



Vpliv elektronskih medijev na znanje angleščine

Filozofija ali sociologija

Raziskovalna naloga

Avtor:

Lev Ribič

Mentorica:

Nina Mom

Maribor, 2021

KAZALO VSEBINE

1. UVOD	1
1.1 Namen in cilj raziskovalne naloge	2
1.2 Hipoteze	3
2. METODOLOGIJA DELA	3
3. TEORETIČNI DEL.....	4
3.1 Razlaga pojma “medij” in “elektronski medij”	4
3.2 Vpliv uporabe elektronskih medijev na ljudi in zasvojenost	4
3.2.1 Preprečevanje zasvojenosti	5
3.3 Otroci in mediji	6
3.3.1 Zakaj otroci vstopajo v medijski svet.....	6
3.3.2 Televizija kot medij.....	6
3.4 Prednosti in slabosti uporabe računalnika pri otrocih	7
3.4.1 Prednosti uporabe računalnika pri otrocih	7
3.4.2 Slabosti uporabe računalnika pri otrocih.....	8
3.5 Otroci in videoigre	8
3.5.1 Kaj je videoigra?	8
3.5.2 Popularne videoigre.....	9
3.5.3 Zasvojenost z videoigrami	10
3.6. Otroci in družbena omrežja	10
3.6.1 Kaj je družbeno omrežje?.....	10
3.6.2 Opis večjih družbenih omrežij	11
3.6.2.1 YouTube.....	11
3.6.2.2 Facebook	12
3.6.2.3 Instagram.....	13
3.6.2.4 TikTok.....	13
3.6.2.5 Reddit	14
3.7 Uporaba elektronskih medijev za učenje angleščine.....	15
3.7.1 Elektronska komunikacija	15
3.7.2 Internetna komunikacija.....	16
3.7.3 Uporaba mobilnih naprav pri učenju angleščine	16
3.7.4 Primeri uporabe Twitterja za učenje angleščine	18
3.8 Kako uporaba elektronskih medijev vpliva na branje, pisanje, poslušanje in govorjenje v angleščini.....	18
4. REZULTATI.....	20

5. RAZPRAVA in UGOTOVITVE	26
6. DRUŽBENA ODGOVORNOST.....	29
7. ZAKLJUČEK.....	30
8. VIRI IN LITERATURA	33
9. PRILOGE.....	35

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Delež sodelujočih učencev po spolu.....	20
Graf 2: Delež sodelujočih učencev po razredu.....	20
Graf 3: Znanje angleščine z uporabo elektronskih medijev	21
Graf 4: Elektronski mediji, iz katerih so se učenci naučili največ angleščine	21
Graf 5: Videoigre, za katere učenci menijo, da so jim dale največ znanja angleščine	22
Graf 6: Družbena omrežja, za katera učenci menijo, da so jim dala največ znanja angleščine.....	23
Graf 7: Delež znanja angleščine pridobljen iz elektronskih medijev.....	23
Graf 8: Jezikovne zmožnosti pridobljene preko elektronskih medijev	24
Graf 9: Vpliv elektronskih medijev na učenje angleškega jezika	24
Graf 10: Povprečna ocena pri angleščini v šoli.....	25
Graf 11: Vpliv elektronskih medijev na oceno pri angleščini v šoli.....	25

KAZALO SLIK

Slika 1: Zemljevid držav z angleščino kot maternim jezikom.....	2
Slika 2: Največja družbena omrežja v januarju 2021 po številu aktivnih uporabnikov (v milijonih).....	11

POVZETEK

Opazil sem, da sem naučil veliko angleških besed in fraz iz uporabe družbenih omrežij, gledanja vsebin na YouTube-u, igranja računalniških iger in televizije. Enako opažam pri svojih sošolcih. To mi je dalo idejo, da bi raziskal, koliko angleščine se osnovnošolci naučijo iz elektronskih medijev, kolikšen delež pa se naučijo v šoli. Zanimalo me je tudi, koliko in česa se učenci naučijo iz katerega elektronskega medija; kateri medij ima torej največji vpliv na znanje angleščine. V raziskavo sem vključil televizijo, videoigre, spletne vsebine in socialna omrežja (vključno z YouTube). O tem sem izvedel anketo med učenci tretje triade naše osnovne šole. Iz rezultatov raziskave sem prišel do več zanimivih ugotovitev. Ugotovil sem, da kar 95% anketirancev meni, da so se del svojega znanja angleščine naučili z uporabo elektronskih medijev, 85% vseh anketirancev pa meni, da ima uporaba elektronskih medijev v angleškem jeziku velik vpliv na njihovo znanje angleščine. Ugotovil sem tudi, da imajo od elektronskih medijev največji vpliv na znanje angleščine pri anketirancih družbena omrežja, televizija in videoigre (v tem vrstnem redu). Dalje, skupno kar 2/3 anketirancev meni, da se je z uporabo elektronskih medijev naučilo 40 ali več odstotkov svojega znanja angleškega jezika. Med bolj zanimive ugotovitve bi uvrstil to, da tisti učenci, ki so več angleščine naučili iz elektronskih medijev (po njihovem mnenju), imajo tudi boljšo oceno pri angleščini v šoli, kar komentiram tudi v zaključku. V zaključku podajam tudi nekaj možnosti večjega vključevanja elektronskih medijev v redni pouk angleškega jezika, da bi tako naredili učenje angleščine še bolj raznoliko in zanimivo in ga s tem približali učencem.

ZAHVALA

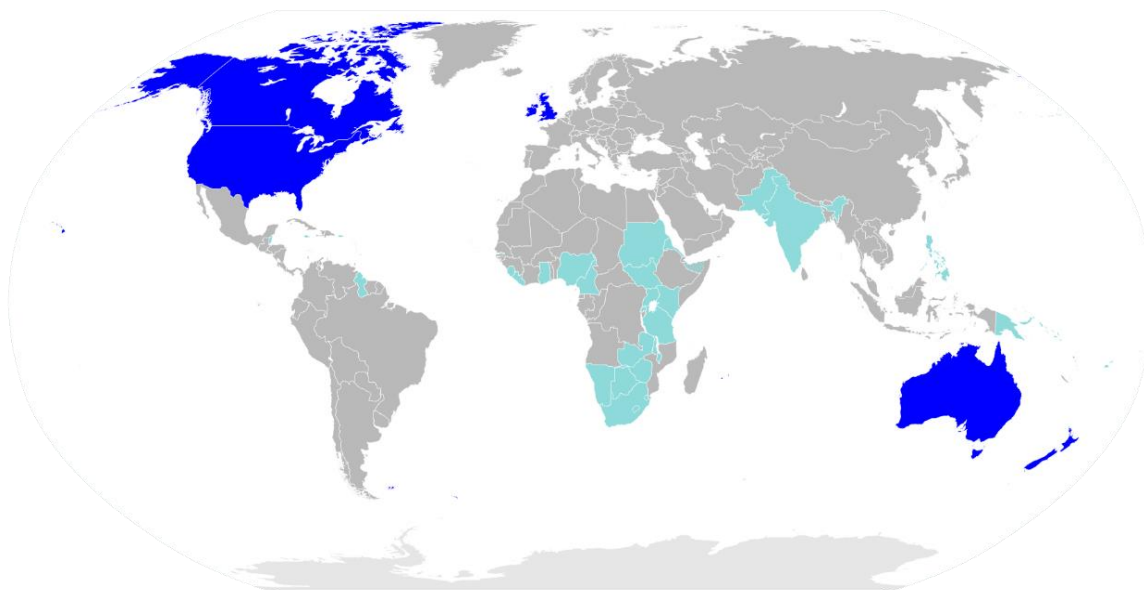
Zahvaljujem se vsem, ki so mi pomagali pri raziskovalni nalogi. Zahvaljujem se mentorici, ki mi je pomagala, me podpirala in mi dajala odlične nasvete. Rad bi se zahvalil tudi vsem učencem tretje triade naše osnovne šole, ki so si vzeli čas in se potrudili ter rešili anonimno anketo. Še posebej pa bi se rad zahvalil moji mami in očetu, ki sta mi stala ob strani, me podpirala, mi pomagala in spodbujala do uspešnega zaključka.

1. UVOD

Učenje tujih jezikov je zelo pomembno za sporazumevanje z ljudmi, ki ne govorijo istega jezika kot mi. Najpomembnejši tuji jezik je angleščina. Angleščina je zahodno-germanski jezik in izvira iz Anglije. V obdobju kolonializma je Anglija imela kolonije po vsem svetu, zato se je njihov jezik prenesel v številne države. Angleščina je tudi zelo razširjena po svetu kot materni jezik. Kot materni jezik jo govori več kot 400 milijonov ljudi, še več pa kot tuji jezik. Ker se ljudje jezikov najlažje naučimo kot otroci, je dobro, da se učenja jezikov lotimo že v mladih letih, po možnosti že v predšolskem obdobju. (povzeto po <https://sl.wikipedia.org/wiki/Angle%C5%A1%C4%8Dina>, 11.1.2021, 15.30)

Učenje angleščine v Sloveniji je del obveznega šolskega programa že od 2. razreda osnovne šole. Učenci in starši pa lahko izberejo angleščino že v prvem razredu kot neobvezni izbirni predmet. Učenci se v šoli učijo govornega izražanja, slušnega razumevanja, bralnega razumevanja in pisnega izražanja v angleškem jeziku. Pri sebi in pri nekaterih sošolcih sem opazil, da so se nekatere angleške besede naučili iz uporabe družbenih omrežij, videoiger, gledanja YouTube-a, Netflix-a, itd.

V raziskovalni nalogi bom opredelil pojem medij in se bolj natančno posvetil elektronskim medijem in na kratko tudi televiziji. Razmišljal bom o motivu otrok za vstop v medijski svet. Predstavil bom prednosti in slabosti uporabe računalnika in predstavil bom primerne računalniške igre za otroke. Opisal bom tudi zasvojenost od uporabe elektronskih medijev in videoiger, ter ukrepe za preprečitev zasvojenosti. Preverjal bom, kaj menijo učenci, koliko znanja angleškega jezika pridobijo v šoli in koliko se angleščine naučijo iz različnih elektronskih medijev. Poizkusil bom najti načine, da bi učenje preko elektronskih medijev morda vključili v pouk angleščine in povečali njegovo uporabo, saj bi se učenci tako hitreje naučili snov zaradi večje motivacije.



Slika 1: Zemljevid držav z angleščino kot maternim jezikom,

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e3/Anglospeak.svg/1920px-Anglospeak.svg.png> (8. 1. 2021, 15. 02)

Temno modra barva - države v katerih je angleščina uradni jezik in tudi materni jezik večine populacije

Svetlo modra barva - države kjer je angleščina uradni jezik, ampak ne tudi primarni jezik

1.1 Namen in cilj raziskovalne naloge

Poglobil se bom v učenje angleškega jezika in na vpliv elektronskih medijev nanj. Cilj moje raziskovalne naloge je odkriti vpliv elektronskih medijev na znanje angleškega jezika in vključevanje učenja angleškega jezika z uporabo elektronskih medijev pri učenju v šoli. Poskusil bom ugotoviti, ali učenci menijo, da imajo elektronski mediji velik vpliv na njihovo znanje angleščine. Zanimalo me bo tudi, kaj menijo učenci, v kolikšni meri na njihovo znanje angleščine vplivajo videoigre in družbena omrežja. Zanimalo me bo še, katere jezikovne zmožnosti se učenci naučijo največ preko elektronskih medijev. Ugotovil bi rad, če po mnenju učencev uporaba elektronskih medijev vpliva na njihovo oceno v šoli.

1.2 Hipoteze

1. HIPOTEZA: Učenci tretje triade menijo, da imajo elektronski mediji velik vpliv na njihovo znanje angleškega jezika.
2. HIPOTEZA: Pri učencih tretje triade na znanje angleškega jezika najbolj vplivajo videoigre in družbena omrežja.
3. HIPOTEZA: Pri učencih tretje triade na znanje angleškega jezika najbolj vplivata videoigri Minecraft in Call of Duty.
4. HIPOTEZA: Pri učencih tretje triade na znanje angleškega jezika najbolj vplivata družbeni omrežji YouTube in Facebook.
5. HIPOTEZA: Učenci tretje triade se preko elektronskih medijev naučijo največ slušnega razumevanja angleščine.
6. HIPOTEZA: Uporaba elektronskih medijev v angleščini vpliva na oceno v šoli pri angleščini pri učencih tretje triade.

2. METODOLOGIJA DELA

Delo sem si razdelil na dva dela, in sicer na teoretični del raziskovalne naloge in na empirični del.

V teoretičnem delu naloge sem opravil pregled literature in virov, ki se nanašajo na učenje angleškega jezika v šoli, na najbolj popularne elektronske medije, na vpliv elektronskih medijev na ljudi, na definicijo medijev in še posebej elektronskih medijev, na prednosti in slabosti uporabe računalnika, na primerne računalniške igre za otroke, ter na to, kako se elektronski mediji že uporabljajo pri pouku.

Empirični del naloge sem opravil s pomočjo spletnega anketnega vprašalnika. Anketni vprašalnik o učenju angleškega jezika in vplivov elektronskih medijev nanj je sestavljen iz 10-ih vprašanj, ki se navezujejo na zastavljene hipoteze. Anketni vprašalnik so preko spleta rešili učenci tretje triade naše osnovne šole. Povezavo do spletnega anketnega vprašalnika so

učencem posredovali učitelji. Njihove odgovore sem skrbno analiziral in tako zbral dejstva, ki so potrdila, delno potrdila ali ovrgla moje hipoteze.

3. TEORETIČNI DEL

3.1 Razlaga pojma “medij” in “elektronski medij”

Beseda ”medij” je le redko kje natančno definirana. Pregledal sem več virov in poskusil najti najboljši opis.

Slovar slovenskega knjižnega jezika navaja medij kot sredstvo, pripomoček. Beseda medij pomeni sredstvo komuniciranja in propagande, oziroma množična občila. Mediji so televizija, radio, časopis, revije, reklame, video sprejemniki, računalniki in knjige. (povzeto po <https://fran.si/iskanje?FilteredDictionaryIds=130&View=1&Query=medij>, 11.1.2021, 15.45)

Od zgoraj naštetih medijev, so nekateri tudi elektronski mediji. Elektronske ali avdio – vizualne medije delimo na analogne (radio, telefon, televizija) in digitalne (internet, telegram, digitalni radio in televizija ter digitalna telefonija). Uporaba le-teh narašča. Ker uporaba elektronskih medijev narašča, se je tudi spremenil pomen besede medij. Elektronski mediji so mediji, ki za uporabo potrebujejo elektriko. V tej nalogi pa se bom bolj osredotočil na televizijo, družbena omrežja in videoigre. (povzeto po <https://sl.wikipedia.org/wiki/Ob%C4%8Dilo>, 11.1.2021, 16.00)

3.2 Vpliv uporabe elektronskih medijev na ljudi in zasvojenost

Elektronski mediji imajo na ljudi pozitiven in negativen vpliv. Nekateri nam lahko pomagajo priti do informacij, nas zabavajo in nam omogočajo druženje s prijatelji na daljavo. V časih epidemije Covid-19 so zato postali še pomembnejši, saj je druženje v živo pogosto onemogočeno in celo prepovedano. To je spodbudilo uporabo elektronskih medijev za sporazumevanje na daljavo (Zoom, Skype, e-pošta, spletne učilnice, itd.). Tudi šolski pouk poteka na daljavo preko računalnikov in pametnih telefonov. Elektronskih mediji so pravzaprav

omogočili izobraževanje, delo in druženje tudi v obdobju epidemije in so zato izjemnega pomena.

Kot večina novih tehnologij, pa lahko ima uporaba elektronskih medijev tudi negativne posledice. Veliko otrok uporablja elektronske medije za zabavo (videoigre, družbena omrežja, gledanje televizije). Vendar so otroci naivni in ranljivi, zato lahko zaidejo v pasti uporabe elektronskih medijev. Pri uporabi elektronskih medijev potrebujejo še zlasti manjši otroci pomoč in nadzor s strani staršev. Otroci uporabljajo elektronske medije večinoma za zabavo. Zato jih uporaba le-teh lahko zasvoji. Mladi uporabljajo v Slovenji internet povprečno štiri ure dnevno, čas uporabe interneta med mladimi pa z leti narašča. Najpogostejša uporaba medijev v Sloveniji je poslušanje glasbe, najmanj priljubljena pa branje. Raziskava o vedenjskih zasvojenostih mladostnikov financirana s strani Norveškega finančnega mehanizma je pokazala, da je 82% mladostnikov v zadnjem letu igralo videoigre preko različnih naprav. Za videoigre otroci porabijo povprečno 1,7 ure na dan, med vikendom nekoliko več - 2 uri na dan. Rezultati kažejo, da otroci povprečno začnejo igrati videoigre pri sedmih letih. Razlike v uporabi elektronskih medijev se pojavljajo tudi po spolu. Dekleta več časa namenijo za uporabo družbenih omrežij, medtem ko fantje več časa igrajo videoigre. Otroci, ki prekomerno uporabljajo elektronske medije, so pogosto osamljeni ali dobijo premalo pozornosti od staršev. Zasvojenost od elektronskih medijev je bolezen in jo je potrebno zdraviti. O zasvojenosti pri posamezniku govorimo, ko se določeni vedenjski vzorec začne pojavljati iz dneva v dan in postane središče razmišljanja in dogajanja v njegovem življenju. Zasvojenost in z njo povezane posledice predstavljajo družbeni problem. Možne posledice so slabši učni uspeh, nespečnost, motnja pomanjkanja pozornosti, povečano nasilje itd. (povzeto po Pavlič in Podgoršek, 2017, str. 9, 10, 11, 12, 13).

3.2.1 Preprečevanje zasvojenosti

V nadaljevanju navajam nekaj nasvetov za preprečevanje zasvojenosti z videoigrami oz. elektronskimi mediji nasploh:

- Postavljanje časovnih omejitev (na primer največ eno uro na dan).
- Telefone in druge elektronske naprave je potrebno odstraniti iz spalnice, da ne pride do igranja iger v noč oz. kratenja spanca.

- Vsakodnevno izvajanje drugih aktivnosti, ki naj vključujejo gibanje. To lahko zmanjša negativne vplive sedenja za računalnikom.
- Prepričati se je potrebno, da otrok igra videoigre primerne za njegovo starost.

(povzeto po: <https://www.webmd.com/mental-health/addiction/video-game-addiction#2>, 22.2.2021, 15.00)

3.3 Otroci in mediji

Cafuta (2010, 6) navaja, da otroci sprejemajo nove medije veliko hitreje kot odrasli. Včasih se zgodi, da otrok pokaže odrasli osebi, kako določen medij uporabiti. Moramo pa se zavedati, da so otroci naivni in ranljivi in zato potrebujejo zaščito in oz. nadzor odraslih, saj vse, kar prikažejo v medijih, ni primerno za otroke.

Cafuta (2010, 6) dalje navaja, da je bilo v raziskavah ugotovljeno, da lahko otroci že s šestimi meseci pokažejo zanimanje za dogajanje na ekranu, proti koncu prvega leta, pa postaja zanimanje za televizijo vedno večje.

3.3.1 Zakaj otroci vstopajo v medijski svet

Cafuta (2010, 7) navaja, da ne gre samo zato, da mediji otroke informirajo, zabavajo, podajajo mnenja itd., ampak lahko zadovoljujejo tudi mnoge kognitivne, emocionalne in socialne potrebe. Mediji lahko otroke naučijo tudi kaj dobrega, na primer strpnosti, življenjskih vrednot, etične drže, spodbujajo njihovo domišljijo itd.

3.3.2 Televizija kot medij

Televizija je telekomunikacijski medij za prenos slike in zvoka na daljavo. Pojem televizija lahko pomeni televizijski sprejemnik, televizijske oddaje ali sam prenos televizijskega signala. Okoli leta 1930 so se pojavile praktično uporabne izvedbe televizije. Televizija je danes zelo razširjen medij. Že leta 2013 je 79% domov po svetu imelo tudi televizijski sprejemnik.

Televizija je množični medij za oglaševanje, zabavo in informiranje in ima velik vpliv na oblikovanje javnega mnenja zaradi svoje razširjenosti. (povzeto po <https://en.wikipedia.org/wiki/Television>, 5. 2. 2021, 18.30)

Spričo zlivanja digitalnih tehnologij, ki smo mu priča v zadnjih dveh desetletjih, je prišlo do integracije televizije, interneta in telefonije, kjer vse omenjeno temelji na internetni tehnologiji (IP – Internet Protocol). Tako najdemo danes televizijo večinoma v obliki ponudbe digitalnih trojčkov pri ponudnikih telekomunikacijskih storitev. To zlivanje tehnologij je omogočilo, da televizijskih vsebin ni več potrebno spremljati v živo, ampak je to možno tudi z zamikom npr. do enega tedna nazaj. Hkrati pa je internetna tehnologija tudi omogočila pojav novih oblik televizije kot medija, npr. televizija na zahtevo (Netflix, Amazon Video ...). (povzeto po https://en.wikipedia.org/wiki/Technological_convergence in https://en.wikipedia.org/wiki/Video_on_demand, 5.2.2021, 18.45)

3.4 Prednosti in slabosti uporabe računalnika pri otrocih

Računalniki so pri otrocih vse bolj priljubljeni in nepogrešljivi. Cafuta (2010, 13) navaja, da glede na cilj dejavnosti ločimo tri načine uporabe računalnikov. Ti načini so: pri učenju, kot priprava za kasnejše poklicne potrebe in uporaba v prostem času (igranje igrice, risanje ...).

Uporaba računalnika ima svoje prednosti in slabosti. Lahko je uporaben za učenje na daljavo, delo za šolo, zabavo in za druženje na daljavo. Žal ima prekomerna uporaba računalnika lahko negativne posledice. Lahko povzroči glavobol, utrujenost oči in tudi zasvojenost. Za otroke je priporočljiva uporaba elektronskih medijev za zabavo tri četrt ure na dan.

3.4.1 Prednosti uporabe računalnika pri otrocih

Cafuta (2010, 14) opisuje prednosti uporabe računalnika. Če se otrok nauči uporabljati računalnik že doma, ga bo toliko bolj samoumevno in lažje uporabil kasneje. Tudi pri pouku lahko učitelji uporabijo računalnik, saj so pri delu z računalnikom vsi otroci aktivni udeleženci v učnem procesu. Otroke tak način dela spodbuja k razmišljanju, k utrjevanju že usvojenega in pridobivanju novega znanja. Pri takem delu so otroci tudi bolj motivirani, težavnost nalog pa je lahko prilagojena njihovemu predznanju. Razvija se tudi sodelovalno učenje, saj med seboj

sodelujejo in se dopolnjujejo. Učenci preko igre veliko lažje in uspešnejše usvojijo znanje.

3.4.2 Slabosti uporabe računalnika pri otrocih

Cafuta (2010, 15) navaja, da otroci računalnik največ uporabljajo za igranje računalniških iger, z njimi pa lahko pride tudi zasvojenost, ki zmanjša druge dejavnosti, otroka osami, loči od sovrstnikov in slabo vpliva na njegov učni uspeh. V videoigrah je pogosto prisotno tudi veliko nasilja.

3.5 Otroci in videoigre

3.5.1 Kaj je videoigra?

“Videoigra je elektronska igra, pri kateri igralec z vmesnikom upravlja elektronsko napravo, na kateri igra teče, ta pa mu posreduje odziv v video obliki. Danes videoigre poganja širok izbor naprav, ki se z generičnim izrazom imenujejo »platforme«, kot so osebni računalniki, igralne konzole ali arkadni avtomati. Razpon platform sega od velikih osrednjih računalnikov do majhnih prenosnih naprav.

Pri igranju videoiger je potrebno biti zelo pazljiv. Zasvojenost z računalniškimi oz. videoigrama je ena od oblik psiholoških zasvojenosti, ki pomeni obsedeno igranje računalniških iger. Velik pomen imajo množično večigralske spletne igre igranja vlog (*massively multiplayer online role-playing games* - MMORPG), pri katerih so tisti uporabniki, ki so zasvojeni, »prisiljeni« igrati, saj sami sebe ne obvladujejo. Zaradi tega izgubijo stik z družbo in resničnim svetom ter se osredotočijo na igro bolj kot na svoje življenje.” (povzeto po: <https://sl.wikipedia.org/wiki/Videoigra>, 10.2.2021, 15.15)

Cafuta (2010, 16) navaja, da je računalniške igrice možno razdeliti tako:

- akcijske (take igre spodbujajo predvsem reflekse igralca oz. njegove reakcijske sposobnosti. Sem spadajo bojne igrice in streljanje, igrice na različnih ploščadih itd.);
- pustolovske (to so bolj kompleksne igre, ki trajajo dalj časa kot akcijske, igralec pa je vključen v delovanje, ki se razteza na več epizod. Izid igre je odvisen od odločitev

igralca med igro.);

- simulacijske (za primer lahko vzamemo simulator letenja, kjer igralec zavzame sedež pilota in mora premagovati različne težave)
- miselne (temeljijo predvsem na intelektualnem naporu igralca, sem sodita šah in dama. Prednost teh igrice je, da jih igralec lahko igra, tudi če nima parterja za igro.)

Igralce računalniških igrice je razdelila v štiri skupine:

- strastni igralci (imajo na razpolago veliko različnih igrice, a jih uporabljajo manj kot četrtno),
- zainteresirani igralci: so najštevilčnejši in igrajo za zabavo,
- priložnostni igralci: igrajo le občasno,
- enkratni, nekajkratni igralci: so se poizkusili v igriceh, a brez pravega uspeha in veselja.

3.5.2 Popularne videoigre

Opažam, da otroci računalnike in pametne telefone uporabljajo večinoma za videoigre, namesto njihovega pravega namena - za klicanje. Videoigre pritegnejo otroke tako, da z njimi pobegnejo iz resničnega sveta. Popularne videoigre so pogosto zasnovane tako, da povzročijo zasvojenost, saj se izdelovalci trudijo, da bi otroci porabili čim več časa na njihovih igrah. Otroci pogosto tudi igrajo videoigre, ki povzročajo agresijo in sovraštvo, in vsebujejo vsebine, ki niso primerne za njihovo starost. Popularne videoigre pogosto vsebujejo koncept igranja "multiplayer" (z drugimi igralci). Tako se lahko otroci preko spleta srečajo z nasilnim ljudmi, ki jim lahko škodijo tudi izven igre. Starši videoigre pogosto umestijo med slabo zabavo za otroka, vendar niso vse videoigre slabe. Nekatere otroku omogočajo možnost zabave s prijatelji ali spodbujajo strateško razmišljanje. Tudi miselne igre so dobre za otroke, saj spodbujajo in učijo razmišljanje izven okvirja in uporabo logike za reševanje problema. Najbolj popularne videoigre so brezplačne. Najpopularnejše videoigre med otroki so Minecraft, Counter Strike, World of Warcraft, GTA, Fortnite in trenutno zelo popularna igra med otroki je Among us. Večina teh videoiger vključuje neposredno nasilje. (moje opažanje)

3.5.3 Zasvojenost z videoigami

Zasvojenost od videoiger še ni bila spoznana za samostojno psihično motnjo, ne glede na to pa se pri zasvojenosti od videoiger pojavijo podobni znaki kot tudi nekaterih drugih psiholoških zasvojenostih. Psihološka zasvojenost je skrajna posledica uporabe videoiger. Razumemo jo, kot nekontrolirano oziroma obsedeno igranje iger. Zaradi te zasvojenosti ljudje izgubijo stik z realnostjo in družbo. Posledice zasvojenosti z videoigami so pretiran občutek ugodja med igranjem, nezmožnost prenehanja igranja, nepotešena želja po igranju, zanemarjanje družine in prijateljev, nerazlikovanje med virtualnimi in resničnimi odnosi, občutek depresije ob neigranju, zanemarjanje obveznosti, slabšanje ocen, opuščanje izobraževanja, zadrževanje v sobi, spremembe vedenja, nasilje ali v končni fazi tudi ubijanje. Obstajajo tudi fizične posledice zasvojenosti, kot je slabšanje vida, težave s spanjem, oženje vidnega polja, glavoboli, bolečine v hrbtu, nepravilna prehrana, pomanjkanje higiene. (povzeto po Petelin, 2016, str. 40, 41, 42, 43)

3.6. Otroci in družbena omrežja

V tem poglavju bom predstavil definicijo družbenega omrežja. Nato bom nekaj največjih družbenih omrežij tudi opisal.

3.6.1 Kaj je družbeno omrežje?

Wikipedija navaja, da so spletna družbena omrežja (občasno poimenovana tudi družabna ali socialna omrežja) aplikacije, spletne storitve, platforme ali strani, ki gradijo in odražajo družbene mreže ali družbene odnose med ljudmi, ki imajo npr. skupne interese in/ali aktivnosti.

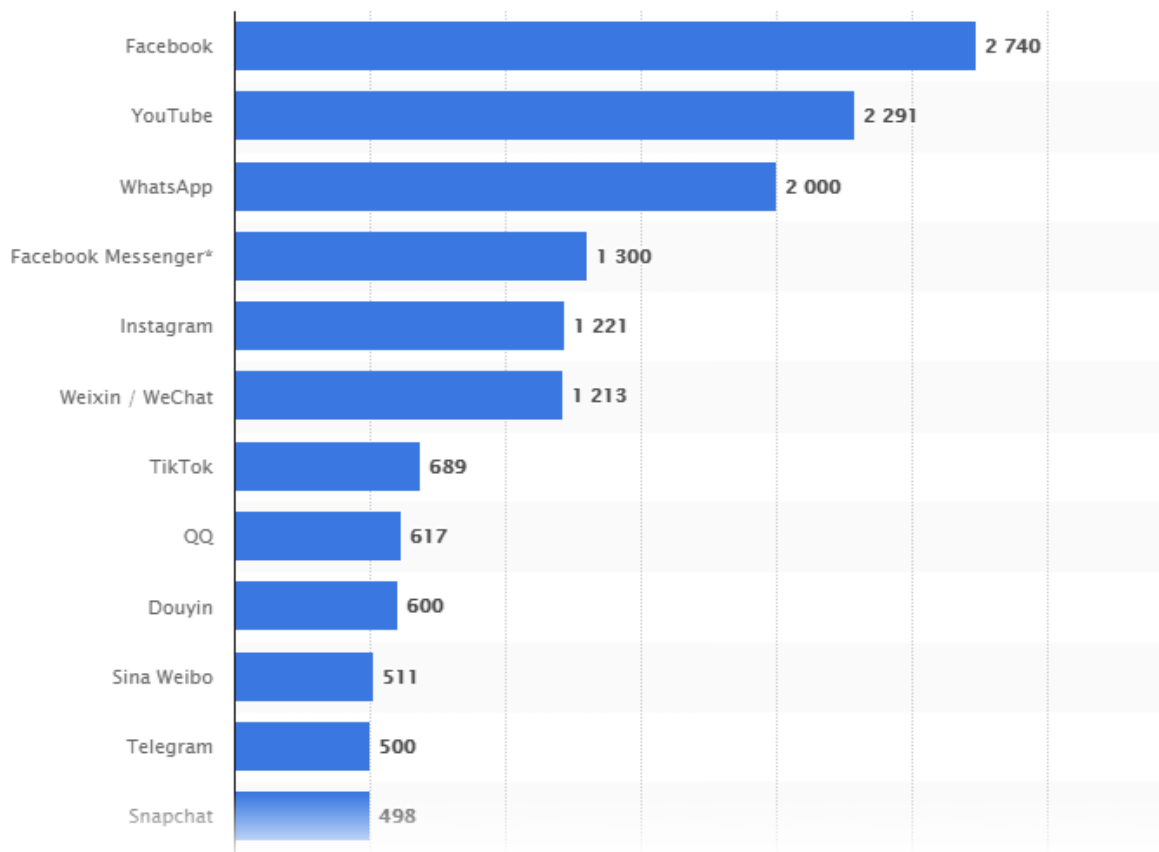
Omenja tudi, da te spletne aplikacije uporabnikom omogočajo:

- ustvarjanje javne ali delno javne podobe znotraj omrežja;
- oblikovanje seznamov uporabnikov, s katerimi so povezani in
- prikazovanje in pretok njihovih seznamov povezav in povezav drugih v omrežju.

V slovenskem slovarju knjižnega jezika žal zanj ne najdemo definicije.

(povzeto po https://sl.wikipedia.org/wiki/Spletno_dru%C5%BEbeno_omre%C5%BEje, 16.2.2021, 10.00)

3.6.2 Opis večjih družbenih omrežij



Slika 2: Največja družbena omrežja v januarju 2021 po številu aktivnih uporabnikov (v milijonih)

(<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>, 15. 2. 2020, 15.20)

3.6.2.1 YouTube

YouTube je eno izmed najbolj popularnih spletnih mest oz. družbenih omrežij zadnjega desetletja in ima preko dve milijardi mesečnih uporabnikov. YouTube je spletna platforma za izmenjavo video posnetkov, ki deluje od leta 2005. Neregistriranim uporabnikom omogoča gledanje videoposnetkov na spletnem mestu, registrirani uporabniki, pa imajo tudi možnost komentiranja video posnetkov, nalaganje svojih video posnetkov, deljenje videoposnetkov, ustvarjanja kanalov in naročanje na YouTube kanale drugih uporabnikov. Ker ima možnost

izdelave profilov, kanalov in medsebojne komunikacije uporabnikov preko komentarjev, ga lahko štejemo med družbena omrežja.

Posebej za otroke je bila ustvarjena različica YouTube Kids, ki ima izklopljene komentarje in samodejno odstrani videoposnetke z neprimerno vsebino. Youtube ni namenjen otrokom, mlajšim od 13 let, saj obstajajo določena tveganja pri uporabi. Poleg tveganj glede zasebnosti lahko otroci naletijo na videoposnetke ali komentarje, ki niso primerni za njihovo starost.

(povzeto po <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/youtube> in <https://en.wikipedia.org/wiki/YouTube>, 16. 2. 2021, 18.05)

3.6.2.2 Facebook

Facebook je družbeno omrežje, ki uporabnikom omogoča veliko storitev – objavljanje komentarjev, fotografij, povezav do novic ali drugih vsebin na spletu, igranje iger, klepetanje, ogled video posnetkov v živo in več. Njegov glavni namen je omogočanje ustvarjanja profilov. Objavljanja in ohranjanja stikov s prijatelji, družino in sodelavci.

Ustanovil ga je Mark Zuckerberg, ko je leta 2004 študiral na Harvardu. Je zelo priljubljeno družbeno omrežje, ki je privabilo ljudi vseh starosti z vsega sveta. Ima preko 2,7 milijarde aktivnih mesečnih uporabnikov. Med sabo si uporabniki izmenjavajo slike, glasbo, videoposnetke in druge vsebine, ter izražajo lastno mnenje. Če se želimo povezati z osebo, ji lahko pošljemo “prošnjo za prijateljstvo” in če jo oseba sprejme lahko z njo komuniciramo in všečkamo ali delimo njene objave.

Facebook je dostopen preko spletnega mesta ali aplikacije, vendar aplikacija zasede veliko prostora. Razvil je tudi različico Facebook Lite, ki je primerna za mobilne naprave, a je zgolj za osnovno uporabo in ne nudi vseh storitev, ki nam jih nudi Facebook.

Za uporabo Facebooku je določena minimalna starost 13 let. Facebook, bo ob kršitvi tega pravila osebi izbrisal njen Facebook profil. Svoj profil na Facebooku lahko nastaviš na javno in zasebno funkcijo. Javna funkcija omogoča ogled tvojega profila komurkoli in tveganje za internetno zlorabo se poveča. Na Facebooku lahko najdemo tudi veliko internetnih prevar,

veliko pozornost je potrebno posvetiti raznim igram in drugim zabavnim aplikacijam znotraj Facebooka, ki zbirajo podatke z našega profila. Če imamo profil na Facebooku moramo paziti kaj objavljamo, da ohranimo zasebnost, da se ne srečujemo s tujci v živo, da ne nasedamo spletnim prevaram in, da v primeru ustrahovanja, objavljanja in širjenja neprimernih vsebin, sovražnega govora, žaljenja in drugih oblik nezakonitih spletnih vsebin, ki niso v skladu s Facebookovimi smernicami, osebo prijavimo Facebooku oziroma jo blokirajmo. (povzeto po <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/facebook>, 16. 2. 2020, 18.20)

3.6.2.3 Instagram

Instagram je družbeno omrežje, v lasti Facebooka, ki uporabnikom nudi objavljanje, deljenje in všečkanje fotografij in videoposnetkov, urejanje fotografij in mnogo drugega. Ko tam objavimo fotografijo ali videoposnetek, bo to prikazano na našem profilu in vidno vsem, ki nam na njem sledijo. Če je naš profil nastavljen na javno, lahko vsakdo vidi naše objave. Slike objavimo tako, da posnamemo fotografijo ali 3 do 60 sekundni video, ki jim lahko dodamo filtre za umetniški vtis.

Instagram je na voljo brezplačno na napravah iOS in Android, do njega pa lahko dostopamo tudi preko računalnika. Za uporabo Instagrama moramo biti stari vsaj 13 let, vendar Instagram tega ne preverja. Če dobijo obvestilo, da si mlajši od 13 let, ti profil izbrišejo. Med mladimi je priljubljen za izmenjavo fotografij.

Tudi na Instagramu se pojavlja nasilje, ustrahovanje, žaljenje, posmehovanje in druge oblike spletnega nasilja. Vsa tveganja lahko bistveno zmanjšamo, če profil nastavimo na zasebnega. Instagram ima več kot 1,2 milijarde aktivnih mesečnih uporabnikov. (povzeto po <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/instagram>, 16. 2. 2021, 18.30)

3.6.2.4 TikTok

TikTok je družbeno omrežje, ki deluje preko mobilne aplikacije. Omogoča gledanje glasbenih videoposnetkov, snemanje kratkih posnetkov dolgih do 60 sekund, njihovo urejanje in dodajanje posebnih učinkov. Tako kot pri večini drugih družabnih omrežjih, lahko objave

drugih všečkaš in komentiraš. Uporabniki aplikacije TikTok pripravijo do 15 sekund dolge posnetke, ki jih posnamejo z mobilno napravo. Posnetke je mogoče posneti v enem kadru, ali skupaj sestaviti več kadrov, ki trajajo do 60 sekund. Možno jim je dodajati različne učinke: pospešitev, upočasnitev, predvajanje v obratni smeri in drugo. Videu lahko uporabniki dodajo tudi glasbo.

Ko prenesemo aplikacijo, si lahko ogledamo videoposnetke, ne da bi ustvarili račun, naš račun pa nam omogoča sledenje drugim in ustvarjanje svojih videoposnetkov. Večina uporabnikov posname in izdela video, v katerem pojejo glasbo različnih glasbenih ustvarjalcev. Videoposnetke lahko delijo z drugimi uporabniki.

TikTok zahteva, da morajo biti uporabniki stari vsaj 13 let, mlajši od 18 pa za uporabo potrebujejo tudi dovoljenje staršev. Z objavljanjem videoposnetkov lahko razkrijemo svojo lokacijo, premoženje ipd., če jih posnamemo tako, da je mogoče iz ozadja pridobiti te informacije. Pod posnetki se lahko pojavijo tudi žaljivi komentarji, možnost zasebnih sporočil lahko vodi v nadlegovanje. Naše videoposnetke lahko drugi shranijo na svoji napravi in objavijo na drugih družabnih omrežjih. Avtor videoposnetka nima nadzora nad pojavljanjem videoposnetka zunaj družabnega omrežja TikTok. Tveganje predstavlja tudi srečevanje z neprimernimi ali nasilnimi vsebinami. TikTok omogoča tudi nastavitev "Private Account", kar uporabniku omogoči, da njegove video posnetke vidijo le sledilci, ki jih sam določi. Svoj račun pa lahko tudi izbrišemo. (povzeto po <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/tik-tok>, 16. 2. 2021, 18.40)

3.6.2.5 Reddit

Reddit je spletna stran, ki je namenjena izmenjavanju spletnih vsebin. Registrirani uporabniki objavljajo vsebine, ki jih drugi ocenijo kot dobre in slabe in jih komentirajo. Objave so organizirane na "subreddite". Glede na vsebino zajemajo različne teme, kot so novice, znanost, filmi, videoigre, glasba, knjige, fitnes, hrana ipd. Reddit je bil ustanovljen leta 2005 v ZDA. Imenujejo ga tudi "Prva stran interneta", saj nudi širok spekter vsebin, ki zajemajo različne teme.

Reddit je mogoče uporabljati tudi popolnoma neaktivno. Tudi neregistrirani uporabniki ga lahko obiščejo, in če kliknejo na posamezen "subreddit" lahko vidijo še več objav, ki niso prišle na prvo stran. Minimalna starost za registracijo in uporabo Reddita je 13 let, neaktivnega brskanja po njem se prav tako ne priporoča mlajšim od 13 let.

Tudi na Redditu se lahko pojavijo tveganja, podobna kot na drugih spletnih mestih, kjer je omogočeno anonimno objavljanje in komentiranje. Objaviti ni dovoljeno ničesar nezakonitega, pornografskega, nasilnega ali grozljivega, kar se označi kot NSFW (Not safe for work). Vsebina objavljena pod oddelkom NSFW ni primerna za mladoletne osebe, zato Reddit uporabnika vpraša, če je star vsaj 18 let, preden si ogleda vsebino tega razdelka. (povzeto po <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/reddit>, 16. 2. 2021, 19.00)

3.6.2.6 Twitter

Twitter je spletno družbeno omrežje in mikro-blogna storitev, ki svojim uporabnikom omogoča kratka sporočila dolga do 280 znakov. Takšna sporočila imenujejo "tweets" (čivki). Registrirani uporabniki lahko objavljajo, všečkajo in "retweetajo" čivke, neregistrirani uporabniki, pa jih lahko samo preberejo. Twitter je dosegljiv preko svoje spletne strani ali mobilne aplikacije. Ustanovitelj omrežja je Jack Dorsey, ki je zagnal Twitter julija 2006. Podjetje si je pridobilo svetovni sloves, leta 2012 je doseglo več kot 500 milijonov dejavnih uporabnikov. Sedež podjetja je v San Franciscu. V sodobnem času ga za objavo novic uporabljajo tudi politiki, za lažje komuniciranje z javnostjo. R (povzeto po <https://sl.wikipedia.org/wiki/Twitter> in <https://en.wikipedia.org/wiki/Twitter>, 16. 2. 2021, 19.30)

3.7 Uporaba elektronskih medijev za učenje angleščine

3.7.1 Elektronska komunikacija

"V svojem bistvu prinaša elektronska komunikacija lažje premagovanje razdalj, bolj neposreden, individualen stik med udeleženci pri pouku in predvsem hitrejši prenos relevantnih informacij; to pa so prednosti, ki lahko ključno izboljšajo kakršen koli pouk in niso vezane le

na jezikovni pouk. Razpon možnosti, ki jih elektronska komunikacija ponuja, je širok: od manj kompleksnih – izmenjava elektronskih sporočil, do zelo kompleksnih kombinacij različnih oblik komuniciranja – npr. pouk na daljavo." (Uporaba Novih Tehnologij Pri Jezikovnem Pouku (scribd.com), 13.2.2021, 10.00)

3.7.2 Internetna komunikacija

“Poleg uporabe elektronske pošte je pri jezikovnem pouku lahko koristno tudi sporazumevanje po različnih komunikacijskih kanalih, ki jih ponuja svetovni splet. Tako se lahko udeleženci pri pouku v različnih forumih in klepetalnicah virtualnega sveta srečujejo s posamezniki in skupinami u vsega sveta, ki so v podobnem položaju kot oni, ali pa iščejo odgovore na svoja vprašanja pri strokovnjakih, ki v kombinacijah posebnih spletnih strani in elektronske pošte odgovarjajo na zastavljena vprašanja v oblikah posvetovalnic. Takšne možnosti so lahko zelo koristne, saj udeležencem v učnem procesu omogočajo, da z učno tematiko posežejo izven okvira učne situacije (npr. razreda), pri pouku tujega jezika pa omogočajo enostaven in neposreden stik z rojenimi govorci (primer interaktivne spletne strani, kjer je mogoče zastaviti vprašanje v zvezi z angleško slovnico in pisanjem je Guide to Grammar and Writing (<<http://www.ccc.comnet.edu/grammar/>>).” (povzeto po: Uporaba Novih Tehnologij Pri Jezikovnem Pouku (scribd.com), 13.2.2021, 10.00)

3.7.3 Uporaba mobilnih naprav pri učenju angleščine

Na spletni strani sem prebral, kako učiteljica angleščine v osnovni šoli predstavi uporabo elektronskih medijev za učenje v šoli. Učiteljica pove, da lahko za pomoč pri učenju angleščine v šoli uporabljamo mobilne naprave in tudi računalnike. Prednosti računalnika pri učenju angleščine so možnost dostopa do spletnih strani o jeziku in uporabe storitve Google Docs, ki omogoča, da lahko učenci delajo skupaj. Mobilne naprave omogočajo učencem lažje komuniciranje z učiteljico. Učenci lahko na primer naredijo fotografije svojih aktivnosti in nato to tudi opišejo v angleščini. Na tak način učitelj lažje ugotovi, na katerem jezikovnem področju učenci potrebujejo pomoč. (povzeto po: <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/teaching-tips-how-students-can-use-mobiles-to-learn-english>, 10.2.2021, 15.45)

Na isti spletni strani učiteljica govori o tem, da lahko učenci s pomočjo telefona s fotoaparatom na drugačen način opazijo besedišče okoli njih. S fotoaparatom lahko učenci fotografirajo na primer ulične znake, reklame ali druge napise v angleščini, ki jih vidijo okoli sebe. V Sloveniji ne najdemo veliko takšnih napisov v angleščini zunaj, zato menim, da ta metoda učenja ni tako učinkovita pri nas. Učiteljica govori tudi o rabi mikrofona. Mikrofon so uporabni za snemanje sebe, posnetek lahko učenec pošlje učitelju, ki učencu poda povratno informacijo. Mikrofon lahko učenec uporabi tudi za snemanje pogovorov z naravnimi govorci. Menim, da mikrofoni niso preveč uporabni za učenje angleščine, razen takrat, ko učenci snemamo sami sebe in posnetek pošljemo učitelju.

Avtorica članka navaja tudi, da uporablja za poučevanje angleščine aplikaciji Vine in FiftyThree. Vine je mobilna aplikacija, ki omogoča snemanje kratkih video posnetkov. Uporabnikom dovoli, da skicirajo, pišejo, rišejo in označujejo stvari na zaslonu. Avtorica navaja, da lahko aplikacijo Vine uporabljamo kot aplikacijo za spoznavanje. Avtorica dalje navaja, da lahko aplikacijo FiftyThree uporabimo kot vizualno beležnico besedišča, da spodbudi učence, da narišejo sliko besede in jo shranijo za kasnejšo uporabo.

Avtorica v članku razlaga, da je vključevanje tehnologije v učenje angleščine dolgotrajni postopek. Meni, da je za vključevanje elektronskih medijev v učenje angleščine potrebno upoštevati sledeče točke:

1. Kot učitelj moraš uporabljati tehnologijo tudi sam, da jo lahko vključiš tudi v prakso.
2. Da učence ne zamotijo družbena omrežja, je potrebno zastaviti jasna navodila. Učitelj mora biti izviren.
3. Šola mora odobriti učenje preko mobilnih naprav.
4. Učitelj mora narediti nekaj raziskav, da najde primerne aplikacije in spletne strani, ki jih lahko uporabi za učenje angleščine.
5. Učitelj ne sme preobremeniti učencev s tehnologijo. Učenci pogosto ne prepoznajo pomoči tehnologije za učenje angleščine. Dobro je, če učitelj aplikacije učencem predstavi eno za drugo.
6. Če zmanjka časa za učenje angleščine v razredu, naj učitelj pomisli, kako bi lahko učenci uporabljali elektronske medije tudi izven učilnice. Učenci bodo tako pridobili na

znanju, ko se vrnejo v prave učilnice.

7. Preberi še enkrat prvo točko.

Povzeto po: <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/teaching-tips-how-students-can-use-mobiles-to-learn-english> (12.2.2021, 14.00)

3.7.4 Primeri uporabe Twitterja za učenje angleščine

Avtorica članka dalje razlaga, da so ji mobilne naprave pomagale ustvariti bolj osebno učno okolje. Pove, da so njeni učenci na tak način aktivni raziskovalci. Navaja še možnosti vključevanja družbenega omrežja Twitter v učenje angleščine.

Avtorica predlaga uporabo Twitterja tako, da učenci napišejo povzetek izbranega besedila v parih ali manjših skupinah. Učitelj učencem posreduje ključnik (hashtag), da lahko cel razred sledi pogovoru na Twitterju.

Učenci lahko tudi objavijo na Twitterju, kaj so počeli čez vikend. Vključijo lahko fotografije ljudi, ki so jih srečali, zanimivega znaka ali obroka, ki jim je bil všeč. To jim da veliko možnosti za pogovor pri pouku angleščine, ko se vrnejo v šolo.

Učitelj lahko da učencem nalogo, da v angleščini opišejo osebo, ki ji sledijo na Twitterju. Lahko jih vpraša, zakaj sledijo tem osebam ali berejo njihove objave (tweete) vsak dan, ali jim sledijo tudi na drugih družbenih omrežjih in kaj jih pritegne glede izbrane osebe.

(povzeto po: <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/teaching-tips-how-students-can-use-mobiles-to-learn-english>, 12.2.2021, 14.15)

3.8 Kako uporaba elektronskih medijev vpliva na branje, pisanje, poslušanje in govorjenje v angleščini

Na spletni strani, ki ji bom navedel na koncu, avtor opisuje načine kako lahko branje, pisanje, poslušanje in govorjenje v angleščini izboljšamo z uporabo elektronskih medijev.

Branje

Z razmahom iPad-ov, tabličnih računalnikov in e-bralnikov smo bralci dobili možnost interaktivne bralne izkušnje. Različne funkcije na teh napravah nam omogočajo širjenje besedišča in stik z različnimi stavčnimi strukturami.

Pisanje

Eden najbolj znanih tehnoloških dosežkov pri pisanju je urejevalnik besedil. Preprosti orodji, kot sta slovar in slovar sopomenk pomagata piscem razširiti besedni zaklad. Preverjevalci črkovanja in slovnice pa so v pomoč pri iskanju in odpravljanju napak. V internetni dobi so spletni forumi pogosto uporabljen kanal za komuniciranje in učenje med seboj s pisanjem.

Poslušanje

Avtor članka navaja raziskavo, kjer je 44% anketirancev odgovorilo, da jim je govorjenje angleščine najtežja izmed jezikovnih zmožnosti. Za izboljšanje razumevanja in govorjenja v tujem jeziku je zelo priporočljivo poslušanje. Dober začetek je hkratno poslušanje in branje besedila. Priporočljive za uporabo so avdio knjige, kjer lahko besedilo poslušate in mu sledite med branjem.

Govorjenje

Tehnološki napredek, kot sta npr. Skype ali Face Time, daje možnost komuniciranja učencem v realnem času z ostalimi angleško govorečimi govorniki. Orodja, kot je videokonferenca, ponujajo učiteljem možnost, da se povežejo da učenci in učitelji po vsem svetu.

(povzeto po <https://www.english.com/blog/students-can-use-technology-improve-english/>, 29. 1. 2020)

Tehnološki napredek omogoča izboljšanje znanja angleščine, le priložnost je potrebno izkoristiti.

S člankom se strinjam glede tega, da je vključevanje elektronskih medijev v učenje angleščine dobra ideja, kar dokazujejo tudi rezultati ankete. Nekateri načini, navedeni v članku so mi zelo všeč, na primer elektronski bralniki. Menim, da bi bili dobra pomoč pri učenju angleščine.

4. REZULTATI

Učenci tretje triade naše šole so izpolnili anonimno spletno anketo, ki sem jo sestavil za namen te raziskovalne naloge. Povezavo do spletne ankete so učencem posredovali učitelji. Spletno anketo je izpolnilo 86 učencev. V nadaljevanju podajam grafično prikazane rezultate ankete.

Graf 1: Delež sodelujočih učencev po spolu



Prvi graf prikazuje delež sodelujočih učencev po spolu (moški/ženske). Iz njega lahko razberemo, da so bili v raziskavi skoraj enako zastopani učenci moškega spola (51%) in učenke ženskega spola (49%).

Graf 2: Delež sodelujočih učencev po razredu



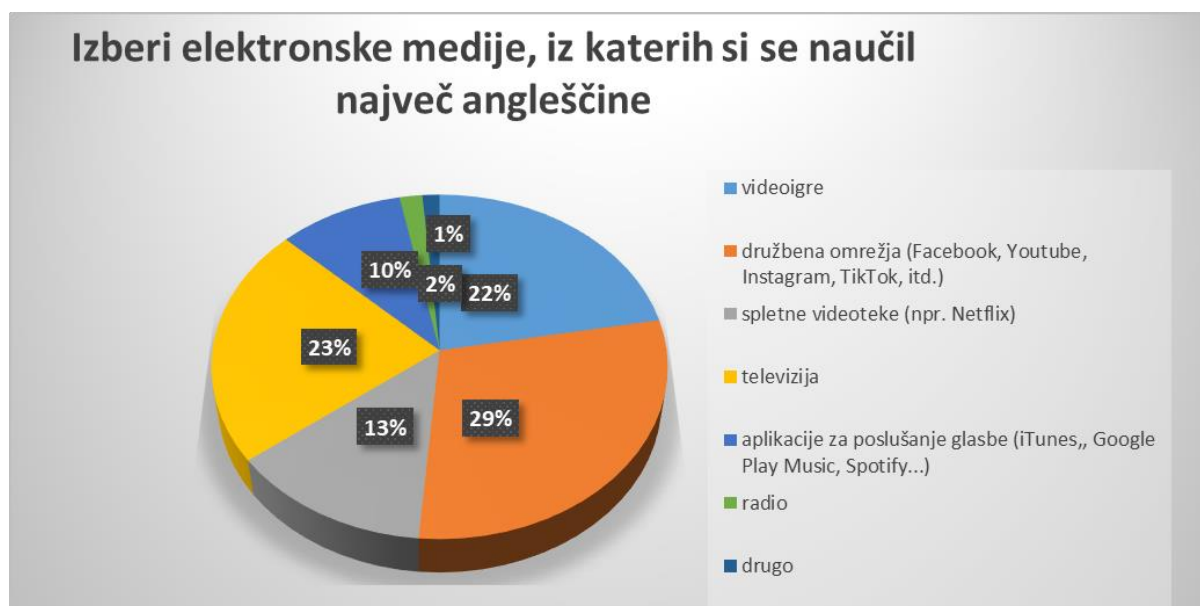
Drugi graf prikazuje strukturo anketiranih učencev po razredih. Iz njega lahko razberemo, da največ anketirancev obiskuje 9. razred, in sicer 41% (N=35). 36% anketirancev obiskuje 8. razred (N=31), 23% anketirancev pa obiskuje 7. razred (N=20).

Graf 3: Znanje angleščine z uporabo elektronskih medijev



Tretji graf prikazuje, kakšen delež učencev meni, da se je del svojega znanja angleščine naučil z uporabo elektronskih medijev. Kar 96% odstotkov anketirancev je odgovorilo z "da". Torej menijo, da so se del svojega znanja angleščine naučili z uporabo elektronskih medijev, 4% učencev pa je odgovorilo z "ne".

Graf 4: Elektronski mediji, iz katerih so se učenci naučili največ angleščine



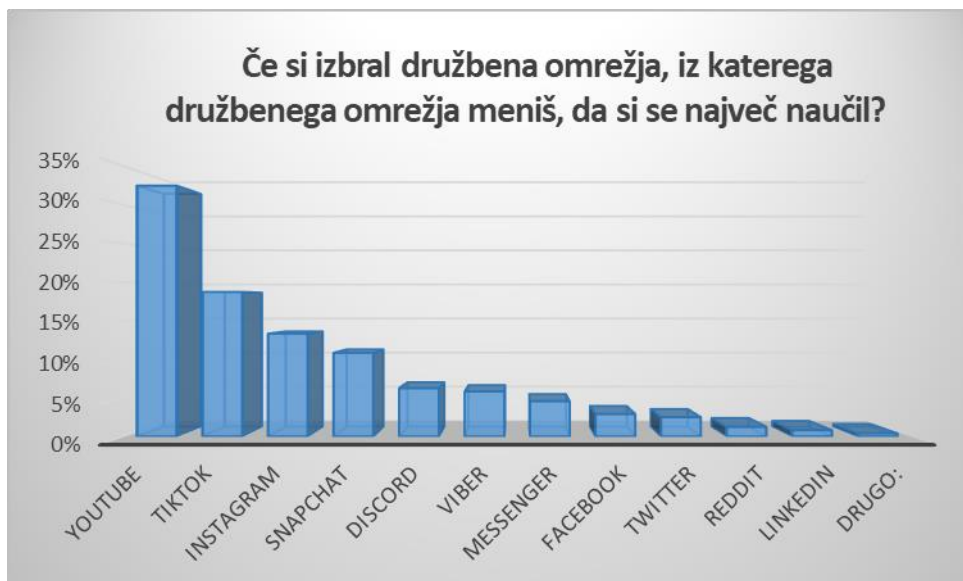
Četrti graf prikazuje iz katerih elektronskih medijev, so se anketiranci naučili največ angleščine (po njihovem mnenju). Iz grafa lahko razberemo, da 29% učencev meni, da so največ znanja angleščine pridobili z uporabo družbenih omrežij, 23% učencev z uporabo televizije, 22% z videoigrami, 13% učencev z uporabo spletnih videotek, 10% z uporabo aplikacij za poslušanje glasbe, 2% z uporabo radia, 2 učenca pa sta izbrala odgovor "drugo".

Graf 5: Videoigre, za katere učenci menijo, da so jim dale največ znanja angleščine



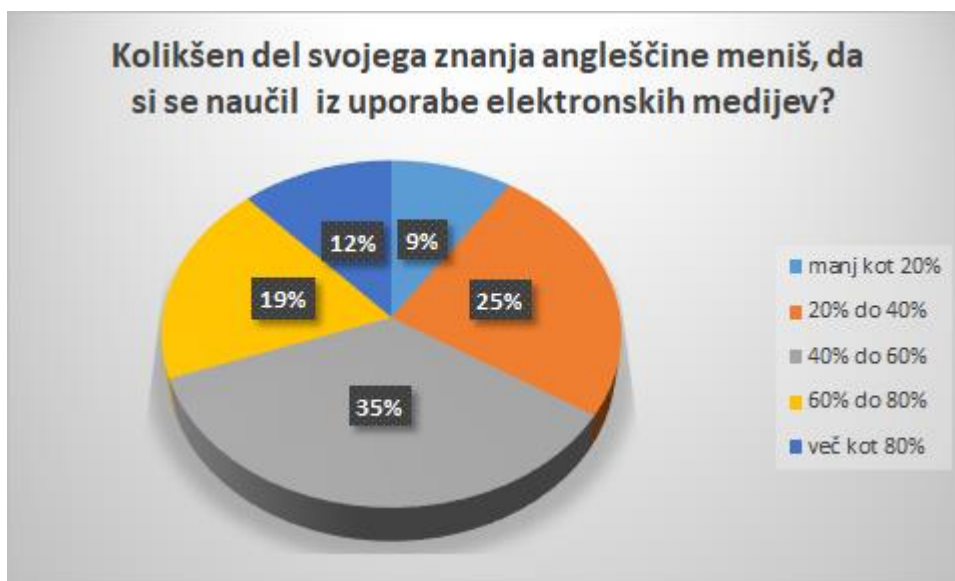
Peti graf prikazuje iz katerih videoiger so se anketiranci naučili največ angleščine. Pri tem vprašanju so lahko izbrali največ 2 odgovora oz. 2 videoigri. Največ glasov, to je 25% vseh glasov je dobila igra Minecraft, za njo se je uvrstila GTA s 17% glasov ter videoigri Call of Duty in Roblox s po 16% glasov. 15% glasov je dobila videoigra Fortnite. 11% glasov je pripadlo odgovoru "drugo". Pod "drugo" so učenci navedli videoigre PUBG, League of Legends, Wolfenstein, Magicite, Noita, Rocket League, Sims, FIFA in modifikacijo igre GTA FiveM. Dva odgovora sta bila neveljavna (dva učenca sta napisala da iger ne igrata, kar pa ni veljavno, saj je pri vprašanju pisalo, da nanj odgovoriš le, če si na prejšnje vprašanje izbral videoigre).

Graf 6: Družbena omrežja, za katera učenci menijo, da so jim dala največ znanja angleščine



Šesti graf prikazuje iz katerih družbenih omrežij so se anketiranci, po njihovem mnenju, naučili največ angleščine. Možno je bilo izbrati več odgovorov. Iz grafa lahko razberemo, da je največ glasov dobilo družbeno omrežje YouTube z 32,5% glasov, sledi Tik Tok z 19% glasov, Instagram z 13% glasov, nato Snapchat z 11%. Sledita Viber in Discord s po 6%, Messenger s 5%, ter Twitter in Facebooks po 3% vsak. Ostala družbena omrežja so dobila 1% glasov ali manj. En učenec je izbral odgovor "drugo" in napisal Twitch.

Graf 7: Delež znanja angleščine pridobljen iz elektronskih medijev



Sedmi graf prikazuje učenčevo oceno, kolikšen del svojega znanja angleščine se je naučil z uporabo elektronskih medijev. Največ učencev (35%) je izbralo, da se je z uporabo elektronskih

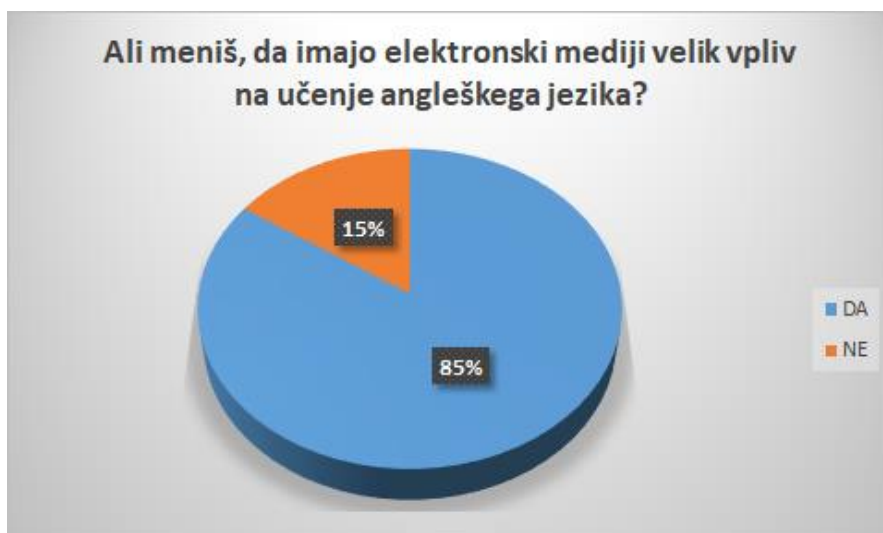
medijev naučilo 40% do 60% svojega znanja angleščine. 25% učencev je izbralo od 20% do 40%. 19% učencev je izbralo 60% do 80%, 12% učencev je izbralo več kot 80% in 9% je izbralo manj kot 20%. Skupno kar 2/3 anketirancev meni, da se je z uporabo elektronskih medijev naučilo 40 ali več odstotkov svojega znanja angleškega jezika.

Graf 8: Jezikovne zmožnosti pridobljene preko elektronskih medijev



Iz osmega grafa je razvidno, da se je največ učencev z uporabo elektronskih medijev naučilo predvsem govornega izražanja (41%). 29% učencev meni, da se je naučilo predvsem poslušanja oz. slušnega razumevanja, 25% učencev meni, da se je naučilo bralnega razumevanja, najmanj učencev (5%) pa meni, da se je naučilo predvsem pisnega izražanja.

Graf 9: Vpliv elektronskih medijev na učenje angleškega jezika



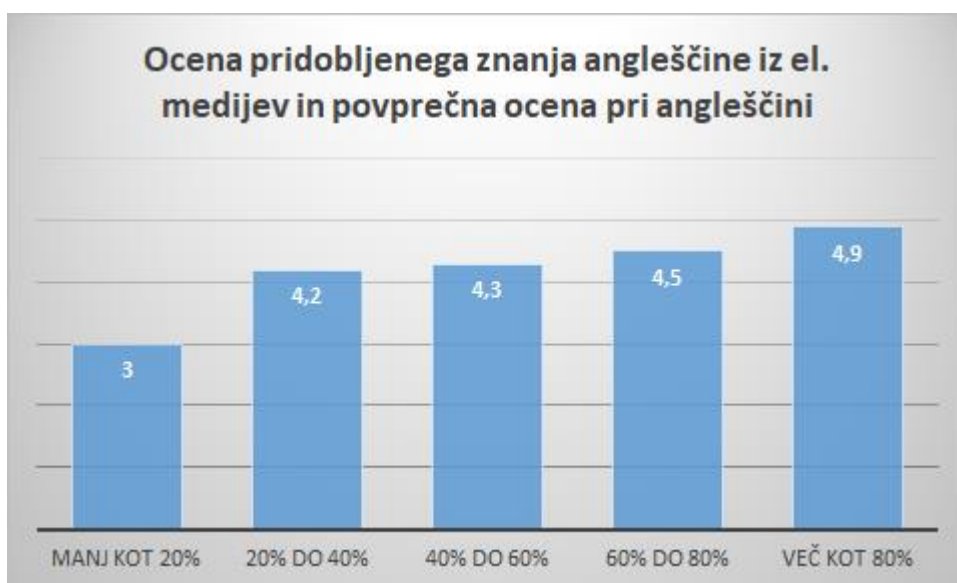
Deveti graf prikazuje mnenje učencev, ali imajo elektronski mediji velik vpliv na učenje angleškega jezika. 85% odstotkov učencev je odgovorilo z "da". 15% učencev je odgovorilo "ne".

Graf 10: Povprečna ocena pri angleščini v šoli



Iz desetega grafa razberemo, da ima 54% učencev v šoli pri angleščini oceno odlično. 24% učencev ima oceno prav dobro, 16% učencev ima oceno dobro in 5% učencev ima oceno zadostno. En odstotek učencev ima povprečno oceno pri angleščini nezadostno.

Graf 11: Vpliv elektronskih medijev na oceno pri angleščini v šoli



Enajsti graf prikazuje povprečno oceno učencev pri angleščini v šoli v povezavi s tem, koliko

odstotkov znanja angleščine, so se učenci, po njihovem mnenju, naučili z uporabo elektronskih medijev. Učenci, ki menijo, da so se manj kot 20% svojega znanja angleščine naučili iz elektronskih medijev (takšnih učencev je bilo v raziskavi 9; N=9), imajo povprečno oceno pri angleščini v šoli 3. Učenci, ki menijo, da so se iz elektronskih medijev naučili od 20% do 40% svojega znanja angleščine (N=21), imajo oceno 4,2. Učenci, ki so izbrali od 40% do 60% (N=30), pa imajo oceno 4,3. Učenci, ki menijo, da so se od 60% do 80% svojega znanja angleščine naučili z uporabo elektronskih medijev (N=16), imajo povprečno oceno 4,5. Učenci, ki pa so mnenja, da so se iz elektronski medijev naučili več kot 80% svojega znanja angleščine (N=10), imajo pri angleščini v šoli povprečno oceno 4,9.

Pri teh dveh vprašanjih je sodelovalo 86 učencev, od tega ima 1 učenec v šoli povprečno oceno nezadostno (1); 4 učenci imajo oceno zadostno (2); 14 učencev ima oceno dobro (3), ter 21 učencev ima oceno prav dobro (4). Odlično oceno (5) ima 46 učencev, ki so sodelovali v anketi.

5. RAZPRAVA in UGOTOVITVE

Spoznal sem veliko novega o elektronskih medijih in njihovi uporabi pri učencih tretje triade naše osnovne šole. Iz rezultatov anketnih vprašalnikov sem spoznal, kaj o učenju angleščine z uporabo elektronskih medijev menijo moji vrstniki.

1. HIPOTEZA: Učenci tretje triade menijo, da imajo elektronski mediji velik vpliv na njihovo znanje angleškega jezika.

Ugotovil sem, da velika večina, oziroma 85% odstotkov učencev meni, da imajo elektronski mediji velik vpliv na njihovo znanje angleščine. To hipotezo sem zastavil, saj sem pri veliko vrstnikih opazil, da poznajo nekatere angleške besede, ker so se jih naučili iz videoiger ali z uporabo družbenih omrežij, saj teh besed pri pouku angleščine nismo obravnavali. Opazil sem tudi, da učenci, ki več uporabljajo elektronske medije, bolje obvladajo angleščino.

Ker večina učencev meni, da imajo elektronski mediji velik vpliv na znanje angleškega jezika, sem prvo hipotezo POTRDIL.

2. HIPOTEZA: Pri učencih tretje triade na znanje angleškega jezika najbolj vplivajo videoigre in družbena omrežja.

Iz rezultatov svoje ankete sem ugotovil, da večina učencev meni, da na njihovo znanje angleškega jezika najbolj vplivajo družbena omrežja, televizija in videoigre. Pri tem je televizija za en odstotek prehitela videoigre, kar videoigre uvršča na 3. mesto. To pomeni, da večina učencev meni, da so največ znanja angleščine izven šole pridobili z uporabo videoiger in televizije. To se mi zdi zanimivo, saj nisem opazil, da bi moji vrstniki veliko gledali televizijo.

Iz rezultatov ankete sem ugotovil, da je 29% učencev izbralo družbena omrežja, 23% televizijo in 22% videoigre. Zaradi tega sem drugo hipotezo **DELNO POTRDIL**.

3. HIPOTEZA: Pri učencih tretje triade od videoiger na znanje angleškega jezika najbolj vplivata videoigri Minecraft in Call of Duty.

To hipotezo sem si postavil, saj me je zanimalo, katere videoigre po mnenju mojih vrstnikov, najbolj vplivajo na njihovo znanje angleščine. Mislim, da morajo biti takšne videoigre popularne in da na njihov vpliv na znanje angleščine najbolj vpliva čas, ki ga učenci preživijo za njimi. 25% učencev meni, da je to Minecraft, kar me ne preseneča, saj je Minecraft zelo priljubljena videoigra in tudi najbolj gledana na družbenih omrežjih, kot sta YouTube in Twitch. Na drugem mestu s 17% glasov je videoigra GTA, kar me prav tako ne preseneča, saj je bila večina anketirancev iz 8. in 9. razreda, GTA pa je igra za starejše otroke. Na tretjem mestu s 16% glasov sta bili videoigri Roblox in Call of Duty.

Večina učencev je izbrala pri tem vprašanju videoigro Minecraft, zato je ta del hipoteze pravilen. Ker pa je 16% učencev izbralo videoigro Call of Duty, ki je tako na tretjem mestu po številu glasov, sem tretjo hipotezo **DELNO POTRDIL**.

4. HIPOTEZA: Pri učencih tretje triade od družbenih omrežij na znanje angleškega jezika najbolj vplivata družbeni omrežji YouTube in Facebook.

V anketnem vprašalniku sem postavil vprašanje, kateri družbeni omrežji najbolj vplivata na znanje angleščine. Največ, oziroma 32% učencev je izbralo družbeno omrežje YouTube, kar me ni presenetilo, saj tudi sam menim, da ga uporabljam največ. 19% učencev je izbralo družbeno omrežje TikTok, 13% učencev je izbralo Instagram. 3% učencev je izbralo družbeno omrežje Facebook. Rezultat tega vprašanja me je kar presenetil, saj nisem mnenja, da imata družbeni omrežji Instagram in TikTok velik vpliv na učenje angleščine, ker sta namenjeni predvsem objavljanju in deljenju fotografij in posnetkov. Mislim, da lahko vplivata na učenje angleščine kvečjemu s tem, da uporabnikom omogočata spremljanje zapisov drugih oseb v angleščini.

Zaradi rezultatov anketnega vprašalnika, sem četrto hipotezo **DELNO POTRDIL**, saj se je večina učencev odločila za družbeno omrežje YouTube. Le manjši del (3%) učencev meni, da jim pri učenju angleščine pomaga tudi družbeno omrežje Facebook.

5. HIPOTEZA: Učenci tretje triade se preko elektronskih medijev naučijo največ slušnega razumevanja angleščine.

Hipotezo sem zastavil, saj me je zanimalo, katere jezikovne spretnosti so se učenci po njihovem mnenju, največ naučili preko elektronskih medijev. Največ učencev (41%) je izbralo govorno izražanje oziroma govorjenje v tujem jeziku. Odgovor me je presenetil, saj sem menil, da elektronski mediji najbolj vplivajo na slušno razumevanje angleščine. Poslušanje ali slušno razumevanje je bilo uvrščeno na drugo mesto z 29% glasov.

Glede na rezultate anketnega vprašalnika sem peto hipotezo **ZAVRNIL**.

6. HIPOTEZA: Uporaba elektronskih medijev v angleščini vpliva na oceno v šoli pri angleščini pri učencih tretje triade.

Po primerjavi rezultatov sedmega in desetega vprašanja iz anketnega vprašalnika, sem prišel do zaključka, da je med učenčev oceno v šoli in mnenjem, koliko znanja angleščine se je učenec naučil iz elektronskih medijev, povezava. Pri učencih, ki menijo, da so se iz elektronskih medijev naučili manj kot 20% svojega znanja angleščine, je povprečna ocena v šoli 3, pri učencih, ki so izbrali več kot 80% pa 4,9. Učenci z ocenama nezadostno (1) in zadostno (2) na primer niso izbrali več kot 40%. Povprečna ocena pri angleščini v šoli narašča z odstotkom, kolikor menijo učenci, da so se naučili iz elektronskih medijev.

Glede na rezultate anketnega vprašalnika sem šesto hipotezo **POTRDIL**.

6. DRUŽBENA ODGOVORNOST

Rezultati moje raziskovalne naloge predstavljajo vpliv elektronskih medijev na znanje angleščine med učenci tretje triade osnovne šole. Glavni izsledek raziskave je, da ima uporaba elektronskih medijev v angleškem jeziku velik vpliv na znanje angleščine osnovnošolcev. Zato se mi zdi smiselno, da bi se elektronski mediji v večji meri uporabljali tudi pri učenju angleščine v osnovni šoli. V 7. poglavju tudi predlagam, da bi bila večja uporaba elektronskih medijev vključena v učni načrt pri pouku angleškega jezika in tako omogočila učencem bolj zanimiv in morebiti tudi bolj učinkovit način učenja angleščine.

Vendar je treba pri tem biti previden, saj imajo elektronski mediji tudi slabe strani in je treba pri njihovi uporabi to tudi upoštevati. Pri uporabi elektronskih medijev je potrebno paziti, da ne bi prišlo do njihove prekomerne uporabe (npr. izven šole), ki lahko vodi v zasvojenost. Negativni učinki zasvojenosti z elektronskimi mediji, zlasti z videoigami in družbenimi omrežji, so namreč lahko večji, kot pa je pozitiven učinek na znanje angleščine. Zato v poglavju 3.2.1 navajam nekatere ukrepe za preprečevanje zasvojenosti z elektronskimi mediji.

Družbena odgovornost predstavlja koncept vrednot. Z doseganjem družbene odgovornosti, s

katero se držimo pravil in vrednot, pa pozitivno vplivamo na razvoj celotne družbe. Menim, da izsledki in priporočila moje raziskave lahko pozitivno vplivajo na znanje angleščine v naši družbi, v kolikor se držimo priporočil za omejevanje prekomerne uporabe elektronskih medijev.

7. ZAKLJUČEK

Raziskal sem koliko in česa se učenci (po svojem mnenju) naučijo z uporabo elektronskih medijev; kateri medij torej ima največji vpliv na znanje angleščine. V raziskavo sem vključil televizijo, videoigre, spletne vsebine in družbena omrežja (vključno z YouTube). O tem sem izvedel anketo med učenci tretje triade naše šole.

Glavne ugotovitve moje raziskave so:

- Uporaba elektronskih medijev v angleškem jeziku ima po mnenju anketiranih učencev tretje triade osnovne šole velik vpliv na njihovo znanje angleščine.
- Učenci tretje triade osnovne šole menijo, da na njihovo znanje angleščine najbolj vpliva uporaba družbenih omrežij, gledanje televizije in igranje videoiger (vse navedeno v angleškem jeziku).
- Učenci menijo, da od videoiger, na njihovo znanje angleščine najbolj vplivata igri Minecraft in Fortnite.
- Učenci tretje triade menijo, da od družbenih omrežij, na njihovo znanje angleščine najbolj vplivajo YouTube, TikTok in Instagram (v tem vrstnem redu).
- Kar 2/3 anketirancev meni, da se je z uporabo elektronskih medijev naučilo 40 ali več odstotkov svojega znanja angleškega jezika.
- Učenci tretje triade menijo, da je uporaba elektronskih medijev v angleščini najbolj vplivala na njihovo zmožnosti govornega izražanja oziroma govorjenja v angleščini.
- Delež znanja angleščine pridobljenega iz elektronskih medijev ima vpliv na učenčevo oceno pri angleščini v šoli (več kot se je naučil iz elektronskih medijev, boljšo oceno ima v šoli).

Zgornje ugotovitve se mi zdijo zanimive. To, da imajo elektronski mediji velik vpliv na znanje angleščine pomeni, da bi njihova povečana uporaba v šoli verjetno omogočila hitrejše in učencem bolj zanimivo učenje tujega jezika. Ugotovitev, da ima količina znanja pridobljenega z uporabo elektronskih medijev vpliv na učni uspeh učencev pri angleščini v šoli, se mi zdi še posebej zanimiva. Pri moji raziskavi gre sicer za raziskovanje mnenja učencev, vendar so deleži pozitivnih odgovorov pri nekaterih vprašanjih tako visoki, da po vsej verjetnosti ne gre samo za subjektivno oceno, temveč imajo rezultati tudi neko objektivno težo. Na primer, kar 95% anketirancev meni, da so se del svojega znanja angleščine naučili z uporabo elektronskih medijev, 85% vseh anketirancev pa meni, da ima uporaba elektronskih medijev v angleškem jeziku **velik vpliv** na njihovo znanje angleščine.

Pri tem se mi poraja vprašanje zakaj uporaba elektronskih medijev pozitivno vpliva na učenje angleščine. Predvidevam, da zaradi tega, ker učenci pri tem spremljajo vsebine, ki so jim zanimive, morda bolj zanimive kot pouk angleščine v šoli. Npr. gledanje akcijskih filmov na televiziji, ogled video vsebin z glasbeno ali šaljivo tematiko na Youtube, igranje videoiger z večimi udeleženci z raznih koncev sveta, ki komunicirajo med sabo, spremljanje objav znanih osebnosti, npr. tujih pevcev, igralcev, politikov na Twiterju, spoznavanje novih prijateljev ali simpatij na Facebooku in komuniciranje z vrstniki iz drugih držav so samo nekateri primeri uporabe elektronskih medijev, ki vključujejo uporabo angleškega jezika in s tem učenje angleščine. Zdi se, da pri teh aktivnostih prihaja do močnejših čustev (npr. strah, vznemirjenje, smeh, žalost, jeza, želja po dokazovanju, sprejetosti v družbi (npr. družbena omrežja)), ki pripomorejo k temu, da si besede ali zapise lažje zapomnimo. To bi lahko bil predmet samostojne raziskave. Zanimivo je tudi, da pri je uporabi elektronskih medijev učenje jezika stranski produkt, saj poteka večinoma nezavedno, skozi zabavo. Po drugi strani pa je res, da tako pridobljeno znanje angleščine ni celostno, sistematično in podkrepljeno z slovničnimi pravili. Zato smatram, da je pouk angleškega jezika v šoli nujno potreben, saj se izvaja sistematično in strokovno (čeprav nekateri anketirani učenci menijo, da so se naučili več kot 80% angleščine iz el. medijev in imajo odlično oceno iz angleškega jezika v šoli).

Pri izdelavi raziskovalne naloge sem se naučil precej novega o elektronskih medijih in njihovi uporabi, ter tudi o njihovem vplivu na družbo, tako pozitivnem, kot negativnem. Ta vpliv sem tudi predstavil v teoretičnem delu naloge.

Imam tudi nekaj konkretnih predlogov za večje vključevanje uporabe elektronskih medijev v pouk angleščine:

- gledanje posnetkov v angleškem jeziku na Youtubu med poukom angleščine v šoli. Pri tem so posnetki tako ali drugače vezani na trenutno učno snov, vendar so izbrani posnetki posebej zanimivi (npr. šaljivi, nastopajo znane osebnosti, rekordi, itd.),
- igranje zanimivih videoiger z angleško vsebino enkrat na teden ali 14 dni, ko končamo učni sklop,
- objavljanje dosežkov (športnih, glasbenih, likovnih, literarnih, učnih) učencev na družbenih omrežjih in na spletni strani šole v angleščini,
- gledanje dokumentarnih filmov v angleškem jeziku doma, npr. za domačo nalogo (recimo o živalih, naravi, zgradbi telesa ...).

Raziskovalna naloga bi se lahko v bodoče nadgradila s tem, da bi izvedel poskus med učenci osnovnih šol, kjer bi preverjal učenje angleškega jezika brez in z uporabo elektronskih medijev. Na primer, dva razreda učencev bi se učila isto snov. En razred bi pri tem uporabljal tudi elektronske medije, drugi pa bi uporabljal le klasične učne metode. Učenci bi na koncu pisali test in bi njihovo znanje objektivno ocenili. Tako bi lahko dokazal ali zavrgel trditev, da uporaba elektronskih medijev v angleškem jeziku pozitivno vpliva na znanje oz. učenje angleščine. Delež, ki ga prispevajo elektronski mediji, pa bi lahko tudi objektivno številčno ovrednotil.

8. VIRI IN LITERATURA

Knjižni viri

- 1) Cafuta, M. Mediji pri pouku angleškega jezika v drugi triadi osnovne šole. Diplomsko delo. 2010. Univerza v Mariboru. Pedagoška fakulteta.
- 2) Pavlič, B. in Podgoršek, J. Vpliv sodobnih medijev na življenje najstnikov. Raziskovalna naloga. Mladi za napredek Maribor 2017. 2017. Maribor. Zveza prijateljev mladine Maribor.
- 3) Petelin, M. Vpliv videoiger in računalniških iger na razvoj človeka. Raziskovalna naloga. Mladi za napredek Maribora 2016. 2016. Maribor. Zveza prijateljev mladine Maribor

Spletni viri

- 1) Angleščina. Pridobljeno s <https://sl.wikipedia.org/wiki/Angle%C5%A1%C4%8Dina> (11.1.2021, 15.30)
- 2) Elektronska komunikacija. Pridobljeno s [Uporaba Novih Tehnologij Pri Jezikovnem Pouku \(scribd.com\)](https://scribd.com), 13.2.2021, 10.00)
- 3) Elektronski medij. Pridobljeno s <https://sl.wikipedia.org/wiki/Ob%C4%8Dilo> (11.1.2021, 16.00)
- 4) Facebook. Pridobljeno s <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/facebook>, (16. 2. 2020, 18.20)
- 5) Instagram. Pridobljeno s <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/instagram>, (16. 2. 2021, 18.30)
- 6) Internetna komunikacija. Pridobljeno s [Uporaba Novih Tehnologij Pri Jezikovnem Pouku \(scribd.com\)](https://scribd.com), 13.2.2021, 10.00)
- 7) Družbeno omrežje. Pridobljeno s https://sl.wikipedia.org/wiki/Spletno_dru%C5%BEbeno_omre%C5%BEje (16.2.2021, 2021, 10.00)
- 8) Medij. Pridobljeno s <https://fran.si/iskanje?FilteredDictionaryIds=130&View=1&Query=medij>

(11.1.2021, 15.45)

9) Preprečevanje zasvojenosti. Pridobljeno s <https://www.webmd.com/mental-health/addiction/video-game-addiction#2> (22.2.2021, 15.00)

10) Reddit. Pridobljeno s <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/reddit>, (16. 2. 2021, 19.00)

11) Televizija kot medij. Pridobljeno s <https://en.wikipedia.org/wiki/Television>, (5. 2. 2021, 18.30)

12) TikTok. Pridobljeno s <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/tik-tok>, (16. 2. 2021, 18.40)

13) Twitter. Pridobljeno s <https://sl.wikipedia.org/wiki/Twitter> in <https://en.wikipedia.org/wiki/Twitter>, (16. 2. 2021, 19. 30)

14) Uporaba mobilnih naprav pri učenju angleščine. Pridobljeno s <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/teaching-tips-how-students-can-use-mobiles-to-learn-english> (10.2.2021, 15.45)

15) Videoigra. Pridobljeno s <https://sl.wikipedia.org/wiki/Videoigra> (10.2.2021, 15.15)

16) Vpliv elektronskih medijev na branje, pisanje, poslušanje, govorjenje. Pridobljeno s <https://www.english.com/blog/students-can-use-technology-improve-english/>, (29. 1. 2021)

17) YouTube. Pridobljeno s <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/youtube> in <https://en.wikipedia.org/wiki/YouTube> (16. 2. 2021, 18.05)

18) Zlivanja digitalnih tehnologij. Pridobljeno s https://en.wikipedia.org/wiki/Technological_convergence in https://en.wikipedia.org/wiki/Video_on_demand, (5.2.2021, 18.45)

9. PRILOGE

ANKETA

VPLIV ELEKTRONSKIH MEDIJEV NA ZNANJE ANGLEŠČINE

Sem učenec 8. razreda. V okviru projekta Mladi za napredek Maribora pripravljam raziskovalno nalogo z naslovom "Vpliv elektronskih medijev na znanje angleščine". Prosim, če rešiš spodnjo anketo, ki je anonimna. Hvala za sodelovanje!

1. Spol:

- moški
- ženski

2. Razred:

- 7. razred
- 8. razred
- 9. razred

3. Ali meniš, da si se del svojega znanja angleščine naučil z uporabo elektronskih medijev?

- DA
- NE

4. Izberi elektronske medije. Iz katerih si se naučil največ? (izberi največ 3)

- televizija
- Netflix
- radio
- družbena omrežja
- aplikacije za poslušanje glasbe
- videoigre
- drugo: _____

5. Če si izbral videoigre, iz katere videoigre meniš, da si se naučil največ? (izberi največ 2)
- Fortnite
 - Minecraft
 - Roblox
 - Call of Duty
 - Among us
 - GTA
 - drugo: _____
6. Če si izbral družbena omrežja, iz katerega družbenega omrežja meniš, da si se največ naučil? (izberi največ 2)
- YouTube
 - Instagram
 - TikTok
 - Facebook
 - LinkedIn
 - Twitter
 - Messenger
 - Viber
 - Snapchat
 - Reddit
 - Discord
 - drugo: _____
7. Kolikšen del svojega znanja angleščine meniš, da si se naučil iz uporabe elektronskih medijev?
- manj kot 20%
 - 20 do 40%
 - 40 do 60%
 - 60 do 80%

- več kot 80%
8. Česa meniš, da si se največ naučil preko elektronskih medijev?
- bralnega razumevanja
 - poslušanja
 - govornega izražanja
 - pisnega izražanja
9. Ali meniš, da imajo elektronski mediji velik vpliv na učenje angleškega jezika?
- DA
 - NE
10. Kakšno imaš povprečno oceno pri angleščini v šoli?
- nezadostno
 - zadostno
 - dobro
 - prav dobro
 - odlično