanog jezika. Ovaj hibrid nastaje kada se elementi književnog jezika i različitih stranih jezika (uglavnom engleskog) kombinuju kako bi se stvorio novi stil pisanja. Prema Bugarskom, ovaj stilski hibrid nije ograničen samo na jedan jezik ili kulturu, već se može pronaći u različitim djelovima svijeta (Bugarski, 2005).

Prčić (2005) u svojoj knjizi “Engleski u srpskom” primjećuje da neispravnu upotrebu srpskog jezika na društvenim mrežama uzrokuje priroda same mrežne komunikacije i hibridizacija srpskog jezika pod uticajem engleskog. Engleskom je pripao novi status odomaćenog stranog jezika, zbog njegove ogromne zastupljenosti u komunikaciji i globalne rasprostranjenosti, što je dovelo i do njegovog snažnog uticaja na sve jezike koji s njim dolaze u dodir. Djeca i mladi obično spontano usvajaju engleski jezik van formalnog obrazovnog sistema putem medija, crtanih filmova, igara, interneta i drugih izvora. Ovo usvajanje često je nesistematično i povremeno, što rezultira nejasnim i nepotpunim poznavanjem jezika. U svojoj knjizi, Prčić ističe važnost pravilne upotrebe srpskog jezika kako bi se izbjegle greške u engleskom jeziku i kako bi se srpski govornici mogli uspješno izraziti na engleskom jeziku (Prčić, 2005).

1.2. Uticaj video igara na komunikaciju između vršnjaka, porodice i u nastavi

Savremena djeca su od djetinjstva uronjena u internet okruženje. Internet komunikacija je zamijenila fizičku komunikaciju u stvarnom životu. Zajedničko raspoređena aktivnost se premješta u onlajn prostor gdje se djeca igraju onlajn sa prijateljima, vršnjacima ili roditeljima.

Govorne vještine koje učenici stiču tokom osnovnog obrazovanja, služe kao osnova koja formira jezičku ličnost. U školi se djeca prvi put susreću sa književnim jezikom, sa pisanim verzijama jezika, sa potrebom poboljšanja govora.

Vezani govor je najviši oblik govorne aktivnosti. Govorna aktivnost je neraskidivo povezana sa svijetom misli. Koherentnost govora je koherentnost misli. Jedna od glavnih komponenti u obrazovanju i vaspitanju djece je razvoj koherentnog govora. Većina naučnika (lingvisti, filozofi, psiholozi, sociolozi, nastavnici) zabrinuti su zbog opadanja opšteg nivoa govorne kulture učenika na nivou osnovne škole (Stefanović Stanojević, 2006).

Kroz govor ljudi komuniciraju jedni sa drugima i razmjenjuju informacije, uz pomoć govora čovjek se duhovno obogaćuje.

Nema sumnje da globalna mreža „internet“ utiče negativno na govor djece, mladih, pa čak i starijih. Međutim najveći negativan uticaj ima na mlađu djecu od 6 do 11 godina kada se pravilan govor tek treba formirati.

Uticaj video igara na komunikaciju između vršnjaka, unutar porodice i u školskom okruženju može varirati u zavisnosti od različitih faktora, kao što su vrste igara, količina vremena provedena igrajući ih i načina na koji se odrasli odnose prema igrama.

- Komunikacija među vršnjacima:

- **Pozitivni uticaji:** Igranjem video igara s vršnjacima, djeca mogu razvijati timski duh i saradivati kako bi postigli ciljeve unutar igre. To može poboljšati njihovu sposobnost komunikacije i rada u timu.
- **Negativni uticaj:** Ako djeca provode previše vremena igrajući video igre u izolaciji, to može smanjiti prilike za socijalnu interakciju s vršnjacima u stvarnom svijetu. Ovo može dovesti do smanjenja sposobnosti razgovora i međuljudskih vještina.

- Komunikacija unutar porodice:

- **Pozitivni uticaj:** Video igre mogu biti prilika za zajedničku zabavu unutar porodice. Kada roditelji i djeca igraju zajedno, to može podsticati otvoren dijalog, kreativno razmišljanje i zajedničko korišćenje slobodnog vremena.
- **Negativni uticaj:** Ako djeca provode previše vremena igrajući video igre bez nadzora ili bez komunikacije s roditeljima, to može dovesti do smanjenja komunikacije unutar porodice. Roditelji bi morali da prate vrijeme koje djeca provedu uz igre i da postave granice kako bi održali ravnotežu između igara i drugih oblika porodične komunikacije.

- Komunikacija u nastavi:

- **Pozitivan uticaj:** Neke edukativne video igre mogu biti korisne u školskom okruženju jer mogu pomoći učenicima da razvijaju određene vještine poput matematike, engleskog i drugih naučnih disciplina kao i razmišljanja o rješavanju problema.
- **Negativan uticaj:** Ako se video igre koriste nekontrolisano u nastavi, mogu ometati tradicionalne metode učenja i smanjiti fokus učenika na nastavu (Padilla Walker, 2006).

Ključno je održavati ravnotežu između vremena provedenog uz video igre i drugih oblika komunikacije i socijalnih aktivnosti. Roditelji i staratelji igraju važnu ulogu u postavljanju granica i podsticanju pozitivnih oblika komunikacije, kako bi se osiguralo da video igre ne naruše međuljudske odnose i obrazovanje djece.

U nizu studija (Erimizina & Smirnova, 2018; Pejović Milovančević, 2019; Qrtiz, Green & Lim, 2011) su otkrili određene trendove destruktivnog uticaja telekomunikacionih tehnologija na mentalni razvoj djece: smanjenje nivoa komunikacionih vještina i percepcije slušnih informacija, koncentracije pažnje i kapaciteta pamćenja. Normalna, svakodnevna komunikacija takođe prestaje da izaziva zadovoljstvo, postaje teško razumjeti govor drugih, udubljavati se i dijeliti njihova interesovanja, ako izlaze iz okvira teme koja fascinira dijete. Razlog za ovaj problem je jaka spoljašnja stimulacija koja dolazi iz dinamički promjenljivog vizuelnog obima (Lei & Wu, 2007). Zasićenost vizuelne percepcije sprečava potpuno razumijevanje značenja sadržaja, adekvatnu asimilaciju i obradu informacija. Uočena informacija ne ostavlja prostor za razvoj mašte, a slike koje se prenose u igru su fiksne prirode i nude se spolja. Dugotrajno gledanje animiranih serija, strast prema određenoj video igrici sužava djetetovo informaciono polje, smanjuje interesovanje za druge, aktivnosti – čitanje, komunikacija sa vršnjacima, osmišljavanje, eksperimentisanje kod njih zahtevaju dodatne napore, pa većina i to izbjegava.

Sherry Turkle se bavi uticajem digitalne tehnologije na međuljudske odnose i komunikaciju. U svojoj knjizi (Vraćanje razgovora: Moć razgovora u digitalnom dobu, 2015) (engl. *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age, 2015*) istražuje kako digitalna komunikacija može uticati na kvalitet naših razgovora. Ona se fokusira na promjene u načinu na koji ljudi komuniciraju, izražava svoje brige zbog smanjenja lične interakcije i zagovara potrebu za povratkom razgovora kao važnog sredstva za dublje razumijevanje i povezanost među ljudima. U pomenutoj knjizi ona iznosi

stavove koji utiču na međusobnu komunikaciju između vršnjaka i roditelja, koji se kasnije reflektuju tokom obrazovanja i na nastavnike. Digitalna komunikacija, kao što su SMS poruke, imejlovi i društvene mreže, često favorizuje kratke i površne interakcije. Ona smatra da ovakve vrste komunikacije mogu ograničiti dubinu i kvalitet međuljudskih razgovora. Autorka se takođe bavi pojavom da ljudi često nisu “prisutni” u stvarnim razgovorima zbog stalnog provjeravanja mobilnih telefona i drugih digitalnih uređaja. Ovo može dovesti do osjećaja nepažnje i nedovoljne povezanosti u komunikaciji. Turkle izražava zabrinutost zbog smanjenja empatije u digitalnom dobu. Smatra da je lakše zaboraviti da su osobe s druge strane ekrana takođe stvarni ljudi sa svojim osjećanjima i potrebama. Kao odgovor na ove zabrinutosti, Turkle zagovara povratak “pravim” razgovorima, licem u lice. Ona smatra da su dublji razgovori važni za izgradnju odnosa, razumijevanje, i očuvanje ljudske povezanosti. Njen rad se bavi dubokim promišljanjem o načinima na koje tehnologija oblikuje naše međuljudske odnose i izaziva nas da razmislimo o tome kako možemo očuvati kvalitetne međuljudske veze.

S druge strane, u članku “Društvena interakcija u masovnim onlajn igrama- igranje igrica” (engl. *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*) (Cole & Griffiths, 2007) osporavaju mit da su igrači video igara društveno izolovani i neaktivni. U tom članku oni tvrde da online video igre zahtijevaju visok nivo društvene interakcije i saradnje, te da su igrači često uključeni u složene društvene mreže u okviru igre. Autori tvrde da su onlajn video igre stvorile nove načine za povezivanje ljudi i omogućile igračima da stvore nove društvene mreže koje se ne bi mogle stvoriti u stvarnom svijetu. Ovaj trend se pogotovo ističe u igrama koje omogućuju timski rad i zajedničko igranje, gdje igrači razvijaju složene društvene odnose unutar igre. Dodatno, oni napominju da su mnogi ljudi koji se inače ne bi bavili igrama, zbog online video igara pronašli način da se povežu s drugima i razviju društvene veze u virtualnom svijetu. Stoga, oni zaključuju da su online video igre više društvene i interaktivne nego što se to obično misli, te da one mogu pozitivno uticati na društvene interakcije igrača. Ovi autori takođe naglašavaju da online video igre mogu pružiti sigurno okruženje za ljude koji se osjećaju nesigurno u stvarnom svijetu, te da igre mogu pomoći u razvoju socijalnih vještina i izgradnji društvenih veza. Na osnovu svog istraživanja u kome su obuhvatili 912 igrača online igara, otkrili su da je 80% ispitanika igralo igre s prijateljima i porodicom i zaključili da online video igre pružaju bogato društveno iskustvo koje zahtijeva visok nivo interakcije i saradnje, te da igre mogu imati pozitivan uticaj na razvoj socijalnih vještina i izgradnju društvenih veza.

U svom članku Kosjerina (2015) podržava tvrdnju da video igre podstiču grupnu interakciju koja može dovesti do stvaranja značajnih prijateljstava. Autorka naglašava da online video igre nude različite načine za igrače da se povežu sa drugima. Mnoge igre omogućavaju igračima da stvore timove ili udruže snage kako bi ostvarili ciljeve igre, što često zahtijeva saradnju i razmjenu informacija s drugim igračima. Ovaj proces može dovesti do stvaranja snažnih prijateljstava unutar igre, a često i van nje. Ona takođe napominje da online video igre pružaju sigurno okruženje za ljude koji se osjećaju nesigurno u stvarnom svijetu, te da igre mogu pomoći u razvoju socijalnih vještina. Takođe, ona tvrdi da je često lakše ostvariti kontakt s drugim ljudima u virtualnom svijetu, jer se igrači mogu povezati preko zajedničkih interesa i hobija.

Internet je postao nezamjenjiv dio svakodnevnog života, pružajući ljudima olakšanje i povezanost sa svijetom, bez obzira na njihove osobine. Sa mobilnim telefonima i društvenim mrežama, komunikacija se promijenila, iako većina ljudi i dalje komunicira licem u lice. Međutim, mladi sve više koriste digitalne tehnologije za komunikaciju, što može dovesti do problema ako se koristi neumjereno. Ova zloupotreba Interneta može dovesti do zavisnosti i negativno uticati na porodične i lične odnose. Važno je razumjeti da problem nije u samim digitalnim tehnologijama, već u nekritičkom pristupu njihovoj upotrebi. Moderne elektronske igre su društveno interaktivne kao nikada ranije. Svi igrači češće igraju onlajn sa prijateljima, porodicom i potpunim strancima, prelazeći ogromne geografske udaljenosti i brišući ne samo kulturne granice, već i razlike u uzrastu i polu, socioekonomske razlike i jezičke barijere. Kompjuterske igre pružaju kvalitativno drugačije iskustvo od običnih igara. Više ne možemo da se odupremo činjenici da naša djeca sve više vole kompjuterske igre. Na roditeljima je zadatak da nauče da komuniciraju sa djecom kroz igre. Da bi se to postiglo neophodno je unaprijediti igračku pismenost roditelja. Na kraju, programerima igara ostaje da razmotre načine na kojima bi igre dizajnirane za djecu podsticale kreativnost, maštu i obrazovanje, a sadržale što manje opasnosti.

1.3. Uticaj video igara na vokabular učenika

Informacione tehnologije postaju sve značajniji faktor koji utiče na razvoj dječjeg govora, često negativno. One su zaista sposobne da značajno transformišu strukturu slobodnog vremena djece, posebno dječaka i djevojčica od 6 do 11 godina, budući da su upravo u ovom uzrastu djeca strastveno

vezana za video igre. Ne umanjujući značaj pozitivnog uticaja sfere telekomunikacija i Interneta na kognitivna interesovanja, tehničke vještine učenika i karakteristike obrazovnog procesa, treba napomenuti da postoji “obrnuti” efekat.

Bez obzira na žanr, video igre imaju potencijal da pozitivno doprinesu procesu učenja jezika. Na primjer, igranje kompjuterskih igrica poboljšava kognitivne vještine učenika (Gnams & Appel, 2016). Pored toga, neke studije pokazuju da igranje obrazovnih kompjuterskih igrica u učenju jezika ima pozitivne efekte na učenike (Baohua & Watkins, 2008). Na primjer, učenje rječnika kod učenika koji igraju igrice je bogatije u odnosu na učenike koji ne igraju igrice.

U posljednje dvije decenije učenici sve više koriste kompjuterske igre i digitalnu tehnologiju (Lei & Zhao, 2007). Proučavajući uticaj video igara na razvoj kognitivnih sposobnosti i vokabular učenika, pojedini autori (Lei & Zhao, 2007) ističu da ovi sadržaji podstiču razvijanje vokabulara, savladavanje prostornih odnosa, razvijaju prostornu vizuelizaciju i sposobnost djece da hipotetički trodimenzionalni prostor predstave i dožive kao dvodimenzionalnu sliku (Lei & Zhao, 2007). U kontaktu sa kompjuterskim sadržajima djeca razvijaju sposobnost da operišu slikama, crtežima, dijagramima, odnosno da ovladaju ikoničkom reprezentacijom (Schement, Jorge, 2018). Prostorno snalaženje i ikonična reprezentacija izuzetno su značajni za razvoj naučnog i tehničkog mišljenja.

Smatramo da video igre mogu imati pozitivan uticaj na bogaćenje dječjeg vokabulara ako se na pravilan način koriste. Da bi se na pravilan način koristile video igre, potrebno je da nastavnici uvažavaju razvojne karakteristike učenika određenog uzrasta, te da u nastavnom procesu primjenjuju edukativne forme video igara.

Digitalno doba dramatično mijenja živote i djetinjstvo naše djece. Nove tehnologije transformišu način na koji ljudi komuniciraju jedni sa drugima, način na koji se priče dijele i distribuiraju i način na koji se realnost predstavlja i percipira. Postojeće teorije o usvajanju jezika naglašavaju ulogu jezičkog unosa i interakciju djeteta sa okruženjem kao ključnu za razvoj jezika. Iz ove perspektive, treba da se zapitamo: Koje su posljedice ove nove digitalne stvarnosti za sticanje najosnovnijih od svih ljudskih vještina kod djece: jezika i komunikacije? Da li su potrebne nove teorije koje nam mogu pomoći da razumijemo kako djeca usvajaju jezik? Da li novo digitalno okruženje i novi načini interakcije mijenjaju način učenja jezika ili kvalitet usvajanja jezika? Da li je upotreba novih medija korisna ili štetna za dječji jezik i kognitivni razvoj? Mogu li nove tehnologije biti prilagođene da podrže rast djeteta i, što je najvažnije, mogu li biti dizajnirane da poboljšaju učenje jezika kod djece?

Interesovanje za uticaj video igara na razvoj jezika počelo je još kasnih 70-ih godina. Jedno od pitanja koje je postavljeno bilo je “Da li jezik video igara doprinosi “novom” jeziku u poređenju sa tradicionalnim oblicima komunikacije (npr. knjige ili usmeni jezik)?” Zaključeno je da novi masovni mediji nude “nove” jezike, čija je gramatika još bila nepoznata (Villie, 1979).

Uvidom u stručnu literaturu dolazimo do saznanja da video igre imaju važan uticaj na razvoj govora i vokabulara kod djece. Prednosti upotrebe video igara u kontekstu razvoja govora, vokabulara i ukupnom razvoju učenika su sljedeće:

- Igranje razvojno primjerenih video igara ima pozitivan uticaj na razvoj rječnika kod djece. U video igrama djeca se susreću sa novim terminima, čime dodatno bogaće svoj rječnik. Pojedine video igre nijesu razvojno primjerene, pa učitelji i roditelji treba da učenika podstiču na pravilan izbor video igara.
- Video igre čiji su sadržaji didaktički oblikovani kod djeteta razvijaju osjećanje kompetentnosti. Djeca razvijaju sposobnost da se fokusiraju i duže vrijeme zadržavaju pažnju na istim aktivnostima.
- Video igre imaju značajan uticaj na razvoj fine motorike i koordinacije oko-ruka.
- Pojedine video igre mogu se igrati u paru ili grupu, što ima pozitivne efekte na razvijanje socijalne interakcije i kooperativnih odnosa između vršnjaka. Djeca uče kako da međusobno komuniciraju, razmjenjuju svoje stavove i mišljenja (Gentile & Gentile, 2008).

Pored pozitivnih uticaja, video igre mogu imati i negativne uticaje na razvoj govora djece. U video igrama često su zastupljeni elementi nasilja, vrijeđanja i upotrebe neprikladnih riječi. Djeca koja praktikuju upotrebu navedenih formi video igara mogu usvojiti neželjene obrasce ponašanja i koristiti neprimjerene riječi u svakodnevnom komunikaciji kako sa roditeljima, tako i sa vršnjacima, učiteljima, odnosno nastavnicima.

Djeca često provode previše vremena igrajući video igre. Navedeno može imati negativan uticaj na proces socijalizacije sa vršnjacima, kao i razvijanje društveno poželjnih životnih stilova, poput čitanja knjiga i drugih zanimljivih sadržaja.

Pretjerana stimulacija izlaganjem uticaju video igara, dovodi do razdražljivosti, hiperaktivnosti i poremećaja pažnje (Mazurek & Engelhardt, 2013). Dugotrajnim boravkom uz

komputer smanjuje se vrijeme za boravak napolju, kretanje i fizičke aktivnosti. To može dovesti do tjelesnih deformiteta, do zdravstvenih problema kao što su oštećenje vida, povećanje tjelesne težine i nekih biohemijskih indikatora poput glukoze i holesterola (Bala, 2002).

Sadržaji video igara često navode djecu na identifikaciju sa junacima igara koje su zasićene agresijom. Krećući se u virtuelnom svijetu, dijete može da se izoluje i liši živih interakcija s bliskom osobom, važnih za socio-emocionalni razvoj ličnosti.

U literature se nailazi na još neke primjere negativnog uticaja video igara na vokabular učenika. Izdajamo sljedeće primjere negativnog uticaja video igara na vokabular učenika:

- U mnogim video igrama zastupljen je jednostavan, a istovremeno razumljiv jezik najmlađima. Dijete nema mnogo mogućnosti za proširi svoj vokabular novim riječima.
- Dijete koje igra samo video igre ima ograničenu komunikaciju sa drugima.
- U pojedinim video igrama zastupljen je engleski jezik. Ukoliko djetetov maternji jezik nije engleski, postoji vjerovatnoća da dijete neće razviti vokabular na svom jeziku koliko bi to moglo.
- Dijete koje provodi previše vremena igrajući video igre zanemaruje ostale jezičke aktivnosti (Mazurek & Engelhardt, 2013).

Tehnologija je sve važnija u načinu na koji živimo, radimo i komuniciramo jedni s drugima. To takođe mijenja načine na koje komuniciramo sa ljudima. U isto vrijeme, pojavljuju se istraživanja koja ukazuju na to da djeca koja koriste tehnologiju doživljavaju manje podrške u interakciji licem u lice sa stvarnim ljudima, za koje znamo da su od suštinskog značaja za dobar razvoj jezika (Lei & Zhao, 2007). Odrasli treba da obezbijede da djeca odrastaju u stvarnom svijetu u kojem stiču potrebna iskustva za psihofizički rast i razvoj ličnosti, da ih kontrolisano i postupno uvode u svijet digitalnih tehnologija i podstiču razvoj vještine kompjuterske pismenosti.

1.4. Uticaj video igara na učenje maternjeg jezika

Video igre se generalno posmatraju kao hobiji koji vole djeca i mladi. Postoji veliki izbor igara i većina njih može imati pozitivan uticaj na učenje jezika. Često se smatra da video igre nemaju realne

pedagoške ciljeve, te da shodno tome imaju negativan efekat na govorni razvoj djeteta. Treba naglasiti da video igre mogu biti korisne za angažovanje učenika na časovima jezika jer nude mnoge prednosti.

Učenici postaju sve više i više tehnološki pametni i tradicionalne metode nastave ih više ne angažuju jer nijesu prilagođene trenutnom globalnom kontekstu (Schement, Jorge, 2018). Nastavnici pokušavaju da unapređuju kvalitet vaspitno-obrazovnog rada, primjenjujuć video igre za koje djeca pokazuju interesovanje. Video igrice mogu pomoći u poboljšanju vokabulara, govora, slušanja, čitanja i pisanja na mnogo načina.

Video igre su alatke koje mogu biti izuzetno korisne u uključivanju učenika sa specifičnim poremećajima učenja u razred. Ovi učenici imaju poteškoća u pamćenju, organizaciji, upravljanju vremenom i pažnjom. Video igre posebno mogu uticati na sticanje vještina govora, čitanja, pisanja i slušanja (Gentile & Gentile, 2008). Zbog toga su im potrebni prilagođeni materijali da bi razvili te kompetencije, kao i ostali njihovi vršnjaci iz razreda.

Upotreba računarske tehnologije predstavljena je akademskoj zajednici kao novi svijet pun beskrajnih mogućnosti za poboljšano učenje jezika. Uprkos potencijalu koji nudi kompjuterska tehnologija, mnoge barijere još uvijek treba da se prevaziđu kako bi se u potpunosti iskoristile prednosti tehnologije u obrazovanju.

Roditelji su dugo dovodili u pitanje uticaj igranja video igrica na svoju djecu. Nedavno, novi dokazi sugerišu da puštanje videa nudi privlačno okruženje koje može razviti komunikacijske vještine (Reinders & Vattana, 2015). Ljudi su se okrenuli tehnologiji da bi obezbijedili prirodno okruženje u kojem učenici mogu redovno da vježbaju jezik (Krashen et al., 2016). Ogromne višestruke onlajn igre uloga, na primjer, nude interakcijska okruženja i brojne mogućnosti za igrače da učestvuju u originalnoj komunikaciji na odabranom jeziku. Primjena video igara u učionicama je proširena jer omogućava učenje sa visokim angažovanjem.

Pojedine video igre omogućavaju igraču da vježba više od jedne vještine u isto vrijeme: na primjer, slušanje, čitanje i pisanje. Ovo pomaže u savladavanju novog rječnika, kao i savladavanju različitih gramatičkih struktura.

Kroz namjensku upotrebu video igara:

- Učenici čitaju, slušaju i gledaju autentične, zanimljive sadržaje.

- Učenici vježbaju međuljudske vještine dok komuniciraju putem videa, zvuka ili teksta u realnom vremenu sa drugim govornicima (Krashen et al., 2016).

Upotreba tehnologije nije cilj sama po sebi; nego je tehnologija jedno sredstvo koje podržava učenike koji uče jezik. Dalje, sve mogućnosti učenja jezika, bilo da su omogućene tehnologijom, treba da budu zasnovane na standardima, osmišljene od strane nastavnika, usmjerene na učenike i na razvoj znanja kroz interaktivna, smisljena i kognitivno angažovana iskustva učenja.

1.5. Uticaj video igara na učenje stranog jezika

Elektronski komunikacioni uređaji, kao što su računari, laptopovi, mobilni telefoni, globalni komunikacioni sistem, internet i druge tehnologije, a to su video i audio konferencije, videotelefonija, vebcast i sobe za ćaskanje, postali su sastavni dio nastave jezika. Učenje zasnovano na tehnologiji, kao proces učenja pomoću elektronske tehnologije se pojavilo i značajno je osnažilo učenje jezika, sve više ga ne ograničavajući samo na tradicionalno školsko okruženje za učenje (Baohua & Vatkins, 2008). To ima ogroman obrazovni potencijal kako unutar, tako i izvan miljea učionice, jer omogućava učenicima da lako pristupe različitim nastavnim materijalima koristeći različite obrazovne platforme, olakšava izlaganje učenika lekcijama i tutorijalima izvornih govornika i njihovo angažovanje u različitim onlajn kursevima.

Rječnik je suštinski element učenja stranog jezika. Postoje mnoge strategije koje nastavnici mogu koristiti u nastavi, posebno za mlade učenike. Jedna od ovih strategija je korišćenje video igara za efikasnije učenje rječnika.

Učenici će uspješno usvajati strani jezik kroz upotrebu video igara ako su na adekvatan način podsticani. U tom procesu značajnu ulogu imaju nastavnici, koji svojom nastavnom praksom i uzorom utiču na intelektualni, emocionalni i društveni razvoj učenika. Oni bi trebalo da usmjeravaju učenike ka pronalaženju svog najboljeg pristupa učenju, pomažu im da razviju sposobnost da efikasno iskoriste resurse koje imaju (Lai 2015).

Učenje drugog jezika prenosi različite faktore koji mogu uticati na način na koji učenici uče. Na primjer pol, starost, kultura ili čak motivacija mogu biti značajni u vrijeme učenja stranog jezika. Pojedina istraživanja (Baohua & Vatkins, 2008) pokazuju da je motivacija ključni aspekt prilikom

usvajanja drugog jezika, jer određuje uključenost učenika u proces učenja. Video igre mogu biti jedan od izvora koji mogu pokrenuti tu motivaciju kod učenika jer pružaju smislen i koristan izvor koji ohrabruje da razvijaju sljedeće vještine jezika: čitanje, pisanje, slušanje i govor. Dakle, nije samo motivacija za koju video igre pomažu, već i činjenica da pružaju druge prednosti kao što su kreativnost, stimulacija ili zabava. One takođe pomažu u postavljanju ciljeva i obezbjeđuju sadržaje usredsrijeđene na učenika, kao i podstiču komunikaciju i učešće.

Video igrice na engleskom uranjaju učenike u stvarnost u kojoj se susreću sa mnogim nepoznatim riječima, ali mogu da shvate njihovo značenje zahvaljujući kontekstu i prikazanim slikama. Slušaće ih, naučiti kako da ih izgovaraju. Stoga će nesvjesno naučiti ove riječi koje će koristiti tokom cijele priče. Titlovi su obično dostupni u igricama sa teškim dijalozima. Oni podstiču igrače da brže čitaju i zahvaljujući njima se takođe bolje upoznaju sa strukturom rečenica jezika. Igre zahtijevaju interakciju između igrača, što takođe pomaže učenicima da poboljšaju svoje govorne vještine.

Od samog početka, video igre su odličan način za nastavak učenja jezika. Istaknute kompanije koje postavljaju trendove kao što su Ubisoft, CD Projekt i Nintendo nalaze se u Francuskoj, Poljskoj i Japanu. Za programere, lokalizacija je ključni element za stvaranje finansijski uspješnog proizvoda koji će stvoriti globalnu bazu obožavalaca, tzv. *fanova*. Da bi to uradili, programeri angažuju strane glumce, prevode titlove i mijenjaju elemente u igri kako bi se bolje uskladili sa određenom ciljnom kulturom. Kroz ove procese lokalizacije, video igre mogu postati sredstvo za učenje drugih jezika, posebno jezika koji se široko koriste kao što su španski, njemački, ruski i još mnogo toga (Turgut & Irgin, 2008).

Postoji mnogo različitih pristupa učenju jezika u video igricama. Prebacivanjem dijaloga na ciljni jezik i uključivanjem engleskih titlova, možemo da pratimo zvuk, uzimajući vizuelne naznake iz scene i govor tijela likova. Ovo učenje u kontekstu čini učenje jezika izazovnim, ali isplativim poduhvatom.

Veliki broj studija prepoznaje značaj tehnologije uopšte, a posebno video igara u ovladavanju stranim jezikom (Turgut & Irgin, 2008). Uticaj igranja video igrice na razvoj stranog jezika je opširno istražen posljednjih decenija. Međutim, postojeći korpus istraživanja o ulozi video igara u olakšavanju učenja stranih jezika uglavnom je sproveden na tehnološkom poboljšanom učenju ili učenju zasnovanom na igricama, ili "gamifikovanim" časovima (Turgut & Irgin, 2008).

Video igrice su kritikovane zbog širokog spektra ozbiljnih problema, uključujući negativne uticaje na ponašanje kao što je izazivanje nasilja i izazivanje drugog nepoželjnog ponašanja, kao što je društvena izolacija. U današnje vrijeme, novi dokazi sugerišu da su video igre takođe olakšale razvoj stranog jezika, ali ipak, učenici, a posebno mladi učenici treba da imaju razumnu ravnotežu između video igrica na mreži i fizičkih aktivnosti (Turgut & Irgin, 2008).

Video igre, generalno, omogućavaju koristan bijeg iz stvarnog svijeta, posebno tokom stresnih perioda kao što su blokade nakon pandemije COVID-19. MMORPG igre kao što je VOV od Blizzard Entertainment (2007), postale su popularne među djecom, tinejdžerima i odraslima u poređenju sa drugim vrstama video igara.

MMORPG je video igra omogućava da učenici na različite načine stiču nova saznanja kroz zanimljive sadržaje. Uključuje prostore u kojima igrač komunicira sa likovima, sa nekim misijama i izazovima koje treba da preduzmu. Dok igrači igraju, oni otkrivaju priču iz onoga što drugi kažu, kako drugi likovi reaguju na njih i šta oni rade kao odgovor. MMORPG igre imaju mnoge prednosti za učenje stranih jezika, uključujući ponavljanja. Oni omogućavaju korisnicima da čuju iste riječi iznova na nesvjesno privlačan i efikasan način.

Tradicionalne strategije u učionici ne pružaju neposredno okruženje za učenje, brže evaluacije i više angažovanja. Nasuprot tome, digitalni alati za učenje i tehnologija popunjavaju ovu prazninu. Neke od efikasnosti koje takve tehnologije pružaju jednostavno su bez konkurencije tradicionalnim metodologijama učenja. S obzirom da pametni telefoni i drugi uređaji bežične tehnologije postaju popularni u široj javnosti, ima smisla da ih škole i obrazovne institucije efikasno koriste tako što će tehnologiju staviti u učionicu. Zaista, prilagodljivost današnje tehnologije i nenametljiv karakter čine učenje privlačnijim za sljedeću generaciju.

I ISTRAŽIVAČKI DIO

2.1. Predmet istraživanja

Predmet istraživanja su : “Percepcije roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece”. Namjera je da se empirijskim putem pronikne u način na koji nastavnici i roditelji opažaju sopstvenu ulogu u eliminisanju negativnih efekata uticaja video igara na govor djece.

Istraživači generalno identifikuju tipične probleme govora:

- siromaštvo govora, nedostatak rječnika;
- nesposobnost da se gramatički pravilno piše i izgovara;
- nedostatak vještine kulture govora;
- siromaštvo dijaloškog govora, nesposobnost da se kompetentno izgradi razgovor, formuliše pitanje i da detaljniji odgovor I
- nesposobnost da se konstruiše monolog, kao što je deskriptivna priča ili priča zasnovana na nizu slika, teškoće u prepričavanju teksta i sl. (Kosjerina, 2015).

Za ovu temu smo se opredijelili posebno imajući u vidu da u crnogoskim medijima djeca i problem njihovog razvoja imaju marginalnu zastupljenost. S obzirom na značaj i ulogu jezičkih vještina kod djece kao osnovu za njihov razvoj i akademski uspjeh posebnu pažnju smo posvetili uticaju video igara na govor djece od 6 do 11 godina. Ne treba da zaboravimo ni činjenicu da je govor ključna forma komunikacije koja se koristi u svakodnevnim aktivnostima, društvenim interakcijama, razmjeni informacija i obrazovanju. On ima i umjetničku vrijednost i obogaćuje čovjekovu sposobnost izražavanja.

2.2. Cilj i zadaci istraživanja

Svrha rada je da istražimo percepcije roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece. Jedan od ciljeva u ovom istraživanju je utvrditi stavove i percepcije nastavnika o uticaju video igara na govor učenika, rukovodeći se činjenicom da je razvoj govora jedan od najvažnijih zadataka modernog obrazovanja.

Razvojne promjene u oblasti nauke, tehnike i tehnologije uslovile su i promjene u procesu obrazovanja i nametnule nove zahtjeve i obaveze nastavnicima, od kojih se očekuje da na njih adekvatno odgovore. Vrlo često se u nastavničke uloge ubrajaju i određene uloge koje nisu eksplicitno povezane sa nastavničkom profesijom. Od nastavnika se očekuje da budu animatori, motivatori, vođe i uzori. Sve to očekuje se kako bi nastavnici pokušali da otklone negativne promjene, na koje se društvo gotovo ne obazire. Stoga smo pokušali da istražimo i razumijemo kako nastavnici opažaju uticaj video igara na učenike u obrazovnom kontekstu. Konkretno, želimo da saznamo:

- Kakve su percepcije nastavnika o uticaju video igara na govor učenika?
- Da li nastavnici misle da video igre mogu imati pozitivan ili negativan uticaj na socijalni razvoj i ponašanje učenika?
- Da li nastavnici smatraju da obrazovni sadržaj video igara može biti koristan ili doprinijeti učenju?

Cilj je takođe, utvrditi percepcije roditelja o uticaju video igara na govor djece. Stavovi roditelja prema digitalnim medijima su oblikovani nizom faktora, kako demografskim faktorima (starost, pol, visina prihoda i sl), tako i kulturnim normama društva. Pitali smo se da li roditelji kontrolišu upotrebu digitalnih medija od strane svoje djece, kao i kako kontrolišu.

Ovim istraživanjem želimo da stvorimo sveobuhvatnu sliku o tome kako roditelji percipiraju uticaj video igara na jezički razvoj svoje djece, identifikujući potencijalne oblasti zabrinutosti ili interesovanja. Ovi podaci mogu biti korisni za obrazovne organizacije, pedagoge i istraživače kako bi se bolje razumjela dinamika između video igara i jezičkog razvoja kod djece.

2.3. Istraživačke hipoteze

U vremenu kada više od tri milijarde ljudi na planeti koristi video igre, a preko 90% djece između 8 i 11 godina, tzv. alfa generacija, igra video igre, o njima se mora govoriti kao o jednom novom mediju koji ima specifičan efekat na društvo.

Glavnu hipotezu smo formulisali na sljedeći način: Percepcije nastavnika i roditelja su da video igre imaju negativan uticaj na razvoj govora djece.

Sporedne hipoteze su:

Hipoteza br. 1 Upotreba posebnih oblika komunikacije u video igrama i na društvenim mrežama negativno utiče na govor djece, odnosno njihov vokabular, prema mišljenju nastavnika i roditelja.

Hipoteza br.2 Upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica pri komunikaciji na društvenim mrežama, negativno utiče na ukupnu pismenost djece, prema mišljenju nastavnika i roditelja.

Hipoteza br.3 Djeca koja provode dosta vremena igrajući video igre brže ovladavaju engleskim jezikom od djece koja manje igraju video igre, prema mišljenju nastavnika i roditelja.

Hipoteza br.4 Djeca koja više vremena provode na društvenim mrežama i igrajući video igre, slabije komuniciraju sa vršnjacima i nastavnicima od djece koja to ne čine ili u značajnoj mjeri manje čine, prema mišljenju nastavnika i roditelja.

Hipoteza br. 5 Postoje statistički značajne razlike u stavovima nastavnika o uvođenju obrazovnih video igara u nastavni proces, shodno radnom stažu nastavnika.

Hipoteza br. 6 Roditelji u Crnoj Gori ne koriguju vrijeme korišćenja digitalnih medija kod djece, bez obzira na vrstu vaspitnog stila.

2.4. Metodološki pristup

U ovom istraživanju primijenjen je kvantitativni istraživački pristup kako bismo uspjeli da statistički obradimo percepciju nastavnika i roditelja o uticaju video igara na govor djece. Ovaj pristup omogućava sistematsko prikupljanje i analizu podataka uz veliki broj učesnika.

2.5. Metode, tehnike i instrumenti istraživanja

Za prikupljanje podataka korišćena je strukturisana anketa za nastavnike i roditelje. Anketa je bila dostupna onlajn i u papirnom formatu. Sama anketa je podijeljena u četiri sekcije: opis i cilj istraživanja, pitanja o demografskim i socioekonomskim karakteristikama, zatim binarna (da, ne) pitanja i na kraju pitanja o percepciji i mišljenju nastavnika, odnosno, roditelja sa skalom odgovora. Ispitanici su procjenjivali stepen slaganja saglasnosti sa pitanjima putem petostepene Likertove skale (od 1 – uopšte se ne slažem do 5 – u potpunosti se slažem).

Pitanja su bila dizajnirana kako bi istražila različite aspekte percepcije nastavnika i roditelja u vezi s uticajem video igara na govor djece. Primjeri pitanja u anketi uključuju npr. "Da li smatrate da video igre mogu negativno uticati na jezičke sposobnosti djece?", "Koliko često vaše dijete igra video igre?".

Nakon prikupljanja podataka, sprovedena je kvantitativna analiza kako bi se identifikovale tendencije i zaključci o percepciji nastavnika i roditelja. Korišćene su statističke metode kao što su srednja vrijednost, standardna devijacija i testovi značajnosti kako bi se obradili podaci. Prilikom sprovođenja istraživanja, poštovani su etički principi, uključujući pristanak ispitanika i anonimnost njihovih odgovora. Takođe je osigurana zaštita podataka i privatnosti.

Ova dva aspekta (Metodološki pristup i Metode, tehnike i instrumenti istraživanja) trebaju pružiti jasno razumijevanje kako se sprovelo istraživanje o percepciji nastavnika i roditelja u vezi s uticajem video igara na govor djece.

Ovakav metodološki pristup, metode, tehnike i instrumenti istraživanja trebalo bi da omogućé temeljnu analizu percepcije nastavnika i roditelja o uticaja video igara na govor djece i budu od pomoći pri testiranju postavljenih hipoteza.

2.6. Uzorak istraživanja

Nastavnici-ispitanici su odabrani metodom slučajnog uzorka. Upitnike su popunili profesori razredne nastave (37% uzorka) i predmetni profesori nižih razreda (63% uzorka), ukupno N=108 ispitanika.

Vodeći se činjenicom da često nedostatak pažnje prema razvoju govora u prvom ciklusu osnovne škole može dovesti do trajnih problema kod mlađe djece koji će biti teško ispraviti u kasnijem životu, za analizu stavova roditelja i njihovu percepciju o uticaju video igara na govor djece, odabrali smo roditelje koji imaju djecu u uzrastu od 6 do 11 godina. Ukupan broj ispitanika je bio N = 84 , a prosječna starost njihove djece je bila 7, 64 godina.

2.7. Nivo i način obrada rezultata istraživanja

Nivo i način obrade rezultata istraživanja su ključni koraci u istraživačkom procesu, jer omogućavaju da se iz prikupljenih podataka izvuče smisao i doprinese razumijevanju teme istraživanja. Obrada dobijenih rezultata pomaže u donošenju zaključaka i eventualnom oblikovanju preporuka na osnovu istraživačkih nalaza.

1. Obrada podataka:

Nakon prikupljanja svih anketa od nastavnika i roditelja, pristupili smo obradi podataka kako bismo dobili relevantne informacije o njihovim percepcijama. Prvo smo provjerili i obradili sve prikupljene ankete kako bismo osigurali tačnost i potpunost podataka. Ovo uključuje uklanjanje eventualnih grešaka ili nepotpunih odgovora.

2. Deskriptivna statistika:

Koristili smo deskriptivnu statistiku kako bismo dali osnovni pregled rezultata. Izračunali smo srednje vrijednosti, standardne devijacije, i različite procenete u cilju određivanja tendencija u odgovorima.

3. Analiza odgovora u odnosu na demografske faktore:

Sproveli smo analizu podataka kako bismo identifikovali razlike u percepcijama nastavnika i roditelja u zavisnosti od demografskih faktora, kao što su staž nastavnika, stepen obrazovanja roditelja, visina prihoda domaćinstva i sl. Ovo nam je pomoglo da razumijemo da li postoji statistički značajna razlika u percepcijama među različitim grupama ispitanika.

4. Grafički prikazi:

Kako bismo vizualno ilustrovali rezultate, koristili smo grafičke prikaze kao što su histogrami, piktogrami, ili dijagrami rasipanja. Ovi grafički prikazi pomažu u lakšem razumijevanju i tumačenju rezultata.

5. Statistička značajnost:

Da bismo utvrdili da li postoje statistički značajne razlike ili korelacije, primijenili smo odgovarajuće statističke testove, kao što su t-testovi ili ANOVA (analiza varijanse), u zavisnosti od prirode podataka i postavljenih hipoteza.

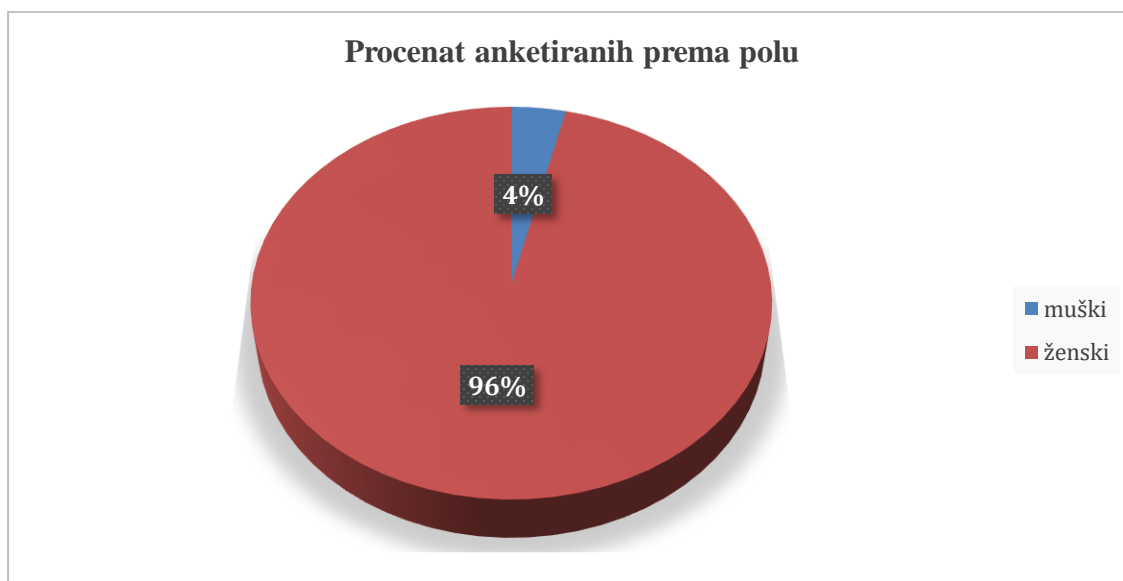
6. Tumačenje rezultata:

Konačno, obrada rezultata omogućila nam je da izvučemo zaključke o percepcijama nastavnika i roditelja u vezi s uticajem video igrice na govor djece. Tumačili smo rezultate u kontekstu postavljenih istraživačkih pitanja i hipoteza.

3. ANALIZA I INTERPRETACIJA REZULTATA ISTRAŽIVANJA

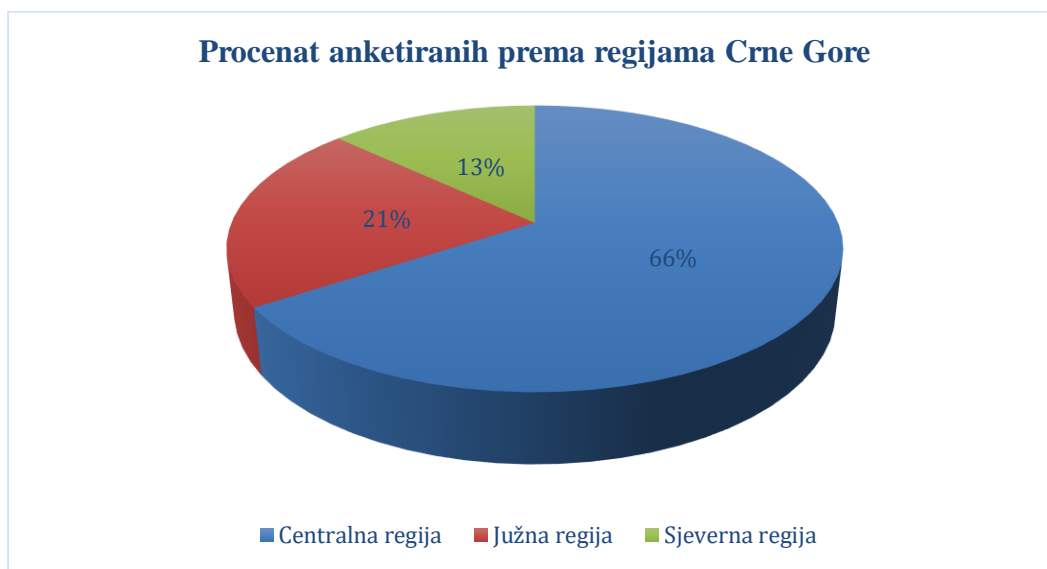
3.1. Rezultati dobijeni anketiranjem profesora razredne i predmetne nastave

Broj ispitanika obuhvaćenih ovim istraživanjem je bio 108 profesora razredne i predmetne nastave u osnovnim školama Crne Gore.



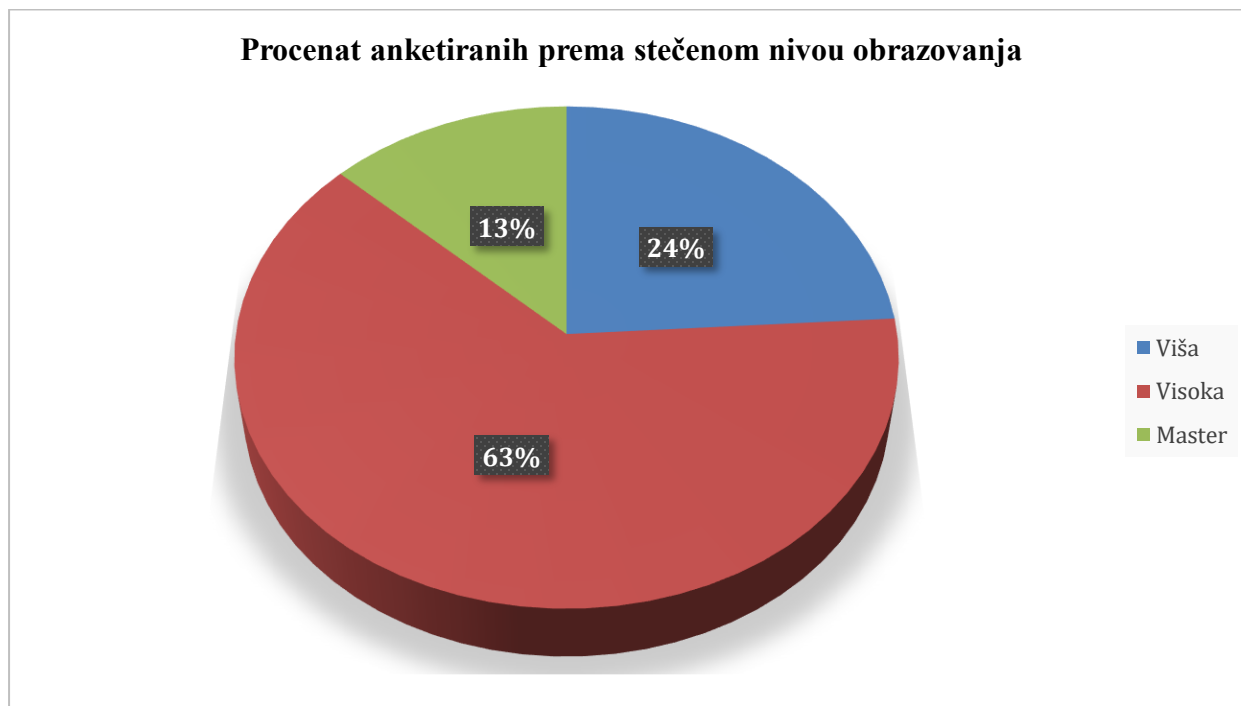
Grafikon br.1 Struktura ispitanika prema polu

Od ukupno anketiranih nastavnika 104 ili 96,3% je bilo ženskog pola, a samo 3,7% ili 4 nastavnika muškog pola. Ovako iskazana struktura prema polu približna je strukturi zaposlenih u osnovnim školama.



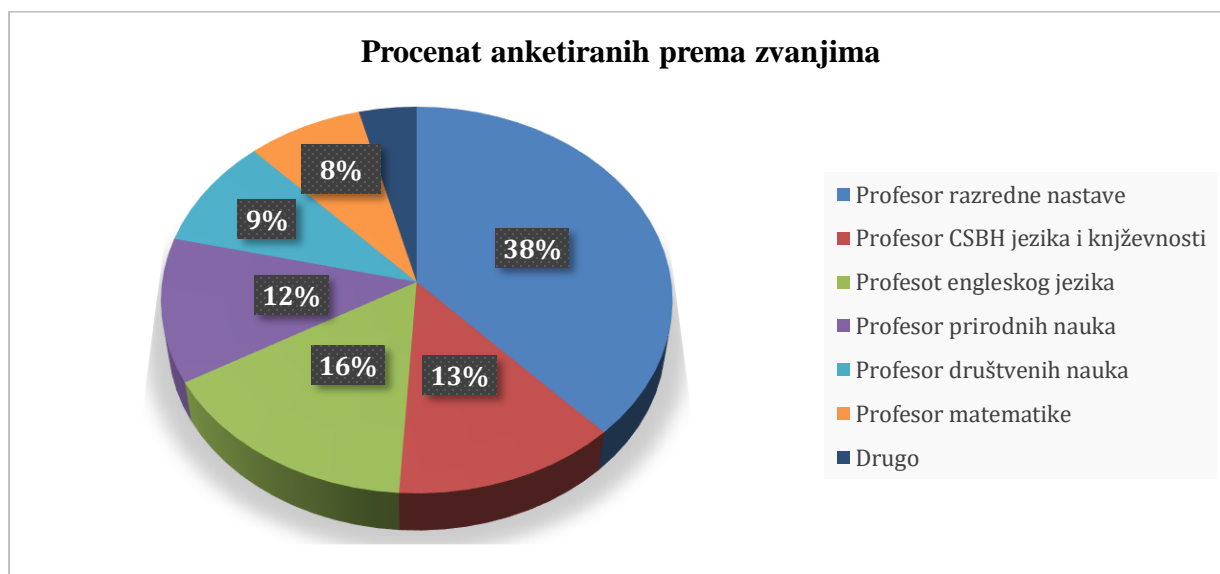
Grafikon br.2 Struktura ispitanika prema regiji u kojoj su zaposleni

Od ukupnog broja anketiranih nastavnika najviše je bilo iz centralne regije Crne Gore (71 ispitanik) odnosno 66%, zatim iz južne regije (23 ispitanika) ili 21% i iz sjeverne regije (14 ispitanika) ili 13%.



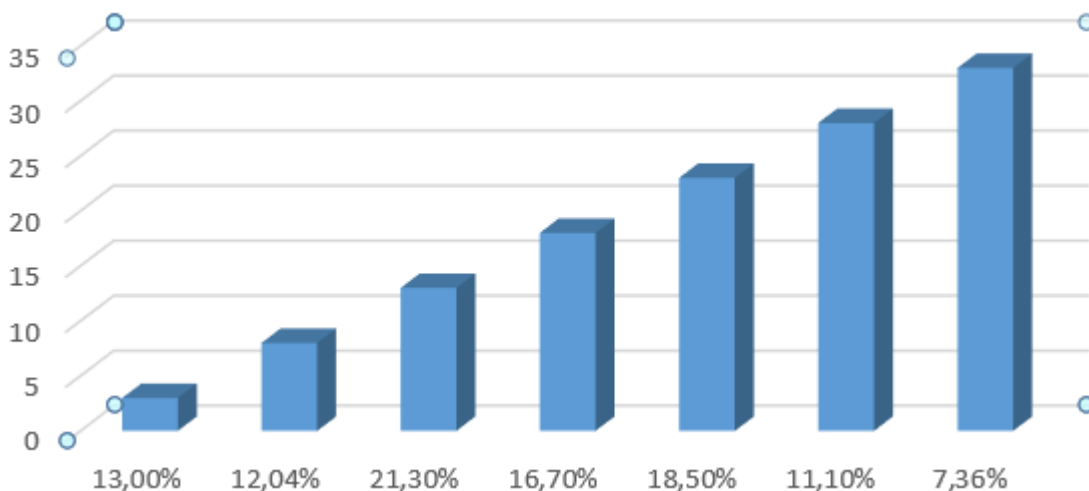
Grafikon br.3 Struktura ispitanika prema stečenom nivou obrazovanja

Struktura anketiranih nastavnika prema stečenom nivou obrazovanja prikazana je grafikonom br.3. Na osnovu njega najveći broj je imao visoko obrazovanje ili specijalističke studije odnosno 240 ECTS i to 63%,(68 anketiranih) zatim više stručno obrazovanje ili bečelor -180 ECTS (24%) i magistarske ili master studije 300 ECTS ili 13 %.



Grafikon br.4. Struktura ispitanika prema zvanjima u školi

S obzirom na činjenicu da se govor djece izgrađuje posebno u I ciklusu osnovnog obrazovanja pokušali smo da nam u uzorku budu dominantni profesori razredne nastave, što smo i uspjeli. Oni čine 38% uzorka, odnosno 41 ispitanik. Ono što nas je iznenadilo je vrlo mali odaziv profesora CSBH jezika i književnosti, jer tema ovog rada, iako bitna za sve u obrazovnom procesu, posebno se dotiče njih. Oni čine svega 8% ovog uzorka, što je ujedno i najmanji procenat učešća u anketi, ako izuzmemo minimalo učešće onih koji su se izjasnili „i drugo“.



Grafikon br. 5 Struktura anketiranih nastavnika prema dužini radnog staža u prosvjeti

Prosječan staž anketiranih nastavnika je $X=17$ godina (gdje nam X predstavlja aritmetičku sredinu). Najviše ispitanika je imalo staž od 11 do 15 godina i to njih 23 (21,30%) a najmanji broj ispitanika i to svega 8 ili 7,36 % je imalo staž preko 31 godine.

Tabela br. 1 Prikaz analize distribucije frekvencije staža anketiranih nastavnika putem deskriptivne statistike

Stož X	Br.nasta vnika -f	Ø staž X'	f * X'	$(x_i - x^-)^2$ *f	$(x_i - x^-)^3$ *f	$(x_i - x^-)^4$ *f	K	P%
1-5	14	3	42	2744	-38416	537824	14	13,00
6-10	13	8	104	1053	-9477	85293	27	12,04
11-15	23	13	299	368	-1472	5888	50	21,30
16-20	18	18	324	18	18	18	68	16,70
21-25	20	23	460	720	4320	25920	88	18,50
26-30	12	28	336	1452	15972	175692	100	11,10
30+	8	33	264	2048	32768	524288	108	7,36
Σ	108		1.829	8403	3713	1354923		100

Legenda :

X- dužina staža anketiranih nastavnika-obilježje

f- broj anketiranih sa određenom vrijednošću obilježja- apsolutna frekvencija

X' -prosječan staž datog intervala

K- kumulacija ispod apsolutne frekvencije

P%- relativna frekvencija iskazana u procentima

Na osnovu tabele br. 1 možemo zaključiti da je aritmetička sredina datog uzorka 16,93 ~ 17 godina, modus je 15,89 ~ 16 godina, a medijana 16,88 ~ 17 godina. Srednje apsolutno odstupanje je

7,1 godina, a standardna devijacija je 8,82 godine. Koeficijent varijacije je 0,52. Kada je srednje apsolutno odstupanje približno jednako 4/5 standardne devijacije kao što je u ovom slučaju, kažemo da je distribucija frekvencije umjereno asimetrična. Koeficijent asimetrije $\alpha_3 = 0,05$ i veći je od 0 govori nam da je u pitanju blaga asimetrija u desno (pozitivna asimetrija) i kod njih je odnos između srednjih vrijednosti: $M_o < M_e < \bar{X}$ odnosno $15,89 < 16,88 < 16,93$.

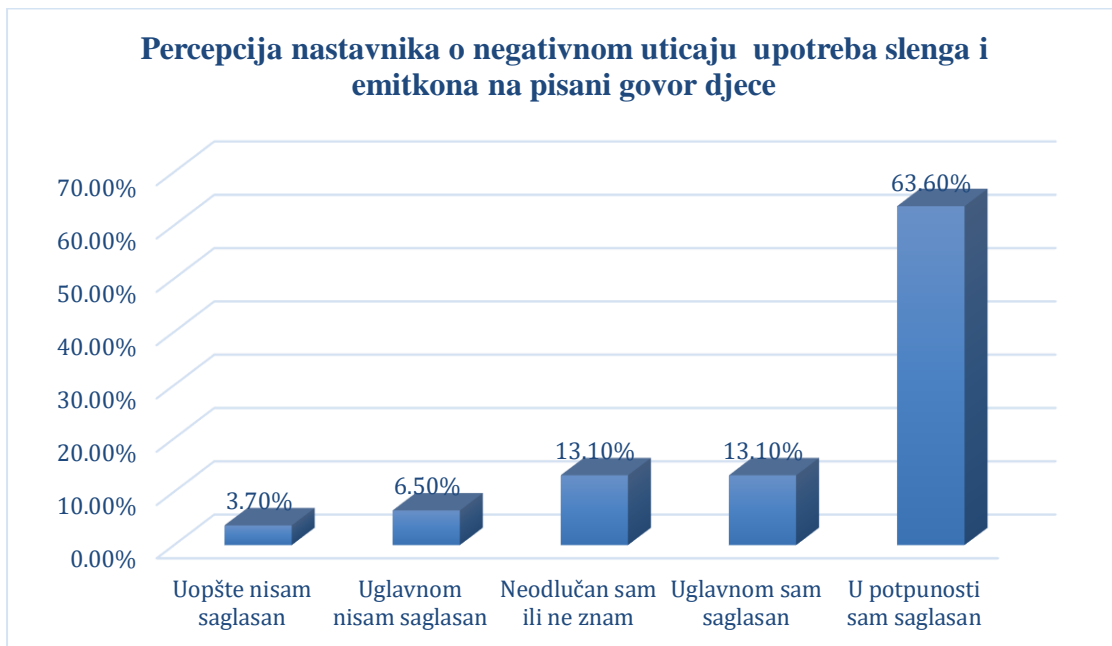
Koeficijent spljoštenosti iznosi $\alpha_4 = 2,47$ i on se upoređuje sa koeficijentom spljoštenosti za normalnu distribuciju koji iznosi 3 pa na osnovu toga dobijamo da je $\beta = \alpha_4 - 3 = 2,47 - 3 = -0,53 < 0$, pa zaključujemo da posmatrani raspored distribucije frekvencije ima nešto veću spljoštenost od normalne distribucije.

Tabela br. 2 Rezultati deskriptivne analize percepcije nastavnika

	PITANJA	\bar{X}	M_o	M_e	δ	V-%
1	Učenici nemaju bogat rječnik.	4,06	5	4	1,08	26,6
2	Nemaju sposobnost tačnog gramatičkog izražavanja.	4,29	5	5	0,89	20,7
3	Upotreba posebnih oblika komunikacije negativno utiče na njihov vokabular.	4,23	5	5	0,55	13,0
4	Nemaju dobru sposobnost prepričavanja teksta.	4,08	5	5	1,10	26,90
5	Nemaju sposobnost da lako konstruišu monolog.	3,42	3	3	1,17	33,20
	Negativni uticaj na usmeni govor.	4,02	5	4	1,07	26,60
1	Upotreba sleng, emitkona negativno utiče na ukupnu pismenost.	4,24	5	5	0,97	22,90
2	Sporo i nečitko pišu.	4,20	5	5	0,90	21,40
3	Upotrebljavaju skraćenice pri pismenom izražavanju.	3,95	5	4	1,13	28,60
	Negativan uticaj na pisani govor.	4,10	5	4	1,00	24,40
1	Slabije komuniciraju s vršnjacima i nastavnicima.	4,10	5	5	0,60	14,60
2	Vještačka biligvalna sredina loše utiče na savladavanje maternjeg jezika.	3,90	5	4	0,64	16,10
3	Brže ovladavaju engleskim jezikom od druge djece.	3,37	4	4	0,96	28,50
4	Uvođenje obrazovnih igara u nastavni proces daje bolji rezultat od konvencionalnih metoda.	3,52	4	4	1,15	32,70

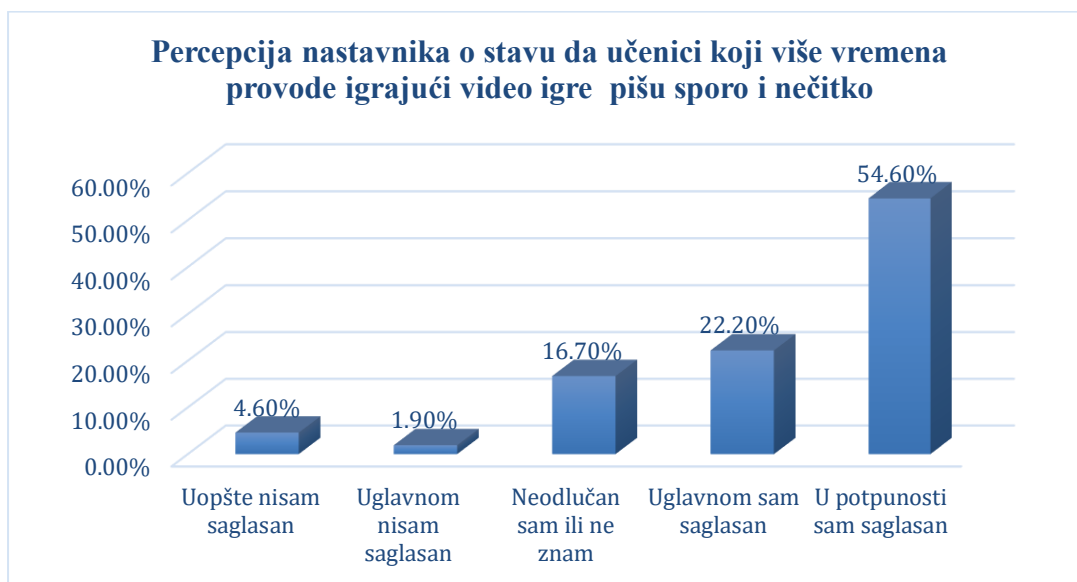
Legenda: \bar{X} izračunata srednja vrijednost-aritmetička sredina
 M_o – poziciona srednja vrijednost – modus
 M_e – poziciona srednja vrijednost –medijana
 δ – apsolutna mjera disperzije-standardna devijacija
V – relativna mjera varijacije – koeficijent varijacije

Analizom rezultata iz prethodne tabele može se konstatovati da nastavnici procjenjuju da česta upotreba video igara najviše utiče na *pisani govor* učenika koji ima najvišu vrijednost aritmetičke sredine ($\bar{X}=4,10$). Posmatrajući pojedinačna pitanja u okviru pisanog govora može se zapaziti da je najveća prosječna vrijednost zabilježena kod pitanja „Upotreba sleng, emitkona negativno utiče na ukupnu pismenost“ ($\bar{X}=4,24$), a zatim se kao najvažnije zapaža karakteristika “da sporo i nečitko pišu” ($\bar{X}=4,20$) i “upotreba skraćenica pri pismenom izražavanju” ($\bar{X}=3,95$) ima najmanju vrijednost. sledećim grafikonima prikazana je struktura zapažanja nastavnika po ovim pitanjima.



Grafikon br. 6 Percepcije nastavnika prema negativnom uticaju slenga i emotikona na ukupnu pismenost

Na osnovu podataka prikazanih grafikonom možemo konstatovati da 63,6% nastavnika su u potpunosti saglasni sa navedenom konstatacijom. Uglavnom saglasnih i neodlučnih je 13,1%, dok uglavnom ili uopšte nisu saglasni samo njih 10,2%.



Grafikon br. 7 Stavovi nastavnika prema rukopisu učenika.

Podaci prikazani grafikonom br.7 nam pokazuju da je procenat nastavnika koji su uglavnom ili u potpunosti saglasni sa navedenim stavom iznosi 76,80% ili skoro 4/5 od ukupnog broja anketiranih.

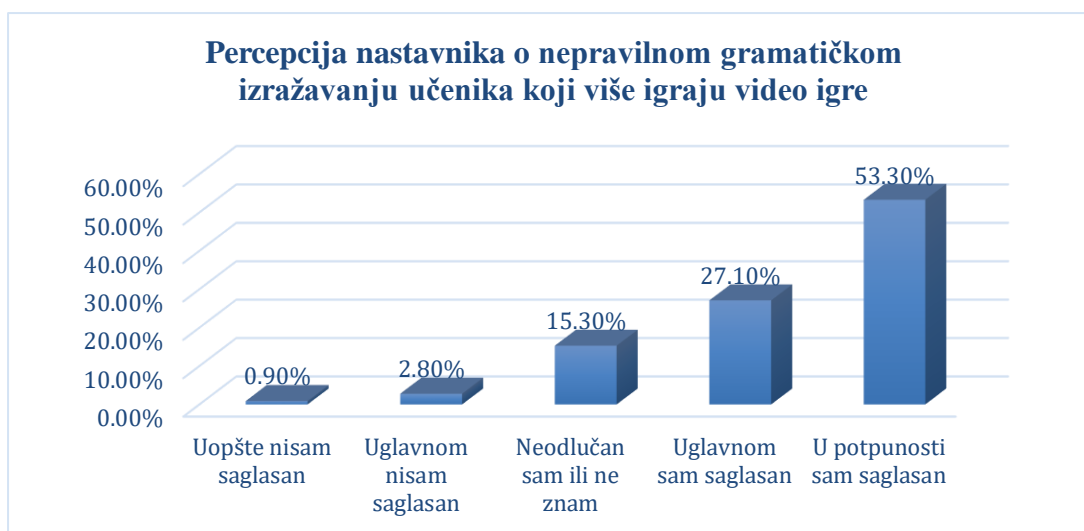


Grafikon br. 8 Percepcije nastavnika prema upotrebi skraćenica prilikom pisanja.

Prikazani podaci ukazuju na činjenicu da relativno mali broj (5,6%) ispitanika ne vidi vezu između video igara i upotrebe skraćenica u pismenim zadacima. Veći broj ispitanika (18,5%) nije siguran ili nije obaviješten o uticaju video igara na upotrebu skraćenica pri pisanom izražavanju.

Najveći broj ispitanika (37%) izražava potpunu saglasnost sa tvrdnjom da video igre utiču na upotrebu skraćenica u pismenim zadacima. Ovi rezultati sugerišu da većina ljudi vidi ovu vezu kao značajnu ili važnu. Sveukupno, ovi rezultati ukazuju na raznolikost stavova i nivoa informisanosti o uticaju video igara na upotrebu skraćenica u pismima. Ovo istraživanje može poslužiti kao polazna tačka za dalje istraživanje i razumijevanje ove teme.

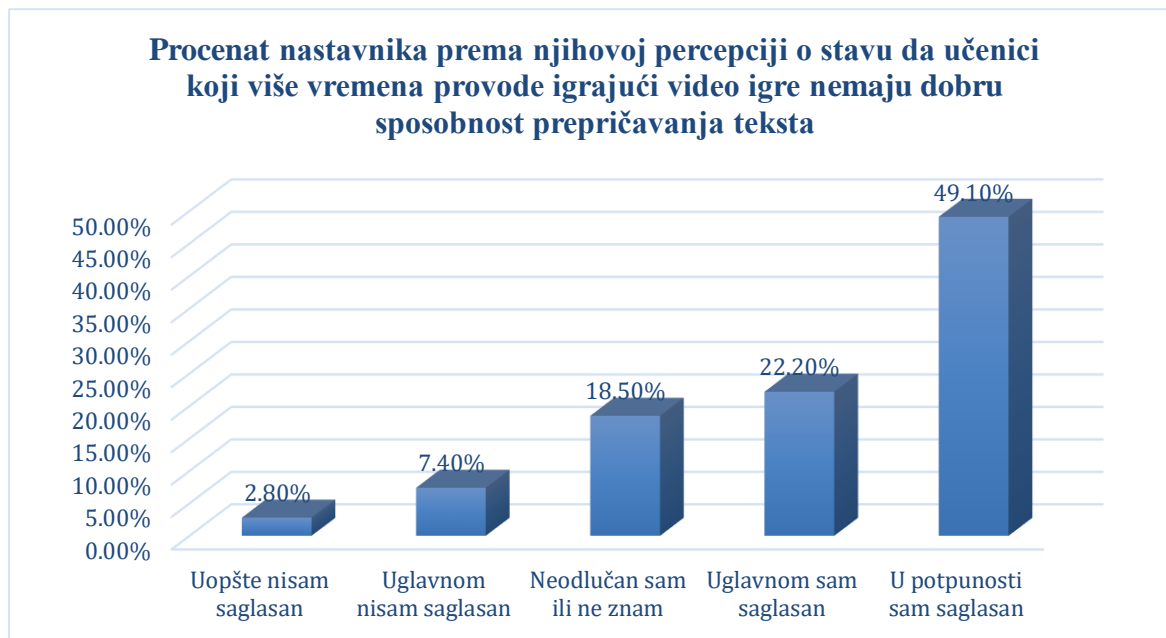
Negativan uticaj na *usmeni govor*, prema rezultatima deskriptivne statistike (prikazane u tabeli br.2) ima srednju vrijednost ($\bar{X}=4,02$). U okviru usmenog govora najveća srednja vrijednost zabilježena je kod konstatacije “Nemaju sposobnost tačnog gramatičkog izražavanja” ($\bar{X}=4,29$), nešto manja je zabilježena kod ” Upotreba posebnih oblika komunikacije negativno utiče na njihov vokabular” ($\bar{X}=4,23$). Približno istu srednju vrijednost imale su konstatacije “Nemaju dobru sposobnost prepričavanja teksta” i “Učenici nemaju bogat rječnik” ($\bar{X}=4,08$, odnosno 4,06). Najniža srednja vrijednost je zabilježena kod konstatacije “Nemaju sposobnost da lako konstruišu monolog” ($\bar{X}=3,95$). Ovako relativno niska ocjena je po nama djelimično i opravdana jer je najveći broj ispitanika odgovorio na ovo pitanje da su neodlučni, što potvrđuje i činjenica da je modus ($M_0 = 3$), samo kod ovog pitanja. O ovim rezultatima nam govore i sledeći grafikoni.



Grafikon br. 9 Percepcije nastavnika prema nepravilnoj upotrebi gramatike

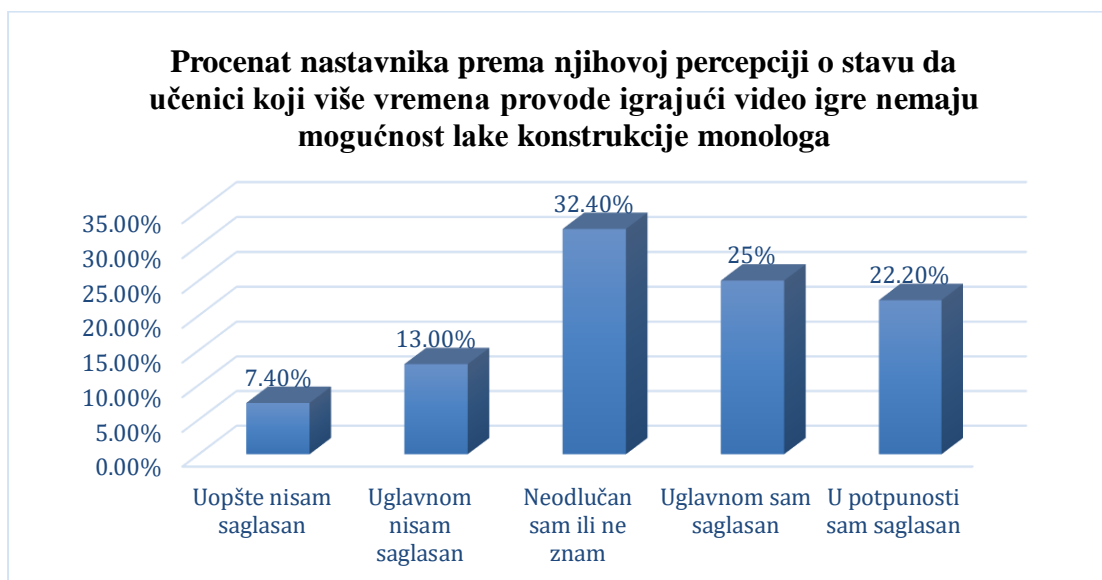
Vrlo mali broj nastavnika (0,9%) potpuno ne dijeli stav da igrajući video igre učenici gube sposobnost tačnog gramatičkog izražavanja. Kada pogledamo po regijama, u južnoj regiji čak i nema nastavnika koji smatraju da nema veze između video igara i loše gramatičke sposobnosti učenika. Uglavnom nisam saglasan (2.8%), vrlo je sličan prvoj grupi, što ukazuje na to da postoji mali broj

nastavnika koji ne vide jasnu vezu između video igara i gramatičke sposobnosti učenika. Relativno značajniji broj nastavnika (15,30%) nije siguran ili nije obaviješten o ovoj temi. To ukazuje na potrebu za boljim informisanjem ili razmjenom mišljenja o ovoj temi unutar nastavničke zajednice. Uglavnom sam saglasan (27.1%) i u potpunosti sam saglasan (53.3%) čini 80,40% i ukazuje da većina nastavnika vidi ovu vezu kao značajnu.



Grafikon br. 10 Percepcije nastavnika prema sposobnostima prepričavanja teksta.

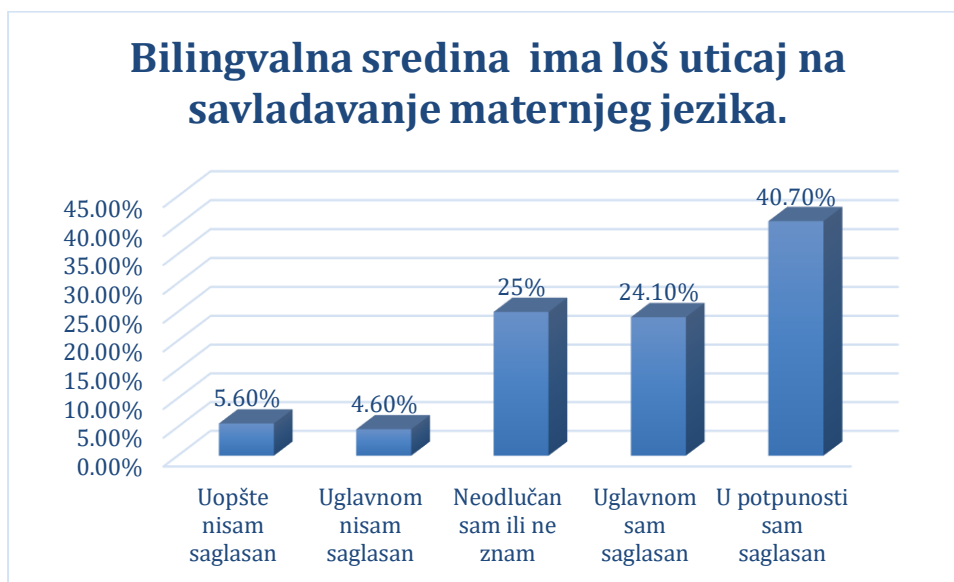
Uopšte ili uglavnom nisam saglasan (10.2%) ukazuje da mali broj nastavnika nije saglasan ili je skeptičan prema navedenoj konstataciji. Neodlučan sam ili ne znam odgovorilo je 18.5% nastavnika, što može biti i rezultat strukture anketiranih nastavnika prema zvanju. Uglavnom i u potpunosti sam saglasan (71.3%) ukazuje na to da većina nastavnika vidi ovu vezu kao relevantnu. Rezultati sugerišu da postoji veća koncentracija saglasnosti među većinom nastavnika u vezi s percepcijom uticaja video igara na sposobnost prepričavanja teksta učenika, dok manji broj nije saglasan ili nije siguran u vezi s tim što ujedno potvrđuje rezultate iskazane tabelom br.2.



Grafikon br. 11 Percepcije nastavnika prema sposobnostima konstrukcije monologa.

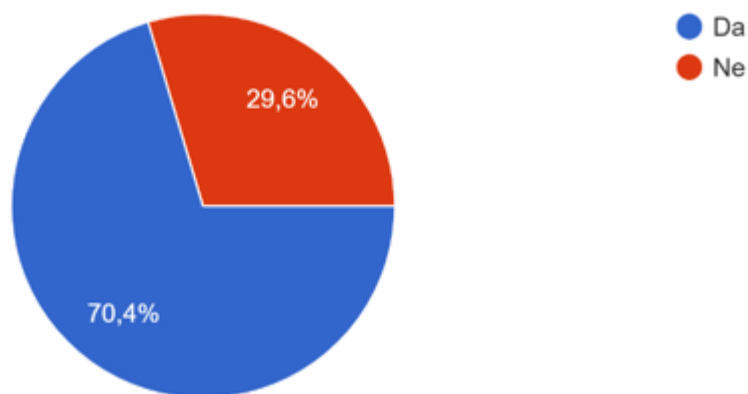
Ukupno gledano, rezultati prikazani grafikonom br.11 pokazuju raznolikost stavova među nastavnicima u vezi sa percepcijom uticaja video igara na sposobnost lake konstrukcije monologa. Većina ispitanika nije u potpunosti saglasna sa ovom tvrdnjom, ali postoji i značajan broj nastavnika koji vjeruju u takvu vezu. Ako pogledamo podatke u tabeli 2, primijetićemo da je aritmetička sredina za ovu konstataciju jednaka 3,42, odnosno da je prosječna ocjena za ovaj stav negdje između odgovora nisam siguran i uglavnom sam saglasan. Koeficijent varijacije od 33,2% ukazuje na potencijalno veći raspon stavova među nastavnicima u vezi sa sposobnošću učenika za lake konstrukcije monologa u odnosu na sposobnost za tačno gramatičko izražavanje ili preporučavanje teksta.

Dominancija engleskog jezika u video igrama ima uticaja u pravilnom savladavanju maternjeg jezika, odnosno crnogorskog i to kako sa stanovišta usmenog, tako i pismenog izražavanja. Ovo smo pokušali da istražimo pitanjem - Pod uticajem video igara i raznih drugih dostupnih sadržaja na stranom jeziku, djetetu se pravi vještačka, bilingvalna sredina koja ima loš uticaj na savladavanje maternjeg jezika. Odgovor na to pitanje anketiranih nastavnika prikazan je sljedećim grafikonom.



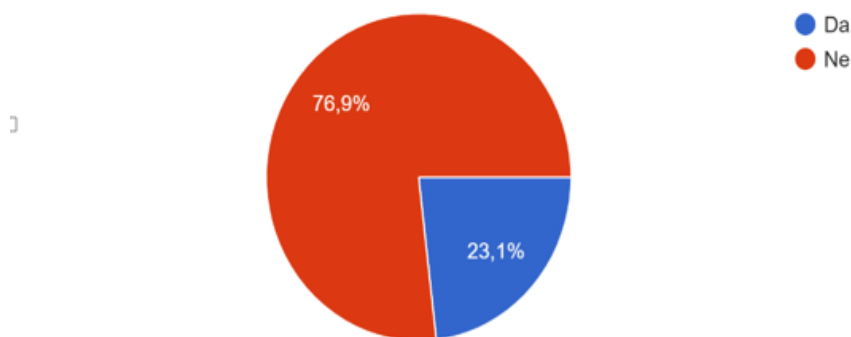
Grafikon br.12 Percepcije nastavnika prema uticaju bilingvalne sredine na savladavanje maternjeg jezika.

Podaci iskazani grafikonom br.12 pokazuju da je najveći procenat nastavnika u potpunosti saglasan sa navedenim stavom 40,7%, odnosno 44 ispitanika. Isti je procenat nastavnika koji su uglavnom saglasni sa stavom i neodlčnih (25%). Oni koji uglavnom i u potpunosti nisu saglasni sa stavom ima ukupno 10,20%, što je zanemarajuće.



Grafikon br.13 Nastavnici koji su razgovarali sa učenicima o mogućim posljedicama na njihov govor.

Na osnovu ovog grafikona možemo da konstatujemo da je 70,4 % nastavnika u okviru vannastavnih aktivnosti razgovaralo sa učenicima o prekomjernom igranju video igrica i o mogućim negativnim posljedicama na njihov govor. To ukazuje na činjenicu da je više od dvije trećine nastavnika pokušalo da predoči učenicima o mogućim negativnim efektima video igara na njihov akademski razvoj.



Grafikon br.14 Nastavnici koji su održali roditeljski sastanak posvećen našoj temi.

Za razliku od prethodnog grafikona (13), vrlo mali broj anketiranih nastavnika je u toku školske 2022/2023. godine održao roditeljski sastanak posvećen temi o uticaju video igara na govor djece (23,1 %). Ovo može da ukazuje na činjenicu da nastavnici nisu dovoljno svjesni da su roditelji ti koji imaju dominantnu ulogu i funkciju vaspitanja u razvojnom periodu posmatrane djece od 6 do 11 godina.

3.2. Rezultati dobijeni anketiranjem roditelja

Boravak na internetu, pored toga što nudi veliki broj prednosti, može ponuditi isto toliko i nedostataka. Internet može pomoći djetetu u edukaciji jer mu daje mogućnost pristupa informacijama koje su prije dvadesetak godina bile skoro nedostupne. Međutim, velika sloboda i mnoštvo informacija nose sa sobom i veliku odgovornost. Djetetu se mora objasniti šta je internet i naučiti ga kako se koristi. Tu je po nama, posebno za mlađu djecu od 6 do 11 godina, najveća i najbitnija roditeljska uloga.

U anketi za roditelje učestvovalo je 84 ispitanika. Anketa se sastojala od 20 pitanja od toga 13 pitanja zatvorenog tipa – sa ponudjenim odgovorima i 7 pitanja o percepciji roditelja sa Likertove skalom (od 1 – u potpunosti nisam saglasan do 5 – u potpunosti sam saglasan).

Pregled demografskih i socioekonomskih karakteristika ispitanika dat je tabelom br. 3.

Tabela br. 3 Demografski i socioekonomski podaci roditelja

Varjable		Karakteristike	Frekvencija-apsolutna	Procenat učešća - %	Kumulativ ispod od Pi.
POL		Ženski	78	92,9 %	92,9 %
		Muški	6	7,1 %	100 %
STAROST		24-30	9	10,7%	10,7%
		31-37	29	34,5%	45,2%
		38 -44	35	41,7 %	86,9%
		45+	11	13,1%	100%
Uzrast djece		6-7	42	37,8%	37,8%
		8-9	51	45,9%	83,7%
		10-11	18	16,3%	100 %
Obrazovanje		Osnovna	5	6,0 %	6,0 %
		Srednja	27	32,1 %	38,1%
		Viša	11	13,1 %	51,2%
		Fakultet	41	48,8 %	100%
Zaposlenost		Da	66	78,6 %	78,6%
		Ne	18	21,4 %	100%
Ø mjesečni prihod		do 450 €	16	19,5%	19,5%
		451-850 €	15	18,3%	37,8%
		851-1250€	24	26,9%	64,7%

	1250-1650 €	15	18,3%	83,0%
	1651 i više €	14	17,0%	100%

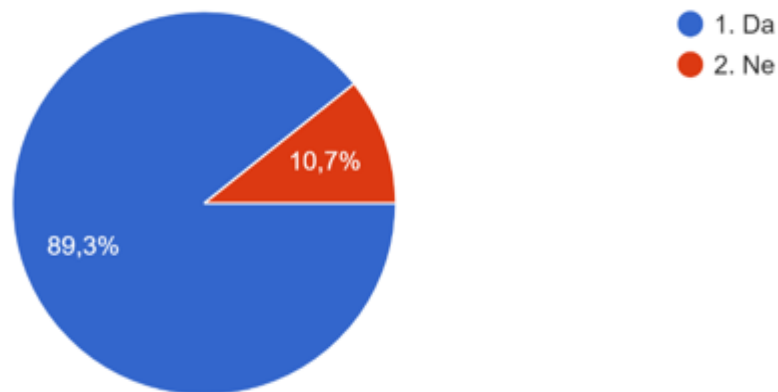
Od ukupnog broja ispitanika, dominantan udio čine žene (92,9%) u odnosu na muškarce (7,1%). Kada je u pitanju starosna struktura, najveći udio čine ispitanici od 38 do 44 godine, njih 41,70%, dok najmanji udio čine ispitanici između 24 i 30 godina (10,7 %). Prosječna starost roditelja je 38 godina.

Uzrast djece grupisali smo u 4 kategorije, i to od 6-7 godina čija je apsolutna frekvencija=42, zatim 8-9 godina koju čini 51 dijete i treća grupa od 10-11 godina sa 18 djece.

Prosječna starost djece bila 6,75 godina, što nam je ujedno bila i ciljna grupa istraživanja tj. djeca u prvom ciklusu osnovne škole od 6 do 11 godina. Prosječan broj djece po porodici je bio 1,35 .

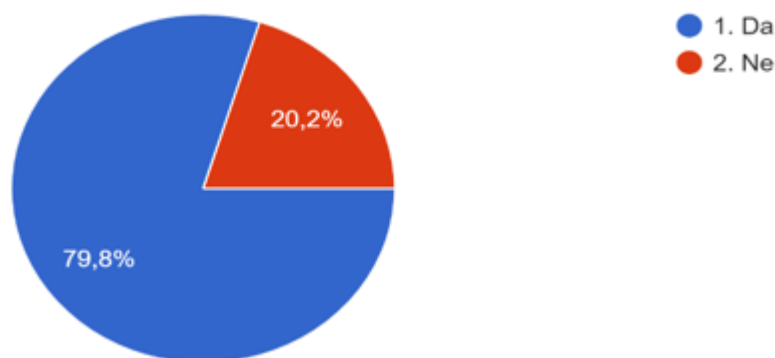
Najveći broj ispitanika ima završen fakultet (48,8%), zatim s srednju školu (32,1%), a potom slijede ispitanici sa završenom višom školom (13,1%) i osnovnom školom (6,0%). Posmatrajući obrazovnu strukturu, preko 60% ispitanika ima visoko i više obrazovanje.

Kada je u pitanju radni odnos, zaposleni čine (78,6%), a 21,4% se izjasnilo kao nezaposleni. Prosječan mjesečni prihod koji ostvaruju domaćinstva anketiranih roditelja grupisali smo u pet kategorija, što je i prikazano u tabeli br.3. Najveći broj ispitanika (26,9%) ostvaruje prihod od 850 - 1250€, zatim ispitanici koji ostvaruju prihod do 450€ čine 19,5 % ukupno anketiranih roditelja. Isto učešće od 18,3% zabilježili su ispitanici koji ostvaruju prihod od (450-850€) i (1250-1650 €). Najmanji procenat učešća bilježe anketirani roditelji koji ostvaruju prihod od 1651 i više € (17%). Prosječan mjesečni prihod domaćinstava anketiranih roditelja bio je 1.031€.



Grafikon br. 15 Procenat roditelja čija djeca koriste internet

Na osnovu podataka anketiranih roditelja 89,3 % djece starosti od 6-11 godina koristi internet. Ovaj podatak se uglavnom slaže sa podacima iznijetim u publikaciji “ Djeca na internetu” – mogućnosti, rizici i bezbjednost, Izvještaj za Crnu Goru” (Logar, Anzelm, Lazić i Vujačić, 2016) urađen od strane UNICEF-a i Vlade Crne Gore. Prema navedenoj publikaciji “Čak 91% djece uzrasta od 9 do 17 godina koristi internet, a većina – 87% njih, koristi internet svakodnevno. Korišćenje interneta se povećava kako djeca rastu, tako da 97% djece uzrasta od 15 do 17 godina koristi internet svakodnevno, a 71% nekoliko puta svakog dana”.



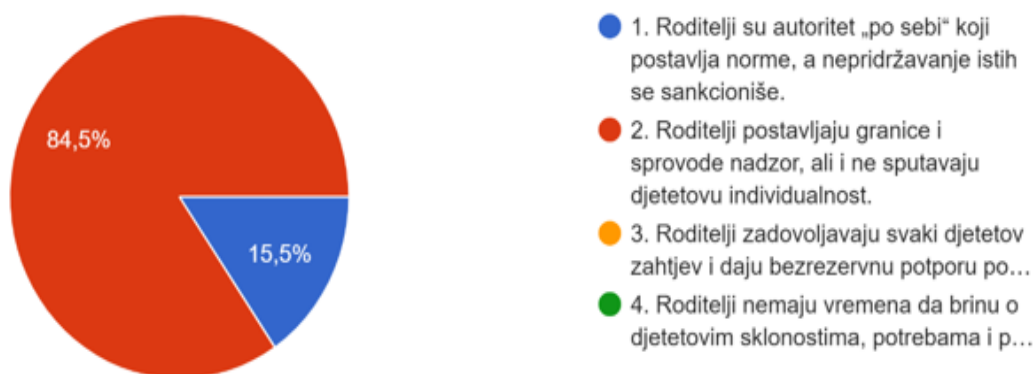
Grafikon br.16 Procenat roditelja čija djeca igraju video igre

Dok 89,3 % djece starosti od 6-11 godina koristi internet, dotle je procenat onih koji igraju video igre u istoj anketi 79,8% ili samo 10 indeksnih poena niži. To je skoro zanemarljiva razlika, pa možemo konstatovati da sva djeca koja koriste internet uglavnom i igraju video igrice



Grafikon br.17 Vrijeme provedeno u igranju video igara djece, anketiranih roditelja

Na osnovu grafikona br. 17 možemo zaključiti da djeca anketiranih roditelja najčešće igraju video igre svakog dana (27,4%), nešto manji procenat igraju jednom ili dva puta sedmično po 2-3 sata (23,8%). Isti procenat (14,3%) jednom ili dva puta sedmično, odnosno drugo od ponuđenih odgovora. Jednom ili dva puta sedmično po 4-5 sati samo 7,7 %. Interesantno je da “rijetko, gotovo nikada “ čak 15,5% djece ne igra video igrice.



Grafikon br. 18 Vrsta vaspitnog stila koju preferiraju anketirani roditelji

Grafikon br.18 nam pokazuje da anketirani roditelji preferiraju i prepoznaju samo dva stila roditeljstva od ponuđenih 4. To su *Roditelji postavljaju granice i sprovode nadzor, ali ne sputavaju djetetovu individualnost* čak 84,5% ili 71 roditelj od ukupno 84 anketiranih. Znatno manji procenat (15,5%) je odabralo odgovor *Roditelji su autoritet, po sebi, koji postavljaju norme, a nepridržavanje istih se sankcioniše*.

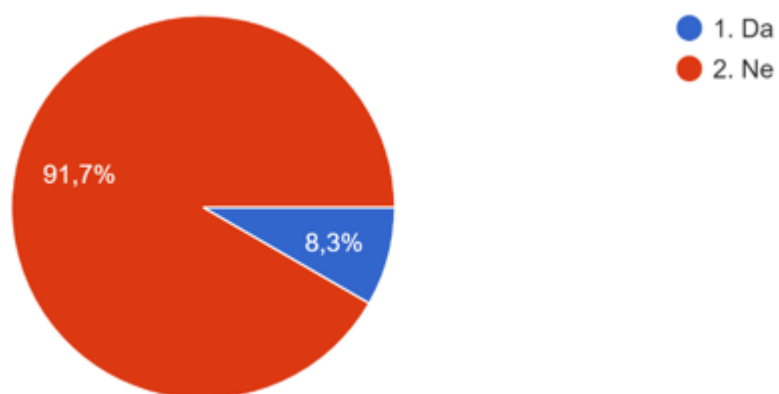
Kako roditelji upravljaju digitalnim medijima zavisi, međutim, i od opšeg roditeljskog vaspitnog stila. U praksi su identifikovana četiri glavna stila i to:

1. Autoritaran (autokratski) stil: Roditelji postavljaju velike zahtjeve i sprovode strogi (jednosmjerni) nadzor. Ovdje nema dijaloga. Glavni cilj je poslušnost djece, a roditelji su autoritet „po sebi“ koji postavlja norme, a nepridržavanje istih se sankcioniše.

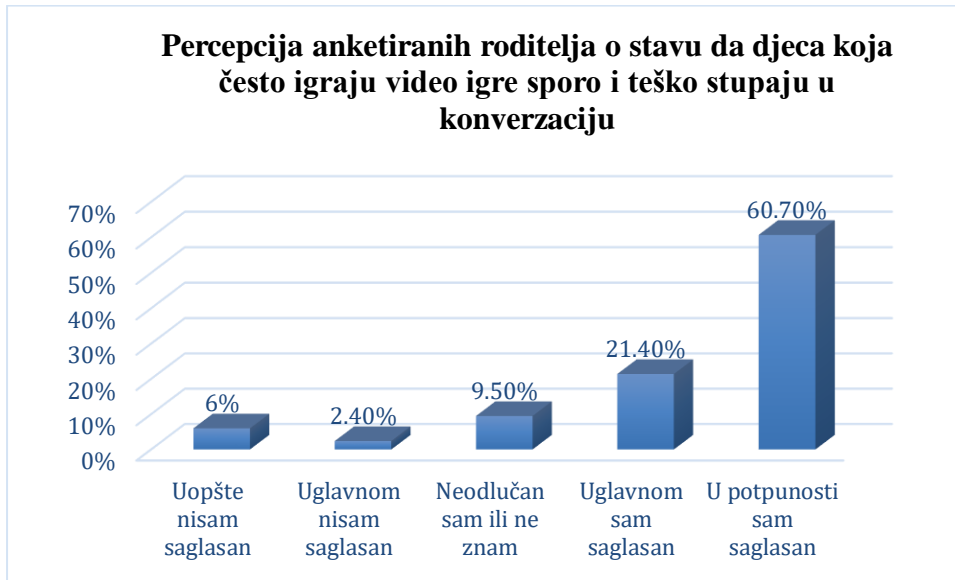
2. Autoritativan (ili demokratski). Roditelji postavljaju granice i sprovode nadzor, ali pružaju i potporu i ne sputavaju djetetovu individualnost. Vaspitanje je dvosmjernan odnos. Kod autoritativnog ili demokratskog vaspitanja nema monologa već (kontinuiranog) dijaloga.

3. Permisivan (prepopustljiv). Roditelji nemaju „granice“. Nisu autoritet svojoj djeci. Daju bezrezervnu potporu ponašanju djeteta. Roditelji zadovoljavaju svaki djetetov zahtjev.

4. Indiferentan (nemarani) roditelji ne postavljaju nikakve “okvire ponašanja djetetu”, ali tu nema ni topline niti potpore. Roditelji emocionalno odbacuju djecu jer nemaju vremena ili želje brinuti se o djetetovim skolonostima, potrebama i preferencijama (Stefanović Stanojević, 2006).

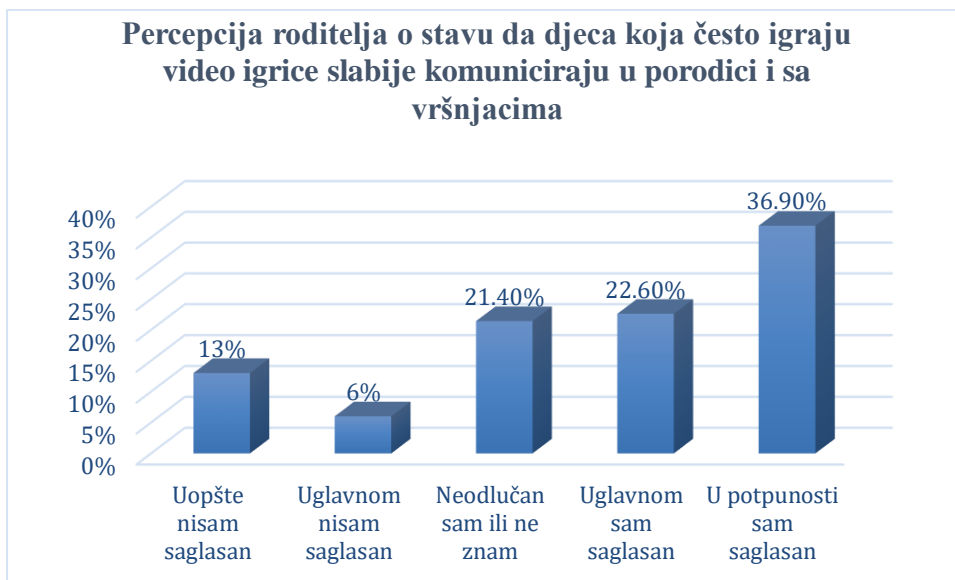


Grafikon br.19 Da li djeca anketiranih roditelja imitiraju govor likova iz video igara
 Stav roditelja je kategoričan po ovom pitanju, jer samo 8,3% je izjavilo da djeca imitiraju govor likova iz video igara . ostali njih 91,70 % je izjavilo da to njihova djeca ne čine.



Grafikon br. 20 Percepcije roditelja prema uticaju video igara na konverzaciju djece.

Na osnovu obradjenih rezultata, možemo konstatovati da se 60,7% roditelja u potpunosti su saglasni sa konstatacijom da djeca koja često igraju video igre sporo i teško stupaju u konverzaciju. Uglavnom je saglasno sa navedenim stavom 21,4%. Suprotan stav ima samo 2,40% a uopšte nisu saglasni samo 6%. Procenat neodlučnih je 9,50%,



Grafikon br.21 Percepcija roditelja prema stavu da djeca koja često igraju video igrice slabije komuniciraju u porodici i sa vršnjacima

Sumirajući rezultate odgovora da djeca koja često igraju video igre slabije komuniciraju u porodici i sa vršnjacima, prikazanih grafikonom 21 uočavamo da se znatno smanjio broj onih koji se u potpunosti saglasni sa navedenom konstatacijom (36,9%) , procenat onih koji se uglavnom saglasni je 22,4%.

Iako se na osnovu grafikona br.20 može zaključiti da su roditelji u potpunosti ili uglavnom saglasni sa činjenicom da djeca koja često igraju video igre sporo i teško stupaju u konverzaciju, njih 82,14% ,sa konstatacijom da djeca koja često igraju video igre slabije komuniciraju u porodici i sa vršnjacima samo njih 59,5% u odnosu na ukupan broj anketiranih. Ovo smanjenje učestalosti pozitivnog odgovora je dobrim djelom rezultiralo činjenicom da je procenat neodlučnih povećan sa 9,50 % koliko iznosi u prethodnom grafikonu na 21,4% u ovom dijagramu. Procenat onih koji uopšte ili uglavnom nisu saglasni iznosi 19%, dok je na prethodnom pitanju samo 8,4%, što je duplo manje nego kod ovog pitanja.

Pri razmatranju razlika između grafikona br. 20 i 21 treba uzeti u obzir činjenicu da je populacija koja se razmatra u oba grafikona populacija djece u dobi od 6-11 godina, a ova grupa pripada tzv. "Alfa generaciji". "Alfa generacija" je jedna od najmlađih generacija, čiji obrasci ponašanja često variraju u odnosu na starije generacije djece.

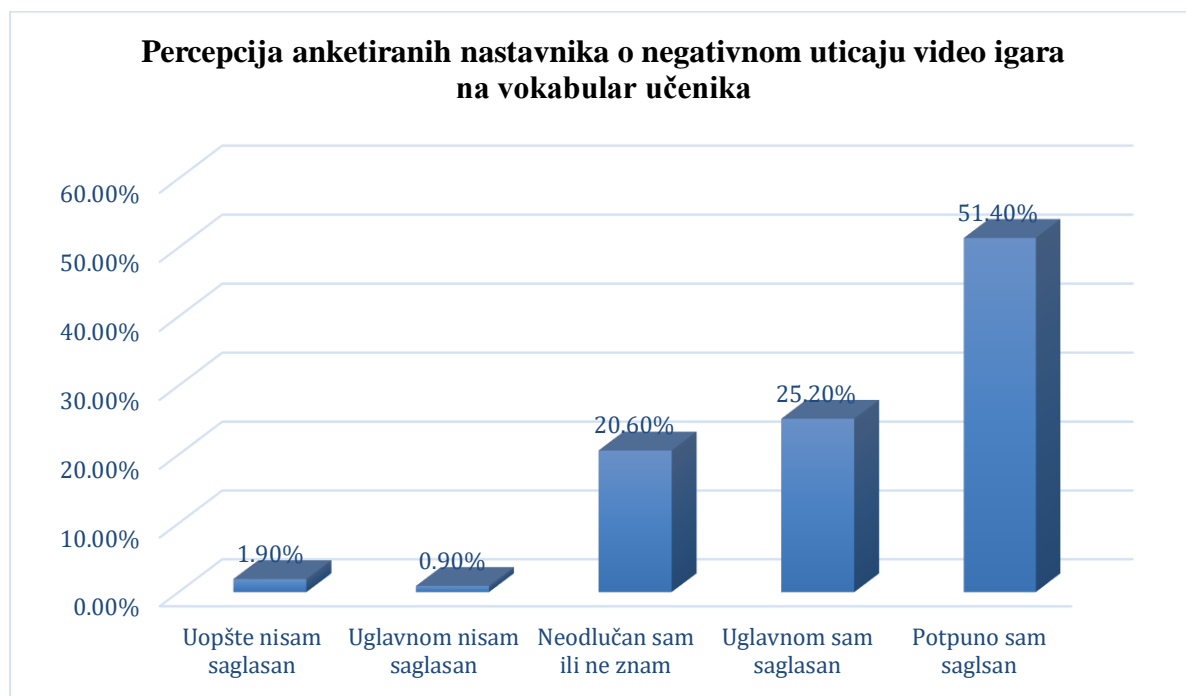
Specifično za djecu Alfa generacije, osim što su rođena u digitalnom dobu, jeste i naglasak na **ljubavi koju dobijaju** od roditelja. Roditelji ove djece koriste blage vaspitne mjere i trude se da njihov odnos sa djecom bude zasnovan na uzajamnom povjerenju i ljubavi. Fizičko kažnjavanje ne primjenjuju i problemi se rješavaju razgovorom. Iako se može pomisliti da je digitalna era stvorila jaz u bliskim odnosima i kontaktima, roditelji generacije Alfa (milenijalci) pridaju veliku važnost kvalitetnom roditeljstvu, što ima dubok uticaj na formiranje identiteta ovih mladih ljudi. Uopšteno, često se primjećuje da djeca iz ove generacije imaju češći kontakt sa roditeljima putem digitalnih uređaja i društvenih mreža. Ovo se može tumačiti činjenicom da su roditelji često koristili tehnologiju kako bi održavali komunikaciju sa djecom dok su bili na poslu ili udaljeni.

Kako se u navedenom stavu prioritet stavlja na porodicu, pa tek onda na vršnjake smatramo da je to razlog ovako niskom procentu saglasnih u grafikonu br. 21. Međutim, treba napomenuti da to ne znači nužno da djeca iz "alfa generacije" ne komuniciraju sa svojim vršnjacima i nastavnicima. Komunikacija sa vršnjacima i nastavnicima takođe ostaje ključni dio socijalnog razvoja dece. Ovi

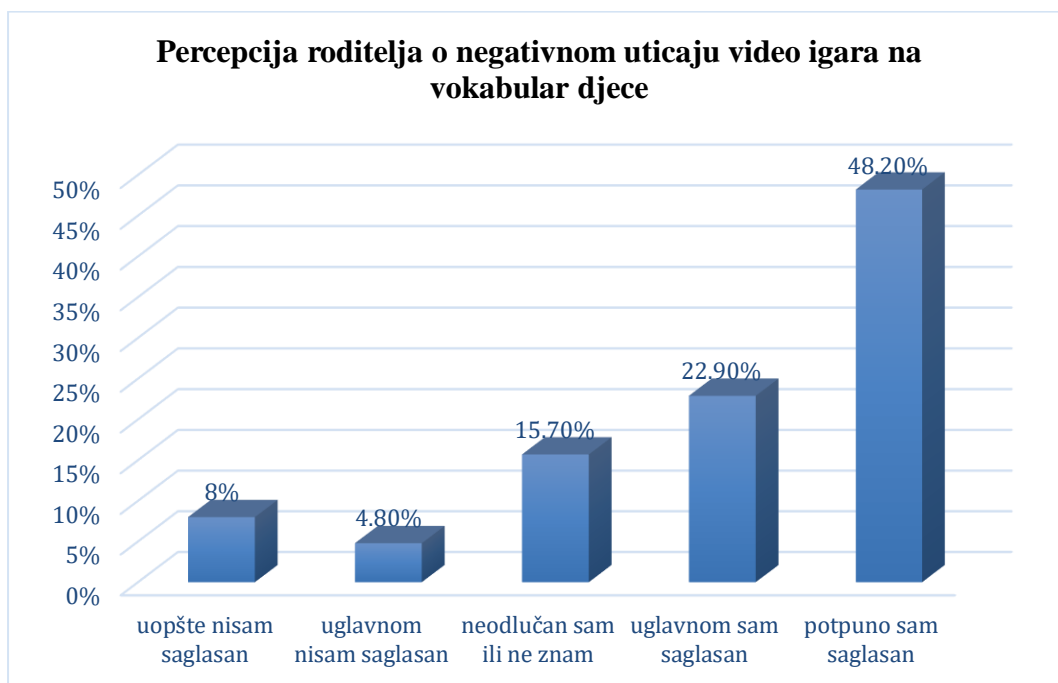
obrasci komunikacije zavise od mnogo faktora, uključujući i specifične okolnosti u kojima djeca odrastaju.

3.3. Analiza testiranja tačnosti hipoteza

Hipoteza br. 1. Upotreba posebnih oblika komunikacije u video igrama i na društvenim mrežama negativno utiče na govor djece, odnosno njihov vokabular, prema mišljenju nastavnika i roditelja prikazana je grafikonima br. 22 i 23.



Grafikon br. 22 Stavovi nastavnika prema negativnom uticaju video igara na vokabular učenika

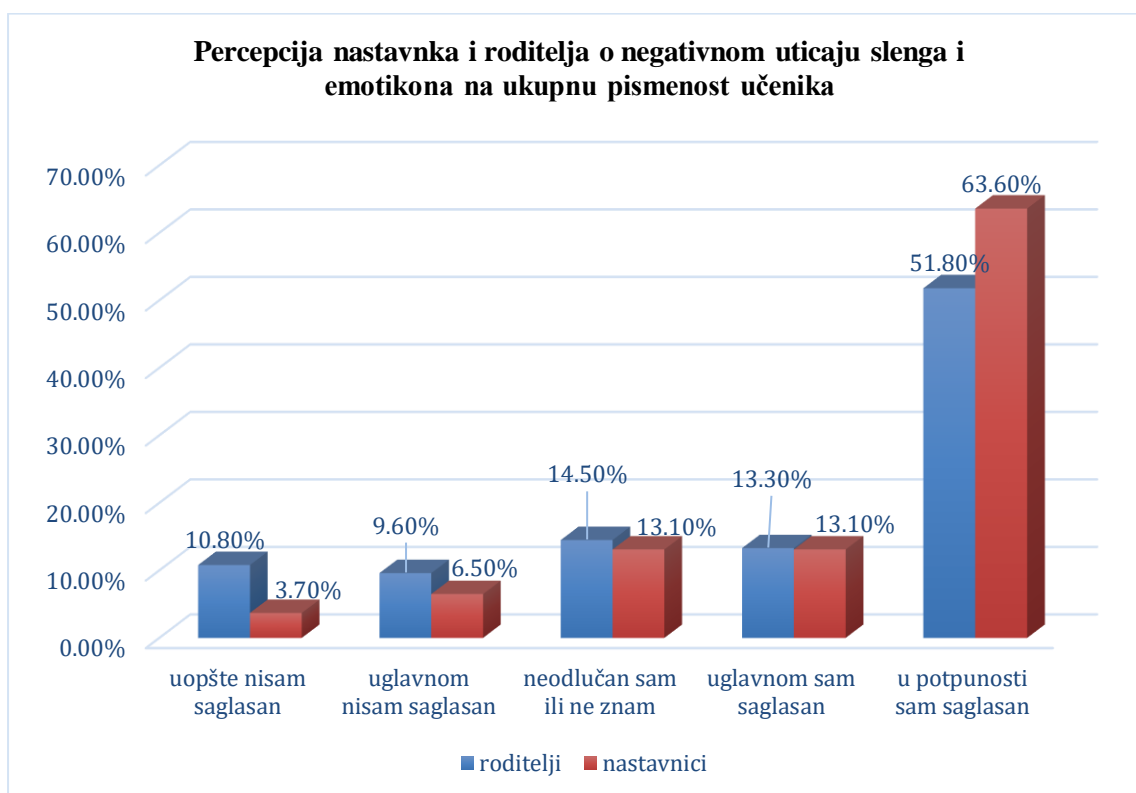


Grafikon br. 23 Stavovi roditelja prema negativnom uticaju video igara na vokabular djece

Prema grafikonu br. 22 procenat nastavnika koji su u potpunosti saglasni sa hipotezom iznosi 51,4%, a ako tome dodamo i 25,2% ispitanika koji su uglavnom saglasni, tada preko 76,6% ispitanika (odnosno 83 nastavnika) je saglasno sa našom prvom pomoćnom hipotezom. Ako pogledamo i podatke iz tabele br. 2, videćemo da su modus i medijana jednake 5 ($M_o = M_e = 5$), kao i da je koeficijent varijacije samo 13% ($V = 13\%$), što ukazuje da je variranje oko srednje vrednosti po ovom pitanju najniže, odnosno saglasnost oko ove hipoteze je najveća.

Stavovi roditelja o navedenoj hipotezi (prikazani grafikonom br. 23) vrlo su slični stavovima nastavnika. Naime, 48,2% su potpuno saglasni, a 22,9% uglavnom saglasni sa hipotezom, što ukupno čini 71,1% (to je samo 5,5 procentnih poena niže od stavova anketiranih nastavnika), pa možemo zaključiti da je pomoćna hipoteza br.1 tačna.

Međutim, važno je napomenuti da video igre same po sebi ne moraju nužno negativno uticati na vokabular djece. Roditelji i nastavnici imaju ključnu ulogu u ravnoteži između vremena provedenog uz video igre i drugih aktivnosti koje utiču na jezični razvoj. To može uključivati čitanje knjiga zajedno s djecom, podsticanje na razgovor, gledanje edukativnih programa i učestvovanje u aktivnostima koje obogaćuju rječnik kako u porodici, tako i u školi u okviru nastavničkih aktivnosti.



Grafikon br. 24 Stavovi nastavnika i roditelja prema negativnom uticaju upotrebe slenga, emotikona i grafičkih skraćenica na ukupnu pismenost učenika

Podaci prikazani dijagramom br. 24 direktno potvrđuju našu hipotezu br. 2, koja glasi “Upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica pri komunikaciji na društvenim mrežama negativno utiče na ukupnu pismenost djece, prema mišljenju nastavnika i roditelja “.

Nastavnici su u većem procentu (63.6%) u potpunosti saglasni sa stavom da upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica negativno utiče na ukupnu pismenost dece. Ako ovom procentu dodamo i procenat onih nastavnika koji se uglavnom saglasni sa navedenim stavom, tada možemo reći da više od $\frac{3}{4}$ anketiranih nastavnika (82) su saglasni sa hipotezom br.2

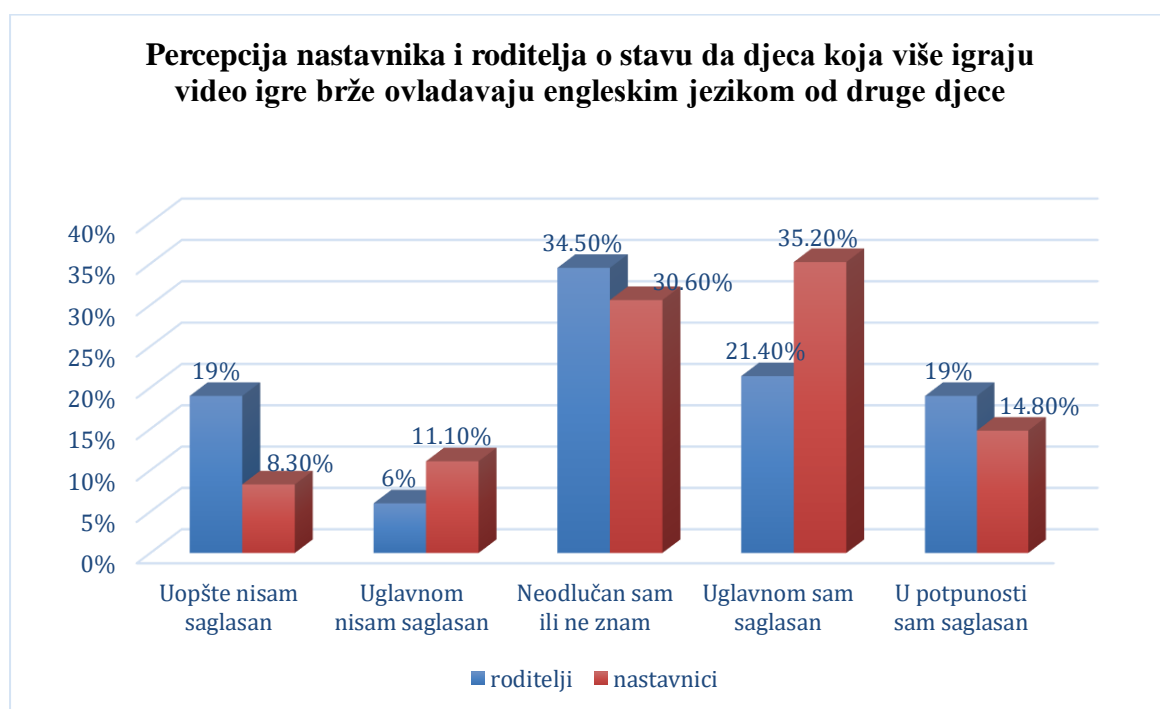
Roditelji takođe pokazuju zabrinutost, s obzirom na to da 51.8% njih su u potpunosti saglasni sa stavom, a uglavnom su saglasni još njih 13,30%, što ukupno čini 65,10% ili 55 anketiranih roditelja saglasnih sa ovim stavom. Ovo ukazuje na to da mnogi roditelji takođe vide potencijalne negativne posljedice ovakve komunikacije.

S druge strane, određeni procenti nastavnika (13.1%) i roditelja (13.3%) koji su neodlučni po ovom pitanju može ukazivati na potrebu za dodatnim istraživanjima i diskusijama kako bi se bolje razumjeli faktori koji utiču na pismenost djece.

Važno je primijetiti da postoji manji broj ispitanika (10.8% roditelja i 3.7% nastavnika) koji se uopšte ne slažu sa stavom da upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica ima negativan uticaj. To sugerise da postoji raznolikost mišljenja u vezi sa ovom temom, a može ukazivati i na subjektivnost roditelja prema djeci.

Na osnovu podataka iskaznih grafikonom br. 24 možemo konstatovati da je hipoteza br. 2 tačna.

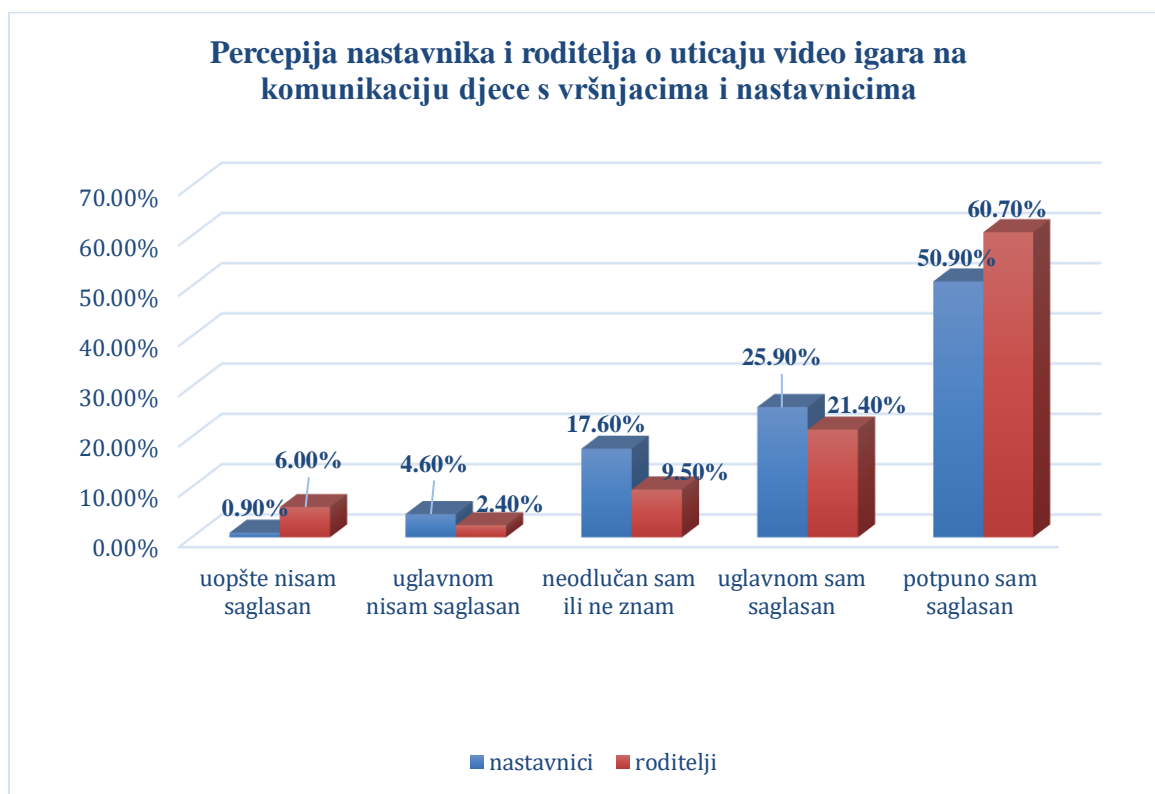
Hipotezu br.3 Djeca koja provode dosta vremena igrajući video igre brže ovladavaju engleskim jezikom od djece koja manje igraju video igre, prema mišljenju nastavnika i roditelja, prikazana je grafikonom br. 25.



Grafikon br. 25 Percepcije nastavnika i roditelja prema savladavanju engleskog jezika

Paralelnim posmatranjem odgovora anketiranih nastavnika i roditelja možemo konstatovati da je procenat onih koji su u potpunosti i uglavnom saglasni sa hipotezom približan i kod roditelja (40,4%) i kod nastavnika neznatno veći (50,0%). Još manja su odstupanja kod odgovora nismo i uglavnom nismo sagalsni (25,0%) roditelji, a nastavnici (19,1%). Evidentno je da veći broj roditelja i nastavnika podržava hipotezu, što ukazuje na pozitivan odnos između igranja video igara i ovladavanja engleskim jezikom.

Relativno veliki procenat neodlučnih ispitanika (30,6%) nastavnika i još veći procenat roditelja (34,5%), može se tumačiti kao posljedica nepoznavanja engleskog jezika od strane roditelja i nastavnika, s obzirom da im engleski nije maternji jezik. Jezička barijera može biti jedan od faktora da učesnici u istraživanju nisu bili u mogućnosti da donesu čvrst zaključak po ovom pitanju, pa su se opredijelili za neutralan stav. S druge strane, ako pogledamo strukturu anketiranih nastavnika po zvanju, odnosno profesiji (grafikon br. 4), vidjećemo da je profesora engleskog jezika bilo samo 16%, od ukupnog broja anketiranih nastavnika. Na osnovu detaljnije analize samo njihovih odgovora, od ukupnog broja anketiranih profesora engleskog jezika, njih 94% je u potpunosti saglasno sa hipotezom *br.3* “Djeca koja provode dosta vremena igrajući video igre brže ovladavaju engleskim jezikom od djece koja manje igraju video igre, prema mišljenju nastavnika i roditelja”, dok se samo 6% profesora engleskog jezika izjasnilo da su uglavnom saglasni sa postavljenom hipotezom.



Grafikon br.26 Stavovi nastavnika i roditelja prema stupanju u komunikaciju.

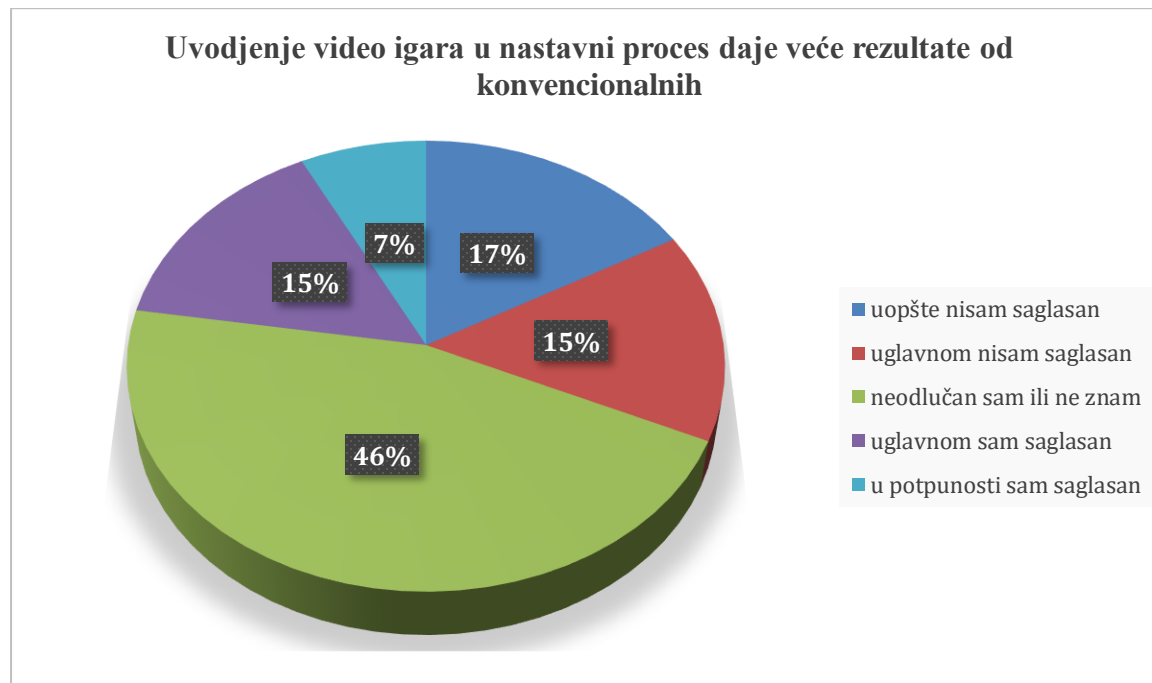
Na osnovu podataka prikazani u grafikonu br. 26 možemo konstatovati da su i nastavnici i roditelji saglasni sa *Hipotezom br.4*, koja glasi “Djeca koja više vremena provode na društvenim mrežama i igrajući video igre, slabije komuniciraju sa vršnjacima i nastavnicima od djece koja to ne

čine ili u značajnoj mjeri manje čine, prema mišljenju nastavnika i roditelja. Podaci prikazani grafikonom ukazuju da 82,1% roditelja (67) ispitanih u ovom istraživanju izrazilo je saglasnost sa tvrdnjom o slabijoj komunikaciji djece koja više koriste društvene mreže i video igre. Ovo ukazuje na značajnu podršku ovoj hipotezi od strane roditelja. Samo 8,4% roditelja nije saglasno sa ovom tvrdnjom, dok je 9,5% roditelja navelo da su neodlučni u vezi sa ovim pitanjem.

S druge strane, mišljenja nastavnika se razlikuju u određenoj meri. Većina nastavnika (76,8%) izrazila je saglasnost sa tvrdnjom da djeca koja provode više vremena na društvenim mrežama i igrajući video igre imaju slabiju komunikaciju sa vršnjacima i nastavnicima. Zanimljivo je da je manji broj nastavnika (5,4%) izrazio neslaganje sa ovom tvrdnjom, dok je 17,6% nastavnika bilo neodlučno u vezi s ovim pitanjem.

Takođe, na osnovu tabele br. 2 uočava se da su i srednje vrijednosti posmatrane pojave relativno visoke, pa je tako aritmetička sredina 4,10 (odnosno – uglavnom smo saglasni). Vrijednosti modusa = 5 i medijane = 5 nam govore da je prosječna poziciona srednja vrednost u potpunosti sam saglasan, pa i na osnovu ovih podataka možemo zaključiti da video igre negativno utiču na sferu komunikacije djece. Što dijete ima više problema u komunikaciji sa vršnjacima, to je više izloženo virtuelnim igrama. Kao rezultat, računar postaje zamjena za prijatelje, šetnje. To doprinosi nastanku problema u formiranju društvenih kontakata sa spoljnim svijetom (Kostov, 2020).

Hipoteza br. 5 Postoje statistički značajne razlike u stavovima nastavnika o uvođenju obrazovnih video igara u nastavni proces, shodno radnom stažu nastavnika.



Grafikon br.27 Stavovi nastavnika prema uvođenju video igara u nastavni proces.

Grafikon nam pokazuje da je stav većine nastavnika “Neodlučan sam” (46 %), što se može tumačiti na više načina. Kao prvo, rekli bismo da taj odgovor može da znači “nezainteresovan sam, jer još uvijek škola nema kapacitete za primjenu savremene IT “, drugo “Ne znamo, jer do sada nikada to nismo radili” i treća varijanta “Nebitno mi je, jer ja to sigurno neću primjenjivati”. Sve tri varijante odraz su našeg mentaliteta i velike doze neutralnosti, kao i teškog prihvatanja promjena u svemu, ne samo u obrazovanju.

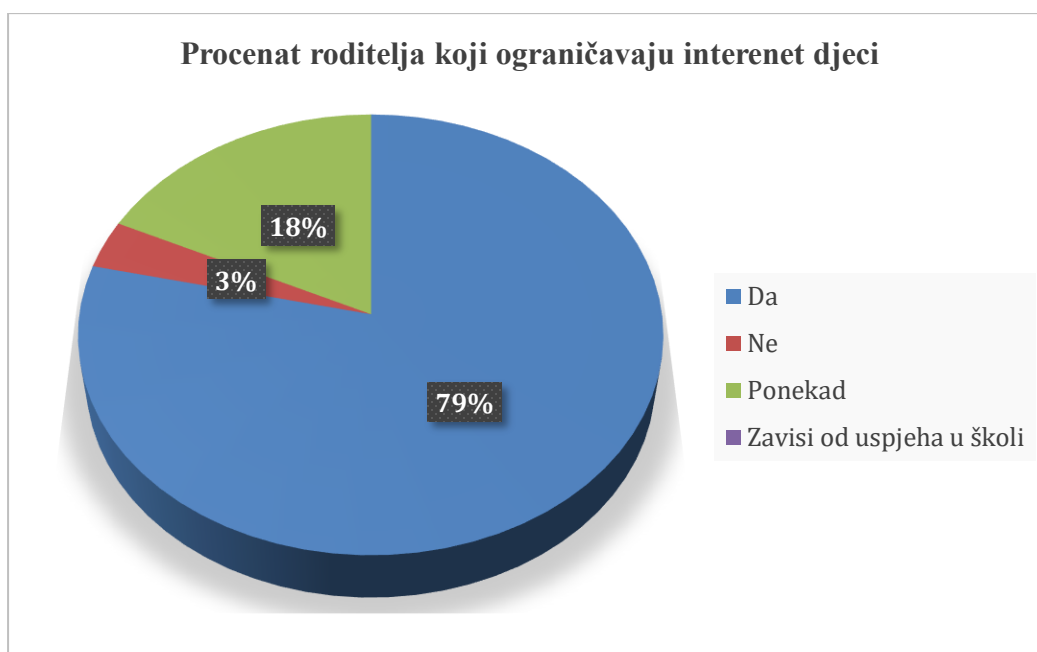
Broj onih koji smatraju da je konvencionalno obrazovanje bolje od video igara, odnosno nisu saglasni sa našom hipotezom je 36 nastavnika, što čini 32 % od ukupnog broja anketiranih, broj ispitanika koji su saglasni sa našom hipotezom je 24 ispitanika ili 22 %.

Na osnovu ovog pitanja i odgovora ispitanika može se zaključiti da su stavovi suprotni našoj hipotezi i da ne možemo reći da je tačna. Međutim, *hipotezu br.5* glasi: Postoje *statistički značajne razlike u stavovima* nastavnika o uvođenju obrazovnih video igara u nastavni proces, *shodno radnom stažu nastavnika* i ako uzmemo u obzir ovaj uslov, situacija će se u značajnoj mjeri promijeniti.

Kako bi se ispitalo da li postoje statistički značajne razlike u stavovima nastavnika u odnosu na radni staž anketiranih, sprovedena je jednofaktorska analiza varijanse, odnosno ANOVA. Ispitanici su podijeljeni u četiri grupe. Nezavisna varijabla je radni staž nastavnika, koji je kategorisan na sljedeći način: od 1 do 10 godina; od 11 do 20 godina; od 21 do 30 godina; od 31 i više godina. Zavisna varijabla je percepcija nastavnika o konstataciji da uvođenje video igara u nastavni proces daje veće rezultate od konvencionalnih metoda.

Rezultati jednofaktorske analize varijanse ukazuju da postoje statistički značajne razlike u odnosu na staž ispitanika $F(3; 108)=2,87; p<0,05$. Na osnovu ovih rezultata možemo zaključiti da je postavljena hipoteza potvrđena.

Hipoteza br. 6 Roditelji u Crnoj Gori ne koriguju vrijeme korišćenja digitalnih medija kod djece, bez obzira na vrstu vaspitnog stila.



Grafikon br.28 Struktura roditelja prema tome koliko često ograničavaju internet djece

Procenat roditelja koji često ograničavaju internet svojoj djeci je relativno veliki i iznosi 78,6%. Samo ponekad pristup internetu ograničava 17,9% a nikada svega 3,5% roditelja. Koliko je to iskreno i tačno, ne možemo znati, ali možemo reći da je ovakav stav roditelja zadovoljavajući, posebno ako uzmemo u obzir i činjenicu da niko od anketiranih roditelja ograničavanje interneta nije povezo sa uspjehom djece u školi. S obzirom na činjenicu da je samo 3,5 % ili 3 anketirana roditelja

(od ukupno 84) odgovorilo da ne ograničava internet svojoj djeci, *moramo odbaciti hipotezu br. 6.* ” Roditelji u Crnoj Gori ne koriguju vrijeme korišćenja digitalnih medija kod djece, bez obzira na vrstu vaspitnog stila”.

Činjenica je da se rezultati dobijeni našom anketom ne podudaraju sa podacima iznijetim u publikaciji “Djeca na internetu – mogućnosti, rizici i bezbjednost, Izvještaj za Crnu Goru” (Logar, Anzelm, Lazić i Vujačić, 2016, str. 7), urađen od strane UNICEF-a i Vlade Crne Gore. Njime se konstatuje da:

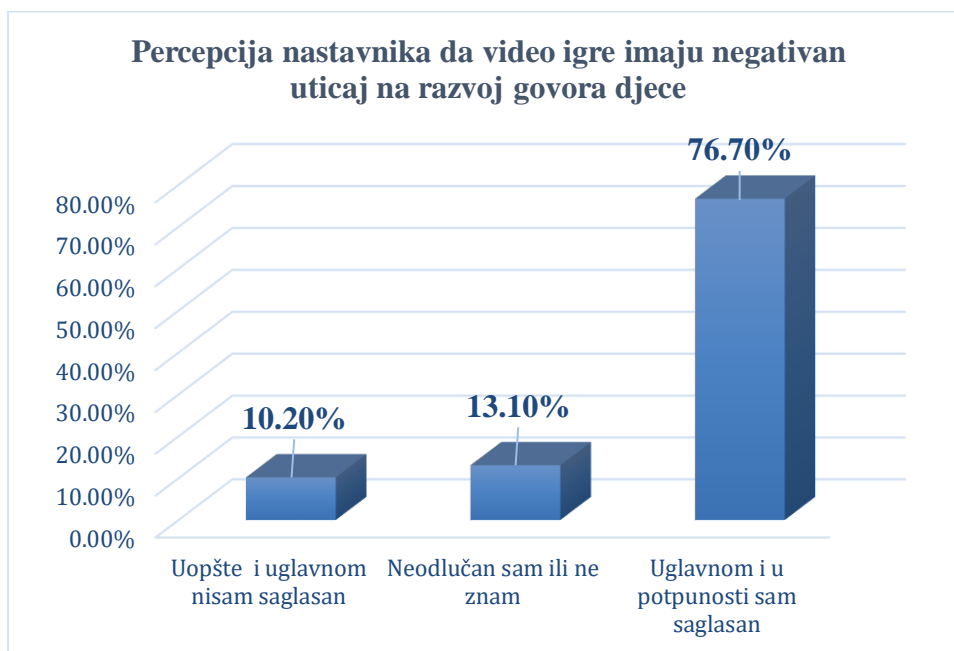
Učešće roditelja u aktivnostima djece na internetu prilično je ograničeno. Djeca veoma rijetko traže podršku roditelja. Tek svako četvrto dijete tvrdi da često započinje razgovor sa roditeljem o tome šta radi na internetu. Učestalost razgovora koje su pokrenula djeca opada kod starije djece: dok je 35% djece uzrasta od 9 do 11 godina reklo da često započinju razgovor sa roditeljima, to je slučaj sa svega 20% djece od 15 do 17 godina. Posredovanje roditelja u korišćenju interneta među djecom takođe je sporadično i uglavnom podrazumijeva razgovor s djecom. Prema ocjeni djece, posredovanje roditelja je čak i slabije zastupljeno (UNICEF, 2016:7).

Moglo bi se reći da postoje značajne razlike u odgovorima roditelja i djece koji se odnose na korišćenje interneta. Te razlike su veće, kako je starosna dob djece veća. To bismo mogli pripisati i našem mentalitetu. Roditelji često ne odgovaraju iskreno već onako kako misle da treba.

“Ukratko, najčešće učešće roditelja odnosi se na sljedeće: - 55% roditelja tvrdi da često razgovaraju sa djecom o tome šta ona rade na internetu, dok 39% djece tvrdi da to roditelji često čine; - 51% roditelja tvrdi da često objašnjavaju svojoj djeci zašto su neki veb-sajtovi prikladni ili neprikladni, dok 29% djece kaže da njihovi roditelji to često čine. Većina djece se bavi različitim aktivnostima na internetu bez ograničenja roditelja. Roditeljske zabrane su nešto prisutnije samo među najmlađom grupom djece” (UNICEF, 2016:7).

Ako uporedimo ova dva istraživanja, mogli bismo zaključiti da su roditelji u 2023. u odnosu na 2016. godinu svjesniji posljedica pretjerane upotrebe interneta, pogotovo kod mlađe populacije djece. S druge strane, zbog razlike u obuhvaćenoj populaciji djece (naše istraživanje je obuhvatilo djecu od 6 do 11 godina, a istraživanje sprovedeno 2016. je analizaralo djecu od 9 do 17 godina), možemo zaključiti da su roditelji mnogo brižniji i obazriviji prema mlađoj populaciji.

Na osnovu dokazanih, odnosno tačnosti sporednih hipoteza možemo zaključiti da nam je tačna i glavna hipoteza. Tačnost glavne hipoteze potvrđuje nam i grafikon br.29.



Grafikon br.29 Stavovi nastavnika prema uticaju video igara na govor

Na osnovu prikazanih podataka u grafikonu br.29 uočavamo da skoro $\frac{3}{4}$ anketiranih nastavnika ili (76,7%) podržava glavnu hipotezu. Broj neodlučnih je samo 13,1% a samo 10,2 % je onih koji uopšte ili uglavnom nisu saglasni. Ovu konstataciju potvrđuje i deskriptivna statistika prikazana tabelom br.2. Činjenica da je modus (M_o)= 5 kod većine postavljenih pitanja vezanih za govor bilo usmeni ili pismeni , dok je medijana (M_e) varilala izmedju 4 i 5. Apslutna mjera varijacije, standardna varijansa (δ) se kretala od 0,35 do 1,13, što nam govori da je stepen odstupanja vrjednosti obilježja od njihove srednje vrjednosti mali. Relativna mjera varijacije tj. koeficijent varijacije (V) iskazan u procentima se kretao od 13 do 33 %, što nam govori da je posmatrani uzorak homogen i da je srednja vrjednost reprezentativna.

Desilo se da je pomoćna hipoteza br. 6 odbačena. Ali ako uzmemo u obzir da ona nije direktno vezana za govor djece, već za stavove roditelja u ograničavanju interneta, možemo smatrati da je glavna hipoteza s tog stanovišta prihvatljiva, jer se ona odnosi na pisani i usmeni govor djece.

Na osnovu dosadašnje analize možemo zaključiti da su percepcije nastavnika da video igre imaju negativan uticaj na razvoj govora djece. Posebno ukoliko se video igre često koriste i to počnu od ranog djetinjstva. One negativno utiču i na pisani i usmeni govor djece, što je posebno izraženo kod mlađe školske populacije. Činjenica je da su tom uticaju najpodložniji mladi kod kojih se vještina čitanja i pisanja tek u razvoju. Na to posebno upozorava ubjeđenje da iz generacije u generaciju imamo stagnaciju, pa čak i usporavanje u razvoju govornih i pisanih sposobnosti učenika.

ZAKLJUČAK

Na bazi svega navedenog u okviru teorijskog dijela našeg rada, smatramo da pedagoški, metodički i didaktički pravilna upotreba video igara može imati pozitivan uticaj na razvoj govora kod učenika. Kao nastavnici smo u obavezi da učenicima pružimo kvalitetno obrazovanje koje će pratiti savremene tokove, ali istovremeno moramo biti oprezni prilikom upotrebe digitalne tehnologije u nastavnom procesu.

U okviru našeg rada predstavljeno je istraživanje koje je realizovano s ciljem da se utvrde percepcije roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece. Uzorak istraživanja sačinjavalo 108 nastavnika i 84 roditelja iz osnovnih škola u Crnoj Gori. Za dobijanje podataka koristili petostepenu skalu Likertovog tipa za nastavnike i roditelje.

Rezultati našeg istraživanja su pokazali sljedeće rezultate:

- Upotreba posebnih oblika komunikacije u video igrama i na društvenim mrežama negativno utiče na govor djece, odnosno njihov vokabular, prema mišljenju nastavnika i roditelja.
- Upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica pri komunikaciji na društvenim mrežama, negativno utiče na ukupnu pismenost djece, prema mišljenju nastavnika i roditelja.
- Djeca koja 64rovide dosta vremena igrajući video igre brže ovladavaju engleskim jezikom od djece koja manje igraju video igre, prema mišljenju nastavnika i roditelja.
- Djeca koja više vremena 64rovide na društvenim mrežama i igrajući video igre, slabije komuniciraju sa vršnjacima i nastavnicima od djece koja to ne čine ili u značajnoj mjeri manje čine, prema mišljenju nastavnika i roditelja.
- Postoje statistički značajne razlike u stavovima nastavnika o uvođenju obrazovnih video igara u nastavni proces, shodno 64rovid stažu nastavnika.
- Roditelji u Crnoj Gori ne koriguju vrijeme korišćenja digitalnih medija kod djece, bez obzira na vrstu vaspitnog stila.

U skladu sa dobijenim rezultatima potvrđujemo sporedne hipoteze, a time i glavnu hipotezu kojom se pretpostavilo da su percepcije nastavnika i roditelja su da video igre imaju negativan uticaj na razvoj govora djece.

Da bi se preduprijedile negativne posljedice upotrebe interneta i video igara, roditelji i nastavnici treba da poznaju savremene kompjuterske i internet tehnologije.

Možda je glavno pitanje: kako iskoristiti moć video igara na konstruktivan način u našim domovima i školama (Westcott i sur., 2021) i kako odgojiti djecu za kreativnu i odgovornu upotrebu novih tehnologija?

Istraživanja u radu i dobijeni kvantitativni i kvalitativni podaci biće odrađeni na relativno malom uzorku škola, odnosno nastavnika i roditelja te smo stoga mišljenja da se dobijeni rezultati neće moći generalizovati, ali mogu poslužiti kao početna istraživanja na zadatu temu.

Empirijski rezultati istraživanja moći će da se iskoriste na raznim seminarima, predavanjima, sastancima, konferencijama, skupovima, okruglim stolovima, kao i stručnim tribinama u cilju edukacije nastavnika i roditelja. U naučnom smislu, rezultati istraživanja mogu da posluže kao motiv i podsticaj za novo istraživanje. Saznanja do kojih će se doći obogatiće dosadašnja naučna znanja.

LITERATURA

1. Anderson, C. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1).doi.10.1016/j.adolescence.2003.10.009.
2. Bala, G. (2002). *Fizička aktivnost djevojčica i dečaka predškolskog uzrasta*. Novi Sad: Fakultet fizičke kulture.
3. Baohua, Y., Watkins, A. & David A. (2008). Motivational and cultural correlates of second language acquisition: An investigation of international students in the universities of the People's Republic of China. *Australian Review of Applied Linguistics* 31 (2), 17.1–17.22.
4. Bilić, V. & Ljubin Golub, T. (2011). Patološko igranje video igara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47 (2), 1-13.
5. Bogdanović, M. (2014). Anglicizmi u tehnološkom diskursu savremenog srpskog jezika 21. veka. *Trendovi u poslovanju*, 2, 29-36.
6. Božović, D. (2009). Jezički identitet softvera u Srbiji – stavovi govornika. *Sinteza – časopis za humanističke nauke i društvenu stvarnost*, 1, 123-134.
7. Bugarski, R. (2005). *Jezik i kultura*. Beograd: SANU.
8. Cole, H., & Griffiths, M., (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing games. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 575-583.
9. Crystal, D. (2007). *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
10. Gentile DA, Gentile JR. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*. 37 (5), 127–141.
11. Gnambs, T., & Appel, M. (2017). Is computer gaming associated with cognitive abilities? A population study among German adolescents. *Intelligence*, 61, 19-28.
12. Krashen, S., Wang, F. Y., & Lee, S. Y. (2016). Epoch Making in English Language Teaching and Learning. In Y. N. Leung (Ed.), *Twenty-Fifth International Symposium on English Teaching* (pp. 255-263). English Teachers' Association, Republic of China.
13. Kosjerina, A. (2015). *Pozitivni i negativni utjecaji igranja video igara – pregled istraživanja*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu.
14. Kostov, A. (2020). Effectiveness of Video Advertisements in Free Mobile Games in the Generation Z Market Segment. *Knowledge International Journal*, 38 (5), 1259-1264.

15. Kuzmanović, D., Pavlović, Z., Popadić, D. & Milošević, T. (2019). *Korišćenje interneta i digitalne tehnologije kod dece i mladih u Srbiji: rezultati istraživanja Deca Evrope na internetu*. Beograd: Institut za psihologiju Filozofskog fakulteta u Beogradu.
16. Labaš, D. (2015). *Nasilje u medijima*. Zagreb: Filozofskoteološki fakultet Družbe Isusove.
17. Lai C (2015) Modeling teachers' influence on learners' self-directed use of technology for language learning outside the classroom. *Comput Educ* 82:74–83.
18. Lampard, A. , Jurkowski, M., & Davison, K. (2013). The family context of low-income parents who restrict child screen time. *Childhood Obesity*, 9(5), 386–392.
19. Lei, L., & Wu, Y. (2007). Adolescents' paternal attachment and internet use. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 633-639.
20. Lei, J. & Zhao, Y. (2007). Technology uses and student achievement, *Computers & Education*, 49 (2). 284–296.
21. Matović, M. (2016). *Medijska pismenost i deca u novom medijskom okruženju*. Beograd: Fakultet političkih nauka Univerziteta u Beogradu.
22. Mazurek MO, Engelhardt CR. (2013). Video game use in boys with autism spectrum disorder, ADHD, or typical development. *Pediatrics*. 132 (1), 260–266.
23. McMillan , S., & Morrison, M. (2006). Coming of agewith the internet: A qualitative exploration of how the internet has become an integral part of young people's lives. *New Media and Society*, 8, 73-95.
24. Padilla Walker, L. (2006). "Peers I can monitor, it's media that really worries me!" Parental Cognitions as Predictors of Proactive Parental Strategy Choice. *Jurnal of Adolescent Research*, 21(1), 56-82.
25. Pejović Milovančević, M. (2019). Mogu li mediji biti prijatelj dec ii mladima? *Psihijatar.dan*, 51, 5-19.
26. Prčić, T. (2005). *Engleski u srpskom*. Novi Sad: Zmaj.
27. Qrtiz, W., Green, T., & Lim, H. (2011). Families and home computer use: Exploring parent perceptions of the importance of current technology. *Urban Education*, 46(2), 202–215.
28. Reinders, H., & Wattana, S. (2015). The Effects of Digital Game Play on Second Language Interaction. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 5, 1-21.
29. Schement, Jorge R. (2018). *Tendencies and Tensions of the Information Age: Production and*

- Distribution of Information in the United States*. New York: Routledge.
30. Slivar, I. (2014). *Iskustvena kvaliteta mrežnih igara*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu.
31. Stefanović Stanojević, T. (2006). Partnerska afektivna vezanost i vaspitni stilovi. *Godišnjak za psihologiju*, 4, 71-90.
32. Stojanović, M. (2019). Efekti igranja nasilnih video igrica na decu i mlade. *Specijalna edukacija i rehabilitacija*, 18(2), 6-18. Preuzeto sa <https://doi.org/10.5937/specedreh18-20876>
33. Sushil, C., Greeshma, S., Amritha, S., Devendra, J., & Alok, M. (2016). *Procedia Computer Science*, 84, 115-122.
34. Šego, J. (2009). *Obrazovanje za medije – doprinos medijskoj kompetentnosti i kulturi odgovornosti. Novi mediji – nove tehnologije – novi moral*. Zagreb: Hrvatski studiji.
35. UNICEF Djeca na internetu – mogućnosti, rizici i bezbjednost Izvještaj za Crnu Goru Jul, 2016.
36. Verhovnik, M. (2014). Alles 68rovide Spiel? Gewalt in Computer und Videospiele und ihre Wirkung. *Communicatio Socialis*, 47 (3), 302-319.
37. Westcott, K., Arbana, J., Downs, K., Arkenberg, C., & Jarvis, D. (2021). *Digital media trends, 15th edition – Courting the consumer in a world of choice*. Retrieved from Digital media trends survey: Deloitte Insights.
38. Willie, M. (1979). The mass media and language development. *Austral. J. Teacher Educ.* 4, 58–64.
39. Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. *International Journal of Computer Games Technology*.

PRILOZI

Prilog 1 – Anketni upitnik za nastavnike

Poštovani/e,

Molim vas da popunite upitnik koji će mi poslužiti za prikupljanje podataka u cilju izrade master 69rovide temu: “Percepcije nastavnika i roditelja o uticaju video igara na govor djece”. Cilj istraživanja koje sprovodim je da pokušamo zajedno da sagledamo kako video igre utiču na govor djece u svakom obliku. U ovom upitniku nema tačnih niti pogrešnih odgovora- važno mi je da dobijem 69rov iskreno mišljenje. Istraživanje je u potpunosti anonimno.

69rovide69e bilo kakvih nedoumica i 69rovide u vezi sa anketom, možete me kontaktirati na: Tel: 069/236-606 Email: milicavujisic25@gmail.com

Unaprijed vam se zahvaljujem na pomoći i saradnji!

Pol

- a) Ženski
- b) Muški

Regija u Crnoj Gori u kojoj ste zaposleni

- a) Južni dio
- b) Centralni dio
- c) Sjeverni dio

Vaša godina rođenja

Godine radnog staža

Obrazovanje

- a) Bečelor
- b) Specijalističke studije
- c) Master studije
- d) Drugo _____

Zvanje

- a) Profesor razredne nastave
- b) Profesor CSBH jezika i književnosti
- c) Profesor engleskog jezika
- d) Profesor prirodnih nauka
- e) Profesor društvenih nauka
- f) Drugo _____

1. Da li ste u okviru vannastavnih aktivnosti razgovarali sa učenicima o uticaju video igara na njihov govor?

- a) Da
- b) Ne

2. Da li ste održali roditeljski sastanak posvećen temi uticaj video igara na govor djece?

- a) Da
- b) Ne

U nastavku su prikazani stavovi izvedeni iz dosadašnjih iztraživanja u vezi sa uticajem video igara na govor djece. Ocijenite u kojoj mjeri ste saglasni sa ovim stavovima.

Ocjene dajte na skali od 1 do 5.

Uopšte se ne slažem

- 1_____
- 2_____
- 3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Učenici koji dosta vremena 71rovide igrajući video igre imaju bogat rječnik.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Učenici koji često koriste video igre imaju sposobnost tačnog gramatičkog izražavanja.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica pri komunikaciji, negativno utiče na ukupnu pismenost učenika.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Učenici koji često koriste video igre brzo i čitko pišu.

Uopšte se ne slažem

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Potpuno se slažem

Učenici koji mnogo vremena 72rovide igrajući video igre, upotrebljavaju skraćenice pri pismenom izražavanju.

Uopšte se ne slažem

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Potpuno se slažem

Učenici koji više vremena 72rovide na društvenim mrežama i igrajući video igre, slabije komuniciraju sa vršnjacima i nastavnicima u odnosu na učenike koji to ne rade ili u značajnoj mjeri manje rade.

Uopšte se ne slažem

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Potpuno se slažem

Učenici koji često igraju video igre imaju sposobnost da lako konstruišu monolog.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Učenici koji često igraju video igre imaju dobru sposobnost prepričavanja tekstova.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Pod uticajem video igara i raznih drugih dostupnih sadržaja na stranom jeziku, djetetu se pravi vještačka, bilingvalna sredina koja ima loš uticaj na savladavanje maternjeg jezika.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Učenici koji 74rovide dosta vremena igrajući video igre brže ovladavaju engleskim jezikom od učenika koji ne igraju video igre.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Uvođenje obrazovnih video igara u nastavni proces daje veći rezultat od konvencionalnih metoda.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Ovdje možete opisati Vašu percepciju o uticaju video igara na učenike.

Prilog 2 – Anketni upitnik za roditelje

Poštovani/a,

Molim Vas da popunite upitnik koji će mi poslužiti za prikupljanje podataka u cilju izrade master 75rovide temu: “Percepcije nastavnika i roditelja o uticaju video igara na govor djece”. Cilj istraživanja koje sprovodim je da pokušamo zajedno da sagledamo kako video igre utiču na govor djece u svakom obliku. U ovom upitniku nema tačnih niti pogrešnih odgovora- važno mi je da dobijem 75rov iskreno mišljenje. Istraživanje je u potpunosti anonimno. 75rovide75e bilo kakvih nedoumica i 75rovide u vezi sa anketom, možete me kontaktirati na: Tel: 069/236-606 Email: milicavujisic25@gmail.com

Unaprijed Vam se zahvaljujem na pomoći i saradnji!

Pol

1. Muški
2. Ženski

Vaše godine starosti

Godine starosti vašeg djeteta ili djece
(upišite samo broj/brojeve)

Vaš stepen obrazovanja

1. Osnovna škola
2. Srednja škola
3. Viša škola
4. Visoka škola

Stepen obrazovanja drugog roditelja

1. Osnovna škola
2. Srednja škola
3. Viša škola
4. Visoka škola

Da li ste zaposleni?

1. Da
2. Ne

Mjesečni prihodi u domaćinstvu

1. 450€
2. 450-850€
3. 850-1250€
4. 1250-1650€
5. Više od 1650€

Koju vrstu vaspitnog stila preferirate kada je u pitanju vaspitavanje Vašeg djeteta?

1. Roditelji su autoritet „po sebi“ koji postavlja norme, a nepridržavanje istih se sankcioniše.
2. Roditelji postavljaju granice i sprovode nadzor, ali i ne sputavaju djetetovu individualnost.
3. Roditelji zadovoljavaju svaki djetetov zahtjev i daju bezrezervnu potporu ponašanju djeteta.
4. Roditelji nemaju vremena da brinu o djetetovim sklonostima, potrebama i preferencijama.

Da li Vaše djete koristi digitalne medije (internet)?

1. Da
2. Ne

Ograničavate li djetetu vrijeme korišćenja interneta?

1. Da
2. Ne
3. Ponekad

4. Zavisi od uspjeha u školi

Da li Vaše dijete igra video igre?

1. Da

2. Ne

Koliko često Vaše dijete igra video igre?

1. Svakoga dana

2. Jednom ili dva puta sedmično, po 4-5 sati

3. Jednom ili dva puta sedmično, po 2-3 sata

4. Jednom ili dva puta mjesečno

5. Rijetko, gotovo nikada

6. Drugo

Da li Vaše dijete imitira govor likova iz video igara?

1. Da

2. Ne

Govor djece i video igre

U nastavku su prikazana dosadašnja istraživanja u vezi uticaja video igara na govor djece .

Ocijenite u kojoj mjeri ste saglasni sa navedenim stavovima.

Ocjene dajte na skali od 1 do 5.

Djeca koja dosta vremena 77rovide igrajući video igre imaju bogat rječnik.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Djeca koja često igraju video igre brzo i lako stupaju u konverzaciju.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Djeca koja više vremena 78rovide igrajući video igre, slabije komuniciraju u porodici i sa svojim vršnjacima.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Upotreba posebnih oblika komunikacije u video igrama i na društvenim mrežama negativno utiče na govor djece, odnosno na njihov vokabular.

Uopšte se ne slažem

1_____

2_____

3_____

4_____

5_____

Potpuno se slažem

Djeca koja često igraju video igre brzo i čitko pišu.

Uopšte se ne slažem

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Potpuno se slažem

Upotreba slenga, emotikona i grafičkih skraćenica pri komunikaciji, negativno utiče na ukupnu pismenost djece.

Uopšte se ne slažem

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Potpuno se slažem

Djeca koja dosta vremena troše igrajući video igre brže ovladavaju engleskim jezikom.

Uopšte se ne slažem

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Potpuno se slažem

Ovdje možete opisati Vašu percepciju o uticaju video igara na djecu.

IZJAVA O POTVRĐIVANJU ORIGINALNOSTI MASTER RADA
(u skladu sa čl. 22 Zakona o akademskom integritetu)

Potpisana: _____ Milica Vujisić _____
(ime i prezime)

Broj indeksa: 2/21

Izjavljujem

pod krivičnom i materijalnom odgovornošću da je master rad pod naslovom:

“Percepcije roditelja i nastavnika o uticaju video igara na govor djece”

moje originalno djelo.

U Podgorici, 31.10.2023. godine _____

Svojeručni potpis,
