

Recenzije, prikazi i primjeri dobre prakse

Promocija dječje igre u školi kao doprinos mentalnom zdravlju učenika

Pedagoška i školska praksa uočava u životima naše djece velik utjecaj digitalne tehnologije na kognitivni, emocionalni, socijalni i fizički razvoj učenika. Najčešće su to negativni utjecaji u vidu slabljenja učeničkih jezičnih, grafomotoričkih, motoričkih, socijalnih i emocionalnih kompetencija te slabljenja koncentracije pa je tako u našim školama sve više učenika koji u prvom razredu nemaju govorne vještine potrebne za tu dob, imaju mnoštvo jezičnih poremećaja, poremećaja koncentracije i hiperaktivnosti, nedostatak empatije, poremećaja u ponašanju, slabijih vještina suradnje s drugima i slabiju mogućnost rješavanja problema.

Uočili smo da zbog prevelikog utjecaja digitalne tehnologije i stila života u obiteljima postoji nekoliko grupa problema u dječjem razvoju:

1. Promjene u razvoju mozga

Razvoj mozga u najranijoj dobi ovisi o podražajima iz okoline. Kada se mozak u ovoj delikatnoj dobi izloži modernim tehnologijama, dolazi do promjena koje uzrokuju poremećaje koncentracije, otežano učenje, povećanu impulzivnost i smanjenu sposobnost samokontrole.

Brzi i često agresivni medijski sadržaji, osim što mogu doprinijeti poremećajima pažnje, mogu dovesti i do smanjene koncentracije i slabljenja pamćenja jer mozak čisti puteve koji vode do frontalnog korteksa. Djeca koja ne mogu zadržati pažnju na sadržajima, imaju poteškoća i s učenjem.

2. Promjene u mentalnom razvoju

Kretanje pospješuje koncentraciju i sposobnost učenja, no učestalo korištenje tehnologije ograničava kretanje. Svako treće dijete danas kreće u školu s odgođenim mentalnim razvojem, s poteškoćama u pismenosti i postizanju rezultata. Televizija, mobiteli, društvene mreže i videoigre povezane su sa sve češćom pojavom pretilosti.

Mnogo roditelja ne nadgleda kako njihova djeca koriste tehnologiju, a više od 80 % djece imaju uređaje u svojim spavaćim sobama. Isti postotak djece pati od kronične neispavanosti, što slabi njihovu sposobnost učenja.

Pretjerano korištenje tehnologije povezano je sa sve većim stopama psihičkih poremećaja kod djece: od depresije, anksioznosti, poreme-

ćaja koncentracije, poremećaja privrženosti, autizma, bipolarnog poremećaja, psihoza i problematičnog ponašanja.

Nasilni sadržaji u medijima mogu uzrokovati i poticati agresivno ponašanje kod djece. Mala djeca danas su više nego ikad izložena fizičkom i seksualnom nasilju u modernim medijima. Brojne igre i televizijske serije prikazuju eksplicitne scene seksa, ubojstva, silovanja, mučenja i osakaćivanja. Sve veći broj djece nije u stanju kontrolirati svoje agresivne tendencije i oduševljeno je nasiljem.

3. Ovisnosti o digitalnoj tehnologiji

Kako se roditelji i djeca sve više i više vežu uz tehnologiju, udaljavaju se jedni od drugih, izostaje razgovor, druženje, dijeljenje osjećaja i iskustva. Kada se djeca ne vežu uz svoje roditelje, mogu se vezati uz svoje uređaje i njihove sadržaje, što može uzrokovati ovisnost o igricama, društvenim mrežama, SMS uređajima. Ova ovisnost kao i drugi oblici ovisnosti uzrokuje nemarnost prema sebi i svojoj okolini i razne oblike poremećaja u ponašanju.

Ovakva budućnost nije održiva

Način na koji su djeca danas odgojena i obrazovana uz tehnologiju više nije održiv. Djeca su budućnost društva, no nema budućnosti za djecu koja pretjerano koriste tehnologiju i koja gube socijalne i emocionalne vještine važne za život u zajednici. Potrebno je hitno i zajedničko djelovanje društva kako bi se smanjilo korištenje tehnologije kod djece i smanjila količina nasilnih sadržaja koje ona nudi.



Provođenje odmora i slobodnih sati u kutku za druženje u predmetnoj nastavi

Promocija dječje igre u školi

U tom pravcu, zbog mnogobrojnih negativnih utjecaja tehnologije na dječji razvoj, u našoj školi nastojimo promovirati dječju igru kao primarnu djetetovu potrebu koja potiče cjelokupni psihofizički razvoj djeteta. Dječja igra potiče kognitivni, motorički, socijalni i emocionalni razvoj djeteta i ona je važan dio zdravog odrastanja. Djeca kroz igru uče, otkrivaju i upoznaju svijet oko sebe, upoznaju sebe i svoje mjesto u okolini, razvijaju kreativnost, doživljavaju zadovoljstvo. Igra je proces koji predstavlja niz oblika učenja i socijalizacije kroz djetinjstvo. Zato je važno naglasiti da kompjutorske igrice nemaju obilježja igre i da tehnologija ne može zamijeniti dječju igru. Postoje različite klasifikacije dječje igre, a ovdje ćemo nabrojati samo neke: igre konstrukcije, igre s pravilima, dramske igre, fizičke igre, društvene igre, kreativne igre.

Činjenica o važnosti dječje igre i njenom utjecaju na dječji razvoj nekako se izgubila u našim obiteljima. Upravo zato je mi kao škola nastojimo opet promovirati i poticati, i na taj način uz školske preventivne programe poticati mentalno zdravlje učenika.

Potičemo društvene i druge vrste igara u smislu razvoja suradnje, dogovora, rješavanja problema, tolerancije, empatije, organizacije i samostalnosti.

U Dječjem tjednu otvoren je pedagoški kutak za učenike u razrednoj nastavi. Cilj je tog prostora omogućiti učenicima provesti slobodne sate ili slobodno vrijeme u čitanju, edukativnim igrama i druženju. Formiranje kutka planirano je u Razvojnom planu škole za školsku godinu 2018./2019. s namjerom poticanja čitalačkih, komunikacijskih i suradničkih vještina te stvaranja pozitivnog radnog ozračja u učeničko slobodno vrijeme. Prostor se nalazi u jednom dijelu hodnika razredne nastave i opremljen je postojećim školskim namještajem te didaktičkim materijalima koji su prikupljeni donacijama učitelja, pedagoginje i učenika četvrtih razreda.



Kutak za društvene igre na hodniku razredne nastave

Kutak je jednim dijelom i rezultat upoznavanja sa školskim praksama europskih zemalja i sudjelovanjem naše škole u međunarodnim projektima Erasmus+ i Znanje kao dar. Te prakse otvorene su stvarnom životu, opuštenom radnom ozračju i odgojno-obrazovnim rezultatima zasnovanim na jedinstvu činjeničnog znanja i praktičnih životnih vještina. Tijekom siječnja 2019. g. otvoren je i kutak za predmetnu nastavu koji se nalazi u hodniku pored zbornice i postao je mjesto dobre komunikacije i druženja.

Postigli smo cilj da se veći broj učenika tijekom odmora druži uz kreativne igre koje znaju i sami nositi od kuće te smo tako ostvarili pozitivno školsko ozračje u vidu više kreativnosti, druženja i pozitivne komunikacije tijekom školskih odmora.