**Igra u digitalnom okruženju**

**Primjena računala**

* Sredstvo za zabavu: posebni zabavno-obrazovni programi i računalne igre, različite avanture i rješavanje problema
* Poticaj za umjetničko stvaralaštvo
* Sredstvo za stjecanje znanja: predmatematičke vještine, upoznavanje sa slovima, stranim jezikom, prirodom, razvijanje pamćenja, logičkog razmišljanja...
* Pomoć u radu s djecom s posebnim potrebama: programi za rad s djecom s govornim poremećajima, autističnu djecu, djecu s problemima vida i sluha, tjelesno oštećenu djecu...

**Razvojna primjerenost**

* Vrijeme za uvođenje računala u odgojno-obrazovni proces je trenutak kada dijete pokaže prvi interes
* Djeca do 3 godine računalo koriste uglavnom kao interaktivnu slikovnicu
* Od 3-4 godine moguć je početak upotrebe miša
* Od 5-7 godina djeca koriste računalne igre, programe za crtanje, edukativne programe

**Rezultati istraživanja**

* Edukativne kompjuterske igrice u predškolskoj dobi mogu pozitivno utjecati na razvoj različitih vještina učenja u školskoj dobi (Fitch i Sims, 1992.)
* Min (1996.): Upotreba interaktivnih medija u procesu može produžiti dječju pažnju
* Orth i Martin (1994.): učenici s manje razvijenom usmjerenošću na zadatak u aktivnostima pokazuju više ometajućih aktivnosti u situacijama upute od strane učitelja u odnosu na upute dane putem kompjutera

**Meta-analize**

* Neke računalne igre potiču razvoj motorike (koordinacija oko-ruka i motorika prstiju i šake)
* Računalni programi imaju pozitivan utjecaj na divergentno mišljenje i metakognitivne sposobnosti, verbalne vještine, fonološku svjesnost, čitanje, spelling, sposobnost snalaženja u novim situacijama
* Djeca 9 puta više razgovaraju za vrijeme igranja kompjuterskih igara nego za vrijeme slaganja puzzli
* Djeca preferiraju društvo prijatelja za vrijeme igranja igrica

1. Neke igrice pokazale su značajan utjecaj na području unaprijeđenja liječenja određenih bolesti (astma, dijabetes)

* Djeca koja igraju video-igrice postižu bolje rezultate na standardnim psihološkim testovima i iskazuju manje problema u ponašanju
* Kvalitetne i ciljano dizajnirane igrice mogu pozitivno utjecati na simptome ADHD-a (radno pamćenje, koncentracija)

**Negativni utjecaji**

* TV i video igrice mogu biti jedan od odlučujućih faktora za razvoj poremećaja pažnje i hiperaktivnosti
* Nasilni sadržaji povećavaju agresivnost i psihološki stupanj napetosti
* Djeca iz stabilnog socijalnog okruženja u pravilu ne mogu kroz agresivne igrice i sama postati agresivna
* Računalni programi mogu imati negativan učinak kod već agresivne djece te poticati agresivno ponašanje kod djece koja su bila žrtve nasilja

**Prednosti računala u odgojno-obrazovnom procesu**

* Na početku je jasno iskazan cilj aktivnosti
* Kroz materijal se napreduje malim koracima, brzina napredovanja prilagođena je sposobnostima pojedinca
* Tijekom cijele igre dostupna je povratna informacija
* Omogućena je trenutna kontrola ispravnosti rješenih zadataka

**Prednosti računala u odgojno-obrazovnom procesu**

* Integracija većeg broja osjetila
* Nudi mogućnost trenutnog ispravka pogrešne radnje
* Razvija se osjećaj kontrole nad procesom učenja
* Razvija sposobnost samostalnog donošenja odluka
* Djeca mogu sačuvati svoje uratke na dulje vrijeme

**Djeca i Internet**

Portal za osobnu i poslovnu sigurnost i “Hrabri telefon”:

* oko 75% djece ima iskustva u korištenju Interneta
* 56% djece je nekad koristilo chat, a 34% ih redovito "chata"
* 56% djece Internet koristi nasamo, a samo 4% u prisustvu roditelja
* dječaci više koriste Internet (31%), nego djevojčice (19%)
* 54% djece ima e-mail adresu, a oko 24% šalje mailove redovito
* 40% djece putem Interneta traži materijale za školske zadaće
* 53% djece surfa ili traži različite zanimljivosti
* 27% djece bilo je izloženo različitim porukama seksualnog sadržaja

**Djeca i internet**

* Nacionalni centar za obrazovnu statistiku SAD-a (2005.): 67% djece predškolskog uzrasta koristi računalo od čega njih 23% znaju koristiti Internet

**Razvojna primjerenost**

* Djeca u dobi 2-4 godine:
* Imaju ograničenu pažnju za većinu aktivnosti na Internetu
* mogu biti zaintrigirani zvukovima i slikama koje se pojavljaju na Internetu

**Razvojna primjerenost**

Djeca u dobi 5-7 godina:

* prihvaćaju sadržaje onakvim kakvi im se prikazuju
* nemaju razvijeno kritičko mišljenje potrebno da bi uopće mogli surfati Internetom sami
* mogli bi biti preplašeni stvarnim ili imaginarnim slikama koje vide na Internetu
* nalaze se u opasnosti da sa određenih stranica putem hiperveza posjete stranice neadekvatnog sadržaja

**Zaštita djece na internetu**

* Koristite pretraživače koji su prilagođeni djetetu ili imaju sustav roditeljske kontrole
* Provjerite alate za filtriranje Interneta
* Poučite djecu o važnosti privatnosti
* Naučite dijete koristiti on-line nadimke
* Zaštitite ih od uvredljivih pop-up prozora
* Ne dozvolite djeci korištenje messengera, chat soba ili e-maila

**Terapija igrom**

**Karakteristike**

* Igra je prirodan medij za dječje izražavanje, istraživanje i učenje
* Dijete se lako povezuje s igračkama i igrovnim kontekstom
* Igra olakšava dječje izražavanje i komunikaciju
* Igra omogućuje katarzično otpuštanje emocija i frustracija
* Igra je obnavljajuće, cjelovito i konstruktivno iskustvo za dijete
* Promatranje djeteta u igri terapeutu omogućuje razumijevanje dječjeg svijeta
* Terapeut lakše uspostavlja odnos s djetetom kroz igru nego putem verbalne komunikacije

**Područja primjene**

* Razvod roditelja i jednoroditeljske obitelji
* Zlostavljanje
* Razvojne krize
* Prirodne katastrofe
* Rat
* Različite vrste nesreća
* Emocionalni problemi
* Tugovanje
* Problemi učenja
* Otežano socijalno funkcioniranje
* Ispadi bijesa
* Agresivnost
* ...

**Psihoanaliza**

* Transfer je prijenos odnosa sa važnom osobom na terapeuta
* Uz pomoć terapeuta taj važan odnos se mijenja
* Otpor služi obrani od bolnih iskustava i uspomena i impulsa koji prijete izbijanju u svjesni dio ličnosti i tako ju ugrožavaju
* U igri djeca mogu izraziti nesvjesne želje i emocije bez opasnosti za ego
* Neprihvatljive emocije i impulse dijete može usmjeriti na “zamjenski objekt”

**Različiti mediji**

* Lutke
* Pijesak
* Voda
* Pričanje priča
* Igra uloga
* Crtanje
* Modeliranje
* Životinje
* Kocke
* Prijevozna sredstva
* Vojnici i oružje
* Glazbeni instrumenti
* ...

**Materijalno okruženje**

* Ponuđeni mediji moraju odgovarati dobi djeteta i specifičnom problemu te usmjerenju terapeuta
* U pravilu soba bi trebala biti uvijek ista kako bi djetetu omogućila osjećaj sigurnosti i predvidljivosti
* Promjene u organizaciji materijala unosi dijete
* Preglednost materijala i njihova klasifikacija (prozirne kutije)
* Svi materijali u razini djeteta

**Tijek terapije**

* Dijete usmjerava proces
* Terapeut prihvaća sve oblike igre i izražene emocije
* Terapeut vjeruje u djetetovu sposobnost preuzimanja odgovornosti i donošenja odluka

**Vrste terapije**

* Individualna
* Grupna
  + Prisutnost druge djece smanjuje anksioznost
* Mogućnost identifikacije s drugom djecom
* Doživljavanje i razvijanje empatije
* Mogućnost izbora (ind.ili grupna igra)
* Filial therapy
* Roditelj u ulozi terapeuta
* Educira roditelja u razumijevanju i pomoći svom djetetu u igri
* Omogućava kvalitetno provođenje vremena s djetetom
* Medical play

- priprema djeteta za medicinski zahvat ili hospitalizaciju

- smanjuje anksioznost izazvanu nepoznatim postupcima i ishodima liječenja

- pomaže članovima obitelji u prihvaćanju bolesti

Smanjuje stres izazvan hospitalizacijom

Osigurava pozitivnu, prihvaćajuću okolinu za dijete i roditelja

Djetetu osigurava pravo na igru u bolnici

* Child Life Program: Child Life specialist je zaposlen u medicinskim ustanovama koje posjećuju ili u njima borave djeca
* Primjena terapije igrom u vrtićima i školama

**Tko ju izvodi**

Tehnike terapije igrom smiju izvoditi samo posebno educirani stručnjaci!!!