Digitalni roditelji: Odgoj djece u doba onlife života

Primarno istraživanje

Co-funded by
the European Union

Sadržaj

1. Projekt "Digital Parents" 4
1.1. Ciljevi i svrha 4
1.2 Ključni pojmovi 5
1.3 Pristup temeljen na pravima 11
2. Ciljevi istraživanja i metodologija 16
2.1 Specifični ciljevi istraživanja 16
2.2 Metodologija istraživanja 17
3. Analiza politika Europske unije i referentnih dokumenata 21
3.1 Europska digitalna strategija (Europa spremna za digitalno doba) 21
3.2 Akcijski plan za digitalno obrazovanje (2021.–2027.) 21
3.3 Okvir digitalne kompetencije za odgojitelje (DigCompEdu) 22
3.4 Europska agenda vještina (2020.) 23
3.5 Europska strategija za bolji internet za djecu (BIK+, 2022.) 24
3.6 Zakon o digitalnim uslugama (DSA) i zaštita maloljetnika 24
3.7 Uredba o umjetnoj inteligenciji (AI Act) 25
3.8 Sažetak: konvergentni okvir 26
4. Analiza „najsuvremenijeg stanja" u medijskom obrazovanju odraslih – kvalitativni rezultati fokus grupa i intervjua 27
4.1 Trenutačno stanje: Roditeljstvo u digitalnom dobu 27
4.2 Međugeneracijski digitalni jaz: Percepcije roditelja, mladih i mladih radnika 28
4.3 Novi izazovi i rizici 30
4.4 Nove granice: umjetna inteligencija kao obrazovni i relacijski izazov 33
4.5 Prema obrazovnoj zajednici 37
5. Prikupljanje i analiza dobrih praksi 40
5.1 Dobre prakse: obrazložen sažetak 40
5.2 Inovativne metodologije: Gamifikacija i razigrano učenje kao alati za angažman (uvod u pristup Urban Game) 43

5.3 Kritička analiza 46
6. Sažetak rezultata intervjua sa dionicima 51
6.1 Perspektiva stručnjaka 51
7. Zaključci i budući razvoj 54
7.1 Sažetak ključnih nalaza i preliminarnih preporuka 54
7.2 Preliminarne preporuke 56
7.3 Input za sljedeće faze projekta 59
8. Prilozi 60
9. Bibliografija 68

1. Projekt "Digital Parents"

1.1. Ciljevi i svrha

Ovo istraživanje literature (Desk Research) predstavlja temeljnu istraživačku i metodološku fazu Erasmus+ projekta „Digital Parents: Raising Children in the Age of Onlife" (Digitalni roditelji: Odgoj djece u onlife dobu). Kao dio Radnog paketa 2 (Onlife roditeljstvo), cilj ovog istraživanja jest mapirati i analizirati trenutno stanje medijske pismenosti i medijskog obrazovanja za roditelje i obitelji kako bi se osigurala znanstvena i praktična osnova za sve daljnje aktivnosti projekta.

Ciljevi istraživanja

Glavni cilj istraživanja jest ažurirati teme i prioritete povezane s medijskim obrazovanjem iz perspektive „onlife" koncepta, prema kojem je razlika između online i offline života danas sve manje relevantna. Konkretno, istraživanje nastoji:

• mapirati pedagoške strategije: analizirati roditeljske pristupe digitalnom odgoju i obrazovanju na nacionalnoj i europskoj razini, oslanjajući se na ključne dokumente poput Akcijskog plana za digitalno obrazovanje 2021.-2027. i okvira DigCompEdu;

• identificirati dobre prakse: prikupiti i katalogizirati 30 primjera dobre prakse i inovativnih metodologija koje uključuju roditelje i djecu u zajednički proces razvoja digitalne pismenosti;

• razumjeti potrebe obitelji: identificirati glavne izazove s kojima se roditelji i skrbnici susreću pri usmjeravanju djece kroz složenosti digitalnog svijeta te doprinijeti premošćivanju međugeneracijskog jaza.

Svrha i konceptualni okvir

Istraživanje koristi inovativne znanstvene pristupe, uključujući radove Maryanne Wolf o „dvojezičnom mozgu čitanja" (biliterate brain)[1], istražujući kako dubinsko čitanje na papiru i brzo digitalno konzumiranje sadržaja mogu koegzistirati i zajedno razvijati kritičko mišljenje. Krajnji cilj jest osigurati da se digitalna tranzicija odvija uz puno poštivanje prava

[1] Wolf, M. (2018). *Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World*. Harper.

djece i mladih kroz intersekcionalni pristup koji uključuje i obitelji u ranjivim situacijama te obitelji različitih društvenih i kulturnih pozadina.

Utjecaj na projektne aktivnosti

Rezultati ovog istraživanja čine sadržajnu i metodološku osnovu za razvoj sljedećih projektnih rezultata:

Smjernice za uključivanje roditelja (WP3);

razvoj izazova za Urbanu igru (WP4), alat temeljen na igri za međugeneracijsko učenje;

završne preporuke namijenjene donositeljima politika i relevantnim dionicima za stvaranje skladnih digitalnih obrazovnih ekosustava.

Ukratko, ovo istraživanje služi kao kompas projekta Digital Parents, pružajući temelj za promišljanje informiranog roditeljstva koje je spremno odgovoriti na izazove digitalne tranzicije.

1.2 Ključni pojmovi

Koncept medijskog obrazovanja

Kako bismo razumjeli konceptualni okvir unutar kojeg djeluje projekt Digital Parents, potrebno je pojasniti nekoliko temeljnih pojmova koji se odnose na područje medijskog obrazovanja i koji su tijekom vremena dobili šire i složenije značenje.

Pojam medijskog obrazovanja (media education) tradicionalno se odnosi na obrazovni proces kroz koji mladi i odrasli razvijaju kritičke kompetencije vezane uz medije. Ovo područje ima korijene u pedagogiji 20. stoljeća, osobito u anglosaksonskoj tradiciji[2] kritičke medijske pedagogije te u teorijskom okviru koji je među ostalima razvio Pier Cesare Rivoltella[3]. Medijsko obrazovanje nije ograničeno na podučavanje tehničkog

[2] Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture,* Polity and Masterman, L (1985). *Teaching the Media*, Routledge

[3] Rivoltella, P. C. (2020). *New alphabets. Education and cultures in the post-media society*. Scholé.

korištenja alata, već nastoji razviti sposobnost analize, vrednovanja i stvaranja medijskih sadržaja na informiran i kritičan način.

Pojam medijske pismenosti (media literacy), koji je češće korišten na međunarodnoj razini, odnosi se na rezultat tog procesa: skup kompetencija koje osobi omogućuju pristup informacijama, njihovo razumijevanje, kritičku analizu te stvaranje sadržaja na različitim medijima. Europski okvir digitalnih kompetencija (DigComp), kroz svoje različite verzije do najnovije 3.0, sistematizirao je ove kompetencije u pet područja: informacijska i podatkovna pismenost, komunikacija i suradnja, stvaranje digitalnog sadržaja, sigurnost, i rješavanje problema.

Za projekt Digital Parents posebno je važno naglasiti da se medijska pismenost ne odnosi samo na djecu i mlade. Medijska pismenost odraslih, a osobito roditelja, nužan je preduvjet za stvaranje učinkovitog obrazovnog okruženja. Bez vlastitih kritičkih kompetencija roditelji često osciliraju između dviju krajnosti: nekritičnog tehnološkog optimizma i moralne panike. Nijedan od ta dva pristupa ne omogućava kvalitetnu obrazovnu podršku djeci.

Roditeljsko posredovanje: doprinos Sonije Livingstone

Istraživanja roditeljskog posredovanja u digitalnom okruženju tijekom posljednja dva desetljeća stvorila su značajan korpus znanja koji predstavlja jednu od ključnih referenci za projekt Digital Parents. Najutjecajniji doprinos na međunarodnoj razini dala je Sonia Livingstone i mreža EU Kids Online, koja razlikuje četiri osnovne strategije roditeljskog posredovanja:

- aktivno posredovanje (razgovor i rasprava o digitalnim sadržajima i iskustvima),
- restriktivno posredovanje (pravila i ograničenja korištenja),
- zajedničko korištenje (co-use),
- nadzor (monitoring), odnosno naknadno provjeravanje aktivnosti djeteta na internetu.

Livingstone naglašava da nijedna od ovih strategija sama po sebi nije dobra ili loša. Njihovi učinci ovise o kontekstu, dobi djece i kvaliteti obiteljskih odnosa.

Posebno se pokazalo da je aktivno posredovanje povezano s većom sposobnošću djece da upravljaju internetskim rizicima, dok isključivo restriktivni pristup smanjuje i rizike i prilike, ograničavajući razvoj digitalnih kompetencija.

Njezina razlika između pristupa temeljenog na uključivanju (engagement) i pristupa temeljenog na nadzoru (policing) sažima temeljnu napetost koju mnogi roditelji osjećaju i

predstavlja središnji obrazovni fokus projekta Digital Parents: voditi bez kontroliranja, štititi bez izoliranja.

Ravnoteža između kontrole i autonomije nije statična. U ranijoj dobi potreban je zaštitničkiji pristup, koji se postupno razvija prema obliku podrške koji potiče samoregulaciju, u skladu s načelom razvojnih sposobnosti djeteta iz Konvencije o pravima djeteta.

Onlife perspektiva

Pojam „onlife", koji je uveo filozof Luciano Floridi u djelu *The Onlife Manifesto* (2014.), nastalom na inicijativu Europske komisije, opisuje stanje u kojem tradicionalna podjela između online i offline života postupno gubi svoje značenje.

Ne radi se samo o tome da ljudi provode mnogo vremena na internetu, već o kvalitativnoj promjeni: informacijske i komunikacijske tehnologije više nisu samo alati, nego su postale sastavni dio svakodnevnog iskustva. Prema Floridiju, živimo u „hiperpovijesnom" razdoblju u kojem društva strukturno ovise o informacijskim i komunikacijskim tehnologijama za svoje funkcioniranje, od komunikacije i gospodarske proizvodnje do pristupa javnim uslugama i izgradnje društvenih odnosa. U tom kontekstu mijenja se i naš identitet. Više nismo samo korisnici tehnologije, već „informacijski organizmi" (inforgs) koji postoje na sjecištu biološke, društvene i digitalne dimenzije.

Ovakva perspektiva ima izravne posljedice na razumijevanje digitalnog roditeljstva. Ako digitalni prostor nije zasebno mjesto u koje djeca „ulaze" i iz kojeg ih je moguće „isključiti", nego sastavni dio suvremenog života, tada se obrazovni pristup ne može temeljiti na podjeli između „stvarnog" svijeta i „virtualnog" svijeta. Izazov za roditelje nije zaštititi djecu od digitalnog svijeta, nego ih voditi kroz hibridno okruženje u kojem značajna iskustva, emocionalna, društvena i kognitivna, nastaju podjednako na ekranima i izvan njih.

Projekt Digital Parents upravo tu perspektivu usvaja kao svoje polazište. Cilj nije naučiti roditelje kako kontrolirati digitalni svijet, nego kako svjesno živjeti i odgajati unutar onlife stvarnosti.

Dvojezični mozak čitanja (Biliterate Brain)

Posebno važan znanstveni doprinos projektu dolazi od kognitivne neuroznanstvenice Maryanne Wolf, koja je kroz svoja djela *Proust and the Squid* (2007.) i *Reader, Come Home* (2018.) istraživala kako digitalna tehnologija mijenja procese čitanja i duboke kognitivne strukture.

Wolf polazi od jednostavne činjenice: ljudski mozak nije biološki predodređen za čitanje.

Mreže u mozgu koje omogućuju čitanje nastaju učenjem i iskustvom. Način na koji čitamo, sadržaji koje čitamo i mediji koje koristimo doslovno oblikuju neuronske veze.

Dubinsko čitanje na papiru, koje omogućuje kritičko mišljenje, empatiju, složenu analizu i refleksiju, razvija se kroz spor i zahtjevan proces koji traje godinama.

Nasuprot tome, brzo i fragmentirano konzumiranje digitalnih tekstova, obilježeno skrolanjem, površnim pregledavanjem sadržaja, multitaskingom i stalnim prekidima, aktivira drugačije neuronske mreže. One su učinkovitije za brzinu i obradu velikih količina informacija, ali slabije podržavaju duboko razumijevanje, zaključivanje i etičko promišljanje.

To ima izravne posljedice i na otpornost prema dezinformacijama. Površno čitanje otežava provjeravanje informacija, uspoređivanje izvora i kritičku procjenu vjerodostojnosti sadržaja.

Drugim riječima, sposobnost odupiranja dezinformacijama nije samo pitanje medijske pismenosti nego i način na koji naš mozak obrađuje informacije.

Wolf zato ne zagovara odbacivanje digitalne tehnologije. Umjesto toga predlaže razvoj „dvojezičnog mozga čitanja" (biliterate brain), mozga koji se može fleksibilno prebacivati između:

- dubinskog čitanja karakterističnog za tiskane medije,
- brzog i strateškog čitanja karakterističnog za digitalne medije.

Slično kao što dvojezična osoba koristi dva jezika ovisno o situaciji, dvojezični čitatelj koristi dva različita kognitivna načina obrade informacija.

Za projekt Digital Parents ovo predstavlja snažan argument za uravnotežen pristup digitalnim medijima, bez demoniziranja tehnologije, ali i bez nekritičnog prihvaćanja svega što ona donosi.

Wolfino istraživanje šalje i vrlo praktičnu poruku roditeljima: razvoj dvojezične pismenosti gradi se svakodnevnim navikama poput zajedničkog čitanja, vremena provedenog uz tiskane knjige te izmjenjivanja digitalnih i analognih iskustava.

Tisseronov model 3A: Praćenje, izmjena i samoregulacija

Još jedna ključna teorijska referenca za projekt jest rad francuskog psihijatra i psihoanalitičara Sergea Tisserona, najpoznatijeg po obrazovnoj kampanji "3-6-9-12"

(2013.)4, koja nudi smjernice prilagođene dobi za upoznavanje djece s ekranima. Osim dobnih pragova, koji su široko objavljeni, a koje Tisseron sam smatra fleksibilnim smjernicama, a ne krutim pravilima, njegov najtrajniji doprinos leži u modelu "3A": Prati, Naizmjeničnost i Samoregulacija.

"Popratno djelovanje" odnosi se na potrebu da se odrasli ne ograničavaju na pasivno prisustvo uz dijete koje koristi zaslon, već da se uključe u aktivnu interakciju: postavljajući pitanja o onome što vide ili rade, dijeleći iskustvo, potičući promišljanje i zajedno uspostavljajući pravila korištenja. Ne radi se o nadzoru, već o obrazovnom posredovanju.

"Alternacija" se odnosi na potrebu integriranja digitalnih iskustava u širi raspon aktivnosti: fizičku igru, čitanje, istraživanje prirode, umjetnost i izravne međuljudske odnose. Princip nije kvantitativan (postavljanje "maksimalnog vremena pred ekranom"), već kvalitativan: osigurati da ekrani budu jedan od mnogih podražaja, a ne dominantan.

Samoregulacija je najambiciozniji cilj: postupno usmjeravati djecu prema sposobnosti da samostalno upravljaju svojim odnosom s digitalnom tehnologijom, razvijajući svijest o vlastitim potrebama, granicama i ranjivostima. Taj proces zahtijeva vrijeme i usko je povezan s djetetovom dobi i zrelošću. Kao što je naglasio Rivoltella[5], u sve prožetnijem tržišnom kontekstu, samoregulaciju treba preispitati ne samo kao sposobnost "isključivanja", već i kao sposobnost predviđanja i sagledavanja učinaka vlastitih digitalnih izbora.

Treba naglasiti da Tisseron nikada nije zauzimao demonizirajući stav prema digitalnim medijima, uključujući videoigre. Naprotiv, u svom je radu istraživao obrazovni pa čak i terapeutski potencijal digitalnih igara, prepoznajući da videoigre mogu razvijati kognitivne vještine (rješavanje problema, strateško razmišljanje, koordinaciju), socijalne vještine (suradnju, pregovaranje u multiplayer iskustvima) i narativne vještine (uronjenost u složene narativne svjetove). Ovaj je stav u skladu s cjelokupnim pristupom 3A-a: poanta nije zabraniti neko iskustvo, već ga pratiti, smjestiti u kontekst izmjene i postupno graditi kapacitet za samoregulaciju. Za projekt Digital Parents to znači da aktivnosti Urban Game i gamifikacije nisu strateška ustupka jeziku mladih, već dosljedna primjena načela da se učenje može odvijati kroz igru – uključujući i digitalnu igru – kada je vođeno, dijeljeno i ugrađeno u svrhovit obrazovni kontekst.

[4] Tisseron, S. (2016). *3-6-9-12. Growing up in the age of digital screens*. La Scuola.

[5] Rivoltella, P. C. (2014). *Smart future: Teaching, digital media and inclusion*. FrancoAngeli

U nedavnom predavanju (veljača 2026.) [6] Tisseron je proširio svoje promišljanje na temu umjetne inteligencije, ističući kako AI predstavlja još jednu razinu obrazovne složenosti: ne više samo korištenje ekrana, već interakciju sa sustavima koji simuliraju razumijevanje, empatiju i kompetenciju, postavljajući bez presedana izazove za vještine kritičkog razmišljanja i mladih i odraslih.

Model 3A prirodno se integrira s Wolfovim prijedlogom o dvojezičnosti: oba okvira odbacuju pojednostavljena rješenja (zabrane, dekontestualizirana vremenska ograničenja) i predlažu viziju digitalnog obrazovanja kao relacijskog, progresivnog i svjesnog procesa. Tisseronova "pratnja" (Accompaniment) odgovara Livingstoneovoj "aktivnoj medijaciji" (active mediation); Alternacija je povezana s Wolfovom dvojezičnošću; samoregulacija se poklapa s načelom razvijajućih se sposobnosti iz Konvencije UN-a o pravima djeteta (također poznate pod kraticom CRC, Konvencija o pravima djeteta) [7]. Ova konvergencija između teorijskih okvira koji se razlikuju po disciplinarnoj tradiciji jača koherentnost konceptualnog okvira projekta.

Strategija odgađanja pristupa pametnim telefonima: pokreti i obrazovne perspektive

Posljednjih godina međunarodno je zamah dobio pokret roditelja koji promiču odgađanje pristupa pametnim telefonima za svoje predadolescentne sinove i kćeri. Inicijative poput "Wait Until 8th" u Sjedinjenim Američkim Državama, "Smartphone Free Childhood" u Ujedinjenom Kraljevstvu i "Wait Mate" u Australiji privukle su stotine tisuća pristaša. U Italiji, iako je fenomen manje organiziran, rasprava je vrlo aktivna i isprepletena je s nedavnim regulatornim inicijativama o sharentingu i pristupu maloljetnika društvenim mrežama.

Ovaj trend, posebno raširen u anglosaksonskom svijetu, odražava pristup onih koji namjerno odgađaju uvođenje djetetova prvog osobnog pametnog telefona, obično do kraja nižeg srednjoškolskog obrazovanja ili kasnije. To nije nužno tehnofoban stav: mnoge obitelji koje sudjeluju koriste alternativne uređaje (telefone bez pristupa internetu, zajedničke tablete s roditeljskom kontrolom) i opravdavaju svoj odabir dokazima o učincima ranog i intenzivnog korištenja pametnih telefona na mentalno zdravlje, kvalitetu sna i društvene odnose adolescenata.

[6] Tisseron, S. (2026). *Screens: A guide to informed parenting*. Érès.

[7] https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child

Studija objavljena u časopisu Pediatrics (Barzilay i sur., 2026.)[8], , temeljena na podacima iz Studije o kognitivnom razvoju mozga adolescenata (Adolescent Brain Cognitive Development Study) (s više od 10.500 sudionika), istaknula je značajne poveznice između ranog posjedovanja pametnog telefona i povećanog rizika od depresije, prekomjerne tjelesne težine i loše kvalitete sna u ranoj adolescenciji. Istovremeno, kvalitativno istraživanje s obiteljima koje su odlučile odgoditi pristup (Vaterlaus i dr., 2026.)[9] dokumentiralo je percipirane koristi u pogledu odnosa, ali i nužne kompromise i društvene pritiske povezane s tim odabirom.

U okviru projekta Digital Parents, ova se praksa odgađanja pristupa smatra značajnim znakom sve veće roditeljske svijesti, uz zadržavanje kritičke perspektive: znanstveni dokazi upućuju na to da je dob pristupa relevantna, ali nedovoljna varijabla te da je kvaliteta roditeljske medijacije jednako važna kao i vremenska ili dobna ograničenja. Ovaj pristup u skladu je sa stajalištem institucija kao što je Save the Children, koja je naglasila da isključivo restriktivne mjere riskiraju neefikasnost ako nisu popraćene obrazovanjem, kritičkim vještinama i digitalnim okruženjima osmišljenima s poštovanjem prava djece i adolescenata[10] .

1.3 Pristup temeljen na pravima

Konvencija UN-a o pravima djeteta u digitalnom okruženju.

KPD i Opći komentar br. 25 (2021.)

Projekt Digital Parents izričito se temelji na pristupu temeljenom na pravima djeteta, u skladu s Konvencijom UN-a o pravima djeteta i njezinom primjenom na digitalno okruženje.

[8] Barzilay, R., et al. (2026). Adolescents' emotional reliance on AI companions: Implications for mental health. *Journal of Adolescent Health*.

[9] Vaterlaus, J. M., et al. (2026). "It listens better than people": Teen perceptions of AI companions. *Computers in Human Behavior*.

[10] https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/educare-al-digitale

Najrelevantniji referentni dokument u ovom području je Opći komentar br. 25[11] (2021.) Odbora UN-a za prava djeteta, posvećenih posebno pravima djece u vezi s digitalnim okruženjem. Opći komentar rezultat je dvogodišnjeg savjetodavnog procesa u kojem su sudjelovale države, međunarodne organizacije, civilno društvo i više od 700 djece iz 28 zemalja. Opća primjedba br. 25 potvrđuje da se sva prava utvrđena u Konvenciji u potpunosti primjenjuju na digitalno okruženje i pruža smjernice o tome kako države trebaju osigurati njihovu provedbu. Opći principi Konvencije o pravima djeteta primjenjuju se u digitalnom kontekstu na sljedeći način.

Nenadmetanje (čl. 2.): Države moraju osigurati da nejednakosti u pristupu i digitalnim vještinama ne dovedu do diskriminacije u ostvarivanju prava. To uključuje socioekonomski, geografski, rodni i digitalni jaz zbog invaliditeta.

Najbolji interesi djeteta (čl. 3.): pri osmišljavanju, regulaciji i upravljanju digitalnim tehnologijama, najbolji interesi djeteta moraju biti primarna smjernica. Ovo načelo primjenjuje se i na javnu politiku i na osmišljavanje digitalnih platformi i usluga (osmišljavanje prema zadanim postavkama).

Pravo na život, opstanak i razvoj (čl. 6): digitalno okruženje mora poticati fizički, mentalni, duhovni, moralni i društveni razvoj maloljetnika. To uključuje i zaštitu od rizika i osiguravanje pristupa mogućnostima koje digitalna tehnologija nudi za obrazovanje, kulturu, igru i sudjelovanje.

Slušanje i sudjelovanje (čl. 12.): Države moraju osigurati da maloljetnici mogu izraziti svoja stajališta o digitalnom okruženju i da se ona shvaćaju ozbiljno. Procesi savjetovanja moraju biti uključivi, uključujući i djecu koja nemaju pristup tehnologiji.

Razvijajuće sposobnosti i uloga roditelja

Posebno relevantan aspekt za projekt Digitalni roditelji odnosi se na načelo "razvijajućih sposobnosti" (čl. 5. Konvencije o pravima djeteta), koje Opći komentar br. 25 izričito obrađuje u digitalnom kontekstu. Odbor navodi da države moraju poštovati razvijajuće se sposobnosti djece kao "omogućujuće načelo" koje prati postupni proces stjecanja vještina, razumijevanja i autonomije.

To znači da zaštitne mjere i roditeljske prakse u digitalnom okruženju moraju biti proporcionalne dobi i razini zrelosti pojedinog djeteta te se s vremenom moraju razvijati prema većoj autonomiji. Prezaštita može biti jednako štetna za prava djeteta kao i

[11] UN Committee on the Rights of the Child. (2021). *General Comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment*.

nedostatna zaštita: može ograničiti pravo na informacije, sudjelovanje, slobodu izražavanja i igru.

Opći komentar pridaje roditeljima i skrbnicima ključnu posredničku ulogu, ali također priznaje da mnogi odrasli sami trebaju obuku i podršku kako bi tu ulogu učinkovito ispunili. Države se pozivaju da osiguraju roditeljima "informacije i obuku o digitalnoj sigurnosti" (stavak 27.) i da razviju resurse koji će im pomoći pružiti smjernice temeljene na pravima, a ne samo usmjerene na zaštitu djeteta.

Posebna prava u digitalnom okruženju

Opći komentar br. 25 detaljno se bavi raznim pravima u digitalnom okruženju koja su od posebne važnosti za projekt Digital Parents.

Privatnost i zaštita podataka (članci 16. i 8.): podaci maloljetnika zahtijevaju pojačanu zaštitu. Odbor ističe kako prakse koje su sada postale uobičajene na digitalnim platformama – profiliranje ponašanja, ciljano oglašavanje i prikupljanje biometrijskih podataka – mogu predstavljati proizvoljno miješanje u pravo na privatnost i imati dugoročne posljedice na živote maloljetnika. Na europskoj razini, Uredba GDPR i Zakon o digitalnim uslugama (DSA) uveli su posebne zaštitne mjere, uključujući obveze u pogledu transparentnosti algoritama i zabranu ciljanog oglašavanja temeljenog na profiliranju maloljetnika.

Pravo na informiranje i slobodu izražavanja (članci 13. i 17.): digitalno okruženje može biti ključan prostor za maloljetnike za pristup informacijama i kreativno izražavanje, ali zahtijeva sposobnost kritičke procjene izvora, razlikovanja informacija od dezinformacija i razumijevanja algoritamske logike koja odabire i prioritetizira sadržaj.

Zaštita od nasilja (čl. 19.): Odbor se bavi različitim oblicima nasilja u digitalnom okruženju – internetskim zlostavljanjem (cyberbullying), govorom mržnje, groomingom, seksualnom eksploatacijom, izlaganjem nasilnom sadržaju – i poziva države da usvoje preventivne mjere i mjere odgovora koje nadilaze reaktivne intervencije kako bi se stvorila digitalna okruženja koja su sigurna "po dizajnu".

Pravo na igru i slobodno vrijeme (čl. 31.): Opći komentar priznaje da digitalno okruženje nudi značajne mogućnosti za igru, kreativnost i kulturno sudjelovanje te da zaštitne mjere ne smiju neopravdano ograničavati te mogućnosti.

Etički postulat — Zaštita djece kao teorijski okvir i istraživačka praksa

Za projekt Digital Parents, zaštita djece nije tek skup operativnih procedura koje se moraju slijediti pri provođenju istraživanja: to je teorijski okvir koji prožima cjelokupnu konceptualnu strukturu projekta te utječe na njegove metodološke odabire, sadržaj i obrazovnu viziju.

Usvajanje perspektive zaštite znači prepoznavanje da zaštita maloljetnika i odraslih u ranjivim situacijama nije ograničena na prevenciju izravne štete, već zahtijeva aktivnu izgradnju okruženja — fizičkog, relacijskog i digitalnog — u kojima su prava, dostojanstvo i dobrobit svake osobe strukturni prioritet, a ne rezidualna varijabla. U tom smislu, zaštita nije suprotnost osnaživanju: ona ga pretpostavlja. Nije moguće izgraditi kritičku autonomiju, digitalne vještine ili sposobnosti samoregulacije u odsutnosti konteksta koji jamče sigurnost, povjerenje i poštovanje.

Ova se perspektiva prirodno isprepliće s teorijskim okvirima koje je projekt već usvojio. Pristup temeljen na pravima, Livingstoneova aktivna medijacija, Tisseronov 3A model i Opći komentar br. 25 sve se ujedinjuju u oblikovanju obrazovne odgovornosti koja je, istovremeno, i odgovornost skrbi: prema maloljetnicima, prema obiteljima u ranjivim situacijama, prema svima koji su u poziciji s manjom moći unutar konteksta u kojima projekt djeluje.

U doba umjetne inteligencije, ta se odgovornost proširuje na novu razinu. Stoga se očekuje da će organizacije koje djeluju u ovom području sve više usvajati specifične politike zaštite koje uključuju jasne smjernice za odgovorno korištenje umjetne inteligencije: alati koji simuliraju razumijevanje, empatiju i odnose ne mogu se uvoditi u obrazovne ili istraživačke kontekste koji uključuju maloljetnike ili ranjive odrasle osobe bez informiranog, transparentnog i na zaštitu usmjerenog upravljanja.

Ovaj se princip ne odnosi samo na provođenje ovog istraživanja, već predstavlja i preporuku upućenu svim organizacijama — obrazovnim, organizacijama trećeg sektora i institucionalnim — koje projekt nastoji dosegnuti i educirati u skladu sa specifičnim politikama svake institucije i relevantnim europskim regulatornim okvirom (AI Act, GDPR, DSA).

Implikacije za projekt

Pristup temeljen na pravima ima konkretne implikacije na metodologiju i sadržaj projekta Digital Parents. Prvo, usmjerava roditeljsko obrazovanje ne na jednostavno kontroliranje digitalnog iskustva njihove djece, već na informirano vođenje koje uravnotežuje zaštitu i autonomiju na način srazmjeran razvojnim sposobnostima djeteta. Drugo, smješta

digitalno roditeljstvo unutar međunarodno dijeljenog regulatornog okvira temeljenog na vrijednostima, čime se jača legitimnost i dosljednost aktivnosti projekta. Konačno, zahtijeva da se raznolikost obiteljskih okolnosti – socioekonomskih, kulturnih i onih povezanih s invaliditetom, spolom i seksualnom orijentacijom – uzme u obzir kao presječna dimenzija obrazovnog dizajna, u skladu s načelom nediskriminacije.

2. Ciljevi istraživanja i metodologija

2.1 Specifični ciljevi istraživanja

Faza istraživačkog i dokumentarnog istraživanja projekta Digital Parents ima za cilj izgraditi ažurnu bazu znanja koju dijele pet partner-zemalja (Italija, Poljska, Latvija, Hrvatska) o najnovijim dostignućima u području digitalnog roditeljstva, medijske pismenosti za odrasle i novih izazova u "onlife" okruženju, gdje su online i offline dimenzije svakodnevnog života duboko isprepletene.

Specifični istraživački ciljevi su sljedeći:

- Mapirati regulatorni okvir i nacionalne politike o digitalnoj pismenosti, internetskom zlostavljanju, zaštiti maloljetnika na internetu i obiteljskom uključivanju u pet partnerskih zemalja, uključujući u odnosu na europski regulatorni okvir (DSA, Zakon o umjetnoj inteligenciji, GDPR);
- analizirati potrebe za osposobljavanjem roditelja, odgajatelja i učitelja, s posebnom pažnjom na međugeneracijski digitalni jaz i specifičnosti različitih nacionalnih konteksta;
- prikupljati i analizirati postojeće dobre prakse u području medijske pismenosti namijenjene odraslima, posebice u pogledu digitalnog roditeljstva, s naglaskom na inovativne metodologije – uključujući gamifikaciju – i uključivanje ranjivih skupina;
- prikupiti stajališta stručnjaka i dionika putem kvalitativnih intervjua, kako bi se ažurirale teme i prioriteti projekta te utvrdili glavni nedostaci u trenutačno dostupnim obrazovnim alatima;
- osigurati strukturirani doprinos za sljedeće faze projekta: izradu Smjernica i osmišljavanje izazova Urban Game.

2.2 Metodologija istraživanja

Istraživanje je primijenilo pristup kombiniranih metoda, spajajući dokumentarnu analizu s kvalitativnom prikupljanjem terenskih podataka putem intervjua sa stručnjacima i dionicima, kao i putem upitnika i fokus grupa namijenjenih obiteljima, odraslima uključenima u obrazovanje i maloljetnicima. Metodološki okvir dogovorili su svi partneri i obuhvaća četiri glavne komponente:

- Dokumentarna analiza i znanstvena literatura
- Intervjui s dionicima
- Fokus grupe s obiteljima
- Mapiranje dobrih praksi

Dokumentarna analiza i znanstvena literatura

U svakoj od pet partnerskih zemalja provedeno je nacionalno istraživanje literature, prema zajedničkom strukturiranom modelu podijeljenom u pet cjelina: (1) nacionalni kontekst i politički okvir; (2) analiza potreba – izazovi za roditelje i maloljetnike; (3) intersekcionalnost, inkluzija i raznolikost; (4) postojeće dobre prakse i resursi; (5) strateški doprinosi za fokus-grupe i Urban Game.

Analizirani izvori uključuju: nacionalna i europska institucionalna izvješća, statistička istraživanja (uključujući ISTAT, Eurostat, IPSOS, DESI), znanstvenu literaturu i sektorske studije, nacionalno zakonodavstvo i propise EU-a (Zakon o digitalnim uslugama, Zakon o umjetnoj inteligenciji, GDPR), kao i podatke i izvješća koje su izradile organizacije civilnog društva, centri za sigurniji internet i udruge roditelja aktivne u partnerskim zemljama.

Intervjui sa dionicima

Kvantitativna faza ovog istraživanja također je uključivala raznoliku skupinu (26) stručnjaka i ključnih dionika, odabranih namjernim uzorkovanjem. Primarni je cilj bio mapirati utjecaj digitalnih tehnologija na živote djece i obitelji iz multidisciplinarne i transnacionalne perspektive. Kako bi se proširila analitička osnova istraživanja i prikupljene informacije, u istraživanje su uključeni i dionici iz zemalja (Španjolska, Turska, Njemačka) izvan partnerstva uključenog u ovaj projekt; partnerske su organizacije tijekom godina razvile stabilne suradničke odnose s tim zemljama, a njihovo je sudjelovanje omogućilo proširenje kvalitativne istrage na širi razin.

Prihvaćeni kriteriji odabira profila definirani su kako bi se osigurala triangulacija podataka između akademske teorije, javnih politika i obrazovne prakse. Konkretno, slijedili su se sljedeći vodeći kriteriji:

1. Sustavna stručnost i analiza socijalnih politika: prednost su dobili akademici sposobni kontekstualizirati digitalne izazove unutar strukturnih okvira. U Hrvatskoj se odabir usmjerio na stručnjake za obiteljsku politiku i društvene nejednakosti kako bi se analizirala raspodjela obrazovne odgovornosti između države i obitelji. U Italiji je, pak, uključivanje predavača sociologije omogućilo integraciju teorijske analize relacijskih promjena koje su prouzročili mediji.

2. Izravno promatranje i obrazovni kontinuitet: ključni kriterij bila je uključivost dionika koji rade u formalnim i neformalnim obrazovnim okruženjima, čime se osigurava privilegirano promatranje ponašanja mladih na terenu.

3. Školsko okruženje: uključeni su ravnatelji škola i nastavnici sa specifičnom stručnošću u stvaranju digitalnog sadržaja, sposobni procijeniti utjecaj novih medija na procese učenja.

4. Neformalno okruženje: poseban je naglasak stavljen na izviđaštvo (posebno u poljskom kontekstu), odabrano zbog svoje metode koja se temelji na utjecaju vršnjaka i dugoročnom obrazovanju o odnosima, čimbenici ključni za uravnoteženje virtualne i fizičke dimenzije.

5. Specijalizacija za ranjivost i nove digitalne rizike: kako bi se istražili najosjetljiviji aspekti online života, kriteriji odabira uključivali su stručnjake iz ključnih sektora.

6. Identitet i prava: uključeni su aktivisti za prava LGBTIQ+ osoba i edukatori u području seksualnosti kako bi istražili utjecaj digitalnih medija na oblikovanje identiteta i prevenciju diskriminacije. U odabir su također uključeni stručnjaci za analizu rodnih stereotipa u medijima i prevenciju internetske radikalizacije, s posebnim naglaskom na mušku digitalnu socijalizaciju.

7. Zaštita i podrška: uključivanje osoblja iz skloništa za žene i psihologa osiguralo je perspektivu o sigurnosti i mentalnom zdravlju maloljetnika;

8. Praktično iskustvo u podršci roditeljstvu: naposljetku, odabrani su predstavnici udruga i organizacija trećeg sektora koje pružaju praktične alate za digitalnu pismenost i "digitalno roditeljstvo". Kriteriji odabira temeljili su se na sposobnosti tih dionika da protumače svakodnevne potrebe roditelja i prenesu ih u ciljane obrazovne programe.

Zaključno, sastav stručnog panela odražava stratešku ravnotežu između vizije politike, istraživanja u praksi i socio-obrazovne intervencije, što omogućuje cjelovito razumijevanje suvremenog digitalnog okruženja.

Intervjui su provedeni pomoću pitanja zajedničkih svim partnerskim zemljama, organiziranih u pet tematskih cjelina:

1. analiza trenutačnog stanja i dobrih praksi;

2. identifikacija potreba i praznina, s pozivom na dimenziju "onlife";

3. onlife perspektiva i koncept "dvojezičnog mozga" (s pozivom na istraživanje Maryanne Wolf o kognitivnom i digitalnom razvoju);

4. uključivanje i sudjelovanje obitelji, uključujući promišljanje o međugeneracijskom pristupu i gamifikaciji;

5. ideje za sadržaj za izazove Urban Game.

Fokus grupe

Metodologija primijenjena u ovom istraživanju temelji se na kvalitativnoj analizi ciljanih fokus grupa, s ciljem istraživanja složenosti roditeljstva u digitalnom okruženju. Definicija uzorka i strukturiranje sastanaka slijedili su precizne kriterije kako bi se osigurao pluralan i intersekcionalan pogled na fenomen.

Kako bi se dobila široka perspektiva, regrutacija nije bila ograničena samo na biološke roditelje, već je obuhvaćala i razne odgojne figure.

Radili smo prema širokom konceptu obitelji, koji je uključivao različite oblike roditeljstva kako bi odražavao suvremene obiteljske strukture, uključujući obitelji istospolnih roditelja i udomitelje/posvojitelje. Općenito, nastojali smo koncept obitelji promatrati ne samo kao biološku jedinicu, već kao širi entitet koji obuhvaća sve značajne odrasle osobe u životima maloljetnika; u tom smislu, unutar fokus grupa, neki su se roditelji u raspravi pozicionirali ne samo u svojoj roditeljskoj ulozi sa svojim sinovima i kćerima, već i kao značajni odrasli za svoju unučad i djecu prijatelja.

Uključeni su i djedovi i bake; njihovo sudjelovanje pokazalo se zanimljivim za potrebe istraživanja jer oni često djeluju kao osobe koje pružaju logističku podršku, ponekad dolazeći u sukob s roditeljima zbog popustljivijeg pristupa korištenju uređaja.

Konačno, u fokusne grupe uključeno je i nekoliko stručnjaka iz obrazovanja: uključivanje učitelja omogućilo nam je da uočimo razliku između upotrebe digitalne tehnologije u školama (koja je često nametnuta ili didaktička) i njezine rekreacijske i kućne upotrebe.

Također smo nastojali uključiti, unutar različitih fokus-grupa, obitelji s sinovima i kćerima različitih i raznolikih dobnih skupina, kako bismo mogli obuhvatiti različite digitalne rutine i obrazovne brige.

Istraživanje je također usvojilo transnacionalni pristup, uključujući različite kontekste (Milano, Rim, Zagreb, Gulbene) kako bi se utvrdile univerzalne konstante i lokalne posebnosti.

S metodološkog stajališta, odlučili smo stvoriti ugodnu, uključivu i neosuđujuću atmosferu. To je sudionicima omogućilo da otvoreno raspravljaju o svojim odnosima s djecom po pitanjima vezanim uz digitalne tehnologije, kao i da se otvore o osjećajima krivnje, vlastitoj ovisnosti o digitalnim tehnologijama kao odraslih osoba i svojoj znatiželji za nove tehnologije.

Mapiranje dobrih praksi

Prikupljanje dobrih praksi slijedilo je specifične kriterije odabira, s ciljem identificiranja značajnih i ponovljivih iskustava u području medijske pismenosti odraslih i uključivosti roditelja u digitalnom okruženju. Odabrano je ukupno 30 studija slučaja, od kojih je 20 potjecalo iz partnerskih zemalja (Italija, Latvija, Poljska, Hrvatska) i također je odabrano na temelju smjernica koje su dali intervjuirani dionici, dok je preostalih 10 odabrano iz šireg europskog konteksta.

Kriteriji prihvaćeni za odabir dobrih praksi uključivali su: dokazanu učinkovitost u uključivanju roditelja i obitelji; metodološku inovativnost (s posebnom pažnjom na gamifikaciju, iskustveno učenje i međugeneracijski dijalog); inkluzivnost i pozornost prema ranjivim skupinama i različitim obiteljskim strukturama; prenosivost modela na različite nacionalne kontekste; usklađenost s prioritetnim temama projekta (sigurnost na internetu, kritičko razmišljanje, međugeneracijski dijalog, digitalna dobrobit).

3. Analiza politika Europske unije i referentnih dokumenata

Projekt Digital Parents dio je okvira europskih politika koje su posljednjih godina doživjele značajno ubrzanje, potaknute spoznajom da se digitalna tranzicija ne može upravljati isključivo tehnološkim ili tržišnim alatima, već da zahtijeva strukturna ulaganja u obrazovanje, vještine i zaštitu prava. Ovaj odjeljak analizira glavne referentne dokumente Europske unije koji čine politički i regulatorni okvir unutar kojeg je projekt smješten.

3.1 Europska digitalna strategija (Europa spremna za digitalno doba)

Europska digitalna strategija (Europa spremna za digitalno doba) utvrđuje sveobuhvatan politički okvir unutar kojeg se nalaze sve inicijative analizirane u ovom odjeljku. Izgrađena na tri stupa – tehnologija u službi ljudi, pravedno i konkurentno digitalno gospodarstvo te otvoreno, demokratsko i održivo digitalno društvo – Strategija identificira razvoj digitalnog građanstva kao poprečni cilj, integrirajući tehničke vještine, etička razmatranja i demokratske vrijednosti. To nadopunjuje Preporuka Vijeća od 22. svibnja 2018. o promicanju zajedničkih vrijednosti i inkluzivnog obrazovanja, koja među svoje prioritete izričito navodi jačanje kritičkog razmišljanja, medijske pismenosti i obrazovanja za aktivno građanstvo. Projekt Digital Parents uklapa se u ovaj okvir: izgradnja praksi međugeneracijske digitalne suorijentacije izravno odgovara europskoj viziji digitalnih kompetencija shvaćenih kao istinske građanske vještine.

3.2 Akcijski plan za digitalno obrazovanje (2021.–2027.)

Akcijski plan za digitalno obrazovanje 2021.–2027. je politička inicijativa Europske unije koja postavlja zajedničku viziju visokokvalitetnog, uključivog i pristupačnog digitalnog obrazovanja. Usvojen u rujnu 2020., strukturiran je oko dva strateška prioriteta: promicanje razvoja visokoučinkovitog ekosustava digitalnog obrazovanja i jačanje digitalnih kompetencija i vještina za digitalnu transformaciju, iznesenih u ukupno 14 konkretnih akcija.

Među najrelevantnijim mjerama za projekt su: etička smjernica za odgojitelje o korištenju umjetne inteligencije i podataka u nastavi i učenju (akcija 6); smjernice za nastavnike i

odgojitelje za promicanje digitalne pismenosti i borbu protiv dezinformacija (akcija 7); te ažuriranje Europskog okvira digitalnih kompetencija (DigComp 2.2) radi sustavnog uključivanja vještina digitalne pismenosti u području umjetne inteligencije i podataka (akcija 8).

Kvantitativno gledano, Plan ističe značajan manjak u usporedbi s ciljevima Unije: nalazi međunarodne studije ICILS 2023 pokazuju da više od 40 % djece u dobi od 13 do 14 godina u EU-u i dalje nema osnovne digitalne vještine, u usporedbi s europskim ciljem smanjenja tog postotka na ispod 15 % do 2030. godine. Ovaj jaz ne pogađa samo maloljetnike: kao što je dokumentirano u prethodnim dijelovima ovog istraživanja, jaz u vještinama također značajno pogađa odrasle i roditelje, što strukturiranu intervenciju medijskog obrazovanja koja nije ograničena samo na školski kontekst čini hitnim prioritetom.

Za projekt Digital Parents, Akcijski plan nudi dvije ključne referentne točke. Prvo, prepoznavanje da digitalno obrazovanje nije samostalni predmet, već poprečna dimenzija obrazovnog iskustva, što je u skladu s perspektivom "onlife" koju je projekt usvojio. Drugo, njegova duljina trajanja (koja se poklapa s Višegodišnjim financijskim okvirom za razdoblje 2021.–2027. i NextGenerationEU) osigurava strukturirani okvir financiranja za nacionalne i transnacionalne inicijative, uključujući Erasmus+ projekte suradnje kao što je Digital Parents.

3.3 Okvir digitalne kompetencije za odgojitelje (DigCompEdu)

DigCompEdu, koji je razvio Zajednički istraživački centar (JRC) Europske komisije, pruža referentni model za digitalne pedagoške kompetencije nastavnika i trenera na svim razinama obrazovanja, od ranog djetinjstva do cjeloživotnog obrazovanja odraslih.

Okvir je podijeljen na šest područja kompetencija.

- Područje 1: Profesionalni angažman (korištenje digitalnih tehnologija za komunikaciju, suradnju i profesionalni razvoj);
- Područje 2: Digitalni resursi (odabir, izrada, zaštita i dijeljenje);
- Područje 3: Prakse poučavanja i učenja (dizajn i upravljanje digitalnim aktivnostima učenja);
- Područje 4: Procjena (korištenje digitalnih alata za formativnu i sumativnu procjenu);
- Područje 5: Osnaživanje učenika (personalizacija, inkluzija, pristupačnost i aktivno sudjelovanje);
- Područje 6: Poticanje razvoja digitalne kompetencije učenika.

Za svako područje definirano je šest progresivnih razina znanja, temeljenih na Zajedničkom europskom referentnom okviru za jezike, koje se kreću od A1 (početnik) do C2 (tečno poznavanje). Značajan operativni razvoj je nedavno objavljeni priručnik "DigCompEdu in Practice", koji nudi studije slučaja, metodološke smjernice i konkretne primjere za praktičnu primjenu okvira u različitim obrazovnim kontekstima.

DigCompEdu služi kao primarna metodološka referentna točka za svaku europsku inicijativu koja ima za cilj osposobiti obrazovne stručnjake za digitalne pedagoške kompetencije, pružajući zajednički jezik među međunarodnim partnerima i standardizirani alat za samoprocjenu. Za projekt Digital Parents, okvir služi kao znanstvena osnova za osposobljavanje stručnjaka i voditelja koji će raditi u obiteljskom okruženju. Posebno, projekt se usredotočuje na područja 5 i 6, koja su izravno i sinergijski povezana s ciljem poticanja kritičke autonomije, inkluzije i digitalne dobrobiti unutar obitelji.

3.4 Europska agenda vještina (2020.)

Europska komisija predstavila je Novu agendu vještina, strateški plan za osuvremenjivanje i prekvalifikaciju europske radne snage i građana kao odgovor na dvostruku zelenu i digitalnu tranziciju. Agenda uvodi pristup usmjeren na pravo na osposobljavanje i cjeloživotno učenje, u potpunoj sinergiji s načelima Europskog stupa socijalnih prava, i strukturirana je oko 12 strukturnih akcija.

Od temeljne je važnosti za projekt Akcija 8: "Vještine za život". Ova mjera podržava učenje odraslih ključnih međukulturalnih vještina, kao što su medijska pismenost (medijsko obrazovanje), građanske vještine te digitalna, ekološka i zdravstvena pismenost.

Što se tiče kvantitativnih ciljeva, Agenda je postavila privremeni cilj od 70 % odraslih (u dobi od 16 do 74 godine) koji će steći osnovne digitalne vještine, kao prekretnicu prema konačnom cilju od 80 % do 2030. godine, utvrđenom strateškim programom za Digitalno desetljeće. Međutim, europsko praćenje ističe da taj proces u nekoliko država članica, uključujući Italiju, doživljava značajna kašnjenja, gdje jaz u digitalnim vještinama među odraslim stanovništvom ostaje kritičan.

Ovaj jaz u usporedbi s europskim standardima pruža okvir koji opravdava i nužnim čini inicijative medijskog obrazovanja usmjerene ne samo na djecu, već i, prije svega, na odrasle i obiteljska okruženja. Projekt Digital Parents savršeno se uklapa u taj prostor: razvoj digitalnih roditeljskih vještina i praksi su-kretanja nije sekundarna aktivnost, već odgovara na transnacionalni strateški cilj koji priznaje cjeloživotno učenje kao pravo i kao strukturu nužnost suvremenog društva.

3.5 Europska strategija za bolji internet za djecu (BIK+, 2022.)

Europska strategija za bolji internet za djecu (BIK+), koju je Europska komisija usvojila u svibnju 2022. kao ažuriranje prethodne verzije iz 2012., jest dokument politike koji je najizravnije relevantan za projekt Digital Parents. Njezin je cilj osigurati da digitalno okruženje bude siguran, pristupačan prostor bogat prilikama za djecu, strukturiran oko triju strateških stupova:

- sigurna digitalna iskustva: zaštita djece od štetnog sadržaja, ponašanja, kontakata i rizika na internetu;
- digitalno osnaživanje: kako bi im se omogućilo stjecanje vještina potrebnih za donošenje informiranih odluka i sigurno izražavanje u digitalnom okruženju;
- aktivno sudjelovanje: kako bi se djeci dao glas izravnim uključivanjem u razvoj digitalnih politika i proizvoda.

Dokument snažno naglašava ključnu ulogu roditelja i odgojitelja kao aktivnih posrednika u digitalnom iskustvu njihove djece, ističući potrebu da im se osiguraju odgovarajući alati i obuka. Posebno, BIK+ promiče usvajanje standarda dizajna koji digitalne platforme čine sigurnima u svojoj srži (sigurnima po dizajnu i prema zadanim postavkama). Ovo načelo prebacuje dio odgovornosti s puke individualne roditeljske nadzore na strukturiranu odgovornost tehnoloških tvrtki i država, pristup koji je sada obvezan prema odredbama Zakona o digitalnim uslugama (DSA).

Za projekt Digital Parents, BIK+ nudi idealan okvir. Njegov naglasak na ravnoteži između zaštite, osnaživanja i sudjelovanja odražava pristup projekta, koji odbacuje isključivo zabrane u korist promicanja kritičkog i informiranog usmjeravanja. Posebno se stupanj osnaživanja podudara s ciljem projekta razvoja roditeljskih vještina koje nadilaze restriktivnu kontrolu kako bi potaknule dijalog, aktivno posredovanje i međugeneracijsko zajedničko snalaženje.

3.6 Zakon o digitalnim uslugama (DSA) i zaštita maloljetnika

Uredba (EU) 2022/2065 o digitalnim uslugama (Digital Services Act – DSA), koja se u potpunosti primjenjuje u cijeloj Europskoj uniji, predstavlja najznačajniji regulatorni okvir za zaštitu maloljetnika u digitalnom okruženju. DSA uvodi posebne i obvezujuće obveze za internetske platforme, predviđajući pojačani nadzorni režim za vrlo velike internetske platforme (VLOP) i vrlo velike internetske tražilice (VLOSE).

Među odredbama najrelevantnijima za projekt Digital Parents su:

- zabrana ciljanog oglašavanja: na temelju profiliranja osobnih podataka maloljetnika (čl. 28.);
- obveza pružanja visoke razine zaštite: zahtjev da platforme dostupne maloljetnicima po zadanome jamče vrlo visoku razinu privatnosti, sigurnosti i zaštite (čl. 28.);
- sistemska procjena rizika: obveza internetskih divova da analiziraju i ublaže negativne učinke svojih usluga na mentalno zdravlje, fizičku i psihološku dobrobit te prava maloljetnika (čl. 34.);
- algoritamski transparentnost: obveza da se kriteriji prema kojima sustavi preporuka odabiru sadržaj predložen u feedovima učine jasnima i razumljivima korisnicima.

DSA se pokazuje temeljnom za projekt na dvije različite razine. Na obrazovnoj razini, roditeljima i odgojiteljima nudi okvir "provedivih prava": cilj medijske kulture više nije samo poučiti mlade da se brane, već i upoznati obitelji s zaštitama koje već jamči europsko pravo, pretvarajući ih u praktične vještine za prijavljivanje i aktivnu zaštitu. Konceptualno, DSA prebacuje odgovornost s isključivog nadzora pojedinačne obitelji na strukturiranu odgovornost platformi. Ovaj pristup prepoznaje da digitalno blagostanje mladih zahtijeva regulirani ekosustav i savršeno se podudara s perspektivom temeljenom na pravima (temeljeno na pravima djece i adolescenata) koju je usvojio projekt Digital Parents.

3.7 Uredba o umjetnoj inteligenciji (AI Act)

Uredba (EU) 2024/1689 o umjetnoj inteligenciji (AI Act), koja je stupila na snagu 1. kolovoza 2024. s faznom provedbom, predstavlja prvi svjetski regulatorni okvir posebno posvećen regulaciji umjetne inteligencije. Uredba usvaja pristup utemeljen na riziku, klasificirajući sustave umjetne inteligencije u četiri široke kategorije:

- neprihvatljiv rizik: sustavi zabranjeni jer se smatraju prijetnjom sigurnosti i pravima ljudi;
- visok rizik: sustavi koji podliježu strogim zahtjevima i obvezama prije stavljanja na tržište;
- ograničen rizik: sustavi koji podliježu specifičnim obvezama transparentnosti;
- minimalni rizik ili bez rizika: sustavi koji ne podliježu specifičnim regulatornim obvezama.

Nekoliko odredbi Zakona o umjetnoj inteligenciji izravno je relevantno za projekt Digital Parents. Sustavi umjetne inteligencije koji se koriste u obrazovanju i stručnom osposobljavanju klasificiraju se kao sustavi visokog rizika (Prilog III), što nameće obveze u pogledu transparentnosti, ljudskog nadzora i procjene utjecaja koje izravno utječu na

obrazovne okruženja kojima prisustvuju maloljetnici i mladi. Članak 5. strogo zabranjuje sustave umjetne inteligencije koji iskorištavaju ranjivosti povezane s dobi kako bi manipulirali ponašanjem ljudi, što je temeljna zaštita koja izravno utječe na maloljetnike. Članak 50. također uvodi obveze transparentnosti za generativne sustave umjetne inteligencije, zahtijevajući da korisnici (uključujući obiteljske kontekste) budu izričito obaviješteni prilikom interakcije s automatiziranim sustavom.

Posebno je zanimljiv za projekt članak 4., koji po prvi put uvodi načelo pismenosti u području umjetne inteligencije za one koji takve sustave stavljaju na tržište ili ih koriste, potičući države članice da promiču mjere podizanja svijesti i osposobljavanja na svim razinama. Iako ova odredba još uvijek zahtijeva vrijeme da se pretoči u strukturirane programe za obitelji i odgojitelje, ona predstavlja važno institucionalno priznanje: razumijevanje umjetne inteligencije više nije stručna tehnička vještina, već preduvjet za sveopće građanstvo.

Za roditelje, poznavanje ovog regulatornog okvira predstavlja istinsku obrazovnu vještinu. Saznanje da europsko pravo zabranjuje psihološku manipulaciju maloljetnicima, zahtijeva transparentnost u pogledu prirode generiranog sadržaja i nadzire digitalne sustave koji se koriste u školama omogućuje prijelaz od osjećaja nemoći do svijesti o provedivim pravima. Ovaj je pristup u potpunosti u skladu s pristupom temeljenim na pravima projekta Digital Parents: kritička pismenost uključuje poznavanje postojećih zaštitnih mjera i sposobnost njihove aktivacije radi zaštite i podrške mladima.

3.8 Sažetak: konvergentni okvir

Dokumenti analizirani u ovom odjeljku usmjeravaju se u smjeru koji je u potpunosti u skladu s konceptualnim i metodološkim okvirom projekta Digital Parents. Od Akcijskog plana za digitalno obrazovanje do strategije BIK+, preko Agende vještina, Uredbe o digitalnim uslugama (DSA) i Zakona o umjetnoj inteligenciji (AI Act), nameće se jasna europska vizija digitalne tranzicije. Ova vizija integrira razvoj vještina s zaštitom provedivih prava, definirajući zajedničku odgovornost između obitelji, obrazovnih ustanova, tehnoloških tvrtki i država.

Projekt Digital Parents uklapa se u ovaj okvir tako što se posebno usredotočuje na pitanje informiranog roditeljstva i su-kretanja: područje koje svi okviri EU-a prepoznaju kao ključno za digitalno blagostanje mladih i maloljetnika, a kojem i dalje nedostaju strukturirane, inkluzivne intervencije temeljene na dokazima iz prakse.

4. Analiza „najsuvremenijeg stanja“ u medijskom obrazovanju odraslih – kvalitativni rezultati fokus grupa i intervjua

4.1 Trenutačno stanje: Roditeljstvo u digitalnom dobu

Suvremenu stvarnost obitelji definira dimenzija „života na životu“, fluidni ekosustav u kojem su granice između analognog i digitalnog sada nerazlučive. U tom kontekstu, roditeljstvo se više ne može promatrati kao izazov tehničkog upravljanja, već kao duboko ponovno pregovaranje o identitetu i emocijama.

Iz kvalitativnih podataka proizlazi središnji paradoks: digitalni uređaj koristi se kao emocionalni regulator i tehnološka dadilja, ali s vremenom postaje prava valuta obrazovne razmjene – alat za pregovaranje („ako mi pomogneš, dat ću ti još 10 minuta“) koji riskira zamijeniti odnos transakcijom. Ovu dinamiku prati „usamljenost susjedne sobe“: roditelj se osjeća uvjereno djetetovom fizičkom prisutnošću u domu, dok je dijete, putem uređaja, izloženo globalnim rizicima i dubokoj izolaciji.

Stavovi odraslih osciliraju između krute zabrane i pragmatičnog preživljavanja, a oboje je neučinkovito. Zabrane i nostalgija za analognom prošlošću podižu komunikacijske barijere i guraju mlade ljude prema prikrivenoj, nevođenoj upotrebi. Alessandra Rampani to opisuje kao "razoružavajuću naivnost": mnogi roditelji priznaju da su prerano predali uređaje zbog društvenog konformizma, završivši zarobljeni u dinamici koju je teško preokrenuti. Tome se dodaje, kako ističe Nicola Bruno, strah da će ih djeca smatrati "boomerima", s posljedičnom percipiranom devalvacijom njihovog obrazovnog autoriteta.

Što se tiče vremena, Daniele Catozzella identificira jasnu prekretnicu u pandemiji Covid-19: dok prije pandemije nije bilo ni percepcije problema, od 2023. nadalje zabrinutost se snažno pojavila, iako je ostala koncentrirana u obiteljima s većim kulturnim kapitalom i često rezultirala fragmentiranim, nesustavnim intervencijama.

Učinkovito medijsko obrazovanje ne treba shvaćati kao zaseban predmet, već kao životnu vještinu koja se proteže kroz različite sektore, slično učenju jezika. Fokus se mora pomaknuti s kvantitativne kontrole vremena provedenog pred ekranom na relacijsko zajedničko upravljanje sadržajem. Kao što ističe Jasena Knez Radolović, roditelji rijetko traže medijsku pismenost u apstraktnom smislu: bave se temom kada trebaju riješiti konkretne svakodnevne probleme - i tu leži prava prilika za učinkovitu intervenciju.

Dok odrasli digitalnu tehnologiju smatraju vanjskom prijetnjom, mladi uključeni u ovo istraživanje opisuju je kao „životnu“ dimenziju u kojoj ljudski odnosi i kontakti u stvarnom svijetu zadržavaju središnju vrijednost i nisu zamijenjeni, već obogaćeni digitalnom tehnologijom. (vidi fokus grupu o mladima).

4.2 Međugeneracijski digitalni jaz: Percepcije roditelja, mladih i mladih radnika.

Jaz između generacija nije samo pitanje tehničkih vještina, već duboko različitih značenja koja se pripisuju digitalnom prostoru. Za djecu je to zrak koji dišu, pravi prostor za socijalizaciju i formiranje identiteta; za roditelje je to često izvor tjeskobe. Kao što Nicola Bruno ističe, strah da će ih djeca smatrati „baby boomerima“ ili „infantiliziranima“ tjera mnoge odrasle da se povuku iz svoje vodeće uloge, odričući se svoje obrazovne funkcije kako ne bi otkrili tehnološku krhkost.

Tome se dodaje duboki jaz između percepcije i stvarnosti. Catozzella ističe jaz između teorijskih rizika o kojima se raspravljalo s roditeljima i stvarnog života mladih, koji se vrti oko igara za više igrača, streaminga i algoritama. Mnogi roditelji također imaju tendenciju precjenjivanja vlastitih digitalnih vještina: podaci koji proizlaze iz sastanaka i edukacija koje je vodio Nicola Bruno otkrivaju zabrinjavajući „jaz u provjeri“ – 87% tvrdi da zna kako provjeriti online izvore, preko 50% ne razlikuje lažne vijesti od stvarnih vijesti, a samo 30% prolazi praktični test. Ovo precjenjivanje ometa učinkovito kritičko vođenje i potiče iluziju kontrole – uključujući i putem aplikacija za praćenje – što pretvara povjerenje u geoprostorne podatke, potičući mlade ljude da razvijaju strategije za „prikrivanje tragova“.

Dezinformacije u digitalnom okruženju predstavljaju obrazovni izazov koji se ne može riješiti isključivo tehničkim alatima (provjera činjenica, algoritamski filteri), već zahtijeva intervenciju na dubokim kognitivnim vještinama. Wolfovo istraživanje o dvojnoj pismenosti nudi temeljni uvid: brzi, površni način čitanja koji digitalno okruženje potiče strukturno je ranjiviji na manipulaciju informacijama, jer ne aktivira procese provjere, unakrsnog upućivanja na izvore i kritičke evaluacije koje dubinsko čitanje omogućuje. Drugim riječima, ranjivost na dezinformacije nije samo problem „informacijske pismenosti“ u tehničkom smislu, već posljedica kognitivnih transformacija uzrokovanih uranjanjem u digitalna okruženja osmišljena da privuku pozornost i nagrade emocionalni angažman.

Za roditelje to znači da je učenje djece da „prepoznaju lažne vijesti“ nužno, ali ne i dovoljno. Moramo izgraditi kognitivne uvjete za šire kritičko razmišljanje: sposobnost usporavanja, odgađanja prosuđivanja, traženja više izvora i toleriranja neizvjesnosti. Ove

se vještine razvijaju kroz svakodnevne prakse koje uključuju i digitalne i nedigitalne kontekste te zahtijevaju od samih odraslih da razmišljaju o vlastitoj ranjivosti na dezinformacije, koju često podcjenjuju. Pristup projekta Digitalni roditelji ovom pitanju u skladu je s perspektivom „onlife“: ne odvajanje „opasnog digitalnog svijeta“ od „sigurnog stvarnog svijeta“, već izgradnja prenosivih vještina koje funkcioniraju u oba okruženja.

Dimenzija online života: u Hrvatskoj stručnjaci poput Stipe Nogala objašnjavaju da je za maloljetnike digitalni svijet pravi prostor za druženje koji je zamijenio fizička mjesta susreta, koja su sada izgubila svoju privlačnost.

Percepcije dviju generacija su zrcalne slike jedna druge i rijetko se poklapaju:,

Tema	Roditeljska perspektiva	Perspektiva maloljetnika
Druženje na mreži	Smatra se izolacijom, „gubitkom vremena“ ili rizikom nailaska na virtualne predatore.	Primarni prostor za identitet i uključivanje; online svijet je stvarnost. Za igrače (Roblox, Minecraft), platforme su ključne zajednice; za korisnike društvenih mreža (TikTok, Instagram), pametni telefon je produžetak njihovog društvenog ja.
Videoigre	Često svedeno na pasivnu zabavu ili potencijalnu ovisnost.	Suradničko okruženje za rješavanje problema i prostor gdje se može izraziti vlastiti osjećaj vodstva.
Fizička prisutnost	Jedino mjesto istinske sigurnosti i kontrole.	Geolokacija kao cijena autonomije: praćenje je dogovor koji sklapamo kako bismo mogli izaći iz kuće.
Pravila	Stroge granice i fiksna vremena (npr. policijski sat).	Onlife fleksibilnost: pametni telefon omogućuje ponovno pregovaranje o pravilima u stvarnom vremenu.

Utjecaj tehnologije na obiteljske odnose često stvara paradoks: s jedne strane, roditelji osjećaju bespomoćnost; s druge strane, djeca se doživljavaju kao tehnički stručnjaci, ali im nedostaje kritične zrelosti za snalaženje u rizicima. Roditelji često koriste uređaj kao „emocionalni regulator“ ili digitalnu dadilju od ranog djetinjstva, prepuštajući upravljanje djetetovom dosadom ili uznemirenošću ekranu.

Kontinuirano praćenje putem aplikacija nije samo tehnički alat, već odraz roditeljske potrebe za upravljanjem neizvjesnošću. To stvara iluziju sveprisutnosti koja iskrivljuje

koncepte „otkrića“ i „rizika“ u adolescenciji. Ovo „pravo-dužnost“ na potpunu kontrolu pretvara povjerenje u geoprostorni podatak, što navodi maloljetnike da razvijaju kreativne strategije za „prikrivanje tragova“, dodatno fragmentirajući obrazovnu vezu.

Praktičari - uključujući stručnjake iz Generazioni Connesse i Udruge MEC - primjećuju fragmentiranu komunikaciju i ističu potrebu za strukturiranim, nehitnim obrazovnim sporazumima.

Kao što Alessandra Rampani primjećuje, roditelji često izražavaju istinski osjećaj bespomoćnosti: ne znaju kako intervenirati i traže praktične alate, a ne teorijske priručnike. Uspješan model dolazi iz Latvije: 2025. godine knjižnica Gulbene izdala je čak 344 certifikata o digitalnoj kompetenciji nakon državnog projekta o digitalnom obrazovanju za odrasle. Također, mogućnost zamjene uloga između djece i roditelja - daleko od gubitka autoriteta - može postati prilika za međugeneracijsku suradnju, sasvim drugačiju od talijanskog modela, gdje je podrška i dalje fragmentirana između kliničkih centara i školskih službi za pomoć (Rampani).

4.3 Novi izazovi i rizici

Jedan od najmanje vidljivih, ali najdubljih izazova s kojima se roditelji suočavaju u eri online života odnosi se na kognitivne transformacije koje digitalna uronjenost donosi u misaone procese njihove djece, a istovremeno i u same odrasle.

Kao što je ilustrirano u odjeljku 1.2, Wolfovo istraživanje o dvojezičnom mozgu nudi okvir za tumačenje kognitivnih transformacija koje su dokumentirali intervjuirani dionici. Posebno se zabrinutost prebacuje s tehničkih pitanja na pitanja vrijednosti i odnosa.

- Paradoks vremena provedenog pred ekranom: među intervjuiranim dionicima postoji jednoglasan dogovor da je fokusiranje isključivo na vrijeme provedeno pred ekranom obmanjujući „izgovor“. Fokus se mora preusmjeriti na kvalitetu sadržaja i kontekst korištenja.
- Paradoks sigurnosti doma: Alessandra Rampani primjećuje da mnogi roditelji zabranjuju svojoj djeci da izlaze sama, ali ih ostavljaju u njihovim sobama s pametnim telefonima, uvjereni da su sigurni, nesvjesni da se najveće opasnosti (npr. kontakt s nepoznatim odraslima) događaju upravo na internetu.
- Dezinformacije i algoritmi: u Italiji su dezinformacije prioritet. Nataša Vajagić upozorava na utjecaj algoritama u normalizaciji rodnih stereotipa i toksičnih standarda ljepote.

- Kultura 'podataka': Catozzella ističe ozbiljan nedostatak svijesti o trajnosti podataka: mnogi maloljetnici vjeruju da podaci nestaju nakon 24 sata jer su povezani s WhatsAppovom značajkom 'statusa'.
- Radikalizacija: Stipe Nogalo objašnjava da digitalno područje nije uzrok, već mjesto gdje se potvrđuju i artikuliraju postojeća uvjerenja (npr. mizoginija).

Ozbiljnost digitalnih rizika danas ne leži 'daleko', već u susjednoj sobi. Prijetnje dolaze putem naizgled bezopasnih igraćih platformi poput Robloxa i Minecrafta, gdje se rizik od groominga i cyberbullyinga krije iza anonimnih nadimaka i igraćih zajednica.

Dječaci i djevojčice izvještavaju o konkretnim primjerima viralnih videa koji dovode do isključenja iz škole i stalne anksioznosti zbog performansi povezane sa 'savršenom' slikom tijela koju promoviraju društveni mediji. Digitalne platforme snažno utječu na samopercepciju i odnose s drugima. Danas se čini da je nečija online slika središnji element društvenog života adolescenata i često stvara pritisak, potrebu za odobravanjem i strah od osude. (Vidi fokus grupu s mladima)

Građanska prijetnja i „usmena predaja“

Raffaele Lupoli je dezinformacije identificirao kao „ovisničku dinamiku“, građansku prijetnju koja nagriza kritičko mišljenje. Kritično pitanje koje se pojavilo jest neadekvatnost roditeljskog nadzora: ekstremni sadržaj (poput onog na Squid Gameu ili Pornhubu) dopire do maloljetnika ne izravnim pretraživanjem, već „usmenom predajom među vršnjacima“ (župa, škola, sport), što roditeljski tehnički nadzor čini potpuno zastarjelim osim ako ga ne prati edukacija o razlučivanju.

Sažetak rizika i zaštite podataka

- Relacijski rizici: fenomen geolokacije, koji se koristi kao „pakt autonomije“: maloljetnici prihvaćaju praćenje kao cijenu za fizičku slobodu.
- Dijeljenje i privatnost: raširena navika objavljivanja fotografija maloljetnika (čak i u intimnim okruženjima poput plaže) bez svijesti o trajnim digitalnim tragovima koji ostaju iza njih.
- Noćne smetnje: poremećaji spavanja uzrokovani uređajima koji se noću nose u krevet, s izravnim posljedicama za akademski uspjeh.

Stoga se čini nužnim prelazak s cenzure na razumijevanje novih granica, gdje opasnost leži u automatizaciji misli, a fokusiranje na štopericu metodološko je ograničenje: sat vremena stvaranja videa pedagoški je suprotstavljen satu pasivne konzumacije. Izazov leži u kvaliteti iskustva.

Mapiranje kritičnih problema

Identificirani rizik	Utjecaj na Onlife
Dezinformacije i manipulacije	Erozija kritičkog mišljenja; 70% roditelja kaže da se osjećaju preopterećeno količinom lažnih vijesti.
Neprimjeren sadržaj (npr. Squid Game, Pornhub)	Rana izloženost nasilju i iskrivljenom prikazu seksualnosti među maloljetnicima (uključujući 11-godišnjake) kojima nedostaju interpretativni filteri.
Kibernetičko nasilje i govor mržnje	Krhak osjećaj identiteta i društvena izolacija unatoč stalnoj hiperpovezanosti.
'Petlja' i 'besmisleni' sadržaj	Atrofija intelektualne znatiželje kroz ponavljajuće videozapise.
Poremećaji spavanja	Kronični školski umor zbog uspavljivanja tijekom gledanja video sadržaja (YouTube/TikTok).
Granična socijalna interakcija	Maloljetnici koji, unatoč tome što su "fizički zajedno", ne komuniciraju, potpuno su zaokupljeni svojim pojedinačnim uređajima.

Izloženost repetitivnom sadržaju kojem nedostaje kognitivne stimulacije (video petlje) navikava ljude, bez obzira na dob, na neposredno i površno zadovoljstvo, što otežava predanost strukturiranim oblicima učenja.

4.4 Nove granice: umjetna inteligencija kao obrazovni i relacijski izazov

Među novim izazovima kojima se ovo istraživanje mora pažljivo pozabaviti, korištenje generativne umjetne inteligencije od strane maloljetnika - najčešće od strane predtinejdžera i tinejdžera kao emocionalnog i povjerljivog povjerenika - vjerojatno je najznačajnije.

Najnoviji podaci slažu se u ocrtavanju fenomena koji je već strukturiran. Na europskoj razini, izvješće EU Kids Online 2026[12] (Staksrud, Mascheroni et al.), Na temelju istraživanja u kojem je sudjelovalo više od 25 000 maloljetnika (u dobi od 9 do 16 godina) u 17 europskih zemalja, uključujući 2170 u Italiji, dokumentira se da je oko sedam od deset europskih maloljetnika koristilo neki oblik generativne umjetne inteligencije. U Italiji se ta brojka penje na 89%: umjetna inteligencija sada je dio svakodnevnog digitalnog života maloljetnika.

Posebno je značajan talijanski podatak o korištenju umjetne inteligencije za osobne stvari (24%) i za savjete o zdravlju i fitnessu (20%). Izvješće također ističe rašireno nepovjerenje među samim maloljetnicima, koji se boje da bi korištenje umjetne inteligencije moglo smanjiti njihovu sposobnost samostalnog razmišljanja. Kao što ističe Mascheroni, zamjenik koordinatora mreže i voditelj talijanskog tima, pojavljuju se i razlike u spolu i dobi, replicirajući nejednakosti koje su već uočene u korištenju interneta.

Na nacionalnoj razini, istraživanje provedeno na Dan sigurnijeg interneta 2026. od strane Generazioni Connesse (uz doprinose Skuola.net, Sveučilišta u Firenci i Sapienza) potvrđuje ovu sliku: 26% učenika srednjih škola kaže da koriste sustave umjetne inteligencije za razgovor i povjeravanje, posebno u vrijeme emocionalnih poteškoća. Istraživanje Save the Children pokazuje da 92,5% adolescenata koristi alate umjetne inteligencije, a da za 41,8% njih umjetna inteligencija predstavlja resurs kojem se mogu obratiti kada se osjećaju usamljeno ili tjeskobno. Izvješće „Cuori e Algoritmi“ Fondazione Carolina (veljača 2026.) detaljno je istražilo ovaj aspekt, definirajući ga kao „emocionalnu upotrebu umjetne inteligencije“. Na međunarodnoj razini, istraživanje Common Sense Media u kojem je sudjelovalo 1060 tinejdžera (u dobi od 13 do 17 godina) pokazalo je da je 72% barem jednom koristilo emocionalno podržavajućeg chatbota, 52% to čini redovito, a 33% radije se povjerava umjetnoj inteligenciji o ozbiljnim problemima nego pravim prijateljima.

[12] https://eucpn.org/document/eu-kids-online-final-report

Ovaj fenomen pokreće pitanja koja nadilaze sigurnost na internetu u tradicionalnom smislu. Razgovorna umjetna inteligencija ne predstavlja samo rizike povezane s privatnošću ili izloženošću neprikladnom sadržaju: ona se duboko isprepliće s dimenzijama relacionog i emocionalnog razvoja. Chatbotovi nude određene značajke koje ih čine privlačnim kao partnere u razgovoru – stalnu dostupnost, neosuđujuću prirodu, trenutne odgovore, prividnu empatiju – ali upravo te značajke čine ih problematičnima iz obrazovne perspektive. Odsutnost sukoba, frustracije, autentične recipročnosti i fizičke prisutnosti znači da interakcija s umjetnom inteligencijom ne razvija relacijske vještine koje se kultiviraju kroz ljudske odnose: suočavanje s odbijanjem, pregovaranje, toleranciju dvosmislenosti i sposobnost čitanja neverbalnih znakova.

Serge Tisseron je u svom nedavnom govoru u veljači 2026. naglasio kako umjetna inteligencija dodaje još jedan sloj obrazovne složenosti izvan jednostavnog upravljanja ekranima: umjetna inteligencija griješi i svatko – odrasli ili maloljetni – snosi odgovornost za to kako je vodi i koristi. Ulizivanje chatbotova (sklonost ugađanju sugovorniku, izbjegavanje neslaganja) posebno je podmuklo kod adolescenata, jer učvršćuje svjetonazor u kojem su smisleni odnosi oni bez trenja – upravo suprotno od onoga što zahtijeva odrastanje.

Za roditelje je izazov dvostruk: s jedne strane, razumjeti fenomen koji u većini slučajeva ne poznaju i ne doživljavaju iz prve ruke; s druge strane, razviti sposobnost razgovora sa svojom djecom o iskustvu koje je za mnoge tinejdžere već sastavni dio njihove emocionalne svakodnevice. Vodeće pitanje postavljeno u talijanskom nacionalnom istraživanju („Što biste učinili da otkrijete da vaše dijete koristi umjetnu inteligenciju kako bi mu povjerilo tajne koje vam ne govori?“) dotiče se upravo te bitne stvari.

Intervjui i fokus grupe otkrivaju da se na umjetnu inteligenciju gleda s ambivalentnošću: s jedne strane, ona je već tiha prisutnost u domu (Alexa, Google Home), ali se strahuje od njezina utjecaja na školski rad.

Iako se to doživljava kao prednost brzine istraživanja, roditelji se boje „opadanja vještina rasuđivanja“ koje maloljetnike pretvara u pojedince nesposobne za samostalno razmišljanje („koze“ spomenute u fokus grupi u Milanu).

Tome se dodaje rizik da bi umjetna inteligencija mogla postati „empatični povjerenik“; zahvaljujući sve više ljudskim sučeljima, tinejdžeri bi mogli radije razgovarati s algoritmom nego s odraslom osobom, tražeći „pouzdane“ i neosuđujuće odgovore. U Poljskoj se također raspravlja o potrebi uravnoteženja analognog i digitalnog čitanja kako bi se očuvala sposobnost koncentracije i dubokog čitanja.

Obrazovni izazov odvija se na tri fronta: sprječavanje da umjetna inteligencija postane prečac koji zaobilazi kritičku analizu; transformacija školskog rada iz produkcije u kritički

pregled strojno generiranih rezultata; i zaštita relacijskog prostora koji algoritam riskira zauzeti umjesto odrasle osobe.

Osim umjetne inteligencije, postoji zabrinutost zbog takozvane „petlje“ sadržaja niske vrijednosti (raspakiranje, „truljenje mozga“), koja stvara ovisnost o ponavljajućim podražajima, lišavajući digitalno vrijeme svake kreativne vrijednosti.

Mladi ljudi već koriste umjetnu inteligenciju za pojednostavljenje studija, stvaranje sadržaja na TikToku i, iznenađujuće, ponekad kao odraz emocionalnih izljeva. Također su izrazili strah da ne mogu u potpunosti kontrolirati utjecaj koji te tehnologije imaju na društvo, na način na koji učimo i na ljudske odnose. Općenito, smatraju da digitalna tehnologija i umjetna inteligencija duboko mijenjaju način na koji ljudi razvijaju ukuse, identitete i odnose. (vidi fokus grupu o mladima).

Alati i strategije intervencije

Najučinkovitija strategija je zajedničko učenje, u kojem roditelj nije tehnički stručnjak, već suradnik u otkrivanju. Među praktičnim alatima su:

- Digitalni sporazumi i „Roditeljska dozvola“, koje promovira Udruga MEC, a koji formaliziraju obiteljske pregovore. Praktičan primjer je „Vremenski kolač“: vizualna vježba u kojoj roditelji i djeca zajedno crtaju kako podijeliti dan između online aktivnosti, slobodnog vremena, sporta i vremena izvan mreže;
- Urbane igre, inspirirane modelom u četvrti Rione Sanità u Napulju: fizičke aktivnosti u susjedstvu (QR kodovi, hashtagovi, izazovi suradnje) za razotkrivanje lažnih vijesti ili pretvaranje diskriminirajućeg jezika u poruke građanstva;
- Međugeneracijske radionice, u kojima mladi djeluju kao posrednici kako bi smanjili anksioznost roditelja u vezi s performansama.

Da bi bila učinkovita kod odraslih, gamifikacija mora biti smislena, kratka (najviše 30–40 minuta) i usmjerena na suradničko rješavanje problema, a ne na natjecanje. Odnos između videoigara i obrazovanja tema je koja zahtijeva pažljivo razmatranje u kontekstu istraživanja za stolom, jer roditeljski zdrav razum obično oscilira između dva jednako problematična ekstrema: demonizacije (videoigre kao izvor ovisnosti i izolacije) i podcjenjivanja (videoigre kao neutralna zabava koja ne zaslužuje obrazovnu pažnju).

Znanstvena istraživanja slikaju nijansiraniju sliku. Kao što je prethodno navedeno, Tisseron je istražio kognitivni i relacijski potencijal digitalnih igara, naglašavajući da odlučujući faktor nije sam medij, već kontekst u kojem se koristi: videoigra koja se igra zajedno, o kojoj se raspravlja i koja se postavlja u niz različitih iskustava ima duboko drugačije učinke od iste igre koja se igra izolirano i bez ograničenja. Istraživanje gamifikacije u obrazovanju

dokumentiralo je kako mehanika igre (progresivni izazovi, neposredne povratne informacije, pripovijedanje, suradnja) može biti učinkovit alat za učenje i angažman, pod uvjetom da je osmišljena s pedagoškom namjerom. To ima izravne implikacije za projekt Digitalni roditelji na dvije razine. U smislu komunikacije s roditeljima, važno je osigurati alate za razlikovanje različitih vrsta digitalnih iskustava igre i za procjenu njihove kvalitete, nadilazeći i neselektivnu uzbunu i ravnodušnost. Što se tiče metodologije projekta, usvajanje Urbane igre kao međugeneracijskog obrazovnog alata u skladu je s dokazima da igra – uključujući digitalnu igru – može biti snažno sredstvo učenja kada je popraćena, dijeljena i ugrađena u kontekst kritičke refleksije.

Integriranje teorijskih okvira: od 3A do dvojne pismenosti u doba umjetne inteligencije

Teorijski okviri predstavljeni u odjeljku 1.2 (Floridi, Wolf, Tisseron, Livingstone) konvergiraju oko vizije digitalnog obrazovanja za roditelje koja se može sažeti u sljedećim operativnim načelima, koja su također korisna kao vodič za sljedeće faze projekta (Smjernice i Urbana igra). Digitalno je okruženje, a ne alat: Floridijeva perspektiva online života zahtijeva od nas da se pomaknemo dalje od retorike „vremena provedenog pred ekranom“ kao jedine metrike i umjesto toga se usredotočimo na kvalitetu iskustava i sposobnost svjesnog snalaženja u hibridnom okruženju.

Kognicija se gradi kroz raznolikost iskustava: Wolfov prijedlog o dvojnoj pismenosti i Tisseronov o alternaciji slažu se u naglašavanju važnosti bogatog i raznolikog repertoara kognitivnih, senzornih i relacijskih iskustava.

Podrška je relacijska, a ne tehnička: Tisseron (Pratnja), Livingstone (aktivno posredovanje), Opći komentar br. 25 CRC-a (evolucijski kapaciteti) i Wolfovo istraživanje slažu se u ukazivanju na to da učinkovito roditeljsko posredovanje nije utemeljeno na tehničkoj kompetenciji odrasle osobe, već na kvaliteti obrazovnog odnosa i sposobnosti sudjelovanja u dijalogu.

Autonomija je cilj, a ne prijetnja: Tisseronova samoregulacija i CRC-ov princip razvijajućih kapaciteta slažu se u definiranju obrazovnog cilja ne kao „zaštite od rizika“, već kao progresivnog izgrađivanja vještina za autonomno upravljanje rizicima.

Umjetna inteligencija mijenja parametre: relacijska i povjerljiva priroda korištenja umjetne inteligencije od strane adolescenata, koju su dokumentirali EU Kids Online, Generazioni Connesse i Fondazione Carolina, zahtijeva ažuriranje postojećih obrazovnih okvira, uključujući promišljanje o kvaliteti odnosa (ljudski naspram simuliranih), algoritamskom ulizništvu i osvješćivanju simulirane empatije.

4.5 Prema obrazovnoj zajednici

Cilj nije odvojenost, već transformacija digitalnog područja iz mjesta sukoba u prostor za povezivanje. To zahtijeva kolektivni odgovor: digitalne sporazume između obitelji i institucija, programe certificiranja za roditelje i validirane metodologije koje nadilaze logiku izvanrednog stanja.

Usporedba između zemalja i najbolje prakse

Zemlja	Distinctive Approach and Best Practices	Key References
Italija	**Digitalni paktovi zajednice: sporazumi između obitelji, škola i institucija za odgađanje korištenja pametnih telefona i stvaranje mreža podrške, smanjujući društveni pritisak.**	Marco Gui, IC Cagliero, Associazione 303
Italija	**Obrazovni ugovor: korištenje blogova (educaredigitale.it), društvenih igara i generatora pravila za upravljanje uvođenjem uređaja u obitelj.**	Daniele Catozzella
Hrvatska	**Fokus na život i spol: dubinska analiza utjecaja algoritama na muževnost i identitet; programi aktivnog očinstva.**	Natasa Vajagic, Stipe Nogalo, Alisa Aliti Vlasic
Latvija	**Knjižnice kao centri za učenje: uspješni međugeneracijski projekti poput „Bake i djedovi – unuci“, gdje mladi podučavaju starije osobe digitalnim vještinama.**	Gulbene knjižnica, Gulbene škola
Španjolska	**Cibermentores: metodologija učenja kroz služenje zajednici u kojoj sami učenici obučavaju svoje vršnjake i roditelje.**	Raquel Fernandez Alvarez
Turska	**Suradnja ministara: praktični setovi alata, seminari u školama i društvenim centrima temeljeni na studijama slučaja iz stvarnog života (provjera činjenica).**	Ergün Aksoy
Poljska	**Digitalna dobrobit i neuroznanost: fokus na kognitivnoj ravnoteži; školske prakse poput korištenja „kanti“ za telefone tijekom nastave.**	Katarzyna Bednarska, Maÿgorzata Radojiyïÿ

Uspješne metodologije: svi dionici slažu se da tradicionalna predavanja ne funkcioniraju. Praktične radionice, kratki formati (mikro-učenje), razigran pristup (gamifikacija) i vršnjačke rasprave u kojima se roditeljski izazovi normaliziraju pokazuju se učinkovitima.

Glasovi mladih

Ključne točke proizlaze iz fokus grupa s mladima održanih u Italiji i Latviji:

Percepcija dimenzije „Onlife“

Mladi ne gledaju na digitalni svijet kao zasebno područje. Iako puno vremena provode online (uglavnom na TikToku, Snapchatu i Instagramu), navode da su najvažnija iskustva ona koja se dožive uživo. Međutim, priznaju da ono što se događa online duboko utječe na njihovo raspoloženje, posebno u vezi sa šokantnim vijestima (poput rata) ili negativnim komentarima ljudi koje poznaju.

Upravljanje vremenom i „doomscrolling“

Postoji snažna svijest o vlastitoj ovisnosti. Mnogi mladi opisuju mehanizam „doomscrollinga“ (beskrajno listanje videa) i osjećaj frustracije ili „žaljenja“ zbog izgubljenog vremena. Neki idu toliko daleko da brišu aplikacije (poput TikToka) kao oblik samozaštite, dok drugi priznaju da koriste svoje telefone do kasno u noć, što negativno utječe na njihov san.

Kritični odnos s roditeljskim pravilima

Mladi ljudi pravila odraslih doživljavaju kao nedosljedna ili nejasna. Sarkastično ističu da su često sami roditelji ti koji su „zaokupljeni“ svojim uređajima za vrijeme obroka ili u slobodno vrijeme. To navodi mlade ljude da razviju strategije za zaobilaženje ograničenja (npr. otkrivanje lozinki svojih roditelja kako bi produžili vrijeme provedeno pred ekranom).

Privatnost, sigurnost i povjerenje

Gubitak privatnosti je rizik koji izaziva najveću zabrinutost. U slučaju ozbiljnih problema (npr. ucjena ili maltretiranje), dječaci i djevojčice se prvo obraćaju prijateljima, a tek rijetko roditeljima, iz straha da će biti osuđivani ili da će se odrasli „previše brinuti“ bez da stvarno razumiju situaciju. Postoji i uporni mit o isteku podataka (npr. vjerovanje da sve nestaje nakon 24 sata, kao na WhatsAppu).

Umjetna inteligencija kao alat i osoba od povjerenja

Umjetna inteligencija se svakodnevno koristi za 'napisanje domaće zadaće za njih' ili za objašnjenje složenih koncepata na jednostavan način. Međutim, sve je veća upotreba umjetne inteligencije kao emocionalne podrške: neki mladi ljudi obraćaju joj se za savjet o

tome kako se nositi s raspravama s prijateljima, dok s nelagodom priznaju da ne mogu u potpunosti vjerovati stroju.

Savjeti djece roditeljima

Ukratko, mladi ljudi traže od odraslih ne više kontrole, već uho koje će ih saslušati i razumjeti. Predlažu roditeljima da:

- jasno daju do znanja da mogu biti sigurno utočište u slučaju problema na internetu, obećavajući da će razumjeti, a ne kažnjavati;
- ne daju im pametni telefon prerano (idealno ne prije 3. razreda ili 13. godine za društvene mreže);
- budu primjer smanjenjem korištenja telefona u prisutnosti svoje djece.

5. Prikupljanje i analiza dobrih praksi

Studije slučaja i najbolje prakse predstavljene u ovom poglavlju izravan su rezultat terenskog istraživanja: odabir 30 najboljih praksi (i nacionalnih i europskih) proizlazi iz izvješća, metodoloških smjernica i konkretnih iskustava koja su se pojavila tijekom kvalitativnih intervjua sa zainteresiranim stranama i fokus grupa s roditeljima.

Na taj način, svaka analizirana praksa adresira specifičnu potrebu ili kritično pitanje koje su sudionici pokrenuli tijekom istraživanja.

5.1 Dobre prakse: obrazložen sažetak

Relacijske i dijaloške prakse (Fokus: Komunikacija)

1. Krugovi za razgovor: olakšavanje sastanaka između roditelja radi dijeljenja ranjivosti i obrazovnih strategija. Provedba: Stvaranje grupa za samopomoć koje vodi moderator kako bi se normalizirale poteškoće i smanjila izolacija (Izvor: Aliti Vlašić).
2. Neosuđujući međugeneracijski dijalog: odvajanje vremena za slušanje digitalnih iskustava djece. Provedba: Zamoliti dijete da pokaže sadržaj koji ga dira, održavajući stav znatiželje, a ne osuđivanja.
3. Obiteljska psihološka medijacija: korištenje specijaliziranog savjetovanja za upravljanje sukobima koji proizlaze iz ovisnosti. Praktični koraci: Kontaktirajte centre za integraciju kako biste obnovili komunikaciju licem u lice prekinutu zlouporabom uređaja (Izvor: Bednarska).
4. Zajedničko upravljanje iskustvom: zajedničko snalaženje u digitalnim prostorima maloljetnika. Praktični koraci: Zajedno postavite račune i razgovarajte o postavkama privatnosti kao čin brige, a ne špijuniranja. (Također gledajte filmove i TV serije, birajte igre...)
5. Aktivno i autentično slušanje: Potvrdite emocije koje dječaci i djevojčice doživljavaju na internetu. Praktični koraci: Nemojte umanjivati važnost svađe koja se dogodila na WhatsAppu; tretirajte je s istim poštovanjem kao i sukob koji se dogodio u školi.
6. Dekonstrukcija rodnih stereotipa: kritička analiza modela društvenog „savršenstva". Praktični koraci: Zajedno ispitajte profile influencera kako biste identificirali uređivanje fotografija i toksične narative o majčinstvu (Izvor: Vajagic).

7. Zamjena uloga (Obrnuto mentorstvo): neka djeca podučavaju odrasle tehničkim vještinama. Praktična primjena: Zamolite mlade da objasne kako nova aplikacija funkcionira, cijeneći njihovu tehničku stručnost (Izvor: Gulbene ur.)
8. Analiza online identiteta: razmislite o kontinuitetu između fizičkog i digitalnog ja. Praktična primjena: Raspravite kao obitelj o tome kako uvredljiv online komentar nosi istu težinu kao i javna verbalna uvreda.

Tehnički i ugovorni alati (fokus: Propisi)

1. Obrazovni ugovor: sastavite pisani sporazum između roditelja i djece. Praktična primjena: definirajte prava (korištenje vikendom) i odgovornosti (bez pametnih telefona za stolom) u dokumentu koji potpisuju obje strane (Izvor: educaredigitale.it).
2. Online generator pravila: koristite interaktivne alate za stvaranje kućnih pravila. Kako funkcionira: posjetite generatore di regole na educaredigitale.it kako biste dobili personalizirani obrazac na temelju dobi maloljetnika.
3. Domowe Zasady Ekranowe (Kućni red): uspostavite zone i vremena „bez tehnologije". Postupak: odredite fizička područja doma (npr. spavaću sobu) gdje su uređaji zabranjeni noću (Izvor: sexed.pl).
4. Aktivna roditeljska kontrola: koristite tehničke filtere kao obrazovni „most". Kako to učiniti: instalirajte softver za praćenje, objasnite djetetu njegovu privremenu zaštitnu funkciju, usmjerenu na buduću neovisnost.
5. Zona za večeru: kolektivno isključivanje uređaja tijekom obroka. Praktični koraci: koristite zajednički spremnik („parkirna stanica") gdje cijela obitelj ostavlja svoje telefone prije jela.
6. Zajedničko upravljanje lozinkama: educirajte o sigurnosti osobnih podataka. Implementacija: zajedno stvorite snažne lozinke i objasnite važnost da ih nikada ne dijelite s trećim stranama, čak ni s prijateljima.
7. Ograničavanje stalne povezanosti: smanjite zadatke koji zahtijevaju 24-satni pristup internetu. Praktični koraci: škole bi trebale planirati online aktivnosti za vikend, omogućujući roditeljski nadzor (Izvor: Gui).
8. Anonimni računi i pseudonimi: zaštita vizualnog identiteta maloljetnika. Praktični koraci: poticati korištenje avatara ili neutralnih slika umjesto stvarnih fotografija za igranje igara i profile na društvenim mrežama (Izvor: Radojičić).

Obrazovne i rekreacijske prakse (fokus: vještine)

1. Suradničko igranje (Minecraft): koristite igru za zajedničko rješavanje problema. Praktični pristup: sudjelujte u sesiji igranja kako biste razumjeli dinamiku suradnje i kreativnosti vašeg djeteta (Izvor: Catozzella).
2. Mapiranje TikToka: analizirajte kako funkcioniraju algoritamski feedovi. Praktični koraci: zajedno pogledajte koji se videozapisi predlažu i raspravite kriterije koje algoritam koristi za privlačenje pažnje (Izvor: Vajagic).
3. Trening algoritma: podučavanje kako 'očistiti' vlastiti feed. Praktični koraci: pokažite djetetu kako kliknuti 'ne zanima me' ili blokirati toksični sadržaj kako biste preučili algoritam da prikazuje vrijedan sadržaj.
4. Provjera činjenica (lažne vijesti): praktične vježbe provjere činjenica. Praktični pristup: uzmite viralnu vijest i zajedno potražite tri različita izvora kako biste potvrdili ili opovrgli njezinu istinitost.
5. Digitalno pripovijedanje: stvaranje pozitivnog, kreativnog sadržaja. Praktična primjena: zajednički rad na stvaranju kratkih videozapisa ili memova koji prikazuju obiteljsku strast, transformirajući dijete od potrošača u stvaratelja.
6. Urbano istraživanje (Pokémon GO): integriranje tehnologije i tjelesne aktivnosti. Praktična aktivnost: korištenje aplikacija proširene stvarnosti za otkrivanje gradskih spomenika ili parkova, uz održavanje veze s fizičkim prostorom (Izvor: Mickiewicz-Florczak).
7. Sigurnosni kvizovi: zabavna obiteljska natjecanja o digitalnim rizicima. Praktični pristup: organiziranje malih obiteljskih natjecanja o prepoznavanju pokušaja krađe identiteta ili sumnjive poveznice.
8. Dvojezična rutina čitanja: izmjenjivanje medija za čitanje. Provedba: posvećivanje 20 minuta čitanju na papiru za vježbanje duboke koncentracije i 10 minuta digitalnom istraživanju za brze sažetke.

Prakse zajednice i institucije (fokus: društvene mreže)

1. Digitalni paktovi zajednice: sporazumi između grupa roditelja. Provedba: potpisivanje razrednih paktova za zajedničko odgađanje korištenja pametnih telefona, suprotstavljanje društvenom pritisku (Izvor: Gui).
2. Mreže roditelja: mreže podrške za obrazovnu otpornost. Praktični koraci: stvaranje WhatsApp grupa za roditelje posvećenih isključivo međusobnoj podršci u izborima „digitalnog detoksa“.

3. Izviđaštvo i aktivnosti na otvorenom: radikalna iskustva isključenosti. Akcija: poticanje sudjelovanja u kampovima u prirodi gdje su uređaji ograničeni kako bi se ponovno otkrilo druženje izvan mreže (Izvor: Salski).
4. Sporazum o zajedničkoj odgovornosti škole i obitelji: uključivanje digitalnih smjernica u službene dokumente. Akcija: traženje od škole da u Školski obrazovni plan (POF) uključi zabranu pametnih telefona i ograničenja online domaćih zadaća.
5. Pedijatrijska suradnja (Digitalni skrbnici): uključivanje liječnika opće prakse. Provedba: pitajte svog pedijatra za savjet o digitalnom zdravlju (vid, san, držanje) od prvih mjeseci života vašeg djeteta.
6. Kampanje za vizualnu osvješćivanje: posteri koji ističu utjecaj digitalnih distrakcija. Provedba: promovirati kampanje koje pokazuju kako pretjerano korištenje pametnih telefona od strane roditelja fragmentira njihovu pažnju prema djeci (Izvor: Jurek).

5.2 Inovativne metodologije: Gamifikacija i razigrano učenje kao alati za angažman (uvod u pristup Urban Game).

Zašto se igrati — povezivanje s teorijskim okvirom projekta

Teorijski okviri opisani u 1. poglavlju ovog istraživanja konvergiraju oko vizije digitalnog roditeljstva koja je relacijska, progresivna i iskustvena. Tisseronova tri A-a — Pratnja, Izmjena, Samoregulacija — odbacuju i zabranu i pasivno prihvaćanje u korist vođenog, zajedničkog iskustva. Livingstoneovo aktivno posredovanje ukazuje na kvalitetu odnosa odrasla osoba i dijete, a ne na tehničku stručnost odrasle osobe, kao odlučujući faktor. Wolfova dvojna pismenost tvrdi da se duboke kognitivne vještine grade kroz raznolik repertoar iskustava, a ne samo kroz informacije. A Opći komentar br. 25 Konvencije UN-a o pravima djeteta ne definira obrazovni cilj kao zaštitu od rizika, već kao progresivnu izgradnju vlastite sposobnosti djeteta za upravljanje rizikom.

Razigrano učenje nije u suprotnosti ni s jednim od ovih okvira — ono je njihov prirodni metodološki izraz. Igra je po definiciji zajedničko, istraživačko okruženje s niskim ulozima u kojem sudionici mogu riskirati, griješiti i razmišljati bez pritiska osuđivanja. Upravo su to uvjeti pod kojima Tisseronova pratnja postaje moguća, Livingstoneovo aktivno posredovanje postaje konkretno, a Wolfovo izmjenjivanje kognitivnih načina može se prakticirati, a ne propovijedati.

Sam Tisseron, u svom radu koji istražuje obrazovni potencijal digitalnih igara, eksplicitan je po ovom pitanju: razlikovni faktor nije medij, već kontekst. Igra koja se igra zajedno, o kojoj se razmišlja i koja je ugrađena u raznolik repertoar iskustava ima duboko drugačije

učinke od iste igre koja se igra izolirano i bez ograničenja. Urbana igra osmišljena je upravo oko ovog načela.

Urbane igre, kao razigrano iskustvo, alat su s potencijalom za rješavanje problema odvojenosti. U zajednici Urbanih igara često kažemo da je šteta što odrasli u nekom trenutku prestanu igrati - iako svi imamo potrebu igrati se tijekom cijelog života, ne samo u djetinjstvu. Urbane igre – sa svojim sportskim/natjecateljskim, igranjem uloga i istraživačkim elementima – često su uspjele uključiti odrasle u igru.

Razigrano učenje i urbane igre kao metodologija

Razigrano učenje / učenje temeljeno na igri – učenje koje se odvija kroz igru i igre, gdje sama igra služi kao sredstvo za obrazovni sadržaj. Urbane igre savršeno se uklapaju u ovu kategoriju, iako ne uključuju uvijek isključivo obrazovni sadržaj.

Urbana igra nije digitalna igra koja se igra na otvorenom, niti standardna potraga za blagom. To je strukturirano participativno iskustvo koje koristi grad – njegove ulice, zgrade, institucije, povijest i zajednice – kao okruženje za učenje. Sudionici se kreću kroz fizički prostor, susreću se sa stvarnim situacijama i ljudima, rješavaju izazove koji zahtijevaju i online i offline navigaciju te razmišljaju o onome što su iskusili. Igra je inherentno društvena: zahtijeva suradnju, pregovaranje i komunikaciju između sudionika. Inherentno je aktivna: ne tretira digitalni svijet kao ekran kojim treba upravljati, već kao dio tkiva svakodnevnog urbanog života. Digitalni uređaji se široko koriste u urbanim igrama, ali fizička prisutnost, stvarni svijet i interakcije izvan mreže uvijek su u središtu iskustva.

Ova metodologija izravno se bavi nekoliko dobrih praksi utvrđenih u 5. poglavlju ovog izvješća. Dobra praksa „Digitalne orijentacije i urbanih igara“ (korištenje Actionbounda za stvaranje edukativnih potraga za blagom koje integriraju online i offline elemente) i „Pavedieni Experience“ (edukativna timska igra za obitelji koja koristi tiskane i digitalne resurse za rješavanje misterija) odražavaju istu temeljnu logiku; štoviše, Urbane igre (ili Terenske igre) također su jedna od glavnih metodologija koje se koriste u izviđaštvu (kako je naveo Antoni Salski). Urbana igra kod digitalnih roditelja nadovezuje se na ove postojeće europske dokaze i dodaje eksplicitnu dimenziju međugeneracijske i medijske pismenosti.

Gamifikacija: što znači, a što nije

Pojam „gamifikacija“ često se krivo shvaća i vrijedi biti precizan. Gamifikacija ne znači pretvaranje svega u igru, niti znači dodavanje bodova i znački postojećem sadržaju. Za potrebe ovog projekta, gamifikacija se odnosi na namjerno korištenje mehanika igre -

izazova, narativnog uokvirivanja, progresivne težine, neposrednih povratnih informacija, kolaborativnih struktura nagrađivanja - kako bi se povećao angažman i održala motivacija tijekom cijelog iskustva učenja.

Nalazi istraživanja podržavaju nekoliko specifičnih izbora u vezi s tim kojim mehanikama dati prioritet za roditeljsku i obiteljsku publiku. Intervjui sa dionicima jasno pokazuju da je konkurencija kontraproduktivna: roditelji koji osjećaju da ne uspijevaju pred drugima se isključuju. Kolaborativne mehanike, u kojima obitelji rade zajedno na zajedničkom cilju, daleko su učinkovitije. Slično tome, izazovi moraju biti ostvarivi: rani zadaci trebali bi graditi samopouzdanje, a ne otkrivati praznine. Progresivna težina - postupno uvođenje složenosti - posebno je važna s obzirom na tjeskobu koju mnogi roditelji osjećaju zbog te teme.

Principi dizajna za Urbanu igru i sustav izazova

Na temelju nalaza istraživanja i Topografiejeve prakse, sljedeći principi trebali bi voditi dizajn T4.1 (sustava izazova) i T4.3 (Priručnika za urbane igre):

- Dizajn uživo. Izazovi moraju namjerno zamagliti granicu između online i offline, odražavajući Floridijev okvir koji podupire ovaj projekt. Izazov koji traži od obitelji da pronađe fizičku lokaciju u svom gradu povezanu s viralnom online pričom ili da zajednički stvori kratki video o susjedstvu o kojem zatim raspravljaju u smislu onoga što bi, a što ne bi javno podijelili, učinkovitiji je od bilo koje vježbe koja digitalni život tretira kao zasebnu domenu kojom treba upravljati.
- Siguran neuspjeh. Dizajn igre mora normalizirati neznanje. To je posebno važno kada su roditelji manje digitalno samouvjereni od svoje djece - što podaci pokazuju da je češće nego što roditelji priznaju. Igra bi trebala biti strukturirana tako da nedostatak tehničke stručnosti roditelja ne bude nedostatak, već početna točka za istinski međugeneracijski dijalog. Upute, jezik moderiranja i bodovanje trebali bi to odražavati.
- Rasprava je trenutak učenja. Istraživanja o učenju temeljenom na igrama dosljedno pokazuju da se najdublje učenje događa u refleksivnom razgovoru nakon igre, a ne u samoj igri. To se posebno odnosi na osjetljive teme poput privatnosti podataka, kibernetičkog nasilja, pratitelja umjetne inteligencije i algoritamske manipulacije sadržajem, a sve se to pojavljuje kao prioritetne teme u ovom istraživanju. Priručnik za urbane igre mora posvetiti značajno vrijeme fazi analize i pružiti voditeljima strukturirana pitanja za svaku temu izazova.
- Međugeneracijski paritet. Urbana igra trebala bi biti osmišljena tako da djeca i roditelji u iskustvo donesu različita, ali jednako vrijedna znanja. Djeca često

poznaju platforme; roditelji često poznaju susjedstvo. Izazov koji zahtijeva obje vrste znanja potiče istinsku suradnju, a ne reproducira dinamiku - dokumentiranu u ovom izvješću - u kojoj jedna generacija predaje drugoj.
- Niskotehnološki rezervni pristup. Igra i izazovi trebali bi uključivati i digitalni i offline dizajn - prvo kako bi ponudili offline aktivnosti kao alternativu online aktivnostima, a drugo, jednostavno poslužili kao rezervni pristup sudionicima kojima možda nedostaje pristup tehnologiji ili potrebnim vještinama.
-

Povezivanje sa širim projektom

Ovaj odjeljak doprinosi i WP3 i WP4. Dokument Smjernica (T3.1) uključivat će, kako je navedeno u prijavi projekta, poseban odjeljak o gamifikaciji kao alatu za angažman roditelja: baza dokaza za taj odjeljak sastavljena je ovdje. Sustav izazova (T4.1) i Priručnik za urbane igre (T4.3) implementiraju gore navedene principe dizajna, utemeljene i na teorijskim okvirima 1. poglavlja i na kvalitativnim nalazima 4. i 5. poglavlja.

Pristup urbane igre koji je razvila Topografie također se povezuje sa širim nizom dobre prakse identificiranim u ovom izvješću: korištenjem zajedničkih prostora - knjižnice, susjedstva, školskog igrališta - kao mjesta za medijsko obrazovanje. Model knjižnice Gulbene, urbana igra Rione Sanità navedena u odjeljku 4.5 i primjeri digitalne orijentacije upućuju u istom smjeru. Medijsko obrazovanje za roditelje najbolje funkcionira kada se susreće s obiteljima u prostorima koje već naseljavaju i kojima vjeruju, umjesto da ih se traži da uđu u novo institucionalno okruženje. Grad je taj prostor. Urbana igra je metodologija koja je čini okruženjem za učenje.

5.3 Kritička analiza

Što funkcionira i koje su glavne prepreke uključivanju ranjivih obitelji/Učinkovite metodologije za uključivanje obitelji

Mapiranje dobrih praksi i rezultati intervjua omogućuju nam da identificiramo i čimbenike koji čine intervencije medijskog obrazovanja s obiteljima učinkovitima i specifične prepreke koje ometaju uključivanje onih u najranjivijim okolnostima.

Što funkcionira

Iz analiziranih iskustava proizlazi niz međusektorskih načela. Učinkovite intervencije dijele određene zajedničke karakteristike: kratke su i fleksibilnog formata (mikroučenje, kratki videoisječci, sesije od 30-40 minuta umjesto dugih tečajeva), značajka utjelovljena

praksom mikroučenja putem WhatsAppa/Telegrama, koje do roditelja dolazi putem alata koji već svakodnevno koriste, a potvrđena je kao uspješan format u Imerzivnim praktičnim radionicama Generazioni Connesse, koje roditelje uranjaju u platforme kako bi ih mogli razumjeti iznutra; polaze od konkretnih, svakodnevnih problema, a ne od teorijskog sadržaja (kako primjećuje Knez Radolović, roditelji se bave medijskim obrazovanjem kada trebaju riješiti problem iz stvarnog života), temeljno načelo Obrazovnog ugovora koji promovira educaredigitale.it, a koji roditeljima nudi personalizirani generator pravila na temelju dobi njihove djece i specifičnih okolnosti obitelji; usvajaju pristup zajedničkog učenja u kojem odrasla osoba ne mora biti stručnjak, već je uključena kao suradnik u otkrivanju, što je demonstrirano suradničkim igrama (Minecraft) i TikTok mapiranjem, u kojima roditelji i djeca zajedno istražuju algoritamsku logiku platformi, prelazeći s kontrole na zajedničko razumijevanje; vrednuju znanje mladih kroz obrnuto mentorstvo, kao u modelu knjižnice Gulbene gdje mladi obučavaju roditelje i bake i djedove, ali i u španjolskom programu Cibermanagers tvrtke PantallasAmigas, u kojem sami učenici podižu svijest među svojim obiteljima, strategija koju Catozzella prepoznaje kao sposobnu transformirati „tehnološku prednost“ mladih iz izvora međugeneracijskog sukoba u obrazovni resurs; stvaraju prostore za vršnjačku raspravu gdje se normaliziraju teškoće roditeljstva, smanjujući osjećaje krivnje i izolacije - ulogu koju ispunjavaju „Krugovi za razgovor“ koje vodi medijator i „Roditeljske mreže“, prakse koje istraživanje identificira kao posebno učinkovite u talijanskom kontekstu, gdje neformalna vršnjačka podrška kompenzira fragmentaciju institucionalnih usluga koju je primijetio Rampani. Kao što Rampani ističe, roditelji često izražavaju istinski osjećaj bespomoćnosti: ne traže teorijske priručnike, već praktične alate i prostore u kojima se mogu osjećati manje usamljeno. Ovo zapažanje potvrđuje Gui, koji ističe kako Digitalni paktovi zajednice funkcioniraju upravo zato što transformiraju individualni obrazovni izbor u kolektivnu predanost, smanjujući društveni pritisak i izolaciju pojedinog roditelja. Bruno također naglašava da se „Jaz u verifikaciji“ - jaz između percipiranih i stvarnih digitalnih vještina - ne premošćuje prenošenjem teorijskih informacija, već praktičnim iskustvima u kojima odrasli iz prve ruke doživljavaju dinamiku platformi. Kratki, radionički format stoga nije samo praktičan izbor, već epistemološki uvjet: kompetencija se gradi iskustvom, a ne čitanjem. Hrvatski dionici, a posebno Aliti Vlašić iz Rode - Roditelji u akciji, dokumentiraju kako ovi dokazi vrijede čak i u kulturnim kontekstima vrlo različitim od talijanskog, pojačavajući transnacionalni opseg ovih načela.

Ova načela nisu specifična za ranjive obitelji: to su upravo uvjeti koji svaku intervenciju medijskog obrazovanja s odraslima čine učinkovitom. Razlika leži u preprekama pristupa.

Prepreke

Obitelji u situacijama socioekonomske ili kulturne ranjivosti ili izolacije suočavaju se sa specifičnim preprekama kojima se programi medijskog obrazovanja rijetko bave na strukturiran način.

Vrijeme je prva prepreka: obitelji u prekarnim radnim situacijama nemaju vremena potrebnog za sudjelovanje u tečajevima obuke, posebno ako oni uključuju putovanja ili fiksne rasporede. Kako Radolović primjećuje, roditelji iz najranjivijih obitelji bave se problemom samo u hitnim situacijama, ne zbog nedostatka interesa, već zbog prioriteta i svakodnevnih pritisaka. Povjerenje u institucije je drugo: najranjivije obitelji često su one s distanciranijim ili nepovjerljivijim odnosom sa školama i službama te se obično uključuju samo u hitnim situacijama. Rampani opisuje fenomen kao „razoružavajuću naivnost“: mnoge obitelji ne prepoznaju sebe u tipičnom korisničkom profilu inicijativa za medijsko obrazovanje i ne osjećaju se upućenima institucionalnim porukama; Vlasić naglašava da je ta distanca posebno izražena u obiteljima s niskom razinom obrazovanja ili poviješću isključenosti iz obrazovnih usluga. Jezične i kulturne reference djeluju kao dodatna prepreka za obitelji s migrantskom pozadinom, za koje standardni obrazovni materijali mogu biti nedostupni ili kulturno strani - prepreka koju Aksoy sustavno rješava u svom radu razvijajući praktične alate temeljene na stvarnim slučajevima ukorijenjenim u svakodnevnim kontekstima uključenih obitelji. Materijalni digitalni jaz - nestabilne veze, zajednički uređaji, nedostatak prikladnih kućnih prostora - ograničava sudjelovanje u inicijativama koje zahtijevaju tehnološki pristup koji nemaju sve obitelji; programi posudbe tehnologije za škole i knjižnice identificirani u mapiranju najboljih europskih praksi predstavljaju konkretan odgovor, ali to ostaju izolirane inicijative. Konačno, percepcija potrebe: kada su dnevni prioriteti vezani uz egzistenciju, stanovanje ili posao, medijsko obrazovanje se ne doživljava kao hitno. Kao što Catozzella primjećuje, čak i prije Covida-19, nedostajala je svijest o problemu čak i među obiteljima s većim kulturnim kapitalom; za obitelji u ranjivim okolnostima, ta nepovezanost obično je strukturna, a ne samo okolnostna.

Strategije

Najperspektivniji primjeri koji proizlaze iz istraživanja sugeriraju neke strategije za prevladavanje tih prepreka.

Idite tamo gdje se obitelji već nalaze: uključite sesije medijskog obrazovanja u okruženja koja obitelji posjećuju iz drugih razloga - pedijatrijsku kliniku (model 'Digitalni čuvari', koji uključuje liječnike opće prakse od prvih mjeseci djetetova života), društvene centre, školske događaje koji nisu posebno posvećeni digitalnim temama, mjesta bogoslužja. To

smanjuje prepreke putovanja i početne motivacije. Model knjižnice Gulbene, koji je 2025. godine izdao čak 344 certifikata o digitalnoj kompetenciji integrirajući obuku u redovite aktivnosti knjižnice, odličan je primjer ovog načela: obitelji se ne pozivaju na raspravu o određenoj temi, već se digitalna kompetencija gradi unutar postojećeg konteksta povjerenja, kako je istaknula Jefimova, voditeljica knjižnice Gulbene. Catozzella i Rampani potvrđuju da se ista logika primjenjuje u talijanskim centrima za mlade i župnim prostorima, gdje se digitalne teme mogu uvesti u aktivnosti koje obitelji već pohađaju iz drugih razloga. Opća škola Giovanni Cagliero u Rimu nudi dodatnu varijaciju: „Krugovi razgovora" nakon izvanrednih situacija koje škola pokreće nakon kritičnih incidenata pretvaraju trenutak krize u priliku za učenje, dopirući čak i do obitelji koje ne bi sudjelovale u preventivnom programu.

Korištenje neformalnih kanala niskog praga: edukativni isječci putem WhatsAppa ili Telegrama, navedeni kao najbolja praksa, učinkoviti su upravo zato što ne zahtijevaju napredne digitalne vještine, putovanja ili značajnu vremensku predanost. Dopiru do roditelja putem alata koji već svakodnevno koriste. Ova strategija u skladu je sa stavovima talijanskih dionika: Rampani, Bruno i Catozzella slažu se da roditeljima s nižim kulturnim kapitalom trebaju intervencije koje im odgovaraju u svakodnevnom životu, a ne programi koji zahtijevaju daljnju mobilizaciju resursa. Projekt Custodi Digitali posebno učinkovito primjenjuje ovu logiku, uključujući kratke poruke koje promiču digitalno zdravlje u rutinsku komunikaciju pedijatara - pristup koji dopire do obitelji koje nikada ne bi aktivno tražile program medijskog obrazovanja. Poljske zainteresirane strane, posebno Katarzyna Bednarska i Anna Jurek iz Zaklade SPUNK, izvještavaju da slični formati učinkovito funkcioniraju i u školskim okruženjima, gdje kratki podcasti ili videozapisi poslani roditeljskim razrednim grupama značajno smanjuju prepreku pristupu temama digitalnog obrazovanja.

Izgradnja horizontalnih mreža među roditeljima: Digitalni paktovi zajednice i „konzorciji roditelja" djeluju kao alati za uključivanje jer podrška dolazi od vršnjaka, a ne od institucija, čime se snižava prag nepovjerenja. Marco Gui je dokumentirao kako su ovi paktovi – nastali iz suradnje Sveučilišta Milano-Bicocca i Udruge MEC – bili uspješni upravo u zajednicama u kojima je društveni pritisak na konformizam bio najjači: pakt pretvara individualni izbor u kolektivnu odluku, neutralizirajući taj pritisak i stvarajući kontekst međusobne podrške koji obuhvaća i najranjivije obitelji, koje same ne bi imale snage ili legitimnosti da donesu isti izbor. Grupe podrške koje vode stručnjaci, kao u praksi koju je dokumentirala Alisa Aliti Vlasic iz Rode – Roditelji u akciji, dodaju sloj zajedničke obrade koja normalizira poteškoće i smanjuje osjećaj izolacije. Latvijsko iskustvo knjižnice Gulbene s programom „Bake i djedovi – unuci" također pokazuje da horizontalne mreže mogu obuhvaćati generacije, gradeći obrazovne saveze koji se protežu daleko izvan uže

obiteljske jedinice. Uključivanje kulturnih medijatora i graditelja mostova: za obitelji s migrantskom pozadinom, kulturna i jezična medijacija nije dodatak, već preduvjet. Aksoy i hrvatski dionici ističu da praktični alati i seminari temeljeni na stvarnim slučajevima funkcioniraju puno bolje kada ih vode pojedinci koji dijele kulturni kontekst ciljanih obitelji. Praksa neosuđujućeg međugeneracijskog dijaloga, koja cijeni naraciju životnih iskustava kao početnu točku, posebno se dobro uklapa u interkulturalni pristup. Catozzella napominje da je Save the Children Italija razvio programe posebno prilagođene obiteljima s migrantskom pozadinom, u kojima se promišljanje o digitalnim pitanjima isprepliće s onim o kulturnom prijenosu i identitetu, pretvarajući potencijalnu barijeru u narativni resurs. U Poljskoj, Ida Mickiewicz-Florczak iz Fabryke Równości napominje da je interkulturalna medijacija posebno relevantna kada se rješavaju osjetljiva pitanja poput online rodnih stereotipa, gdje temeljne kulturne vrijednosti obitelji mogu doći u sukob sa sadržajem obrazovne intervencije.

Dizajn za pristupačnost, a ne za ciljanu publiku: najučinkovitija strategija nije stvaranje „posebnih" programa za ranjive obitelji – koji riskiraju njihovu stigmatizaciju – već dizajn svih alata sa strukturnim fokusom na pristupačnost: fleksibilni rasporedi, višejezični ili vizualni materijali, kratki formati, niske ulazne barijere i besplatan pristup. Ovo načelo utjelovljeno je u licenci za digitalno roditeljstvo Udruge MEC i europskom programu Pix Parents, koji nude modularne tečajeve prilagodljive različitim početnim razinama bez potrebe za ikakvim tehničkim preduvjetima. Kao što ističe Franceschini iz Centra za borbu protiv nasilja Sara di Pietrantonio, obiteljima u ranjivim situacijama često nisu potrebni specijalizirani materijali, već okruženja za učenje u kojima se osjećaju sigurno i neosuđivano – upravo isti uvjet koji, kako pokazuju sva istraživanja, čini medijski odgoj učinkovitim za bilo koju vrstu obitelji. Poljski Domowe Zasady Ekranowe i Power of Zero's First Device Family Toolkit daljnji su primjeri alata osmišljenih da budu univerzalno dostupni, dopirući do ranjivih obitelji ne ciljanim pristupom već inherentnom jednostavnošću formata. Dionici u svim partnerskim zemljama slažu se oko jedne točke: univerzalni pristup nije samo etički izbor, već metodološki najispravnija strategija za osiguranje dosega i utjecaja intervencije.

6. Sažetak rezultata intervjua sa dionicima

6.1 Perspektiva stručnjaka

Iz intervjua s ključnim dionicima proizlazi da su učitelji i odgajatelji u prvim redovima, ali im često nedostaju alati potrebni za upravljanje složenošću „on-life" dimenzije života mladih. Potrebe za osposobljavanjem koje su identificirali stručnjaci ne odnose se samo na tehničke vještine, već prije svega na promjenu pedagoških i relacijskih paradigmi.

Premošćivanje jaza u tehničkim i pedagoškim vještinama

Dionici se slažu da postoji strukturni nedostatak u osposobljavanju obrazovnog osoblja:

- nedostatak specifičnih vještina: mnogi odgajatelji ne posjeduju vještine potrebne za učinkovito korištenje digitalnih alata i, prije svega, za njihovu ispravnu integraciju u svakodnevnu obrazovnu praksu. Često je primljena osposobljenost ograničena na tehničke aspekte, zanemarujući digitalnu etiku i online građanstvo;
- transverzalne vještine i provjera izvora: učitelji izražavaju snažnu potrebu za stjecanjem alata za provjeru činjenica i autentičnosti slika i vijesti. To se smatra bitnom nastavnom vještinom za vođenje učenika u školskim istraživanjima i grupnom radu;
- sistematizacija digitalnih vještina: Daniele Catozzella naglašava da bi škole trebale imati ulogu u sistematizaciji vještina koje učenici već razvijaju neformalno (npr. rješavanje problema u igrama poput Minecrafta), pretvarajući ih u strukturirano učenje.

Potreba za novim nastavnim i organizacijskim strategijama

Obuka mora odgovoriti na potrebu preispitivanja načina na koji „radimo školu" u povezanom svijetu:

- prilagodba radnog opterećenja: Marco Gui ističe potrebu da učitelji ograniče online domaće zadaće koje zahtijevaju stalnu internetsku vezu u poslijepodnevnim satima, kako bi se izbjeglo prisiljavanje obitelji da žure s digitalnom neovisnošću svoje djece ili da im predaju lozinke bez nadzora;

- upravljanje ometanjem i koncentracijom: učitelji primjećuju značajan pad sposobnosti koncentracije zbog pretjerane upotrebe kratkih video formata (TikTok, Reels) koji „brzo stimuliraju um“, ali otežavaju dubinsko čitanje. Odgajateljima je potrebna obuka o tome kako uravnotežiti analogno i digitalno čitanje (koncept „dvojno pismenog mozga“);
- Uzori odraslih: potrebno je razmisliti o ponašanju samih odraslih. Neki učitelji izvještavaju da se osjećaju „krivnjom“ zbog korištenja pametnih telefona u hodnicima kada je to učenicima zabranjeno, što sugerira potrebu za smjernicama za samoregulaciju koje uključuju i školsko osoblje.

Obuka za medijaciju s obiteljima

Ključna potreba za obukom odnosi se na sposobnost edukatora da djeluju kao most između škole i obitelji:

- uključivanje roditelja: edukatorima su potrebni resursi za uključivanje roditelja u aktivnosti u učionici o temama poput podataka i umjetne inteligencije, proširujući obrazovnu raspravu izvan školskih zidova;
- prelazak s kontrole na zajedničku odgovornost: stručnjaci predlažu da bi učitelji trebali biti osposobljeni za promicanje „digitalnih sporazuma“, transformirajući upravljanje tehnologijom iz konfrontacijskog/zabranjujućeg pristupa u pristup obrazovnog partnerstva i pregovora.
- podrška „udaljenim“ roditeljima: složen izazov za edukatore je pronaći neformalne načine za angažman s onim obiteljima koje su manje uključene ili se nalaze u nepovoljnim situacijama, a kojima bi najviše bila potrebna podrška u digitalnoj medijaciji.

Metodološki pristupi i prepreke

Dionici jasno navode koji se formati obuke smatraju najkorisnijima:

- ne predavanjima: isključivo teorijska i didaktička obuka doživljava se kao neučinkovita. Potrebne su praktične radionice gdje odrasli mogu „fizički ući“ u digitalno okruženje mladih (npr. TikTok ili platforme za igre) kako bi razumjeli njihovo unutarnje funkcioniranje;
- međugeneracijska suradnja: stručnjaci predlažu modele „obrnutog mentorstva“, gdje mladi sami obučavaju učitelje i roditelje o web jezicima i trendovima, premošćujući jaz i demistificirajući tehnologiju;

- logističke prepreke: nedostatak vremena i ekstremni umor školskog osoblja predstavljaju značajne prepreke sudjelovanju u dugim ili složenim programima obuke. Iz tog razloga potrebni su fleksibilni alati poput mikro-učenja (kratki videoisječci/podcasti).

7. Zaključci i budući razvoj

7.1 Sažetak ključnih nalaza i preliminarnih preporuka

Prema novom međugeneracijskom medijskom obrazovanju

Ovo istraživanje istražilo je trenutno stanje u digitalnom roditeljstvu i medijskom obrazovanju za odrasle putem analize dokumenata, intervjua s 26 dionika u pet partnerskih zemalja i fokus grupa s obiteljima, maloljetnicima i mladima. Rezultati se svode na pet ključnih poruka koje se provlače kroz sve prikupljene doprinose.

Prvo: uvjet Onlife „život na mreži“ kao paradigma.

Razlika između online i offline života izgubila je značenje u svakodnevnom životu obitelji. Kao što je istaknuto i teorijskim okvirom (Floridi) i svjedočanstvima prikupljenim u fokus grupama, digitalno područje nije zaseban prostor u koji maloljetnici „ulaze“, već konstitutivno okruženje suvremenog iskustva. To implicira da su obrazovni pristupi temeljeni na razdvajanju „sigurnog“ stvarnog svijeta od „opasnog“ virtualnog svijeta strukturno neadekvatni. Roditelji intervjuirani u svim partnerskim zemljama, iako s različitim nijansama, dijele ovu percepciju: digitalni svijet je već posvuda, u spavaćoj sobi kao i na školskom igralištu, a izazov nije držati ga podalje, već naučiti ga zajedno nastanjivati.

Drugo: od nadzora do podrške.

Istraživanje dokumentira jasan konsenzus, kako među stručnjacima tako i među najupućenijim roditeljima, da obrazovne strategije temeljene isključivo na kontroli (praćenje, vremenska ograničenja, tehnički filteri) proizvode ograničene, a ponekad i kontraproduktivne učinke. Kvalitativni podaci pokazuju da maloljetnici reagiraju na stroge zabrane razvijanjem strategija izbjegavanja (sekundarni računi, pregledavanje u nenadziranim okruženjima, dijeljenje uređaja s vršnjacima), dok roditelji koji usvajaju aktivno posredovanje (rasprava o sadržaju, dijeljenje iskustava, pregovaranje o pravilima) primjećuju bolje rezultate i u sposobnosti svoje djece da upravljaju rizicima i u kvaliteti obiteljskih odnosa. To je u skladu s Livingstoneovim istraživanjem o roditeljskoj medijaciji i s Tisseronovim 3A modelom. Operativna razlika između angažmana i policijskog

djelovanja pojavljuje se kao središnje obrazovno pitanje: pratnja bez nadzora, zaštita bez izolacije.

Treće: dvojna pismenost kao građanska vještina.

Wolfovo istraživanje dvojne pismenosti mozga, uključeno u istraživanje za stolom i kao teorijski okvir i kao ključ za tumačenje terenskih podataka, ističe da kognitivni izazov koji predstavlja digitalna tehnologija ne tiče se samo maloljetnika. Erozija vještina dubokog čitanja utječe i na odrasle i ima izravne implikacije na sposobnost otpora dezinformacijama, vježbanja kritičkog mišljenja i sudjelovanja u složenim procesima zaključivanja. Za roditelje to znači da dvojna pismenost nije cilj koji se djeci nameće izvana, već zajednički obrazovni izazov koji zahtijeva svijest o vlastitim kognitivnim transformacijama i spremnost na razvoj svakodnevnih praksi koje se izmjenjuju između digitalnog i analognog.

Četvrto: umjetna inteligencija kao relacijski izazov.

Prikupljeni podaci dokumentiraju fenomen koji je već strukturiran i brzo se širi: korištenje generativne umjetne inteligencije od strane maloljetnika kao emocionalnog i povjerljivog povjerenika. Podaci iz EU Kids Online 2026 (89% korištenja u Italiji), Generazioni Connesse (26% korištenja umjetne inteligencije za povjerenje), Fondazione Carolina i Common Sense Media ujedinjuju se kako bi prikazali sliku u kojoj umjetna inteligencija više nije samo tehnički alat, već suputnik kojemu adolescenti pripisuju značajnu potpornu ulogu. Glavni rizik ne leži u samoj upotrebi, već u dinamici zamjene: kada interakcija s umjetnom inteligencijom ne nadopunjuje, već progresivno zamjenjuje angažman s ljudskim sugovornicima (roditeljima, vršnjacima, odgajateljima), adolescent gubi prilike za vježbanje relacijskih vještina koje samo odnos s drugom osobom - u svoj svojoj nepredvidljivosti i trudu - omogućuje razvoj. To postavlja neviđene obrazovne izazove koji nadilaze tradicionalnu online sigurnost: ulizivanje chatbotova (sklonost ugađanju sugovorniku), simuliranu empatiju, odsutnost autentične recipročnosti i konstruktivan rizik od sukoba koji nude osiromašeni relacijski model upravo u fazi razvoja kada se formiraju relacijske vještine. Za roditelje, koji u većini slučajeva ne poznaju niti ne doživljavaju ovaj fenomen iz prve ruke, izazov je dvostruk: razumjeti i sudjelovati u dijalogu.

Peto: potreba za obrazovnom zajednicom.

Istraživanje snažno ukazuje na to da se digitalno roditeljstvo ne može tretirati kao isključiva odgovornost obitelji. Dionici u svim partnerskim zemljama slažu se o potrebi za

strukturiranim obrazovnim partnerstvima između obitelji, škola, lokalnih službi i institucija. Digitalni paktovi zajednice, iskustva međugeneracijskog vršnjačkog obrazovanja (poput modela knjižnice Gulbene u Latviji) i putevi zajedničkog učenja između roditelja i djece predstavljaju obećavajuće modele koje projekt može promovirati i razvijati. Pristup nije pristup hitnom odgovoru (intervencija kada se problem pojavi), već strukturna prevencija i izgradnja široko rasprostranjenih vještina.

7.2 Preliminarne preporuke

Na temelju rezultata istraživanja, formulirane su sljedeće preliminarne preporuke, diferencirane prema području intervencije. Ove preporuke namijenjene su vođenju i sljedećih aktivnosti projekta (Smjernice i Urbana igra) i šire rasprave o digitalnom roditeljstvu na europskoj razini.

Za roditelje i obitelji

Usvojite strategije medijacije primjerene dobi: u ranom i srednjem djetinjstvu, izravna ko-navigacija (zajedničko istraživanje sadržaja, dijeljenje iskustva na ekranu, uspostavljanje pravila korištenja) najučinkovitiji je oblik podrške. U predadolescenciji, medijacija postupno prelazi iz zajedničke prisutnosti u dijalog o sadržaju i iskustvima; više nije „pregledajmo zajedno“, već „reci mi što si vidio/la, što misliš?“. U adolescenciji, aktivna medijacija poprima oblik kritičke rasprave i relacijske otvorenosti: roditelj niti kontrolira niti ko-navigira, već održava otvoreni prostor za dijalog u kojem adolescent zna da može iznijeti sumnje, probleme ili teška iskustva bez straha od kaznene reakcije. Cilj je da se ova podrška postupno transformira u samoregulaciju, u skladu s načelom razvoja kapaciteta u CRC-u i Tisseronovom 3A modelu.

Ulaganje u obiteljsku bi-literaciju: uspostavljanje svakodnevnih praksi koje izmjenjuju digitalna i analogna iskustva (čitanje naglas, fizička igra, istraživanje, razgovor) ne kao kaznu ili uskraćivanje, već kao obogaćivanje kognitivnog i relacijskog repertoara cijele obitelji.

Prepoznavanje umjetne inteligencije kao već prisutne u životima djece: otvaranje dijaloga o korištenju chatbotova ne sa stavom uzbune ili zabrane, već sa znatiželjom i spremnošću slušanja, počevši od razumijevanja onoga što djeca traže u tim interakcijama, a što možda neće pronaći u postojećim ljudskim odnosima.

Sudjelovanje u obrazovnim mrežama i sporazumima: svjesno digitalno roditeljstvo također se gradi kroz dijalog s drugim roditeljima i obrazovnim ustanovama. Digitalni sporazumi zajednice i iskustva zajedničkog učenja pružaju kontekst za normalizaciju izazova i dijeljenje strategija.

Za edukatore i obrazovne ustanove

Integrirati medijski odgoj kao međupredmetnu vještinu, a ne kao dodatni predmet: medijski i digitalni odgoj nije ograničen na sat „digitalnog građanstva" već se proteže kroz sve predmete i sve obrazovne odnose, uključujući osobni primjer odraslih.

Osposobljavanje za medijaciju s obiteljima: edukatori trebaju specifične vještine kako bi uključili roditelje u proces digitalnog obrazovanja, nadilazeći logiku komunikacije u hitnim slučajevima (pozivanje roditelja kada postoji problem) u korist strukturne i preventivne suradnje.

Usvajanje aktivnih i participativnih metodologija: predavanja i teorijski udžbenici pokazali su se neučinkovitima i kod roditelja i kod maloljetnika. Praktične radionice, gamifikacija, mikroučenje i obrnuto mentorstvo (gdje maloljetnici obučavaju odrasle) metodologije su koje istraživanja identificiraju kao najučinkovitije.

Preispitajte domaću zadaću i obrazovne aktivnosti iz perspektive „on-life": škole bi trebale razmotriti utjecaj svojih organizacijskih izbora (on-line domaća zadaća, korištenje platformi, digitalna komunikacija) na digitalnu ravnotežu obitelji, izbjegavajući nametanje preuranjene digitalne autonomije.

Za kreatore politika i institucionalne dionike

Prevedite smjernice iz članka 4. Uredbe o umjetnoj inteligenciji u konkretne programe: Uredba prepoznaje pismenost u području umjetne inteligencije kao široko rasprostranjenu potrebu i potiče države članice da je promiču na svim razinama, uključujući osposobljavanje i obrazovanje. Ove smjernice ostaju uglavnom neprovedene. Nalazi ovog istraživanja (koji dokumentiraju već strukturnu upotrebu umjetne inteligencije od strane maloljetnika, često s emocionalnim značajem nepoznatim odraslima) pojačavaju hitnost inicijativa za osposobljavanje namijenjenih roditeljima i edukatorima. Projekt Digitalni roditelji nudi model što bi ovaj prijevod mogao značiti u praksi.

Usvajanje intersekcionalnog pristupa medijskom obrazovanju za obitelji: podaci prikupljeni u pet partnerskih zemalja potvrđuju da socioekonomske, geografske, rodne i nejednakosti povezane s invaliditetom značajno utječu i na pristup digitalnim resursima i na kvalitetu

roditeljskog posredovanja. Obitelji u ranjivim situacijama su one kojima je najpotrebnija podrška i s najmanjim pristupom dostupnim obrazovnim alatima. Politike digitalne pismenosti koje ne uzimaju u obzir te razlike riskiraju proširenje nejednakosti umjesto da ih smanje. Projekt Digitalni roditelji integrira ovu dimenziju u svoju metodologiju istraživanja, kriterije za odabir dobrih praksi i dizajn alata, a rezultati mogu pomoći u usmjeravanju nacionalnih politika koje su više usmjerene na uključivanje.

7.3 Input za sljedeće faze projekta

Rezultati istraživanja izravno utječu na dvije glavne sljedeće aktivnosti projekta Digitalni roditelji: izradu Smjernica za uključivanje roditelja (WP3) i dizajn Urbane igre (WP4).

Za Smjernice (WP3), istraživanje pruža teorijsku osnovu (perspektiva života, 3A model, dvojezičnost, pristup utemeljen na pravima) i empirijsku osnovu (rezultati intervjua, fokus grupa i mapiranje dobrih praksi) na kojoj se mogu izgraditi operativne preporuke prilagođene nacionalnom kontekstu, dobnoj skupini djece i tipu obitelji. Smjernice posebno moraju prevesti pet ključnih poruka koje proizlaze iz istraživanja u praktične i pristupačne smjernice, izbjegavajući i tehnički žargon i pretjerano pojednostavljenje.

Za Urbanu igru (WP4), istraživanje pruža i tematski sadržaj (prioritetne teme koje treba obraditi u izazovima: dezinformacije, umjetna inteligencija, privatnost, digitalni identitet, online odnosi) i metodološke smjernice (karakteristike koje gamifikaciju čine učinkovitom kod odraslih: kratkoća, smislenost, suradnja, usmjerenost na rješavanje problema). Dobre prakse mapirane u Odjeljku 5, a posebno iskustva digitalnog orijentiranja, edukativnih potraga za blagom i kolaborativnih igara, nude konkretne modele od kojih se može početi osmišljavati izazovi.

Izazov za sljedeće faze projekta je prevesti bogatstvo i složenost nalaza istraživanja u alate koji su i znanstveno utemeljeni i operativno dostupni. Cilj nije izraditi još jedan priručnik za roditelje, već izgraditi obrazovna iskustva koja u praksu primjenjuju načela proizašla iz istraživanja: zajedničku navigaciju, međugeneracijski dijalog, digitalne vještine i vještine pismenosti kao svakodnevnu praksu, kritičku svijest o umjetnoj inteligenciji i izgradnju zajednica učenja.

8. Prilozi

8.1. Popis uključenih dionika.

Prezime	Ime	Uloga	Organizacija	Zemlja
Aksoy	Ergün	Direktor	Information and Study Centre, Riga Technical University	Turska
Bednarska	Katarzyna	Profesorica primjenjene lingvistike	University of Łódź	Poljska
Bruno	Nicola	Osnivač i stručnjak za medije	DataNinja	Italija
Catozzella	Daniele	Voditelj medijskog obrazovanja	Save the Children	Italija
Dobrotic	Ivana	Odjel za socijalne politik	Pravni fakultet u Zagrebu	Hrvatska
Franceschini	Chiara	Direktorica	CAV Sara di Pietrantonio	Italija
Fucile	Anna	Direktor	IC Giovanni Cagliero - Rome	Italija
Gui	Marco	Profesor sociologije	University of Milan-Bicocca	Italija
Jefimova	Sabīne	Direktorica	Gulbene District Library	Latvija

Prezime	Ime	Uloga	Organizacija	Zemlja
Jurek	Anna	Osnivačica i edukatorica za mlade	SPUNK Foundation	Poljska
Lupoli	Raffaele	Glavni urednik	Economiacircolare.com	Italija
Mickiewicz-Florczak	Ida	Predsjedavajuća	Fabryka Równości	Poljska
Minervino	Francesco	Član organizacije	Time Bank	Italija
Nogalo	Stipe	Projektni koordinator	Status M	Hrvatska
Pluša	Aija	Edukator za djecu s poteškoćama	Gulbene Education Department	Latvija
Radojičić	Małgorzata	Učitelj i kreator sadržaja	Primary School No. 83 in Łódź TuCzytam YouTube channel	Poljska
Radolovic	Jasena Knez	Projektna koordinatorica	Roda – Roditelji u akciji	Hrvatska
Rampani	Alessandra	Psihologinja	Spazio Pensiero	Italija

Prezime	Ime	Uloga	Organizacija	Zemlja
Rutinowski	Torsten	Direktor	Service for International Youth Work, City of Bochum	Njemačka
Salski	Antoni	Edukator	Polish Scouting Association	Poljska
Silauniece	Liena	Ravnateljica	Gulbene District Secondary School	Latvija
Stībele	Valērija	Direktor	Gulbene District Youth Centre Bāze	Latvija
Vagule	Aiga	Zamjenik direktora	Gulbene Education Department	Latvija
Vajagic	Natasa	Projektna koordinatorica	No SH/T mreža – Mreža protiv seksizma, homofobije i transfobije u medijima	Hrvatska
Vlasic	Alisa Aliti	Projektna koordinatorica i stručnjakinja o digitalnim temama	Coglobal i Roda – Roditelji u akciji	Hrvatska

8.2. Analitički listovi dobre prakse.

U nastavku je 20 primjera dobre prakse koji su proizašli iz rasprava s intervjuiranim dionicima i mrežom udruga uključenih u projekt u dotičnim zemljama.

1. Digitalni paktovi zajednice: Kolektivni ugovori između roditelja za uspostavljanje zajedničkih pravila o digitalnom napretku, razvijeni kroz suradnju između Sveučilišta Milano-Bicocca i Udruge MEC.

O Poveznica: pattidigitali.it

2. Obiteljski digitalni sporazum: Alat za pregovore između roditelja i djece za definiranje vremena i prostora bez tehnologije, promoviran na europskoj razini.

O Poveznica: klicksafe.de/familiemedienvertrag (također dostupno putem educaredigitale.it)

3. Projekt 'Bake i djedovi - unuci': Latvijska međugeneracijska mentorska inicijativa u kojoj mladi ljudi podučavaju svoje bake i djedove digitalnim vještinama.

O Poveznica: drossinternets.lv (referentni portal za online sigurnost u Latviji)

4. Program Cibermanagers (ili Cibermentores): Razvio ga je PantallasAmigas, a koristi učenje kroz služenje zajednici kako bi osposobio učenike za podizanje svijesti među njihovim obiteljima.

O Poveznica: cibermanagers.com

5. Imerzivne praktične radionice (TikTok i igre): Sesije u kojima roditelji istražuju platforme kako bi razumjeli kako one funkcioniraju iznutra, kako je predloženo u tečajevima Generazioni Connesse.

O Poveznica: generazioniconnesse.it

6. Digitalna orijentacija i urbane igre: Korištenje aplikacije Actionbound za stvaranje edukativnih potraga za blagom koje integriraju online i offline elemente.

○ Poveznica: actionbound.com

7. Pavedieni Experience: Edukativna timska igra za obitelji koju je isprobala knjižnica Gulbene, a koja koristi tiskane i digitalne resurse za rješavanje misterija.

○ Poveznica: gulbenesbiblioteka.lv

8. Projekt Open Parents: Priručnik koji nudi iskustva suradničke igre (npr. rješavanje misterija) za rad kod kuće s djecom kako bi se roditeljima pomoglo u prevladavanju anksioznosti zbog „digitalnih performansi".

○ Poveznica: openbox.is (roditeljska platforma projekta Open Box)

9. Domowe Zasady Ekranowe (Pravila početnog zaslona): Poljski portal (FDDS Foundation) koji nudi vizualne vodiče za uspostavljanje transparentnih digitalnih pravila kod kuće.

○ Poveznica: domowezasadyekranowe.fdds.pl

10. Digitalna vozačka dozvola (Internet-ABC / Dozvola za surfanje): Njemačka inicijativa za djecu i roditelje za dobivanje „dozvole" za odgovorno korištenje interneta.

○ Poveznica: internet-abc.de

11. Projekt Digital Guardians: Savez između liječnika i roditelja za promicanje digitalnog zdravlja od ranog djetinjstva kroz savjete pedijatara.

○ Link: custodidigitali.it

12. Odjava sada - Digitalno detoks selo: Iskustvo isključivanja u prirodi koje nudi radionice rukotvorina kao atraktivnu alternativu online životu.

○ Link: logoutnow.it

13. Program Razmisli i klikni (Razmisli pa klikni): Hrvatska inicijativa udruge RODA za integraciju medijske pismenosti s razvojem djeteta.

O Link: roda.hr

14. Ostavština mog oca (Ostavština mog oca): Metoda promišljanja o obrazovnoj baštini i muškom identitetu, prilagođena za olakšavanje dijaloga između očeva i sinova o digitalnom sadržaju.

O Link: status-m.hr (organizacija koja upravlja metodom u Hrvatskoj)

15. Mikroučenje putem WhatsAppa/Telegrama: Slanje kratkih videoisječaka ili podcasta (2-3 minute) razrednim grupama roditelja, strategija koja se preporučuje za dosezanje roditelja koji su manje uključeni.

16. Krugovi za raspravu nakon izvanrednih situacija: Metoda podrške koju provode škole (poput IC Giovanni Cagliero) nakon kritičnih incidenata kako bi se kriza transformirala u zajedničko iskustvo učenja.

O Poveznica: icgcagliero.edu.it

17. Digitalni tjedan i Tjedan medijske pismenosti: Nacionalni tematski tjedni koji nude besplatne praktične radionice u knjižnicama i školama.

O Poveznica: eprasmes.lv (Digitalni tjedan Latvija) / medijpratiba.lv

18. ZHR Scouting (Digital Detox): Izviđačke aktivnosti kao strukturirani oblik „detoksa“ i offline rasta koje promoviraju izviđačke udruge u Poljskoj.

O Poveznica: zhr.pl

19. EPALE / Many Parents Project: Europski resursi za obiteljsku psihološku medijaciju vezanu uz digitalne ovisnosti.

O Poveznica: epale.ec.europa.eu

20. Digitalna roditeljska licenca (MEC Association): Tečaj osposobljavanja koji vodi do certifikata za obitelji koje se bave digitalnim građanstvom.

O Link: associazionemec.it

U nastavku slijedi dodatnih 10 najboljih praksi analiziranih na europskoj razini o ovoj temi, korisnih za nadopunu onoga što je već raspravljeno.

1. Pix Parents (Francuska): Platforma za obuku i certificiranje digitalnih vještina posebno osmišljena kako bi pomogla roditeljima da podrže svoju djecu. Uključuje module o kibernetičkom nasilju, roditeljskom nadzoru i upravljanju vremenom provedenim pred ekranom.

O Link: pix.fr/actualites/pix-parents

2. Digi-Nauts (Vijeće Europe): Serija videozapisa o digitalnom građanstvu namijenjena maloj djeci, roditeljima i edukatorima. Svaku epizodu prate praktične aktivnosti za pojačavanje ključnih poruka.

O Link: coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digi-nauts

3. Ora de Net (Rumunjska): Inicijativa Rumunjskog centra za sigurniji internet koja promiče kreativno i sigurno korištenje interneta putem obrazovnih resursa i izravnog uključivanja mladih u osnaživanje obitelji.

O Link: oradenet.ro

4. Utržené Sluchátko (Češka): Podcast prilagođen djeci koji uključuje vršnjačke rasprave o online sigurnosti, olakšavajući obiteljski dijalog o složenim temama.

O Link: linkabezpeci.cz/pribehy/podcast-utrzene-sluchatko

5. Komplet alata za obitelj First Device (Power of Zero): Praktični komplet alata osmišljen za obitelji koje se pripremaju dati svojoj djeci prvi digitalni uređaj, s naglaskom na ljubaznost i poštovanje na internetu od ranog djetinjstva.

O Link: powerofzero.org/resources

6. Trend Micro Cyber Academy: Interaktivna platforma koja nudi lekcije i resurse za podučavanje djece (i njihovih roditelja) o kibernetičkoj sigurnosti i zaštiti online privatnosti na zabavan način.

○ Link: trendmicro.com/internet-safety

7. Je protège mon enfant (Francuska): Portal francuske vlade koji okuplja resurse i praktične alate koji pomažu roditeljima da upravljaju vremenom provedenim pred ekranom i osiguraju sigurnost djece.

○ Poveznica: jeprotegemonenfant.gouv.fr

8. Projekt MeLi - Medijska pismenost za roditelje: Erasmus+ projekt u okviru kojeg je razvijen višejezični vodič (uključujući talijanski) za roditelje, s naglaskom na razvoju kritičkog mišljenja o medijskim porukama.

○ Poveznica: meli4parents.eu

9. Programi posudbe tehnologije: Preporučena praksa za škole i knjižnice koja uključuje posudbu tableta ili prijenosnih računala obiteljima za obrazovnu upotrebu, čime se smanjuje digitalni jaz i potiče zajedničko upravljanje korištenjem uređaja.

○ Poveznica: better-internet-for-kids.europa.eu

10. Radionica "Stvaranje medijskog uređaja budućnosti" (MyAppEduc): Radionica u kojoj roditelji i djeca zajedno zamišljaju i dizajniraju uređaje budućnosti, raspravljajući o tome kako se tehnologija mijenjala tijekom vremena i koje probleme iz stvarnog svijeta bi mogla riješiti.

○ Poveznica: myappeduc.eu

9. Bibliografija

Knjige i akademski članci

- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture,* Polity.

- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.

- Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Springer.

- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). Maximising opportunities and minimising risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication, 67*(1), 82–105.

- Masterman, L (1985). *Teaching the Media*, Routledge

- Rivoltella, P. C. (2014). *Smart future: Teaching, digital media and inclusion*. FrancoAngeli.

- Rivoltella, P. C. (2020). *New alphabets. Education and cultures in the post-media society*. Scholé.

- Tisseron, S. (2016). *3-6-9-12. Growing up in the age of digital screens*. La Scuola.

- Tisseron, S. (2026). *Screens: A guide to informed parenting*. Érès.

- Wolf, M. (2007). *Proust and the squid: The story and science of the reading brain*. Harper.

- Wolf, M. (2018). *Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World*. Harper.

Izvješća i siva literatura

- Common Sense Media. (2025). *Talk, trust, and trade-offs: How and why teens use AI companions*.

- Fondazione Carolina. (2026). *Adolescents and chatbots: Artificial relationships and educational risks*.

- Fondazione Carolina. (2026). *Hearts and algorithms: Artificial intelligence and emotional development*.

- UNICEF. (1989). *Convention on the Rights of the Child*.

- UN Committee on the Rights of the Child. (2021). *General Comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment*.

Nedavne studije

- Barzilay, R., et al. (2026). Adolescents' emotional reliance on AI companions: Implications for mental health. *Journal of Adolescent Health*.

- Vaterlaus, J. M., et al. (2026). "It listens better than people": Teen perceptions of AI companions. *Computers in Human Behavior*.

Europski okviri

- *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. European Commission. (2022).

- *DigComp 3.0: The digital competence framework for citizens (5th ed.)*. Joint Research Centre. European Commission. (2025).

Bibliografija

educaredigitale.it – Obrazovni ugovori i generatori pravila.

drossinternets.lv – Portal 'Save Internet' za online sigurnost.

common-sense-media.org – Recenzije i obiteljski medijski planovi.

sexed.pl – Integrirano emocionalno i digitalno obrazovanje.

domowe-zasady-ekranowe.fdds.pl – Poljski vodič za kućna pravila.

https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child