

# PRIMJENA DIGITALNOG ALATA U IZRADI PRIČE ZA DJECU

---

**Skorup, Marija**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:971915>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-15**

*Repository / Repozitorij:*

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

**PRIMJENA DIGITALNOG ALATA U IZRADI  
PRIČE ZA DJECU**

Marija Skorup

Split, 2024

**Odsjek:** Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

**Studij:** Diplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

**Predmet:** Informacijska i komunikacijska tehnologija u odgoju i obrazovanju

# **PRIMJENA DIGITALNOG ALATA U IZRADI PRIČE ZA DJECU**

**Diplomski rad**

**Student:** Marija Skorup

**Mentor:** doc. dr. sc. Suzana Tomaš

**Split, rujan, 2024**

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Pojam i proces digitalizacije u suvremenom okruženju.....	3
2.1. Prednosti i nedostaci digitalizacije .....	6
3. Koncept predškolskog odgoja djece.....	9
4. Informacijska i komunikacijska tehnologija u vrtiću.....	11
4.1. Upotreba informacijske tehnologije i alata u predškolskoj ustanovi.....	12
4.2. Stavovi odgojitelja o digitalnim alatima.....	14
4.3. Potrebni preduvjeti za uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije .....	16
5. Poticanje razvoja govora kod djece pričanjem priče.....	19
6. Upotreba digitalnog alata u pričanju priče .....	21
7. Izrada priče u digitalnom alatu Powtoon alat za izradu digitalne priče .....	23
7.1. Izrada priče u Powtoonu .....	30
7.2. Implementacija priče .....	43
7.2. Mišljenje roditelja o primjeni priče u Powtoon alatu .....	50
8. Zaključak.....	58
9. Literatura .....	60

## 1. Uvod

Digitalna kompetencija se navodi kao jedna od temeljnih kompetencija za cjeloživotno obrazovanje koja se može razvijati od djetetove najranije dobi. Ova kompetencija razvija se kroz upoznavanje djeteta s informacijsko-komunikacijskom tehnologijom i njezinim mogućnostima primjene u različitim aktivnostima. U vrtiću ona igra ključnu ulogu kao resurs za učenje, te kao alat za dokumentiranje odgojno-obrazovnih aktivnosti, uz to pruža podršku u razvijanju djetetove sposobnosti za samo evaluaciju vlastitih aktivnosti i procesa učenja. Ova kompetencija se razvija unutar organizacije odgojno-obrazovnog procesa vrtića, gdje je djeci omogućeno korištenje računala u planiranju, realizaciji i evaluaciji odgojno-obrazovnog procesa (Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, 2015).

Digitalizacija obrazovanja donijela je brojne inovacije u metodologiju i alate koji se koriste za nastavu i učenje, osobito u ranim fazama obrazovanja. U ovom kontekstu, digitalni alati postaju ključni u oblikovanju novih pristupa koji su usklađeni s potrebama i interesima današnje djece. Među takvim alatima, Powtoon se ističe kao značajan resurs za izradu dječjih priča, nudeći jedinstvenu kombinaciju vizualnih i audio komponenti koje potiču kreativnost i angažman djece.

Powtoon je platforma za izradu animiranih prezentacija i video sadržaja koja omogućuje korisnicima da kreiraju dinamične i interaktivne priče s minimalnim tehničkim znanjem. Korištenje ovog alata u izradi dječjih priča nudi brojne prednosti, uključujući povećanu privlačnost sadržaja, mogućnost prilagodbe prema interesima djece i razvoj ključnih jezičnih i kreativnih vještina. Animacije i vizualni elementi koje Powtoon omogućuje mogu značajno poboljšati iskustvo učenja i pomoći djeci da bolje razumiju i zapamte obrazovne sadržaje kroz zabavne i angažirajuće prikaze.

Ovaj rad istražuje primjenu Powtoon digitalnog alata u izradi dječjih priča, analizirajući kako njegov interaktivni karakter može unaprijediti obrazovne procese i potaknuti razvoj jezičnih i kreativnih vještina kod djece. Posebna pažnja posvećena je načinima na koje Powtoon može obogatiti tradicionalne metode poučavanja i pružiti djeci nove mogućnosti za izražavanje i učenje. Cilj je razumjeti kako digitalni alati poput Powtoona mogu integrirati suvremene tehnologije u obrazovni proces i time pružiti vrijedne uvide u poboljšanje metoda poučavanja i angažiranja djece u predškolskim i osnovnoškolskim ustanovama.

U svjetlu sveprisutne digitalizacije, analiza učinkovitosti digitalnog alata Powtoona u stvaranju dječjih priča predstavlja važan korak ka modernizaciji obrazovnih pristupa. Ovaj rad ne samo da će doprinijeti razumijevanju potencijala digitalnih alata u obrazovanju, već će i pružiti smjernice za njihovu daljnju primjenu u stvaranju edukativnog sadržaja.

## 2. Pojam i proces digitalizacije u suvremenom okruženju

Digitalno doba predstavlja jedno od najrevolucionarnijih razdoblja u povijesti ljudske civilizacije. S naglim napretkom tehnologije, svijet se transformirao, a poslovni sektor nije iznimka. Ovaj rad istražuje utjecaj digitalne revolucije na poslovanje i korporativno upravljanje. Iako se tehnologija razvija kontinuirano, ključni momenti i inovacije uvodili su promjene koje mijenjaju način na koji organizacije obavljaju svoje funkcije i kako se upravlja njihovim poslovanjem.

Digitalno doba karakterizira razvoj tehnologija kao što su umjetna inteligencija (AI), analitika podataka, blockchain tehnologija, internet stvari (IoT), i mnoge druge. Te inovacije su prodrle u sve aspekte poslovanja. Redecker (2020) navodi kako svugdje gdje pogledate, inovacija sada dolazi od brzih, smislenijih i pristupačnijih tehnologija.

Analizirajući ovu digitalnu transformaciju, moramo uzeti u obzir utjecaj na korporativno upravljanje, što je ključna komponenta uspješnog vođenja organizacija. Korporativno upravljanje postalo je temeljni element inovacije i konkurentske prednosti u digitalnom dobu. Razvoj tehnologije kroz povijest donio je mnoge promjene u svim aspektima ljudskog života, a posebno u svijetu poslovanja. Od industrijske revolucije do digitalne ere, tehnologija je kontinuirano transformirala način na koji tvrtke operiraju, komuniciraju i pružaju svoje usluge. Jedan od najznačajnijih utjecaja tehnologije na poslovanje jest pojava informacijskih tehnologija (IT). Razvoj računala i interneta omogućio je tvrtkama da povežu svoje operacije globalno, omogućavajući brzu i efikasnu komunikaciju i razmjenu podataka. Informacijski sustavi, poput Enterprise Resource Planning (ERP) i Customer Relationship Management (CRM) sustava, omogućuju tvrtkama da integriraju svoje poslovne procese, upravljaju resursima i poboljšaju odnose s klijentima. Na primjer, tvrtke koriste CRM sustave za praćenje interakcija s kupcima, analizu njihovih potreba i prilagodbu marketinških strategija, što rezultira povećanjem zadovoljstva kupaca i lojalnosti.

Automatizacija je drugi ključni aspekt tehnološkog razvoja koji je transformirao poslovanje. Kroz upotrebu robota, umjetne inteligencije (AI) i strojnog učenja, tvrtke mogu automatizirati mnoge rutinske zadatke, smanjujući troškove i povećavajući efikasnost (Troise i suradnici, 2022).

U proizvodnom sektoru, roboti su preuzeli mnoge proizvodne procese, omogućujući bržu i precizniju proizvodnju. Na primjer, automobilska industrija koristi robote za sklapanje automobila, što smanjuje ljudske pogreške i povećava proizvodni kapacitet. U uslužnom

sektoru, chatbotovi i virtualni asistenti koriste se za pružanje podrške kupcima, omogućujući tvrtkama da odgovaraju na upite 24/7, čime se poboljšava korisničko iskustvo.

Digitalna transformacija predstavlja sveobuhvatan proces koji obuhvaća integraciju digitalnih tehnologija u sve aspekte poslovanja. Ovo uključuje ne samo usvajanje novih tehnologija, već i promjenu poslovnih modela i strategija kako bi se iskoristile prednosti digitalne ere. Tvrtke koje uspješno provode digitalnu transformaciju mogu postići značajne konkurentne prednosti.

Primjerice, e-trgovina je postala ključna komponenta maloprodajnog sektora, omogućujući tvrtkama da dosegnu globalnu publiku i pruže personalizirane usluge putem online platformi. Amazon, kao pionir u e-trgovini, pokazuje kako digitalna transformacija može dovesti do dominacije na tržištu kroz inovacije i prilagodljivost (Mutiara i suradnici, 2023).

Tehnologija je također promijenila način na koji tvrtke komuniciraju i surađuju. Alati za suradnju na daljinu, poput video konferencija, dijeljenja datoteka u oblaku i platformi za projektno upravljanje, omogućili su tvrtkama da fleksibilno organiziraju radne timove, bez obzira na geografske barijere.

Pandemija COVID-19 ubrzala je ovaj trend, prisiljavajući mnoge tvrtke da usvoje rad na daljinu kao normu. Ovaj prijelaz donio je i nove izazove, poput potrebe za cyber sigurnošću i upravljanjem virtualnim timovima, ali i prilike za smanjenje troškova uredskog prostora i poboljšanje ravnoteže između poslovnog i privatnog života zaposlenika.

Međutim, razvoj tehnologije donosi i izazove koje tvrtke moraju adresirati. Brzi tehnološki napredak može stvoriti pritisak na tvrtke da kontinuirano ulažu u nove tehnologije kako bi ostale konkurentne, što može biti financijski zahtjevno.

Automatizacija i AI mogu dovesti do gubitka radnih mjesta, što zahtijeva prilagodbu radne snage kroz prekvalifikaciju i obrazovanje. Pitanja privatnosti i etike također postaju sve važnija u digitalnom svijetu, gdje se ogromne količine podataka prikupljaju i analiziraju za poslovne svrhe (Smith, 2021).

Razvoj tehnologije imao je dubok i trajan utjecaj na poslovanje, donoseći brojne prednosti, ali i izazove. Informacijske tehnologije, automatizacija i digitalna transformacija omogućili su tvrtkama da postanu efikasnije, inovativnije i globalno konkurentne.

Međutim, tvrtke moraju biti spremne ulagati u nove tehnologije, prilagođavati svoje strategije i adresirati etičke i društvene implikacije kako bi uspješno upravljale kroz



kontinuirano promjenjivo tehnološko okruženje. Kroz pažljivo upravljanje tehnološkim razvojem, tvrtke mogu iskoristiti njegove prednosti i stvoriti održive i prosperitetne poslovne modele za budućnost.

Prvi korak u procesu digitalne transformacije je razvoj strategije. Strategija digitalne transformacije mora biti usklađena s ukupnim poslovnim ciljevima organizacije i uključivati jasnu viziju i plan za postizanje tih ciljeva.

Ovo zahtijeva duboko razumijevanje trenutnog stanja tehnologije unutar organizacije, kao i identificiranje područja koja mogu imati koristi od digitalizacije. Analiza tržišta i konkurencije također je ključna kako bi se razumjele prilike i prijetnje koje digitalna transformacija donosi. U ovoj fazi, uključivanje svih ključnih dionika u organizaciji, uključujući menadžment i zaposlenike, je od vitalnog značaja za osiguranje potpore i zajedničkog razumijevanja vizije.

Digitalna transformacija zahtijeva modernizaciju postojećih IT sustava i implementaciju novih tehnologija koje mogu podržati poslovne procese na učinkovitiji način. To uključuje ulaganja u cloud computing, big data analitiku, umjetnu inteligenciju, Internet stvari (IoT) i druge digitalne alate (Smith, 2021).

Pravilno odabrana tehnologija može pomoći u automatizaciji procesa, smanjenju troškova i povećanju učinkovitosti. Međutim, važno je osigurati da su nove tehnologije integrirane s postojećim sustavima kako bi se izbjegle poteškoće u interoperabilnosti i omogućila nesmetana operativna funkcionalnost.

Digitalna transformacija zahtijeva preispitivanje i redizajn postojećih poslovnih procesa kako bi se osiguralo da su optimizirani za digitalno okruženje. Ovo može uključivati automatizaciju rutinskih zadataka, korištenje analitike za donošenje boljih odluka i usvajanje agilnih metodologija rada. Ključno je da organizacije budu spremne na promjene i fleksibilne u prilagodbi novih metoda rada. Promjena poslovnih procesa može također zahtijevati obuku zaposlenika kako bi se osigurali da imaju potrebne vještine za rad s novim tehnologijama.

Digitalna transformacija mora staviti korisnika u središte svih aktivnosti. To znači razumijevanje korisničkih potreba i preferencija te prilagodbu proizvoda i usluga kako bi se poboljšalo korisničko iskustvo. Digitalni alati omogućuju prikupljanje i analizu podataka o korisnicima u stvarnom vremenu, što može pomoći organizacijama da personaliziraju svoje ponude i pruže bolje usluge. Povećanje zadovoljstva korisnika može rezultirati većom lojalnošću i boljim poslovnim rezultatima (Pors, 2015).

Nadalje, digitalna transformacija zahtijeva kulturu koja podržava inovacije, suradnju i kontinuirano učenje. Organizacije moraju poticati otvorenost prema promjenama i osigurati da zaposlenici imaju priliku sudjelovati u transformacijskom procesu. Ovo može uključivati programe obuke i razvoja, poticanje kreativnosti i eksperimentiranja te prepoznavanje i nagrađivanje uspjeha. Liderstvo igra ključnu ulogu u ovoj fazi, jer vođe moraju inspirirati i motivirati timove te osigurati jasnoću i smjer kroz proces transformacije.

Konačno, ključno je kontinuirano praćenje i prilagodba. Digitalna transformacija nije jednokratni događaj, već kontinuirani proces. Organizacije moraju redovito pratiti napredak, mjeriti rezultate i prilagođavati strategije i taktike prema potrebi. Ovo uključuje korištenje podataka i analitike za donošenje informiranih odluka te stalno preispitivanje i poboljšanje poslovnih procesa.

Proces digitalne transformacije donosi brojne izazove, ali i velike mogućnosti za organizacije. Ključ za uspjeh leži u temeljitoj pripremi, jasnoj viziji, pravoj tehnologiji, prilagodbi poslovnih procesa, fokusu na korisnika, promjeni kulture i kontinuiranom praćenju (Troise i suradnici, 2023).

Organizacije koje uspješno provedu digitalnu transformaciju mogu postići značajne konkurentske prednosti, poboljšati učinkovitost i inovativnost te bolje zadovoljiti potrebe svojih korisnika u sve dinamičnijem i digitalnom poslovnom okruženju.

## 2.1. Prednosti i nedostaci digitalizacije

Digitalizacija je proces integracije digitalnih tehnologija u sve aspekte poslovanja, što dovodi do fundamentalnih promjena u načinu na koji organizacije operiraju i pružaju vrijednost svojim kupcima. Iako digitalizacija nudi brojne prednosti, također nosi sa sobom određene nedostatke i izazove.

Prednosti digitalizacije u poslovanju (Peachey, 2020):

1. Povećana efikasnost i produktivnost
2. Bolja komunikacija i kolaboracija
3. Poboljšana korisnička iskustva
4. Smanjeni troškovi
5. Povećana agilnost i fleksibilnost.

Digitalizacija omogućava automatizaciju mnogih poslovnih procesa, što značajno smanjuje vrijeme potrebno za obavljanje određenih zadataka. Na primjer, softver za upravljanje zalihama može automatski pratiti nivo zaliha i naručivati nove proizvode kada je to potrebno, eliminirajući potrebu za ručnim vođenjem evidencije. Nadovezujući se na to, povećava se efikasnost i omogućava se zaposlenicima fokusiranje na složenije zadatke koji zahtijevaju ljudsku kreativnost i donošenje odluka.

Digitalni alati kao što su e-mail, instant poruke, videokonferencije i kolaborativne platforme omogućavaju zaposlenicima da efikasno komuniciraju i surađuju, bez obzira na njihovu fizičku lokaciju. Korištenje nekog od ovih oblika komunikacije posebno je važno za globalne organizacije gdje timovi rade na različitim kontinentima. Digitalna komunikacija smanjuje vrijeme odgovora i omogućava brže donošenje odluka, što može dovesti do bržeg postizanja poslovnih ciljeva (Troise i suradnici, 2023).

Digitalizacija omogućava organizacijama da bolje razumiju potrebe svojih kupaca i prilagode svoje usluge kako bi ispunile te potrebe. Na primjer, korištenje analitike podataka može pomoći organizacijama da prate ponašanje kupaca i identificiraju obrasce koji ukazuju na preferencije i trendove. Ovo omogućava personalizaciju usluga i proizvoda, što poboljšava korisničko iskustvo i povećava lojalnost kupaca.

Automatizacija poslovnih procesa smanjuje potrebu za manualnim radom, što može rezultirati smanjenjem troškova rada. Osim toga, digitalni alati mogu smanjiti operativne troškove smanjenjem potrebe za fizičkim resursima poput papira, prostora za skladištenje i drugih materijala. Na primjer, prelazak na digitalno arhiviranje dokumenata smanjuje troškove skladištenja i omogućava lakši pristup informacijama.

Digitalizacija u poslovanju donosi brojne prednosti, uključujući povećanu efikasnost, bolju komunikaciju, poboljšana korisnička iskustva, smanjene troškove i povećanu agilnost. Međutim, također nosi sa sobom određene nedostatke i izazove kao što su visoki početni troškovi, sigurnosni rizici, ovisnost o tehnologiji, gubitak radnih mjesta i kompleksnost implementacije (Troise i suradnici, 2023).

Nedostaci digitalizacije u poslovanju (Peachey, 2020):

1. Visoki početni troškovi
2. Sigurnosni rizici
3. Ovisnost o tehnologiji
4. Gubitak radnih mjesta
5. Kompleksnost implementacije.

Implementacija digitalnih tehnologija može zahtijevati značajna početna ulaganja. Ovo uključuje troškove nabavke softvera i hardvera, troškove obuke zaposlenika, kao i troškove integracije novih sistema s postojećim. Za male i srednje poduzetnike, ovi troškovi mogu biti prepreka za digitalizaciju.

Digitalizacija povećava rizik od cyber napada i krađe podataka. Organizacije koje prikupljaju i čuvaju velike količine podataka moraju osigurati da su njihovi sistemi zaštićeni od neovlaštenog pristupa. Sigurnosne povrede mogu imati ozbiljne posljedice, uključujući gubitak povjerenja kupaca, pravne sankcije i financijske gubitke (Troise i suradnici, 2023).

Povećana digitalizacija dovodi do veće ovisnosti o tehnologiji. Kvarovi u IT sistemima ili prekidi u uslugama mogu značajno omesti poslovne operacije. Organizacije moraju osigurati da imaju robusne sisteme za oporavak od katastrofa i planove za kontinuitet poslovanja kako bi minimizirale rizike povezane s tehničkim problemima.

Automatizacija poslovnih procesa može dovesti do smanjenja potrebe za određenim vrstama poslova, što može rezultirati gubitkom radnih mjesta. Iako digitalizacija stvara nove prilike za zapošljavanje u tehnološkim sektorima, zaposlenici koji nemaju odgovarajuće vještine mogu se suočiti s poteškoćama u pronalaženju posla.

Implementacija digitalne tehnologije može biti kompleksna i zahtijevati specijalizirana znanja. Organizacije se često suočavaju s izazovima prilikom integracije novih sistema s postojećim infrastrukturom. Shodno tome, može doći do prekida u poslovanju, čime se ujedno zahtijevaju dodatna ulaganja u vrijeme i resurse za rješavanje problema.

Organizacije koje uspješno balansiraju između iskorištavanja prednosti digitalizacije i upravljanja njenim rizicima mogu postići značajnu konkurentsku prednost na tržištu. U konačnici, ključ za uspješnu digitalizaciju leži u strateškom planiranju, kontinuiranoj edukaciji zaposlenika i fleksibilnosti u prilagođavanju novim tehnologijama i poslovnim izazovima.

### 3. Koncept predškolskog odgoja djece

Predškolski odgoj i obrazovanje djece u dječjim vrtićima ima ključnu ulogu u odgoju djece te predstavlja značajnu prosocijalnu zajednicu koja ne samo da obrazuje, već i odgaja. Predškolski odgoj s obiteljskim odgojem, čini temelj na kojem se gradi djetetov cjelokupni razvoj. Taj se odgoj odnosi na djecu od šest mjeseci starosti pa sve do polaska u osnovnu školu, a najčešće se provodi u dječjim vrtićima i drugim sličnim ustanovama koje okupljaju djecu u prikladnim skupinama. Predškolski odgoj se proučava unutar predškolske pedagogije, a povijesno gledano, njegovi temelji postavljeni su još u 17. stoljeću od strane pedagoga kao što su Jan Amos Komensky, a kasnije su ga razvijali mislioci poput Pestalozzija, Froebela i Montessori (Starc i suradnici, 2004).

U Republici Hrvatskoj, predškolski odgoj i obrazovanje reguliran je nizom službenih dokumenata, uključujući Konceptiju razvoja predškolskog odgoja (1991.), Programsko usmjerenje odgoja i obrazovanja predškolske djece (1991.), Zakon o predškolskom odgoju i naobrazbi (1997.) i Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj obrazovanje (2015). Svi ovi dokumenti naglašavaju važnost predškolskog odgoja utemeljenog na principima individualnosti djeteta, stvaranju uvjeta za njegov optimalan razvoj te podršci roditeljima u njihovoj odgojnoj ulozi. Također, oni promoviraju humanistički pristup odgoju koji se temelji na najnovijim znanstvenim dostignućima i koji zadovoljava potrebe svakog djeteta (Slunjski, 2001).

Predškolski odgoj i obrazovanje u Hrvatskoj usmjeren je na nekoliko ključnih ciljeva, uključujući očuvanje zdravlja djeteta, razvoj pozitivne slike o sebi, poticanje socijalnih interakcija kroz raznolike aktivnosti te promicanje slobode izražavanja, radoznalosti i kreativnosti. Poseban naglasak stavlja se na otvorenost vrtića prema lokalnoj zajednici, fleksibilnost odgojno-obrazovnog procesa i suradnju između svih sudionika u procesu odgoja i obrazovanja. U praksi, predškolski odgoj je izrazito fleksibilan i slobodan, a njegova kvaliteta uvelike ovisi o stručnoj osposobljenosti odgojitelja te o organizaciji rada unutar samog dječjeg vrtića. Kako konkretni sadržaji programa nisu strogo propisani, odgojitelji imaju slobodu osmisliti i realizirati programe koji odgovaraju specifičnim razvojnim potrebama djece, uzimajući u obzir uvjete rada i širi društveni kontekst u kojem vrtić djeluje (Slunjski, 2001).

U današnjem svijetu, koji je često opisan kao nehuman zbog svoje brzine, usmjerenosti na profit i tehnologiju koja ljude često spaja na umjetan način, kvalitetni međuljudski odnosi postali su ključna tema u mnogim područjima – od znanosti do svakodnevnog života. S obzirom

na to da veliki dio života provodimo na radnim mjestima, važnost kvalitetnih odnosa s kolegama i suradnicima ne može se zanemariti. Dobri odnosi omogućuju nam da dijelimo radost, brige i frustracije, što je ključno za naše zadovoljstvo i sreću na radnom mjestu.

Zajednice koje uče, bilo da su to ustanove, obitelji ili udruge, oslanjaju se na mrežu kvalitetnih, međusobno povezanih odnosa koji su izravno povezani s filozofijom (načelima i vrijednostima), vizijom (ciljevima i smjerom) i stilom vođenja (način na koji se zajednica upravlja) unutar tih zajednica. Ako zajednica posjeduje jasne vrijednosti, zajedničke ciljeve i učinkovito vodstvo, vjerojatnije je da će odnosi unutar te zajednice biti pozitivni i podržavajući (Slunjski, 2001). Kako ističu Katz i McClellan (2005) kvaliteta odnosa među osobljem ima indirektan, ali značajan utjecaj na kvalitetu programa. U obiteljima i odgojno-obrazovnim ustanovama, koje su primarne i sekundarne odgojne zajednice, kvaliteta komunikacije među odraslima (roditelji, ravnatelji, stručni suradnici, odgojitelji) ključna je za model prema kojemu djeca uče komunicirati. Stoga je potrebno stalno raditi na osvježavanju, mijenjanju i unapređivanju komunikacijskih procesa, budući da kvaliteta odnosa značajno utječe na doživljaj sreće svakog pojedinca.

Kada neka ustanova ili obitelj želi funkcionirati kao zajednica koja uči, svi sudionici procesa moraju biti aktivno uključeni u interakciju, međusobno se dopunjavati i podržavati. Ključni preduvjet za to je kvalitetna komunikacija koja se temelji na jasnoj filozofiji, vrijednostima, stilu vođenja i viziji zajednice (Starc i suradnici, 2004). U takvim zajednicama, vrtić – od odgojitelja i stručnih suradnika do uprave – može se usporediti sa slagalicom koja mora biti kompletna da bi se postigla željena funkcionalnost. Kvalitetno funkcioniranje zajednice koja uči nije samo individualna volja, već prioritet i temeljna profesionalna obveza svih uključenih. Uvažavanje različitosti i vještina svakog pojedinca daje snagu i moć cijeloj zajednici, omogućujući najbolji mogući razvoj svih njezinih članova.

Zajednice koje teže razvoju i rastu moraju osigurati preduvjete za kvalitetne interakcije, slobodnu komunikaciju i suradničke odnose. Ovaj proces nije moguć u zatvorenim zajednicama, posebno onima koje su usmjerene isključivo na zadovoljavanje potreba i interesa povlaštenih pojedinaca ili grupa. Prvi korak u transformaciji takve zajednice u zajednicu koja uči jest stvaranje uvjeta za nesmetanu komunikaciju i interakciju na svim razinama unutar i izvan nje. Iako je svaka transformacija praćena nerazumijevanjem, neslaganjima i konfliktima, ključno je kako se ti konflikti rješavaju. Tradicionalne zajednice i zatvoreni sustavi često izbjegavaju nesuglasice, ignorirajući ih ili „gurajući pod tepih“, čime se dugoročno narušavaju

odnosi unutar zajednice. Nasuprot tome, zajednice koje uče suočavaju se s problemima i koriste ih kao priliku za daljnji napredak, rješavajući ih na razini sadržaja, a ne osobno (Slunjski, 2001).

Dakle, u zajednicama koje uče, rješavanje problema i sukoba odvija se putem strategija zajedničkog rješavanja problema i reflektivnog dijaloga. U okruženjima gdje su djeca aktivni sudionici, poput vrtića, obitelji i škola, civilizirano rješavanje konfliktnih situacija postaje neophodno, jer su takve situacije neizbježan dio svakodnevnog života.

#### 4. Informacijska i komunikacijska tehnologija u vrtiću

Proces digitalizacije značajno transformira obrazovni sustav, ne samo kroz pretvaranje informacija u digitalni format, već i kroz promjene u infrastrukturnim, organizacijskim i bihevioralnim aspektima obrazovanja na svim razinama. Ovaj proces zahtijeva prilagodbu svih obrazovnih subjekata, uključujući učenike, studente i nastavnike. Studije koje se bave digitalnim obrazovanjem na sveučilištima potvrđuju da novi obrazovni format donosi niz očitih prednosti, kao što su veća dostupnost obrazovnih resursa, kontinuitet učenja, individualizirani pristupi obrazovanju i fleksibilnost u izboru sadržaja (Selwyn, 2019).



Slika 1. Prikaz korištenja tableta u odgoju predškolske djece

Izvor: <https://theeducationhub.org.nz/digital-technologies-in-early-childhood-education/>

U razvijenim zemljama, online obrazovanje više se ne doživljava kao privremeni trend, već kao osnovna komponenta modernog obrazovnog sustava. Međutim, uz sve prednosti,

postoje i određeni izazovi koji mogu negativno utjecati na kvalitetu obrazovanja. Među njima su smanjena interaktivnost, ograničena kontrola nad usvajanjem gradiva te mogućnost da učenici razviju samo površne kompetencije. Digitalizacija obrazovanja također povećava odgovornost učenika za vlastito obrazovanje, jer se važnost prisustvovanja tradicionalnoj nastavi postupno smanjuje.

Digitalna transformacija društva, koja obuhvaća sve sfere života, izravno se odražava na obrazovni sustav i s vremenom će postajati sve intenzivnija. Unatoč zabrinutostima oko negativnog utjecaja digitalnih tehnologija na razvoj osobnosti i njihove primjene u ranijim fazama društvenog i osobnog razvoja, ovaj proces otvara nove mogućnosti za daljnja psihološka i pedagoška istraživanja. Potrebna je modernizacija tradicionalnih obrazovnih praksi i osposobljavanje nastavnika za brzu prilagodbu novim digitalnim stvarnostima (Selwyn, 2019).

Uvođenje digitalnih tehnologija na svim razinama obrazovanja omogućuje kontinuitet obrazovnog procesa čak i u izvanrednim situacijama poput karantena. Ipak, otvaraju se i brojna pitanja vezana uz kvalitetu obrazovanja. Još uvijek nije dovoljno istražen utjecaj digitalnog obrazovanja na razinu usvojenosti nastavnog gradiva te na razvoj opće kulturnih i predmetnih kompetencija kod učenika. Ove teme zahtijevaju daljnju analizu kako bi se osigurala kvaliteta obrazovanja u digitalnom dobu.

#### 4.1. Upotreba informacijske tehnologije i alata u predškolskoj ustanovi

Djeca baš kao i odrasli svakodnevno se koriste nekim oblikom digitalnog uređaja. U slobodno vrijeme najčešće se služe telefonom, tabletom, igraćim konzolama i prijenosnim računalima, a često neke od njih posjeduju kao i vlastite uređaje. No, postavlja se pitanje koliko digitalne uređaje koriste djeca za učenje. Današnja djeca odrastaju u tehnološkom okruženju, što oblikuje njihov način razmišljanja i obrade informacija, koji se značajno razlikuje od prethodnih generacija. Stoga, pitanje više nije treba li i kada uvesti tehnologiju u obrazovanje, već kako to učiniti na najbolji način (Smit, 2020).

Informacijska-komunikacijska tehnologija (IKT) već su postale neodvojiv alat za ljude, gotovo produžetak našeg vlastitog tijela, što nas potiče da ih uvedemo u naš svakodnevni rad kao nezaobilazan alat (Alonso-Sainz, 2022).

Tomić (2023) navodi kako možemo reći da naš svakodnevni život kruži oko niza uređaja koji nam omogućuju komunikaciju, povezivanje, organiziranje i informiranje na određeni način. Trenutno, osoba koja nema određeno digitalno znanje ili niz kompetencija koje



omogućuju ažuriranje u ovim resursima, izložena je opasnosti da bude proglašena digitalno nepismenom, što čini novu pismenost u ovom području nužnom kako bi se pratili brzi ritam suvremenog svijeta. IKT se ne prilagođava samo obrazovnim i osobnim potrebama, već i implicira prilagodbu pojedinaca tehnološkim zahtjevima i znanju potrebnom za ispravnu upotrebu.

Primjena IKT-a u predškolskom odgoju i obrazovanju unapređuje dječji kognitivni razvoj, jezične vještine i društvene interakcije. Konstruktivističko učenje putem tehnologije naglašava aktivno uključivanje učenika u razvoj vlastitog znanja, umjesto korištenja učitelja za pasivno poučavanje učenika. Ova vrsta metode učenja obuhvaća procese samostalnog učenja, aktivnog učenja i samostalnog usmjeravanja (Wu i sur., 2022).

Tomić (2023) navodi kako se IKT u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju provodi putem

- razvoja kompetencija očuvanja zdravlja kod predškolske djece korištenjem IKT-a
- upotreba tehnologije i internetskih resursa od strane odgajatelja
- komunikacija odgojitelja i roditelja putem WhatsApp grupa
- razvoj digitalnih vještina i medijske pismenosti
- učinkovitost IKT-a u aktivnostima učenja u ranom djetinjstvu
- uloga IKT-a u poticanju integriranih aktivnosti u predškolskom odgoju i obrazovanju
- psihološki čimbenici u razvoju IKT kompetencija kod djece predškolske dobi
- kompetencije i pedagoško korištenje IKT-a od strane odgajatelja
- integracija IKT-a u obrazovanje odgajatelja
- korištenje tehnologije i digitalnih medija od strane djece predškolske dobi

Autor Tomić (2023) navodi kako bi u budućnosti trebali pronaći najbolje prakse za integraciju IKT-a u predškolski odgoj i obrazovanje te podržati razvoj obrazovnih politika i programa koji promiču učinkovitu upotrebu tehnologije u obrazovanju u ranom djetinjstvu.

Korištenje digitalnih alata u svakodnevnim aktivnostima u predškolskim ustanovama postalo je sve uobičajenije, pri čemu se upotrebljavaju uređaji poput računala, digitalnih kamera, projektora (*beamera*), mikroskopa, skenera, pametnih telefona i tableta, s različitim vrstama softvera. Ovi alati pružaju djeci mogućnost učenja i razvoja širokog spektra vještina.

Prema istraživanju Jernesa i suradnika (2010), učitelji ističu da djeca, koristeći digitalne alate, stječu niz znanja i kompetencija, uključujući učenje slova, brojeva, boja i oblika. Osim toga, razvijaju koordinaciju oko-ruka, digitalni vokabular, te razumijevanje funkcioniranja interneta i pristupa digitalnim alatima (Jernes i suradnici, 2010).

Ove kompetencije imaju značajan utjecaj na pojedince, no djeca također razvijaju važne društvene vještine poput suradnje, čekanja na red i iskazivanja poštovanja prema drugima. Učitelji i odgojitelji imaju ključnu ulogu u aktivnom uključivanju djece u korištenje digitalnih alata, čime se doprinosi njihovom sveobuhvatnom razvoju. U istraživanju Lindemana i suradnika (2021) istaknuto je da suradničko učenje temeljeno na igrama povećava motivaciju za učenje i potiče djecu da doprinose radu grupe.

U Švedskoj je proučavana suradnička aktivnost koja uključuje rad s interaktivnim bijelim pločama (Bourbour, 2020). Bourbour je u svom istraživanju otkrila da su interaktivne ploče značajno promijenile način izvođenja nastave, čineći procese učenja vidljivijima u odnosu na korištenje uređaja s manjim zaslonima.

Tableti su postali sve prisutniji u predškolskim ustanovama, gdje se koriste kao dopuna tradicionalnim aktivnostima. Međutim, njihova integracija u predškolske programe je složen proces koji zahtijeva vrijeme i prilagodbu. Način na koji se tableti koriste uvelike ovisi o tome tko preuzima inicijativu: dok djeca često preferiraju igru, zabavu ili opuštajuće aktivnosti, učitelji nastoje inicirati pedagoške aktivnosti i motivirati djecu da sudjeluju u aktivnostima koje oni vode.

Tableti se također koriste za administrativne svrhe, poput digitalne dokumentacije, iako se ponekad čini da digitalna komunikacija s roditeljima može biti složenija nego što se očekivalo. Ključno je naglasiti da tehnologija sama po sebi nije dovoljna; prisutnost učitelja/odgojitelja i njihova interakcija s djecom igraju presudnu ulogu u smislenoj upotrebi digitalnih alata. Učitelji koji su uključeni u proces učenja mogu ispitivati, pomagati, ohrabrivati i pohvaljivati djecu, ali također pružaju podršku kada se pojave poteškoće ili frustracije, čime značajno doprinose kvaliteti učenja.

## 4.2. Stavovi odgojitelja o digitalnim alatima

Rad odgojitelja s digitalnim alatima značajno je pod utjecajem njihovih stavova prema tim alatima, što zauzvrat utječe na razinu dostupnosti i vidljivosti digitalnih alata djeci te na

pravila koja se odnose na njihovo korištenje u obrazovnom okruženju. Stavovi odgojitelja prema digitalnim alatima ključni su za oblikovanje obrazovnog okruženja koje omogućuje ili ograničava pristup tehnologiji. Digitalna kompetencija odgojitelja, koja se u više studija smatra ključnim aspektom demokracije (Nilsen, 2018), ima presudnu ulogu u pripremi djece za sudjelovanje u suvremenom društvu.

Prema Lindemanu i suradnicima (2021), predškolski odgojitelji suočavaju se s izazovom stvaranja obrazovnog okruženja koje može pomoći djeci da se integriraju u brzo promjenjivi visokotehnološki svijet znanja i informacija. Ovaj zadatak zahtijeva integrirani pristup koji obuhvaća znanost, tehnologiju i inovacije, čime se djecu priprema za buduće izazove.

Iako je suvremeni hrvatski sustav predškolskog odgoja postupno usklađen sa zahtjevima društva nakon ulaska Hrvatske u Europsku uniju, i dalje postoje izazovi u implementaciji digitalnih kompetencija. Primjeri iz zemalja poput Finske i Švedske, koje već integriraju digitalne kompetencije u programe predškolskog odgoja, ukazuju na potrebu za sličnim pristupom u Hrvatskoj. To ne podrazumijeva samo korištenje tehnologije od strane odgojitelja tijekom odgojno-obrazovnog rada, već i upoznavanje djece s medijskim sadržajima, rukovanjem medijskim datotekama i radom s opremom, što zahtijeva dodatne profesionalne vještine i pripremljenost odgojitelja.

Odgojitelji imaju ključnu ulogu u pripremi djece za život u digitalnom svijetu. Njihova je zadaća ne samo poučavati djecu kako koristiti tehnologiju, već ih i poticati na kritičko promišljanje o njezinoj uporabi i iskoristiti prednosti koje tehnologija pruža. U tom kontekstu, digitalne igre koje koriste specijalizirane aplikacije i softver trebale bi postati glavni obrazovni alat. No, važno je osigurati očuvanje emocionalne i psihološke dobrobiti djece, prilagoditi obrazovni sadržaj njihovoj dobi i individualnim sposobnostima te osigurati zdravstvenu sigurnost i zadovoljstvo obitelji uslugama predškolske ustanove (Nilsen, 2018).

Enochsson i Ribaeus (2020) otkrili su da različiti pogledi na demokraciju također dovode do različitih pristupa korištenju digitalnih alata u istočnoj i srednjoj Europi. Dok neki odgojitelji i učitelji vide digitalne alate kao vrijedne za obrazovanje, drugi ih doživljavaju kao prijetnju, zabrinuti zbog potencijalnog ograničavanja dječje kreativnosti i mogućih zdravstvenih problema. Općenito, učitelji i odgojitelji u Europi prepoznaju važnost digitalnih alata ne samo za trenutnu nastavu, već i za pripremu djece za budućnost, uključujući njihovu školsku spremnost (Enochsson & Ribaeus, 2020).

Međutim, istraživanja pokazuju da odrasli i djeca mogu imati vrlo različite perspektive o digitalnoj tehnologiji, što čini nužnim uključivanje djece u proces implementacije digitalnih tehnologija u obrazovnom okruženju. U digitalnom dobu, odgajateljima i nastavnicima potrebna je kompetencija za stvaranje aktivnosti temeljenih na tehnologiji koje pružaju visokokvalitetne prilike za učenje i odgoj (Lindeman i suradnici, 2021).

Unatoč pozitivnim stavovima prema tehnologiji, odgojitelji često pokazuju nizak stupanj pedagoškog angažmana s digitalnom tehnologijom u svojoj praksi, a također imaju ograničenu svijest o svojoj pedagoškoj ulozi u tom kontekstu. Stavovi i znanje odgojitelja o digitalnim alatima mogu se razvijati kroz stručno usavršavanje, što je ključno za njihovo učinkovito korištenje u obrazovnom okruženju. Neki istraživači tvrde da je za razvoj digitalnih kompetencija kod djece potrebna visoka razina kompetencija kod odgojitelja, u kombinaciji s njihovom unutarnjom motivacijom.

Odgjitelji trebaju kontinuiranu podršku i stručno usavršavanje kako bi bolje razumjeli pedagoške mogućnosti koje pruža tehnologija i kako bi mogli učinkovito odgovoriti na nepredviđene izazove u predškolskom okruženju.

#### 4.3. Potrebni preduvjeti za uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije

Informacijska i komunikacijska tehnologija može značajno doprinijeti ranom obrazovanju i odgoju, ali postojeći obrazovni sustavi trebaju se prilagoditi kako bi se bolje razumjele potrebe djece u digitalnom društvu. Ključno je identificirati koja znanja i vještine djeca trebaju usvojiti kako bi mogla aktivno sudjelovati u digitalnom svijetu, kako u sadašnjem trenutku, tako i kao buduće odrasle osobe. Ažuriranje obrazovnih pristupa postaje nužno kako bi se djecu pripremilo za uspješno snalaženje u digitalnom okruženju, koje je sveprisutno u njihovim svakodnevnim životima.



Slika 2. Prikaz korištenja tehnologije od strane djeteta

Izvor: <https://digitalllearning.eletsonline.com/2018/09/technologys-role-in-imparting-early-childhood-education/>

Poznavanje tehnologije od strane odgojitelja od presudne je važnosti jer omogućuje učinkovitiju upotrebu softvera, posebno kada dolazi s detaljnim uputama. No, jednako je važno poznavanje različitih pedagoških metoda te razumijevanje kako djelovati kao mentor i instruktor u digitalnom kontekstu. Ovo uključuje i prilagodbu pedagoškog pristupa unutar politika i praktičnih okvira koji oblikuju obrazovne institucije. Iako nisu pronađene jasne veze između upotrebe digitalne tehnologije i izravnog obrazovnog ishoda, istraživanja pokazuju da učenje uvelike ovisi o kontekstu u kojem se tehnologija koristi (Blum-Ross i Livingstone, 2018).

Blum-Ross i Livingstone (2018) zagovaraju širenje diskursa o korištenju digitalnih alata kod male djece izvan jednostavne mjere vremena provedenog pred ekranom. Umjesto toga, oni predlažu fokusiranje na načine na koje djeca koriste i mogu koristiti te alate u obrazovnim okruženjima temeljenim na igri. Njihov rad opisuje složenost ovog područja, naglašavajući kako dječja upotreba digitalnih alata može biti promatrana kao oblik epistemičke igre. Ova perspektiva ukazuje na to da primjena digitalizacije u predškolskim ustanovama nije samo pitanje obrazovanja i odgoja, već i socijalizacije djece u digitalno društvo.

Istraživanje pokazuje da odgojitelji prepoznaju potencijal digitalnih alata u predškolskim ustanovama te ih koriste u određenoj mjeri. Međutim, postoji potreba za dubljim razumijevanjem kako pripremiti djecu za život u digitalnom društvu. To uključuje ne samo

tehničke vještine, već i osmišljavanje obrazovnih metoda koje imaju smisla za najmlađu djecu, uzimajući u obzir njihov razvojni stupanj i individualne potrebe.

## 5. Poticanje razvoja govora kod djece pričanjem priče

Pričanje priča djeci jedan je od najstarijih i najmoćnijih alata za poticanje razvoja govora. Od davnina su priče služile kao sredstvo za prijenos znanja, kulturnih vrijednosti i moralnih lekcija, a istodobno su igrale ključnu ulogu u oblikovanju jezika i komunikacijskih vještina kod djece. U današnjem svijetu, unatoč napretku tehnologije i promjenama u načinu života, pričanje priča ostaje neprocjenjivo za razvoj dječjeg govora i jezika.

Pričanje priča djeci omogućuje da kroz slušanje i aktivno sudjelovanje proširuju svoj rječnik. Kada roditelj ili odgajatelj pripovijeda priču, dijete ima priliku čuti nove riječi i izraze u kontekstu, što mu pomaže da ih bolje razumije i integrira u svoj vlastiti govor. Priče često uključuju ponavljanje ključnih riječi i fraza, što dodatno olakšava njihovo usvajanje. Osim toga, kroz priče djeca se upoznaju s različitim strukturama rečenica i gramatičkim pravilima, što pozitivno utječe na razvoj njihovih sintaktičkih vještina (Starc i suradnici, 2004).

Interakcija koja se događa tijekom pričanja priča igra ključnu ulogu u poticanju govora. Kada dijete sluša priču, ono ne samo da pasivno upija informacije, već često postavlja pitanja, izražava svoje mišljenje ili sudjeluje u dijalogu s odraslom osobom. Slunjski (2001) navodi, kako ova interaktivnost potiče dijete na aktivno korištenje jezika, što je ključno za razvoj govornih vještina. Dijete uči kako se izražavati, kako postavljati pitanja i kako se uključiti u razgovor. Time se jača njihova samosvijest i samopouzdanje u govoru, što je iznimno važno za kasniji uspjeh u školi i životu.

Priče također igraju važnu ulogu u razvoju dječje mašte i kreativnog mišljenja, što je usko povezano s razvojem jezika. Kroz slušanje priča, djeca su potaknuta da zamišljaju svjetove, likove i situacije koje nisu prisutne u stvarnosti. Ova mentalna aktivnost potiče ih da koriste jezik na nove i kreativne načine, proširujući svoje verbalne vještine i sposobnost izražavanja složenih ideja. Kada dijete sudjeluje u stvaranju vlastitih priča ili prepričavanju onih koje je već čuo, ono koristi jezik kao alat za stvaranje i organiziranje svojih misli, što dodatno obogaćuje njegov jezični razvoj (Domitrovich i suradnici, 2017).

Osim što potiče jezične vještine, pričanje priča također ima važnu ulogu u emocionalnom i socijalnom razvoju djece. Kroz priče, djeca se upoznaju s različitim emocijama, situacijama i perspektivama. Priče im pomažu da razumiju i imenuju vlastite osjećaje, kao i osjećaje drugih, čime se potiče razvoj emocionalne inteligencije. Učeći o različitim likovima i njihovim postupcima, djeca razvijaju empatiju i socijalne vještine, koje su ključne za uspješnu komunikaciju i interakciju s drugima.

Pričanje priča također ima snažan utjecaj na stvaranje emocionalne veze između djeteta i odrasle osobe koja pripovijeda. Ovaj oblik zajedničkog iskustva jača odnos između djeteta i roditelja, odgojitelja ili učitelja, stvarajući sigurno okruženje u kojem se dijete osjeća voljeno i podržano. Ova emocionalna sigurnost dodatno potiče dijete na izražavanje i dijeljenje svojih misli i osjećaja, što je ključni aspekt razvoja govora (Bornstein, 2019).

Upotrebom jezika, interakcija, poticanjem mašte i emocionalnog razvoja, priče omogućuju djeci da razviju svoje verbalne vještine, prošire rječnik i ojačaju sposobnost izražavanja. U svijetu koji se stalno mijenja, pričanje priča ostaje temeljni način na koji odrasli mogu poduprijeti i obogatiti dječji jezični razvoj, istovremeno jačajući emocionalne i socijalne veze koje su ključne za zdrav rast i razvoj.



## 6. Upotreba digitalnog alata u pričanju priče

Uporaba digitalnih alata u pričanju priče u obrazovnom kontekstu predstavlja inovativan pristup koji obogaćuje proces učenja i razvoja djece. Ovaj pristup omogućuje integraciju tehnologije u tradicionalne pedagoške metode, stvarajući dinamično okruženje u kojem se potiče kreativnost, kritičko razmišljanje i suradnja među djecom.

Pričanje priča odavno je prepoznato kao moćan alat u obrazovanju, omogućujući djeci da se povežu sa sadržajem na emocionalnoj i intelektualnoj razini. Kada se u pričanje priča uključe digitalni alati, kao što su tableti, pametni telefoni ili interaktivne ploče, mogućnosti za učenje se značajno proširuju. Djeca više nisu samo pasivni slušatelji, već postaju aktivni sudionici u stvaranju i interpretaciji priče. Digitalni alati omogućuju djeci da dodaju vizualne elemente, zvukove i animacije, čime se njihova mašta i kreativnost dodatno potiču (Alismail, 2015).

Korištenje digitalnih alata u pričanju priče također omogućuje prilagodbu sadržaja individualnim potrebama djece. Na primjer, djeca s posebnim potrebama mogu imati koristi od vizualnih i auditivnih pomagala koja olakšavaju razumijevanje i praćenje priče. Također, digitalni alati omogućuju personalizaciju priče, gdje djeca mogu uključiti vlastite likove, glasove i scenarije, čime se potiče njihovo samopouzdanje i osjećaj postignuća.

Jedan od ključnih aspekata upotrebe digitalnih alata u pričanju priča je suradnički element. Djeca mogu zajedno raditi na stvaranju priče, dijeleći ideje i surađujući u osmišljavanju zapleta, likova i vizualnih prikaza. Ovaj proces potiče razvoj društvenih vještina, kao što su timski rad, komunikacija i empatija. Učitelji igraju ključnu ulogu u usmjeravanju djece, pružajući im podršku i ohrabrujući ih da istražuju različite pristupe i izražavaju svoje ideje na kreativan način (Catalano i Catalano, 2022).

Osim toga, digitalni alati omogućuju dokumentiranje i dijeljenje priča s roditeljima i širom zajednicom. Djeca mogu ponosno pokazati svoje radove, što dodatno jača njihovu motivaciju za učenje i kreativno izražavanje. Odgojitelji i učitelji mogu koristiti ove priče kao alat za procjenu napretka djece, identificirajući područja u kojima djeca trebaju dodatnu podršku ili izazov.

Međutim, važno je napomenuti da tehnologija sama po sebi nije dovoljna. Ključna je uloga odgojitelja i učitelja u usmjeravanju i podržavanju djece u korištenju digitalnih alata na smislen način. Učitelji i odgojitelji moraju biti svjesni kako tehnologija može obogatiti proces

učenja, ali i kako može predstavljati izazove, poput distrakcije ili prekomjerne upotrebe. Stoga je važno da odgojitelji i učitelji imaju jasnu viziju i strategiju za integraciju digitalnih alata u nastavni proces, osiguravajući da oni doprinose ciljevima učenja i razvoju djece (Catalano i Catalano, 2022).

Uporaba digitalnih alata u pričanju priča predstavlja značajan korak naprijed u obrazovanju, omogućujući djeci da postanu aktivni sudionici u svom učenju. Kroz interaktivne i suradničke aktivnosti, djeca razvijaju ključne vještine koje će im koristiti tijekom cijelog života. Iako tehnologija donosi brojne prednosti, ključna uloga učitelja i odgojitelja ostaje nepromijenjena – oni su ti koji stvaraju okruženje u kojem se tehnologija koristi na primjeren način koji potiče razvoj i učenje djece.

## 7. Izrada priče u digitalnom alatu Powtoon alat za izradu digitalne priče

Pričanje priča jedan je od najmoćnijih načina za prenošenje poruka i ideja. U digitalnom dobu, alati poput Powtoona omogućuju nam da ispričamo priče na vizualno atraktivan i interaktivan način. Powtoon olakšava izradu animiranih videozapisa koji angažiraju publiku, prenose emocije i čine složene informacije razumljivijima. U ovom dijelu rada prikazat će se kako koristiti Powtoon za kreiranje priča namijenjenih djeci ranog i predškolskog uzrasta.

### **Priča 1. Animirana audio-priča**

Izrada priče obuhvaća planiranje i izradu u digitalnom alatu Powtoon. Planiranje priče određeno je s vremenom pisanja rada, a to je ljeto. Plan je bio osmisliti priču s ljetnom tematikom koja će djeci približiti čaroliju i ljepotu morskog svijeta. Ideja je bila upoznati djecu sa što više morskih likova, čime je ujedno proizašla sama tema priče. Tema je bila „Avantura dubokim morem“ inspirirana željom da se djeci prikaže raznolikost i bogatstvo života ispod morske površine. Rak je dobio ulogu glavnom lika, smatrajući da će se djeca najviše poistovjetiti s njim jer je čest prizor na plaži. Ostali likovi su dolazili uz maštu prateći priču: morska zvijezda, morski konjic, meduza, dupin, hobotnica i riba. Sam plan priče je počeo osmišljavanjem strukture priče. Struktura priče obuhvaća uvod gdje se upoznaje glavni lik rak Argo koji je odlučio krenuti na avanturu dubokim morem, zaplet obuhvaća upoznavanje novih likova koji mu postaju prijatelji i zajedno nastavljaju avanturu, vrhunac je spašavanje dupina Vilija te rasplet nagrada za njihovo zajedništvo. Polazišna točka je pouka s više aspekata: važnost zajedništva i prijateljstva (Argo je krenuo sam na put iz znatiželje, ali ga je putovanje postalo ispunjenije kad je upoznao prijatelje), uvažavanje različitosti (likovi imaju jedinstvene osobine i talente, raznolikost među prijateljima i njihova međusobna podrška ključna za uspjeh i sreću) hrabrost i nesebičnost (Argo i njegovi prijatelji pokazuju hrabrost i nesebičnost kad pomažu dupinu Viliju uz to istražuju tamnije dijelove mora. Njihova spremnost da se suoče s izazovima i pomognu drugima ističe važnost dobrote i empatije), naglasak na prirodi i okolišu (putovanje kroz različite dijelove oceana naglašava važnost poštivanja prirode i razumijevanja njenih ljepota i opasnosti). Nakon toga uslijedila je izrada umne mape, osmišljanje priče do kraja, te pisanje priče u MC Worldu.



Slika 3. Umna mapa priča 1

Iz umne mape razvila se priča koja je rezultat strukturiranog razmišljanja i kreativnosti. Kao polazište koristile su se ideje koje su bile organizirane i oblikovane u umnoj mapi. Na temelju toga je stvorena zanimljiva priča primjerena dječjoj dobi, o avanturi morskog stanovnika.

**Tekst priče 1**

## *AVANTURA RAKA ARG*

Nekoć davno, na dnu dubokog plavog mora živio je rak Argo. Argo je bio znatiželjni, nestašni morski rak koji je volio istraživati sve oko sebe. Pita se tko sve živi na dnu mora? Nikako nije znao odgovor pa je jednog dana Argo odlučio krenuti na avanturu dubokim morem.

Znao je da ga čeka dug i težak put, stoga je spremio svoj mali ruksak i krenuo. Cijelim putem je pozdravljao svaku ribu, no nijedna nije odgovorila na njegov pozdrav. Samo bi prošle pokraj njega bez ijedne jedine riječi. To je Arga rastužilo, no nadao se da će upoznati nekog novog morskog prijatelja.

Dok je Argo šetao pjeskovitim dnom, susreo se s morskom zvijezdom Stellom. Stella je bila sjajna i blistava, s pet dugih, elegantnih krakova.

"Zdravo, Stella!" pozdravio je Argo veselo. "Idem na avanturu kako bih otkrio tko sve živi na dnu mora. Hoćeš li mi se pridružiti?"

Stella je sjajila još jače od uzbuđenja. "Naravno, Argo! Voljela bih ti se pridružiti. Zajedno možemo istražiti morsko dno." – odgovorila mu je radosno, te su nastavili zajedno put.

Dok su zajedno plivali, stigli su do šarenih koraljnih grebena. Tamo su sreli morskog konjica po imenu Loki. Loki je bio mali i brzi morski konjic, koji je uvijek spreman za igru.

"Zdravo, Loki!" rekao je Argo. "Stella i ja istražujemo more kako bismo upoznali nove prijatelje. Hoćeš li nam se pridružiti?"

Loki je veselo otpustio svoj rep od grebena te se pridružio svojim novim prijateljima.

Kako su zajedno putovali sve dalje i dalje, počeli su se osjećati malo uplašeno, jer nisu znali što ih čeka, a more je postajalo sve mračnije i mračnije.

Put ih je doveo u tamniji dio mora gdje su svjetlucale plavičaste meduze. Baš kad se Argo počeo bojati, jedna od njih, imenom Luna, približila im se svijetleći poput lampiona.

„Ne boj se, mali raku”, rekla je meduza umirujućim glasom. „Mora mogu biti prostrana i nepoznata, ali ona imaju brojne ljepote. Vjeruj u sebe i svoje prijatelje“

"Zdravo, Luna!" pozdravila je i Stella. "Istražujemo dubine mora i tražimo nove prijatelje. Hoćeš li nam se pridružiti?"

Luna je lagano zamahnula svojim krakovima, stvarajući nježni sjaj. "Naravno! Svijetlit ću vam put kroz tamne dijelove mora."

Sada su Argo, Stella, Loki i Luna plivali zajedno, uživajući u svakoj novoj avanturi. Na dnu oceana naišli su na drevne potopljene brodove, gdje su boravili zaigrani dupini. Prolazeći pokraj jednog od brodova ugledaše malog dupina Vilija u nevolji. Dupin Vili se zapleo u staru ribarsku mrežu. Argo, Stella, Loki i Luna su mu odmah priskočili u pomoć. Argo je svojim oštrim kliještima presjekao mrežu, dok su je Stella, Loki i Luna raširili kako bi Vili izašao iz

nje. Prijatelji su pozvali i Vilija na avanturu dubokim morem, no mali prestrašeni dupin se zahvalio na pomoći te se vratio svom jatuu i majci.

Sretni što pomogli svom malom prijatelju hrabro su nastavili svoj put dalje.

Plivajući kroz razne morske trave stigli su do podvodne špilje, gdje su sreli hobotnicu Uršulu. Uršula je bila mudra i iskusna, sa svojih osam krakova kretala se graciozno.

"Zdravo, Uršula!" rekao je Loki. "Istražujemo more i tražimo nove prijatelje. Hoćeš li nam se pridružiti?"

Uršula je smireno klimnula. "Naravno! Pomoći ću vam istražiti najdublje tajne mora."

Svi zajedno su nastavili svoju avanturu, otkrivajući nove predjele mora i upoznajući mnoga druga morska bića. Na kraju svog putovanja morem, stigli su do velikog podvodnog dvorca gdje je živjela mudra stara riba po imenu Aura. Aura ih je srdačno dočekala. "Čula sam o vašim pustolovinama," rekla je. "Vaša znatiželja i prijateljstvo donose svjetlo i radost našem moru. Kao nagradu za vašu hrabrost i dobrotu, svaki od vas dobiti će poseban dar."

Argo je dobio školjku koja mu je omogućila da uvijek nađe put kući, Stella je dobila zvjezdani prah koji je svijetlio u mraku, Loki je dobio dar mijenjanja boje, Luna je dobila biser koji je svijetlio poput malog sunca, a Uršula je dobila crni prah koji je štiti od neprijatelja.

Zahvalni za darove, prijatelji su se oprostili od Aure i krenuli natrag kući. Dok su plivali, shvatili su da su kroz svoja putovanja naučili koliko je važno imati prijatelje i kako svatko može pridonijeti zajednici. Argo je bio presretan što je krenuo na ovu avanturu jer je pronašao puno novih prijatelja i otkrio ljepote mora koje nikada nije mogao zamisliti. Srce mu se ispunilo radošću i veseljem.

I tako su Argo, Stella, Loki, Luna i Uršula nastavili živjeti u miru i sreći na dnu plavog mora, znajući da su zajedno jači i da će uvijek imati jedni druge. A njihovo prijateljstvo i zajednička avantura oduševila je sve stanovnike mora.

## Priča 2. Audio priča za laku noć

Tijekom osmišljanja audio priče za laku noć nit vodilja je bila stvoriti opuštajuću, umirujuću atmosferu. Glavnu ulogu je imala glazba koja je pridonijela naglašavanju te atmosfere. S obzirom na to da je priča za laku noć, asocijacija je odmah bila na zvijezde i mjesec. Nadovezujući se na asocijaciju, proizašla je struktura priče. Struktura obuhvaća uvod - gdje se upoznaje glavni lik, njegova osobnost i okruženje, zaplet - gdje se saznaje želja glavnog lika, vrhunac - susret s čarobnim pomagačem, rasplet - povratak kući. Glavne značajke pouke su zajedništvo, dobrota i prijateljstvo, no može se istaknuti važnost snova i mašte, te važnost vjere i upornosti u postizanju ciljeva. Nakon postavljenje vizije krenula je izrada umne mape, nakon čega je uslijedilo osmišljavanje priče, te pisanje priče u programu MC World.



Slika 4. Umna mapa priča 2

Polazeći od organiziranih ideja, ova mapa poslužila je kao temelj za stvaranje priče koja je zamišljena kao priča za laku noć. Cilj je bio stvoriti priču koja ne samo da zabavlja, već i umiruje djecu prije spavanja.

Tekst priče 2.

## *PUTOVANJE U ZVJEZDANO NEBO VJEVERICE ZORKA*

Jednom davno, iza dalekih zelenih gora, u srcu šume živjela je vjeverica po imenu Zorka. Zorka je bio vesela i razigrana vjeverica koja je obožavala skakutati s drveta na drvo, skupljati žireve te se provlačiti kroz guste krošnje. Voljela je trčati po šumi i otkrivati njene tajne. Ipak, svake večeri, kada bi sunce zašlo, Zorka bi došla na debelu granu, pokraj svog doma na drvetu, i zamišljeno promatrala zvijezde.

Jedne večeri, dok je Zorka gledala u zvjezdano nebo, primijeti neobičnu, sjajnu zvijezdu koja joj se približavala. Kako je zvijezda došla bliže, Zorka je mogla vidjeti da je to zapravo zvijezda padalica. Znala je da zvijezde padalice ispunjavaju želje, pa je brzo zaželjela da putuje zvjezdanim nebom. Svake večeri dolazila je na granu, nadajući se da će joj se želja ostvariti. Baš kada je htjela odustati i ne promatrati više zvijezde, na nebu se pojavi jaki sjaj. Bila je to zvijezda Venera. Venera je bila predivna, sa sjajnim krilima koja su sijala poput dijamanta.

„Dobro večer, Zorka,“ pozdravila ga je Venera s osmijehom. „Vidim kako često promatraš zvijezde. Znaš, čula sam tvoje želje i došla sam te odvesti na čarobno putovanje. Hoćeš li poći sa mnom?“ - upitala ju je umirujućim glasom.

Zorka je uzbuđeno kimnula glavom i skoči Veneri u zagrljaj. Letjele su preko šuma, rijeka i planina, Zorka je mogla vidjeti svijet iz visine, kako ga nikada prije još nije vidjela. Kako su se podigli u visine, ostale zvijezde su ih dočekale s toplim sjajem i plesale su oko njih, pokazujući Zorki svoj prekrasan dom pun svjetlosti i topline.

„Kako je sve ovo moguće?“ upitala je Zorka s divljenjem.

„Snovi i mašta su moćni, Zorka,“ odgovorila je Venera. „Oni nam omogućuju da vidimo ljepotu svijeta na način na koji ih nikada ne bismo mogli vidjeti budni.“

Zorka je provela cijelu noć putujući sa zvijezdom Venerom. „Dobro došla u naš svijet, Zorka,“ Ovdje se zvijezde rađaju i pomažu djeci da sanjaju lijepe snove svojim sjajem na noćnom nebu.“ - rekla je Venera dok su letjele kroz svemir.



Venera je povelala Zorku do jedne sjajne zvjezdane kućice. „Ovo je mjesto gdje se rađaju male zvjezdice,“ objasnila je. „One su veoma posebne, jer svaka od njih ima zadatak da pazi na neko dijete na Zemlji.“

Zorka je bila očarana. Gledala je male zvjezdice kako sjaje i igraju se. „Mogu li i ja pomoći?“ upitala je Zorka

„Naravno,“ odgovorila je Venera. „I ti možeš širiti ljubaznost, dobrotu i ljubav drugima. Tako ćeš i ti sijati poput zvijezde.“

Dok su letjele dalje, stigle su do sjajnog Mjeseca koji je blistao na nebu. Mjesec je primijetio Zorku te ju je pozdravio s dubokim, umirujućim glasom.

„Dobro došla Zorka, čuo sam o tvom ljubaznom srcu. Kako ti se sviđa naš svijet?“

„Prekrasan je,“ odgovorila je Zorka s oduševljenjem. „Nikada nisam vidjela nešto tako čarobno.“

„Znaj da tvoja dobrotu i ljubaznost čine naš svijet još sjajnijim,“ rekao je Mjesec. „Svake noći, kada gledaš u nebo, mi ćemo biti ovdje da te podsjetimo koliko si posebna.“

Zorka je bila dirnuta. „Hvala ti, Mjeseče. Obećavam da ću širiti ljubav i dobrotu gdje god pođem.“

Kako je noć završavala, Venera je rekla Zorki da je vrijeme da se vrati u svoj dom. Zvijezde su se oprostile od nje, obećavajući da će je uvijek gledati s neba. Mjesec joj je poslao blagi sjaj kao znak pozdrava.

„Hvala ti, Mjeseče,“ rekla je Zorka. „Nikada neću zaboraviti ovo čarobno putovanje.“

„Uvijek ćemo biti tu, Zorka,“ odgovorio je Mjesec. „Samo zatvori oči i sanjaj.“

Zorka se zahvalila na svemu što su joj pokazali i obećala da će širiti ljubaznost, dobrotu i ljubav. Venera je uzela Zorku u svoje svjetlucavo krilo, te je povelala niz svjetlucavi put do njenog doma u šumici.

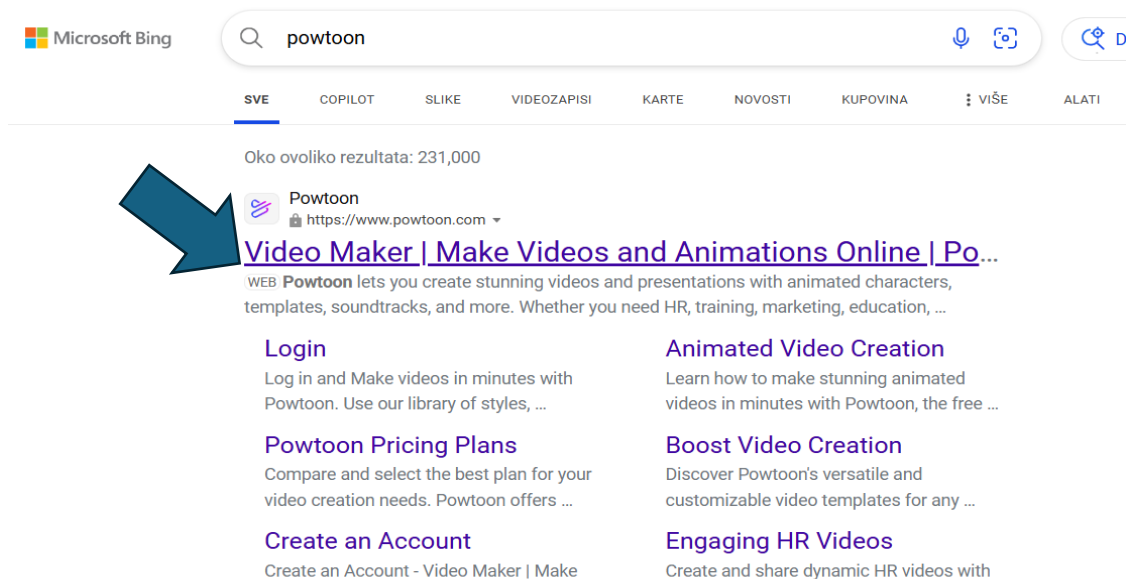
Hvala ti, zvijezdo Venero, na ovom putovanju,“ rekla je Zorka. „Nikada te neću zaboraviti. ti si sada moja prijateljica“ - rekla je Zorka radosno.

Venera ju je pozdravila svijetleći najjače što može, te je nestala iza gustog oblaka.

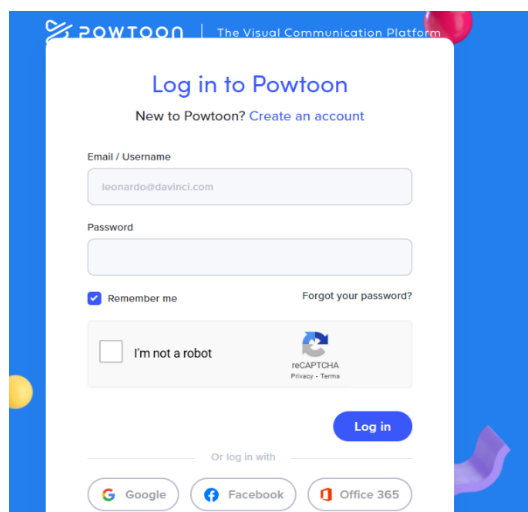
Svake noći, kada bi mjesec bio visoko na nebu, Zorka bi se popela na svoju granu i gledala gore prema nebu smiješeći se, sretna što je upoznala zvijezde i mjesec. I tako bi svaku večer zaspala na svojoj debeloj grani sanjajući o svojim zvjezdanim prijateljima.

## 7.1. Izrada priče u Powtoon

Budući da se radi o online alatu, izrada se videozapisa u potpunosti provodi u web pregledniku. Potrebno je posjetiti web stranicu [www.powtoon.com](https://www.powtoon.com) ili putem Googlea otvoriti Powtoon. Ovaj digitalni alat nije potrebno skinuti na kompjuter ili laptop, no potrebno registrirati prije nego što se počne raditi s njim. Osim klasične registracije i ispunjavanja obrasca putem emaila i lozinke, svoju prijavu možete napraviti i automatski korištenjem Facebook ili Google korisničkog računa.

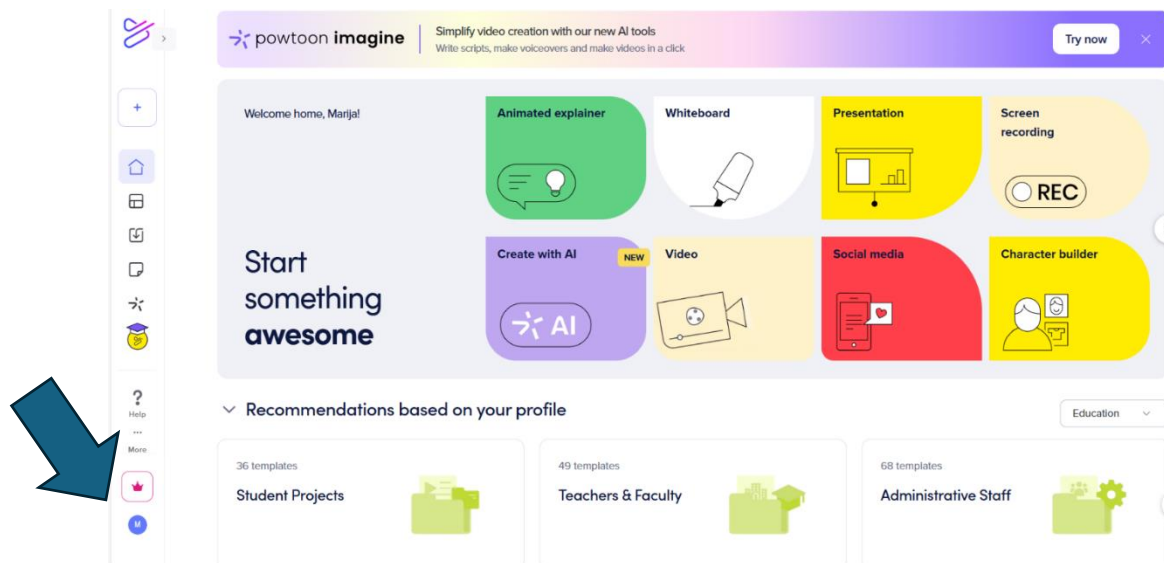


Slika 5. Otvaranje digitalnog alata Powtoon



Slika 6. Prijava u Powtoon

Nakon prijave otvara se radna površina Powtoona, u donjem lijevom kutu se vidi prijava.

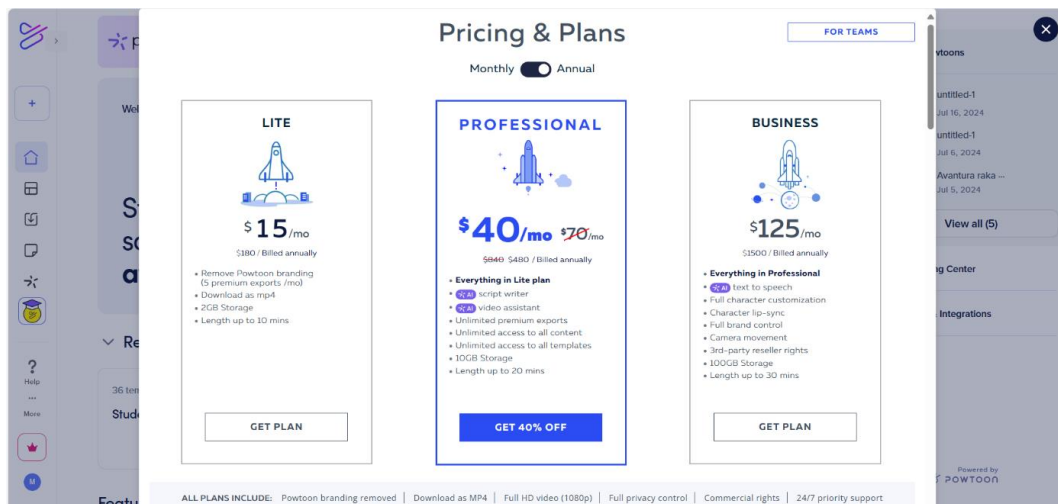


Slika 7. Prikaz prijave u Powtoon alatu

Tri su razine korištenja Powtona: besplatna verzija, Pro i Business. Besplatna verzija Powtoona sadrži određena ograničenja neka od njih su:

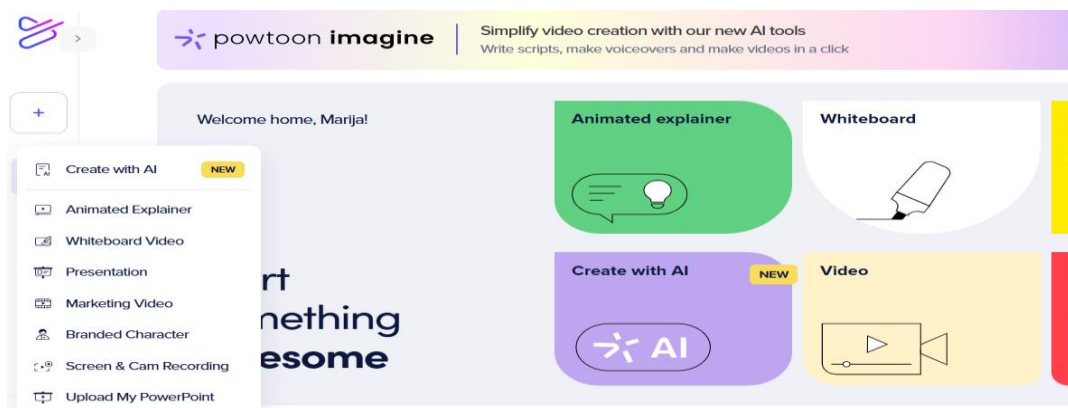
- ograničen broj stilova, pozadina, elemenata i audio zapisa
- nemogućnost uklanjanja Powtoon loga iz prezentacije/videozapisa
- nemogućnost direktnog preuzimanja na računalo (osim preuzimanje preko Youtube-a)
- maksimalno trajanje do 5 minuta

Pro i Business verzije omogućavaju HD download, što podrazumijeva preuzimanje gotovog sadržaja na osobno računalo. Uklanjanje Powtoon loga iz prezentacije ili videozapisa, duže trajanje videozapisa te mogućnost istovremenog rada više autora na istom sadržaju.



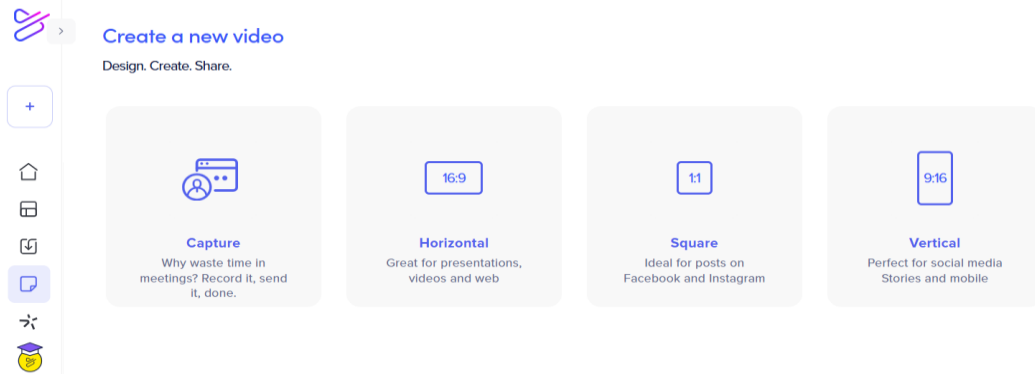
Slika 8. Prikaz razine korištenja Powtoona

Radna površina Powtoona omogućuje izradu raznih multimedijских sadržaja neki od njih su prezentacije, videozapisi, marketinški videozapisi gdje je moguće predstavljati proizvode ili pak uvoz pptx datoteka.

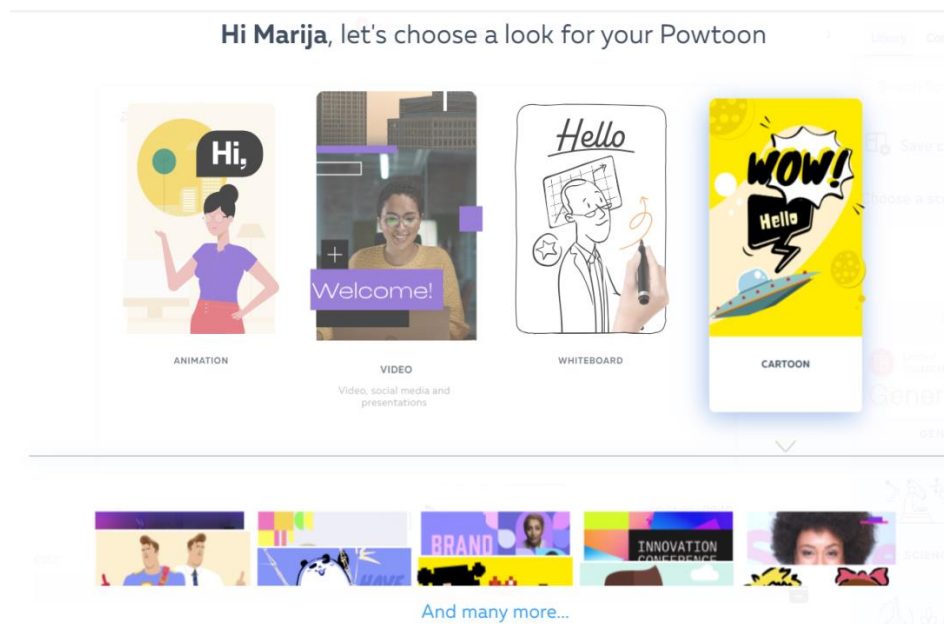


Slika 9. Prikaz multimedijских sadržaja koje Powtoon sadrži

Powtoon omogućuje i prazan predložak za samostalno oblikovanje. Gdje nudi opciju odabira kako će Vaš Powtoon izgledati.

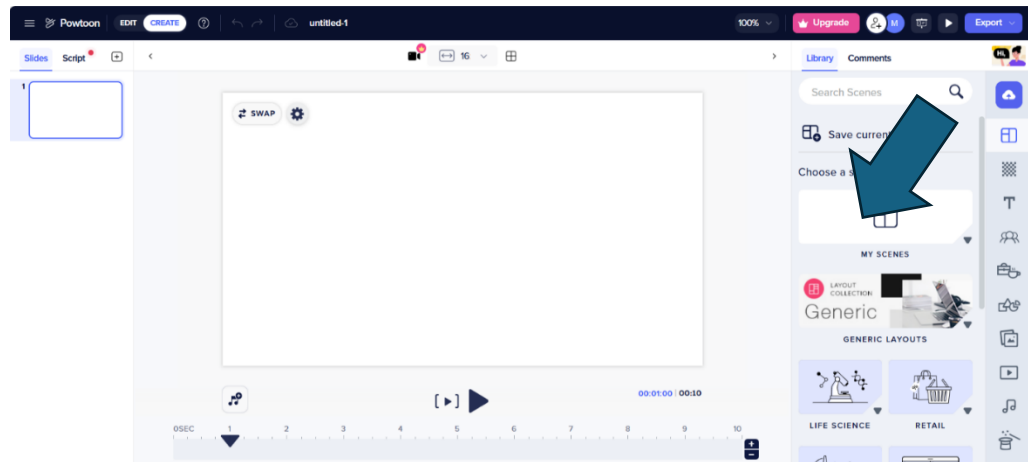


Slika 10. Predlošci za samostalno oblikovanje



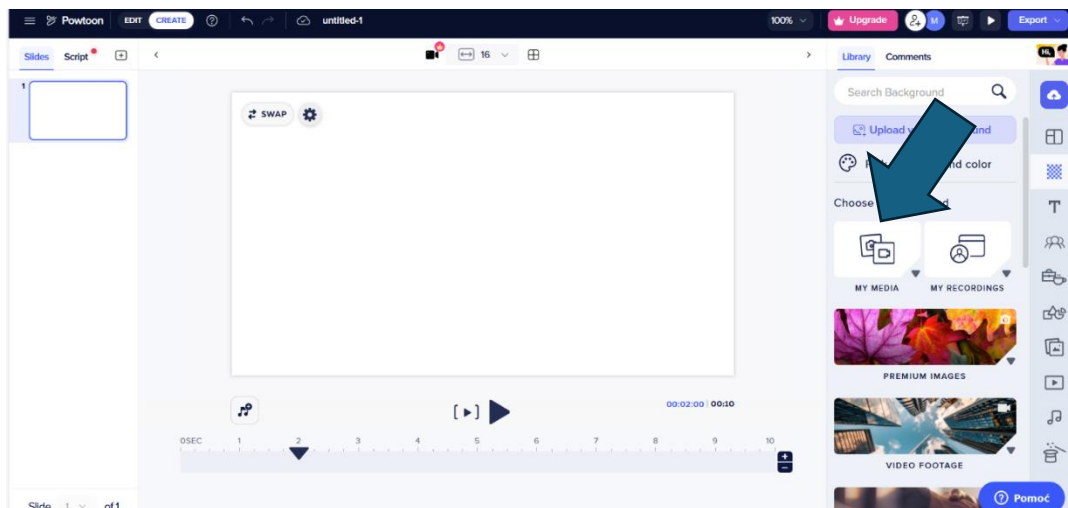
Slika 11. Ponudeni izgledi Powtoona

Kod izrade obje priče, odbijeni su ponuđeni izbori sa slike 4. Odabran je prazni predložak, horizontalnog formata. Svaki slajd, funkcioniра kao vrsta platna, može se uređivati dodavanjem scena, pozadina, teksta, slika, karaktera, glazbe i raznih animacija. Svi alati koji su ponuđeni nalaze se s desne strane.

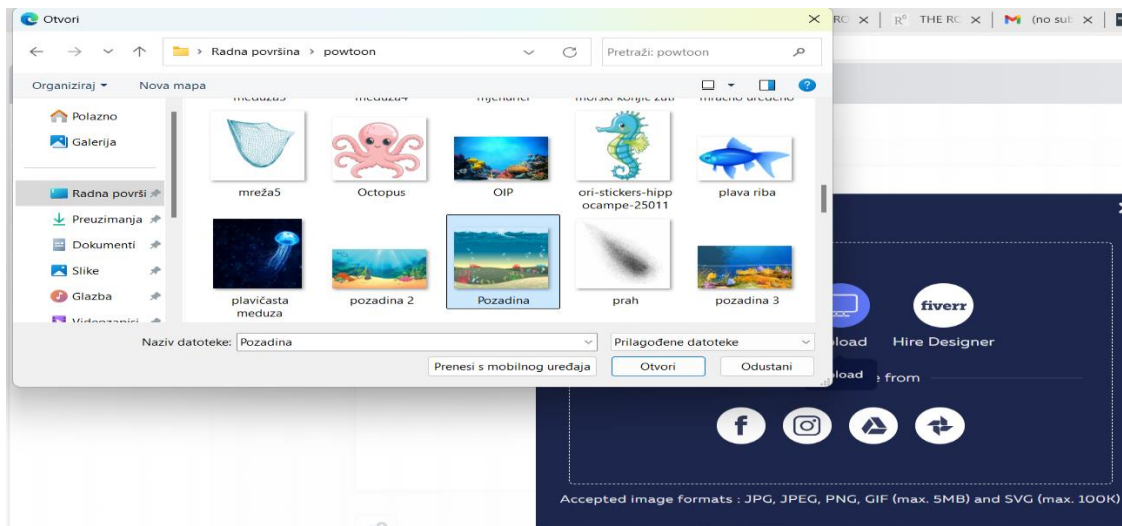


Slika 12. Prikaz svih alata u Powtoon

Kod samostalne izrade, ovaj alat korisnicima omogućuje učitavanje slike sa interneta ili osobnog računala, osim te mogućnosti nudi i biranje boje pozadine i gotovu profesionalnu pozadinu.

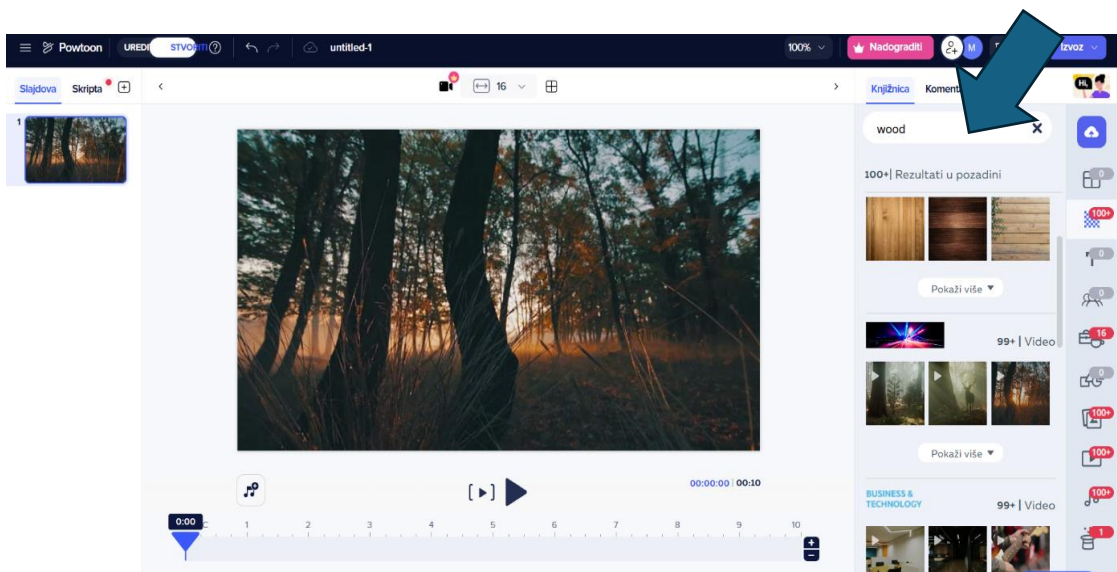


Slika 13. Postupak učitavanja pozadine



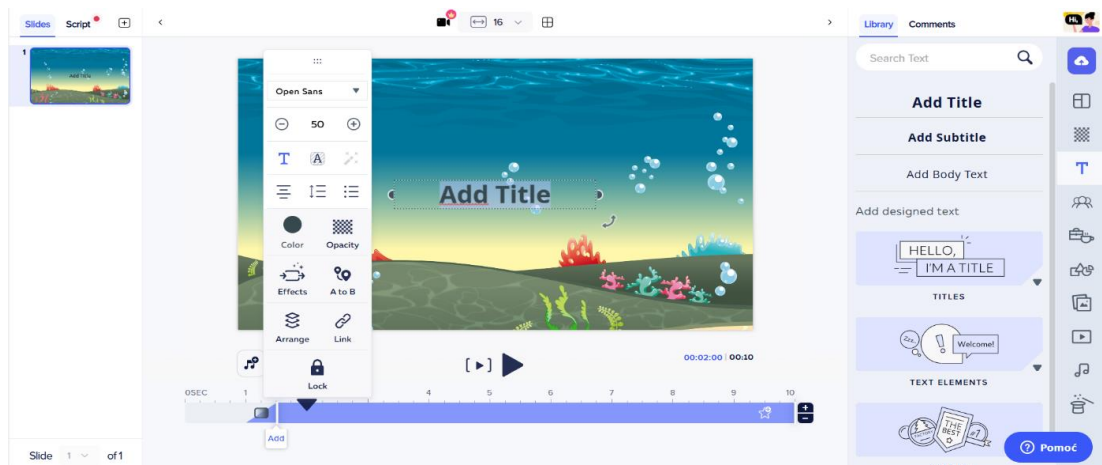
Slika 14. Učitavanje pozadine

Powtoon nudi gotove pozadine koje posjeduje, potrebno je u pretraživač upisati određeni pojam koji želimo. Alat će nam sve o ponuđenom pojmu prikazati u desnom okviru, besplatna verzija posjeduje manji izbor, dok plaćene verzije imaju više ponuđenih mogućnosti.



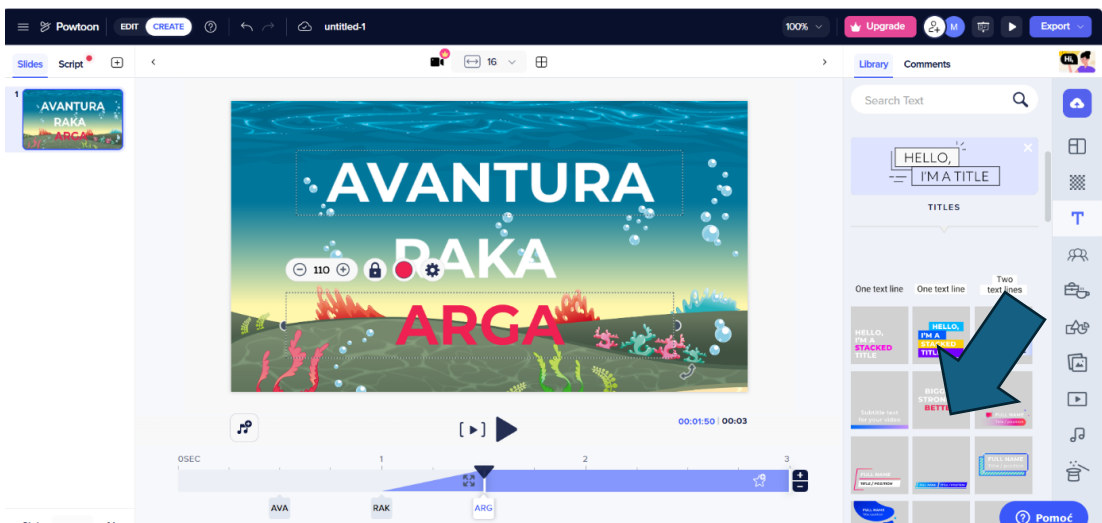
Slika 15. Odabir gotove ponuđene pozadine

Nakon postavljenje pozadine slijedi dodavanje teksta, odnosno naslova priče. Tekst možemo samostalno urediti uz pomoć raznih ponuđenih alata (boja teksta, efekt teksta, fontovi teksta, animacija teksta) ili pak odabrati već dizajniran tekst.



Slika 16. Uređenje teksta

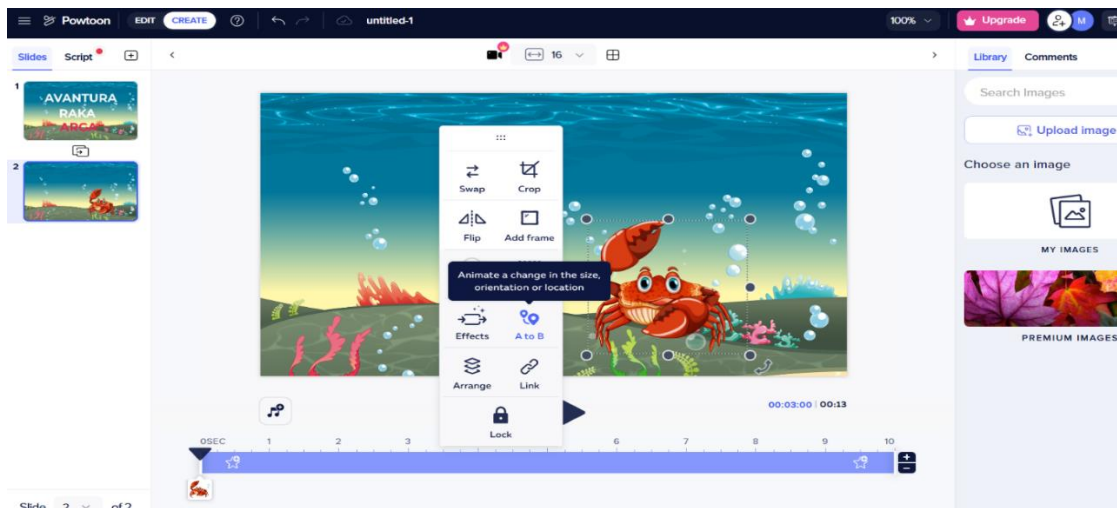
Za izradu priče korišten je gotovi ponuđeni format teksta. Ponuđeni uređeni tekst je moguće i prilagoditi s pomoću plave pomične trake.



Slika 17. Uređenje teksta za priču

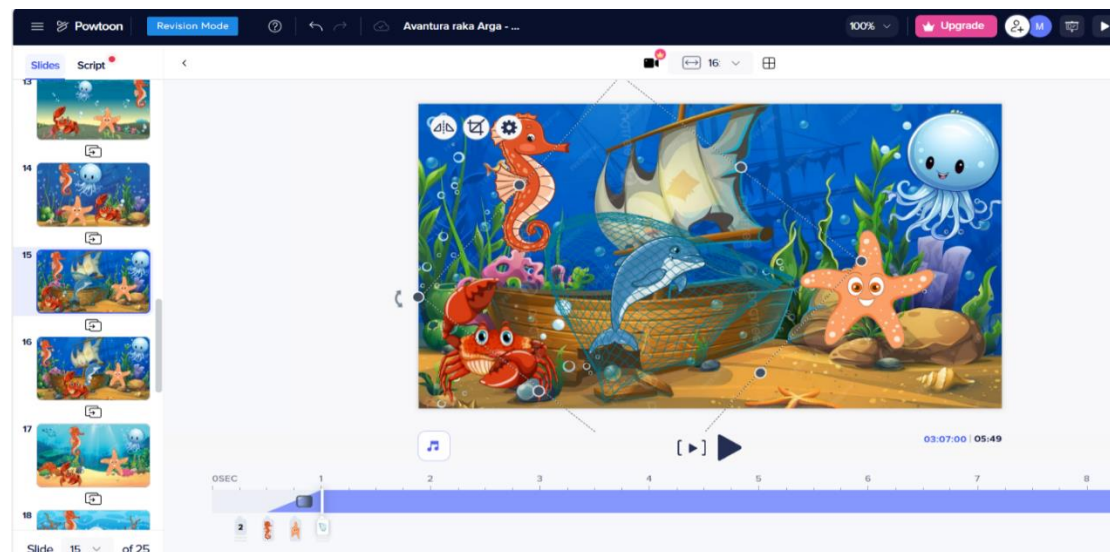
Nakon što je pozadina postavljena, uslijedilo je dodavanje likova i objekata. Likove je moguće dodati putem slika koje Powtoon nudi, učitavanjem slika s računala ili odabirom opcije slikaj trenutnu sliku. Koristila sam opciju učitavanja slika s računala, postupak se ponavlja kao i kod postavljanja pozadine. Likove i objekte je moguće animirati s pomoću ponuđenog efekta koje Powtoon sadrži.



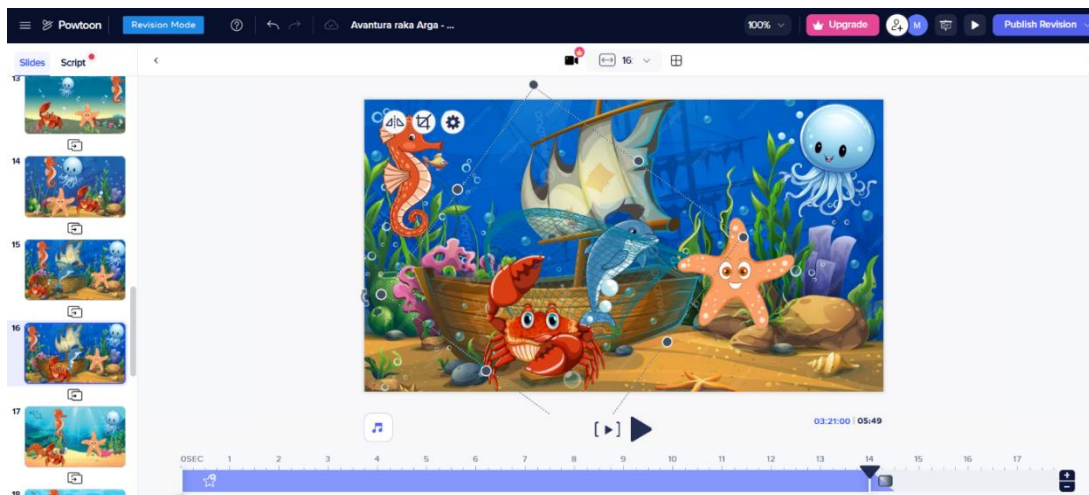


Slika 18. Dodavanje lika i animacija pomoću efekta kretanja

Kod animacija važno je paziti da je sve usklađeno, a to nam omogućuje plava traka. Ona omogućuje prilagodbu slike i objekata prema našim potrebama i željama. Lik ili objekt pojavljuju se na sceni onoliko koliko je duga plava traka, nju možemo povećati ili smanjiti pomicanjem lijevo ili desno, čime ujedno objekt ili lik se zadržavaju duže ili kraće na sceni.

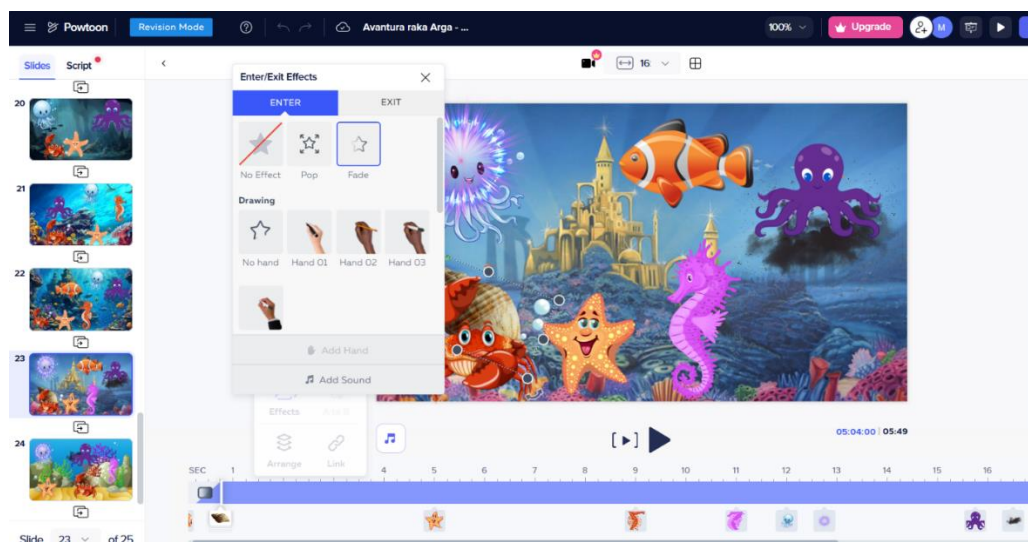


Slika 19a. Prikaz trajanja objekta (mreže) na sceni

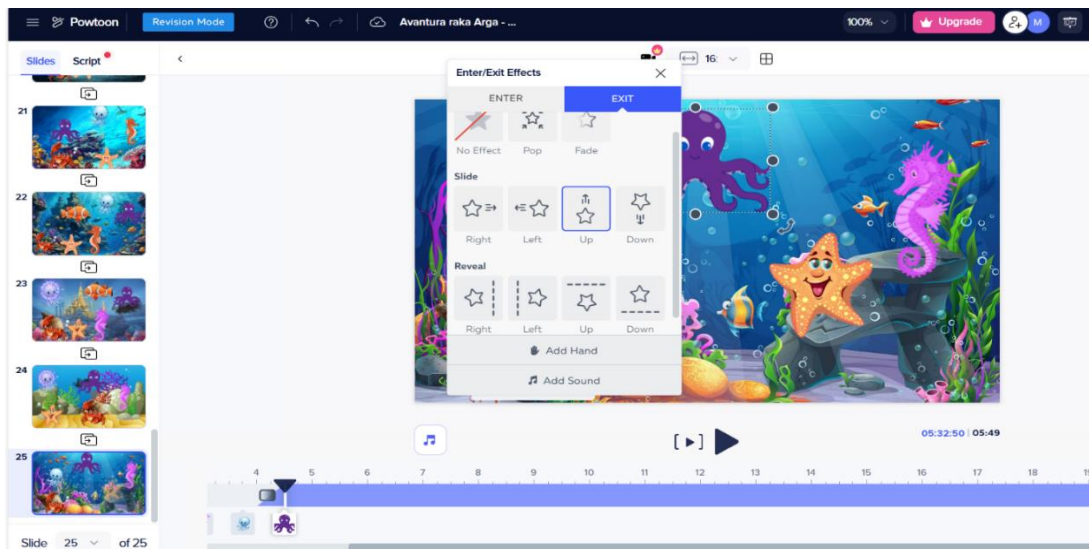


Slika 19b. Prikaz trajanja objekta (mreže) na sceni

Powtoon nudi i efekte za animaciju likova, prema želji može se odabrati efekt ulaska lika kao što su efekt pojavljivanja i nestajanja. Za efekte izlaska Powtoon posjeduje dva efekta kao i kod ulaska, no uz to još lik može izaći sa scene lijevo, desno, gore, dolje. Efektima ulaska i izlaska moguće je dodati i zvuk koji ovaj digitalni alat podržava.

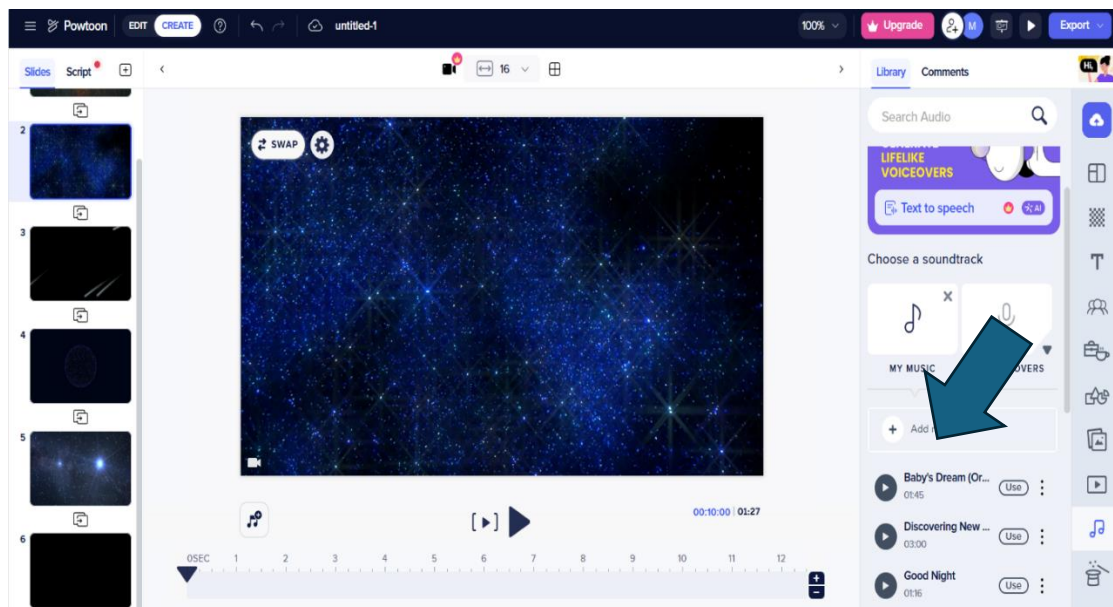


Slika 20. Prikaz efekta ulaska

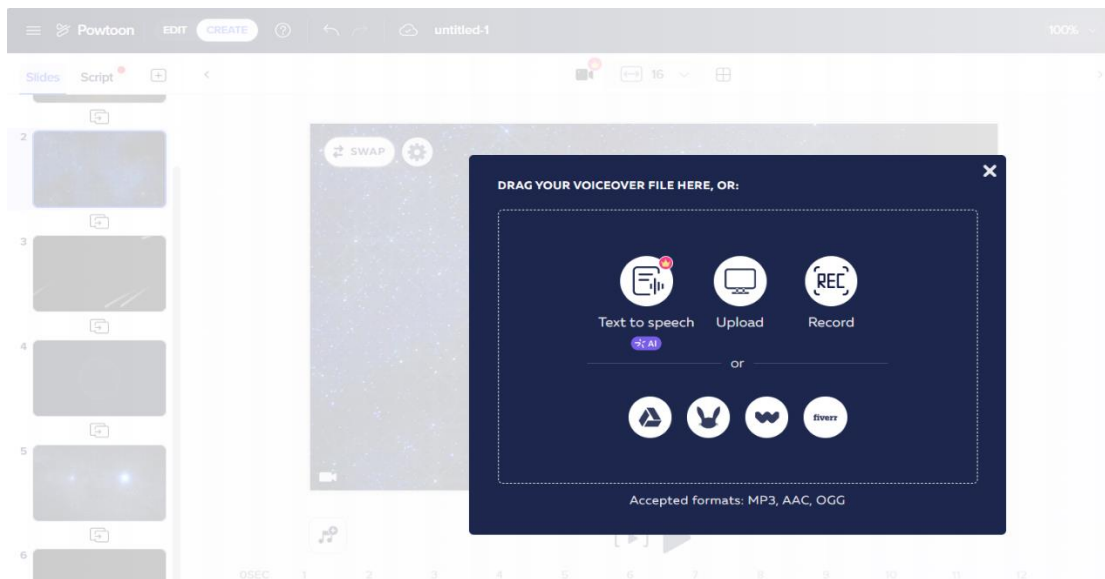


Slika 21. Prikaz efekta izlaska

Powtoon sadrži mogućnost dodavanja zvukova i glazbe u prezentaciju ili video uradak. Nudi mogućnost učitavanja vlastite glazbe s računala ili odabir glazbe koju posjeduje. Zvuk se koristi opcijom snimanja glasa.

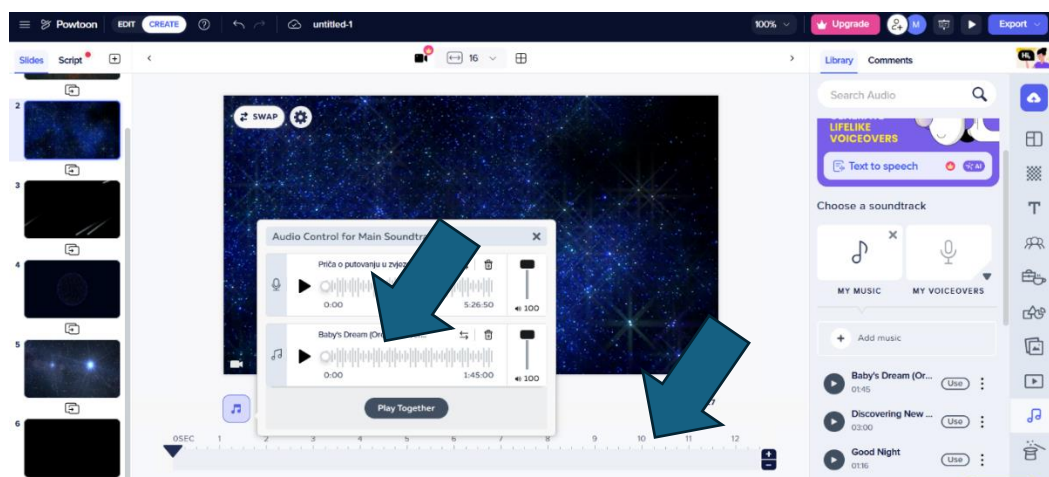


Slika 22. Odabir glazbe



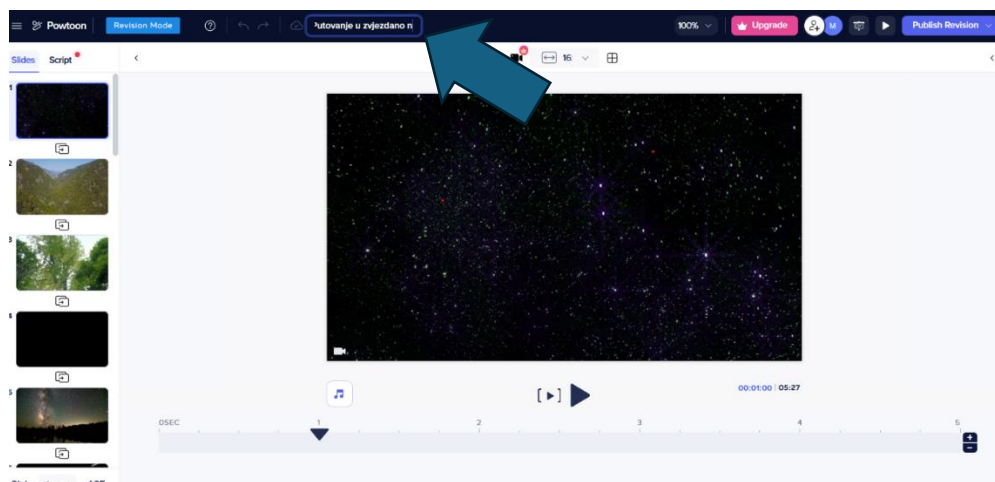
Slika 23. Odabir zvuka

Kod besplatne verzije ograničenje trajanja je na 5 minuta što predstavlja veći napor tijekom snimanja glasa, pro verzija omogućuje duže trajanje zvuka i glazbe, dok Business verzija omogućuje snimanje zvuka i glasa za svaki slajd posebno čime se olakšava rad korisniku. Kada se glas snimi potrebno ga je uskladiti sa slajdovima i radnjom priče produžavanjem ili skraćivanjem vremenski trajanja same scene, na pokretnoj traci na plus ili minus. Zvuk i glazbu je moguće podesiti na odgovarajuću jačinu.



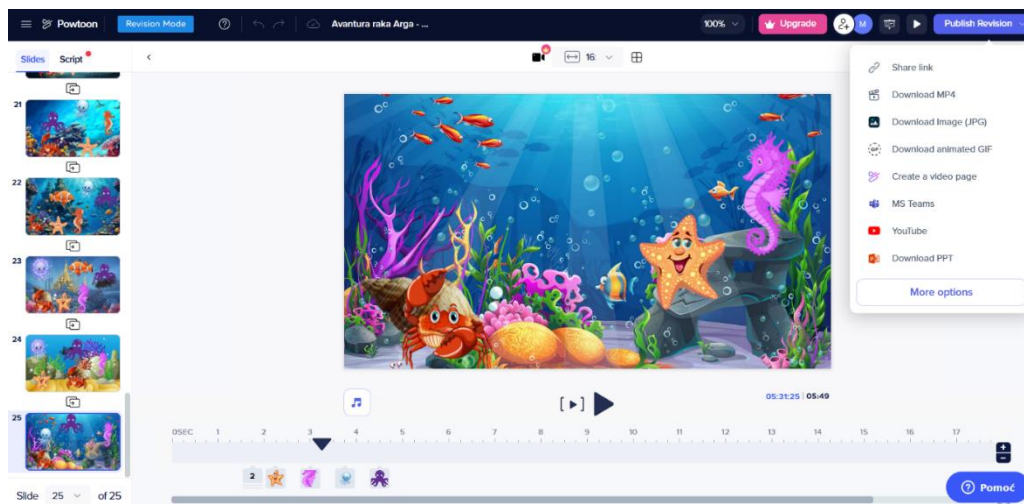
Slika 24. Podešavanje zvuka i trajanja scene

Video uradak u Powtoonuu može se preimenovati prema vlastitim potrebama.



Slika 25. Preimenovanje video uratka

Prezentacije izrađene u Powtoonuu mogu se dijeliti putem linka, spremite kao pptx prezentacija ili se izvesti na YouTube kao video datoteka. Za svladavanje izrade video uratka u Powtoonuu mogu poslužiti i upute koje Powtoon sadrži na svojoj stranici kako bi korisnicima upotreba bila što laganija. [Tutorials | Powtoon](#)

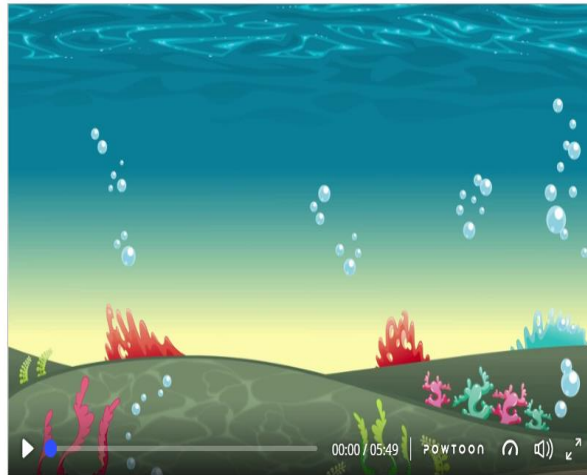


Slika 26. Spremanje Powtoona

## Avantura raka Arga - original

By mskorup | Updated: July 16, 2024, 12:07 p.m.

Slideshow  Video



REVISE TEXT

PUBLISH OPTIONS

SHARE THE AWESOMENESS



\* Powtoon is not liable for any 3rd party content used. It is the responsibility of each user to comply with 3rd party copyright laws.

## Putovanje u zvjezdano nebo - original

By mskorup | Updated: July 16, 2024, 11:08 a.m.

Slideshow  Video



REVISE TEXT

PUBLISH OPTIONS

SHARE THE AWESOMENESS



Copy of None



\* Powtoon is not liable for any 3rd party content used. It is the responsibility of each user to comply with 3rd party copyright laws.

### 27. Prikaz gotovih video uradaka u Powtoonu

## 7.2. Implementacija priče

U ovom dijelu rada prikazat će se implementacija priča kroz istraživanje provedeno s djecom i roditeljima. Prvi dio istraživanja obuhvaćao je djecu njihov doživljaj priče, crteže te izjave. Istraživanje je provedeno u 4 dječje skupine od čega je jedna jasličke dobi, dok su tri mješovite. U svakoj skupini je proces bio isti, djeca su prvo gledala animiranu audio priču na laptopu. Tijekom gledanja animirane priče, dva puta zaustavlja se priča kako bi djeca potaknula svoju kreativnost i maštu smišljajući daljnju radnju. Prvo zaustavljanje priče je na dijelu *Kako su zajedno putovali sve dalje i dalje, počeli su se osjećati malo uplašeno, jer nisu znali što ih čeka, a more je postajalo sve mračnije i mračnije*. Drugo zaustavljanje je pred sam kraj priče, kada dolaze pred dvorac. Djeci je postavljeno pitanje: „*Tko živi u dvorcu*“, na temelju odgovora, osmišljavali su radnju ili kraj priče. Nakon odgledane priče djeca su birala svoj doživljaj priče s pomoću sretnog, tužnog i neodlučnog smajlića te su obrazložili zašto su koji odabrali. Za sam kraj doživljaj priče su prenijeli i kroz dječji crtež.

Neke od originalnih izjava djece tijekom prvog zaustavljanja priče:

„*Upast će u klopku gdje će sresti hobotnicu koja će ih prepasti i kako bi ih pustila tražiti će blago,*„

„*Izgubit će se*“

„*Upast će u neku nevolju*“

„*Srest će morskog psa*“

„*Pomoći će nekome,*„

„*Srest će još prijatelja poput dupina i kita*“

„*Upoznati će lignju i tuljana,*„

„*Past će nešto na njih*“

„*Upoznati će još puno prijatelja*“

„*Upoznat će još dupina i kornjaču*“

„*Upoznat će hobotnicu, a ona će ukrasti raka. Prijatelji će ga spasiti od nje i vratiti će se kući veseli*“

„*Upast će u neku rupu i tamo će naći blago, pa će ga podijeliti svima u moru*“

„*Netko će od njih uhvatiti kornjaču pa će je svi spasiti*“

*„Mogla bi doći oluja, pa dođe smeće i onda životinje mogu uginuti ili zaglaviti se u smeću pa neće više moći naći roditelje“*

*„Mogu svi naći svoju obitelj pa ići u šetnju“*

*„Na kraju putovanja mogu naći svoju obitelj pa se svi zajedno ići igrati“*

*„Mogu se izgubiti u morskim koraljima tako da koralj uhvati nekog od prijatelja pa će ga morati spašavati“*

*„Može doći neki čovjek doći u more i uhvatiti neku životinju, pa će ga tražiti, ali barba će biti dobar pa će pustiti životinju“*

*„Oni se mogu sada rastaviti i svatko za sebe istraživati morsko dno i tako će naći još više prijatelja“*

*„Može ih progutati neki morski pas, pa će morati pronaći izlaz iz njegovih usta, ali morski pas će opet otvoriti usta i oni će biti spašeni“*

*„Rak će upasti u neku otrovnu travu, pa će ga prijatelji spašavati“*

*„Upoznati će morskog ježa, on će se uplašiti od njih pa će ubosti zvijezdu, neće biti ništa strašno, svi će se družiti i dalje“*

Odgovori na pitanje tko živi u dvorcu te osmišljanje radnje i kraja priče:

*„U dvorcu živi sirena, koja će krenuti na put sa njima, zajedno će dugo putovati do neke rupe u toj rupi će svi naći blago. Blago su narukvice od bisera i školjki i svi će ih nositi“*

*„Kornjača će im dati neku mapu pa će tražiti blago, i pronaći će ga i biti će sretni“*

*„Morski pas će ih napasti i potratiti ih iz dvorca, oni će otići iza nekog kamena i ostati tamo živjeti u miru i sreći,“*

*„Unutra je jastog koji će ih uštipnuti, odustati će dalje od putovanja pa će se sretni vratiti kući,“*

*„Unutra je riba koja ima neka krila, pa će ih krenuti vati, oni će se sakriti, pa će nju uhvatiti pomoću nekog štapa i otkriti će blago u dvorcu i tu će živjeti do kraja priče“*

*„U dvorcu je netko zaključan, a taj netko je morski jež i onda će ga svi spasiti i on će biti njihov prijatelj isto“*

*„U dvorcu su kralj i kraljica mora, oni će dati neke moći životinjama“*



*„U dvorcu možda nađu blago i onda tamo bude neki vlasnik tog blaga i naljuti se jako na njih, onda će oni bježati i onda će ga zeznuti tako što će ući u dva tunela, a on će ući u drugi, a oni će biti u drugom i tako će ga nasamariti“*

*„Ući će u dvorac i neki ljudi će ih ukrast pa će ih roditelji tražiti, pronaći će ih i svi će se zajedno veseliti“*

*„Možda je dvorac zamka za te životinje“*

*„Morski puž je unutra i mogao bi prijatelje zaljigavit“*

*„Unutra je zlatna ribica koja će im ispuniti želje“*

*„Unutra može biti netko zločest i može ih nagovoriti da razgledavaju dvorac i da idu ih u neku sobu i onda ih može netko uloviti u toj sobi i zaključati“*

*„To je neka zamka di će morska mačka ih zarobiti u čvrstu mrežu i onda će pozvati morsku hobotnicu i sa crnilom će ih zaprljati“*

Odabir sretnog smajlić uz objašnjenje:

*„Svidjelo mi se to što su dobili darove za svoje putovanje“*

*„Meni se svidjelo to što su pronašli dvorac“*

*„Meni se svidjelo to što su spasili dupina“*

*„Meni se sviđa to što su upoznali puno prijatelja“*

*„Meni se svidjelo to što je meduza dobila sjaj i kristal koji blješti“*

*„Meni se najviše sviđa to što su svi prijatelji“*

*„Meni se sviđa to što su nalazi prijatelje i dobili svako svoj dar“*

*„Meni se sviđa to što je rak crvene boje“*

*„Meni se sviđa to što su vidjeli i kornjaču“*

*„Meni se sviđa to što su se svi udružili, dobili su poklone, skupa istraživali i pronalazili nove prijatelje“*

*„Meni se sviđa to što nalazili previše prijatelja i kada su se skupa družili i kad su pomogli onome dupinu kad je on zapeo u onu mrežu“*

*„Meni se svidjelo to što rak nije bio sam“*

*„Meni se svidjelo to što je riba Aura im je dala darove za njihovo putovanje“*

*„Meni se sviđa to što se rak odlučio na pustolovinu“*

*„Meni se priča sviđela zato što mi je rak super“*

*„Meni se sviđela priča zato što je morska zvijezda sretna i jako sjaji“*

*„Meni se sviđa to što je rak sa kliještima uspio prerezati mrežu“*

*„Meni se sviđelo to što je rak dobio školjku, i može ući u nju i izaći šetati sa njom“*

*„Meni se sviđa to što je morski konjić iz narančastog postao rozi“*

Tužni smajlic uz objašnjenje:

*„Kad je rak bio na početku nijedna mu se riba nije htjela javiti, a ja mislim da to nije uredu od njih“*

*„Meni se ne sviđa to što je rak bio sam, bez prijatelja na početku priče“*

Neodlučan smajlic uz objašnjenje:

*„Nije mi se sviđelo to što hobotnica dobila crnilo“*

*„Ne sviđa mi se to što je dupin bio u mreži“*

Iz izjava i odabira smajlica možemo vidjeti kako se djeci priča sviđela. Priča je potakla maštu, razmišljanje i govor kod djece. Ovo nam potvrđuje i interakcija djece nakon odrađene aktivnosti, naime dječak (3 godine) je postavio pitanje: „Zašto je upao dupin u mrežu?“ što je potaklo i ostatak grupe na razmišljanje, drugi dječak (3god) mu je dao odgovor „Jer su ga uhvatili gusari“ ili „Zato što je mreža upala u more od barbe i mornara i onda ga je rak spasio“.



Slika 21. Odabir smajlića



Slika 22. Slika djece sa smajlicima

### ***Prikaz nekih dječjih likovnih radova***

Razumijevanje djeteta i osluškivanje poruka koje izražava kroz svoj likovni izraz ključni su elementi komunikacije putem likovne umjetnosti. Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava suvremene pristupe djetetu kao kreativnom biću, socijalnom subjektu, aktivnom sudioniku u stvaranju znanja te individui koja se razvija vlastitim tempom. Kreativnost kao odgojna vrijednost predstavlja osnovu razvoja djeteta u inicijativnu i inovativnu osobu. Dijete, osim fizičkog aspekta, pokazuje interes i za emocionalni. Kroz crtež dijete izrazi svoje odnose s likovima iz priča ili stvarnog života (Vidović, 2015).

„Dijete je iskreno i razmišlja jednostavno, crta ono što uistinu vidi“ (Vidović 2015, 23). Vodeći se ovim citatom, odabrani su neki od crteža koji prikazuju dječje viđenje animirane priče, uz to neki od crteža prikazuju i dječje izjave.



A. R. G. (6g)



M. R. (6g)



M. J. (6g)



M. D. (5g)



N. Z. (6g)



L. K. (6.5g)



B. P. (5g)



B. N. (5.5g)



H. S. (6g)



J. P. (6g)



R. K. (6g)



E. T. (6g)



J. V. (5.8g)



L. L. (6g)



M.R. (6g)



D. J. (6g)

## 7.2. Mišljenje roditelja o primjeni priče u Powtoon alatu

Za drugi dio istraživanja kreiran je anonimni anketni upitnik za roditelje u Google obrasci. Upitnik je dijeljen preko društvene mreže WhatsApp, privatnim putem jer je to bio jedini način skupljanja odgovora.

Upitnik je obuhvaćao 16 pitanja, od čega su 3 sociodemografskog sadržaja, a 13 je pitana odabira. Prvi dio upitnika odnosi se na mišljenje roditelja o digitalnoj tehnologiji u radu s djecom, dok drugi dio se odnosi na roditeljska mišljenja o digitalnom alatu Powtoon te priči koju su puštali djeci prije spavanja. U istraživanju su sudjelovala 53 roditelja. Rezultati su obrađeni i prikazani deskriptivnom statistikom.

Cilj ovog upitnika je ispitati mišljenje roditelja o upotrebi digitalne tehnologije i digitalnog alata Powtoon u edukativne svrhe djece.

Na temelju definiranog cilja istraživanja određuju se sljedeća istraživačka pitanja:

- Koje su prednosti zbog kojih bi roditelji koristili digitalnu tehnologiju u radu s djecom?
- Koji su nedostaci digitalne tehnologije pa je roditelji ne žele koristiti kod djece?
- Kolika je dječja pozornost za vrijeme priče?
- Koje je mišljenje roditelja o upotrebi digitalnog alata Powtoon?
- Kako će animirana audio priča utjecati na djecu?
- Kako će audio priča za laku noć utjecati na djecu?

Hipoteze:

Pretpostavlja se kako bi roditelji koristili digitalnu tehnologiju kod djece radi razvoja digitalnih kompetencija, zabave ili vlastitog slobodnog vremena

Pretpostavlja se kako roditelji smatraju kako digitalna tehnologija ima i negativan utjecaj na dijete

Pretpostavlja se kako će djetetu koncentracija biti do kraja priče

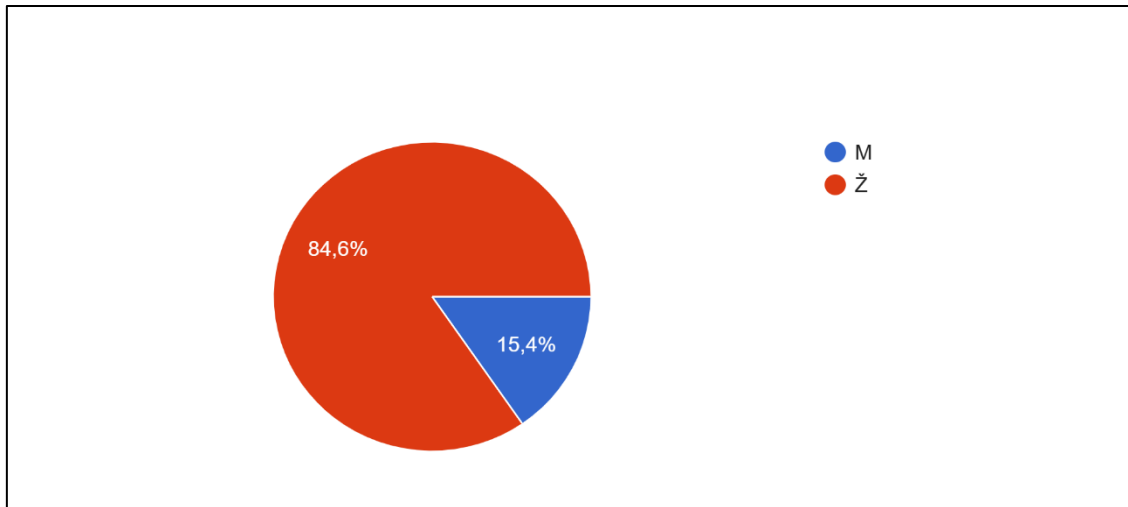
Pretpostavka je kako će roditelji uvidjeti korisnost digitalnog alata u radu s djecom

Pretpostavka je da će animirana audio priča potaknuti djecu na maštu i govor

Pretpostavka je kako će audio priča umiriti ili uspavati dijete

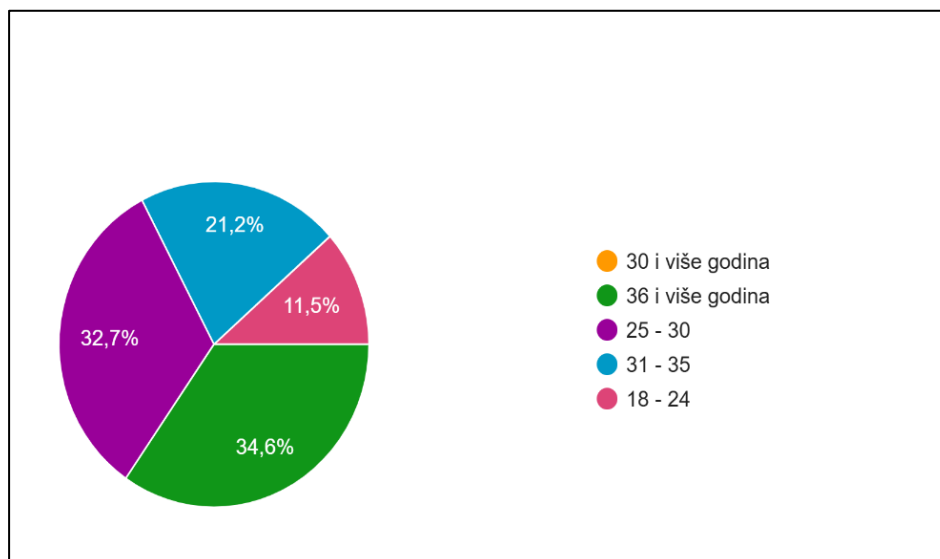
Uzorak ispitanika:

U istraživanju su sudjelovala 52 ispitanika, od čega je 84,6% žena i 15,4% muškaraca.



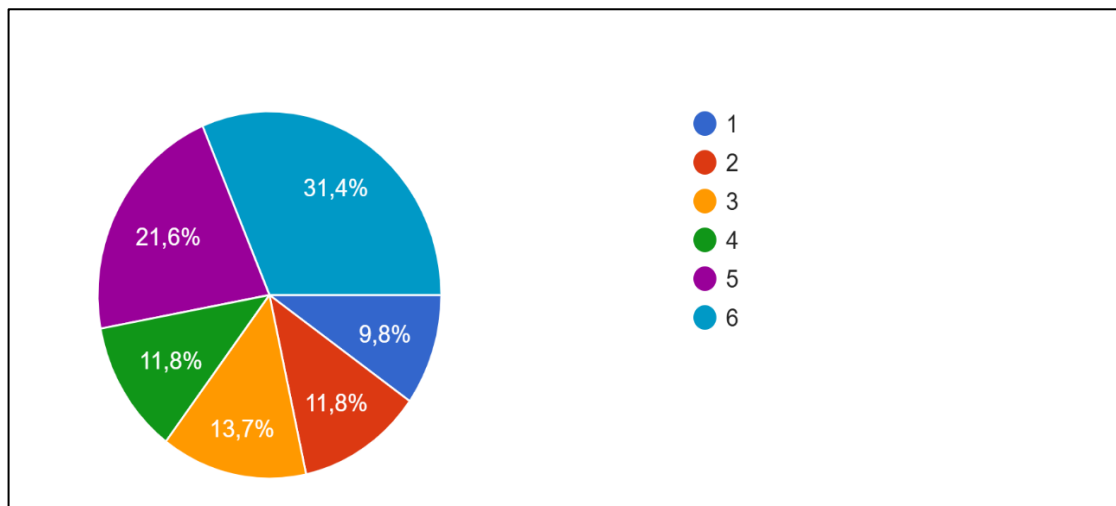
Grafikon 1. Spol ispitanika – roditelja

Najveći broj ispitanika je starosne dobi 36 i više godina (34,6%), zatim slijede ispitanici starosti od 25 - 30 godina (32,7%), ispitanici u dobi od 31 - 35 godina čine 21,2% ispitanika. Najmanji postotak ispitanika 11,5% je u dobi 18 - 24 godine.



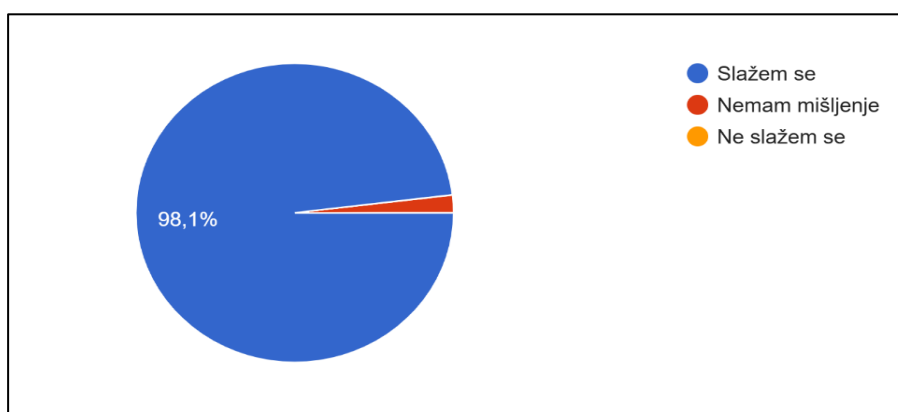
Grafikon 2. Dob ispitanika – roditelja

Rezultati pokazuju da 31,4% ispitanika ima dijete u dobi od 6 godina, njih 21,6 % dijete u dobi od 5 godina, 13,7 % ispitanika ima dijete od 3 godine, 11,8 ispitanika ima dijete od 2 godine, a najmanji broj ispitanika 9,8% ima dijete od godine dana.



Grafikon 3. Dob djeteta

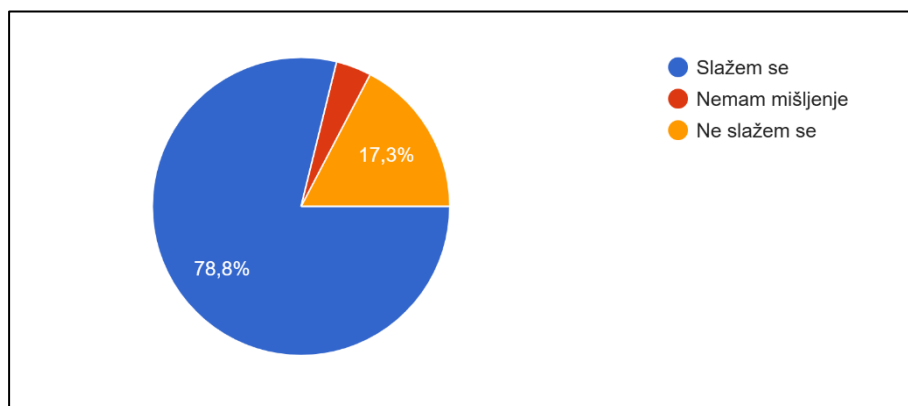
98,1 % roditelja koristi nekim oblikom digitalne tehnologije, dok 1,9 % odnosno 1 roditelj nije iskazao svoje mišljenje.



Grafikon 4. Upotreba digitalne tehnologije kod roditelja

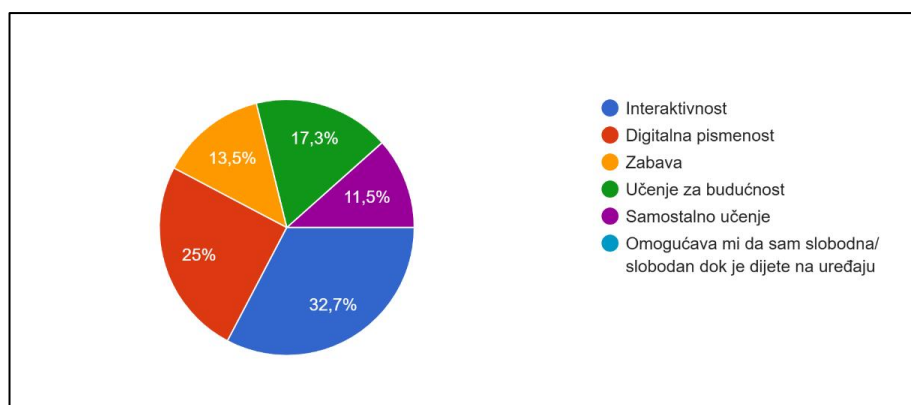


78,8 % roditelja odnosno njih 41 smatra kako odgojno obrazovni rad djece rane i predškolske dobi treba težiti većoj upotrebi digitalne tehnologije, 9 roditelja odnosno njih 17,3 % smatra kao odgojno obrazovni rad ne treba težiti većoj upotrebi tehnologije, a 3,8 % odnosno 2 roditelja nisu iskazala svoje mišljenje.



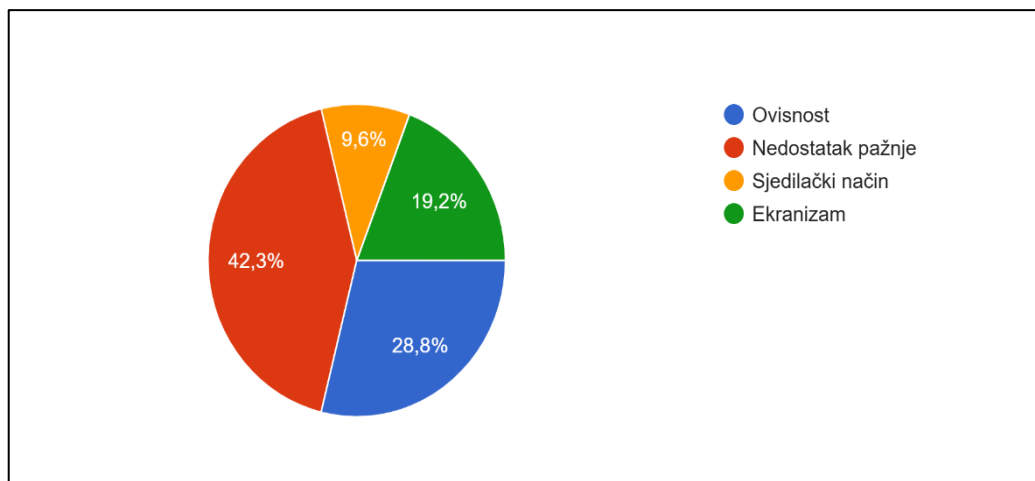
Grafikon 5. Prikaz tvrdnje odgojno obrazovni rad djece rane i predškolske dobi treba težiti većoj upotrebi digitalne tehnologije

Roditelji kao najveću prednost digitalne tehnologije vide u interaktivnosti djeteta (32,7 %), zatim slijedi digitalna pismenost (25 %), 17,3 % roditelja kao prednost digitalne tehnologije navodi učenje za budućnost, 13,5 % roditelja smatra da je zabava prednost digitalne tehnologije, dok najmanji broj ispitanika 11,5 % smatra kako digitalna tehnologija pridonosi samostalnom učenju. Od svih ispitanika nitko nije naveo kao prednost digitalne tehnologije omogućavanje slobodnog vremena dok je dijete na uređaju.



Grafikon 6. Prednosti zbog kojih bi roditelji koristili digitalnu tehnologiju u radu s djecom

Kao najveći nedostatak digitalne tehnologije u radu s djecom roditelji navode nedostatak pažnje kod djeteta (42,3 %), zatim slijedi ovisnost (28,8 %), 19,2 % roditelja smatra kao je nedostatak utjecaj ekranizma na dijete, a najmanji postotak 9,6 % zauzima sjedilački način života kao nedostatak digitalne tehnologije u radu s djecom.



Grafikon 7. Prikaz nedostatka zbog kojeg ne bi roditelji koristili digitalnu tehnologiju u radu s djecom

Drugi dio upitnika se odnosio na tvrdnje o digitalnom alatu Powtoon i priči izrađenoj u ovom digitalnom alatu. Slaganje ispitanika sa tvrdnjama i njihove odgovore možete vidjeti u tablici.

Tablica 1. Prikaz slaganja roditelja s tvrdnjama

Mogućnost odgovora (N=52)			
Tvrdnje za ispitanike	Slažem se	Ne slažem se	Nemam mišljenje
Digitalni alat je koristan u radu s djecom rane i predškolske dobi	44 84,6%	3 5,8 %	5 9,6 %
Digitalni alat ima edukativnu svrhu	47 90,4%	3 5,8 %	2 3,8 %
Audio priča je primjerena za djecu	52 100 %	0	0
Dijete je zainteresirano za audio priču za laku noć	48 92,3%	2 3,8 %	2 3,8 %
Djetetu je pažnja trajala do kraja priče	49 94,2%	3 5,8 %	0
Dijete je zaspalo nakon ispričane priče	42 80,8%	9 17,3 %	1 1,9%
Dijete govorom prati radnju priče	49 94,2%	3 5,8 %	0
Dijete prepričava događaje iz priče/ cijelu priču	47 90,4%	4 7,7 %	1 1,9 %
Dijete traži ponovno slušati priču	48 92,3%	3 5,8 %	1 1,9 %

84,6 % ispitanika se slaže s tvrdnjom *Digitalni je alat koristan u radu s djecom rane i predškolske dobi*, 5,8 % se ne slaže sa navedenom tvrdnjom, dok 9,6 % nije iskazalo svoje mišljenje.

90,4 % ispitanika se slaže s tvrdnjom *Digitalni alat ima edukativnu svrhu*, 5,8 % se ne slaže s tvrdnjom, 3,8 % roditelja nije iskazalo svoje mišljenje.

Svi ispitanici, odnosno 52 roditelja (100 %) se slažu s tvrdnjom *Audio priča je primjerena za djecu*.

S tvrdnjom *Dijete je zainteresirano za audio priču za laku noć* 92,3 % ispitanika se složilo s ovom tvrdnjom, 3,8 % se ne slaže s ovom tvrdnjom, a 3,8 % ispitanika nije iskazalo svoje mišljenje.

94,2 % ispitanika se slaže s tvrdnjom Djetetu je pažnja trajala do kraja priče, dok 5,8 % se ne slaže s ovom tvrdnjom.

*Dijete je zaspalo nakon ispričane priče* 80,8 % ispitanika se slaže s tvrdnjom, 17,3 % se ne slaže s tvrdnjom, 1,9 % ispitanika nema mišljenje o navedenoj tvrdnji.

94,2 % ispitanika se slaže s tvrdnjom *Dijete govorom prati radnju priče*, dok 5,8 % se ne slaže s tvrdnjom.

S tvrdnjom *Dijete prepričava događaje iz priče* se slaže 90,4 % ispitanika, 7,7 % se ne slaže, a 1,9 % ispitanika nije iskazalo svoje mišljenje.

92,3 % ispitanika se slaže s tvrdnjom *Dijete traži ponovno slušati priču*, 5,8 % se ne slaže, 1,9 % ispitanika nije iskazalo svoje mišljenje.

Na istraživačko pitanje: *Koje su prednosti zbog kojih bi roditelji koristili digitalnu tehnologiju u radu s djecom?* roditelji odgovaraju kako kao najveću prednost digitalne tehnologije u radu s djecom prepoznaju interaktivnost (32,7 %), koja omogućava aktivno sudjelovanje djeteta u obrazovnim aktivnostima. Također, 25 % roditelja smatra kako digitalna tehnologija doprinosi razvoju digitalne pismenosti kod djece, dok 17,3 % roditelja ističe da upotreba tehnologije pomaže djeci da se pripreme za budućnost. Zabava je također jedan od faktora koje roditelji smatraju prednošću (13,5 %), dok 11,5 % roditelja vjeruje da digitalna tehnologija potiče samostalno učenje kod djece. Ovim odgovorima potvrđena je hipoteza koja navodi kako bi roditelji koristili digitalnu tehnologiju u svrhu razvoja digitalnih kompetencija kod djece, iz zabave ili vlastitog slobodnog vremena.

Nadalje, na pitanje: *Koji su nedostaci digitalne tehnologije pa je roditelji ne žele koristiti kod djece?* najveći nedostatak digitalne tehnologije, prema mišljenju roditelja, je smanjenje pažnje kod djece (42,3 %). Zabrinutost zbog moguće ovisnosti o tehnologiji izražava 28,8 % roditelja, dok 19,2 % smatra da je negativan utjecaj ekranizma na djecu značajan nedostatak. Najmanje roditelja, njih 9,6 %, vidi sjedilački način života kao ključni nedostatak digitalne tehnologije u radu s djecom. Ovime se potvrđuje kako su roditelji svjesni kako digitalna tehnologija može imati i negativan utjecaj na dijete.

*Kolika je dječja pozornost za vrijeme priče?* prema istraživanju, roditelji (94,2 %) navode da djeca zadržavaju pažnju do kraja priče. Ovo ukazuje na visoku razinu angažiranosti djece tijekom slušanja animirane audio priče.

Istraživačko pitanje: *Koje je mišljenje roditelja o upotrebi digitalnog alata Powtoon?* roditelja njih (84,6 %) smatra da je digitalni alat Powtoon koristan u radu s djecom rane i predškolske dobi, dok 90,4 % roditelja vjeruje da ovaj alat ima edukativnu svrhu. Niti jedan roditelj nije izrazio sumnju u prikladnost Powtoona kao alata za stvaranje priča za djecu. Shodno tome, možemo reći kako su roditelji uvidjeli korisnost digitalnog alata u radu s djecom, što potvrđuje i postavljenu hipotezu.

Nadalje, na pitanje: *Kako će animirana audio priča utjecati na djecu?* U postavljenoj hipotezi pretpostavlja se da će audio priča potaknuti djecu na maštu i govor. Dječje izjave i radovi to potvrđuju, dok roditelji vjeruju da animirana audio priča pozitivno utječe na djecu. Svi ispitanici (100 %) slažu se da su audio priče primjerene za djecu, a 92,3 % roditelja navodi da su njihova djeca bila zainteresirana za priču. Također, 94,2 % roditelja primijetilo je da djeca prate radnju priče, dok 90,4 % roditelja tvrdi da njihova djeca prepričavaju događaje iz priče.

Na istraživačko pitanje: *Kako će audio priča za laku noć utjecati na djecu?* roditelji ističu kako audio priča za laku noć ima pozitivan utjecaj na djecu. Nadalje, 80,8 % roditelja tvrdi da su njihova djeca zaspala nakon slušanja priče, što sugerira da ove priče imaju smirujući efekt. Također, 92,3 % roditelja izjavilo je da njihova djeca traže ponovno slušanje iste priče, što pokazuje visok stupanj interesa i zadovoljstva djece ovim sadržajem.

## 8. Zaključak

Podatci dobiveni anketnim upitnikom ukazuju na pozitivan stav većine ispitanika prema upotrebi digitalnog alata Powtoon u radu s djecom rane i predškolske dobi, no ispitanici ujedno i prepoznaju njegovu edukativnu svrhu. Većina ispitanika vidi pozitivnu vrijednost digitalnog alata, dok je samo mali dio skeptičan ili neutralan prema njegovoj korisnosti i svrsi.

Primjerenost vizualne audio priče i audio priče za laku noć dječjoj dobi može se prepisati poticanju mašte i zadržavanju koncentracije kod djece, jer djeca su mogla razumjeti priču s njihove trenutne razvojne faze. Animirana audio priča kod djece je pobudila interes, taj interes je zahtijevao kognitivni angažman djece jer djeca osim što su razumjela priču, razvijala su i maštu pretpostavljajući što će se dogoditi u priči. Nadovezujući se na sve navedeno, može se reći kako se pod utjecajem svih čimbenika, ujedno razvijao i djetetov govor.

Uspjeh bilo kojeg digitalnog stila učenja leži u sposobnosti komunikacije, dijeljenja, razumijevanja i primjene stečenih informacija za rješavanje složenih problema. Nova vizija učenja potiče učenike da nauče potrebne vještine i znanja te da identificiraju izvore za njihovo učenje. Izlaganje obrazovnih materijala s pomoću medijskih alata Powtoon također može potaknuti entuzijazam učenika za pažljivo slušanje nastave. Powtoon omogućuje prikazivanje video materijala opremljenih animacijama koje olakšavaju učenicima razumijevanje objašnjenog gradiva, potičući tako njihovu kreativnu maštu u shvaćanju lekcija (Buchori i Cintang, 2018).

Autori Syafitri, Asib, Sumardi (2018) navode kako je primjena Powtoona poboljšala proces poučavanja i učenja u govoru. Poboljšana je motivacija, pažnja, interes i sudjelovanje učenika. Ističu kao aktivnosti koje uključuju pjesmu i video uratke u Powtoonu imale povoljan utjecaj na postignuća u izgovoru studenata i motivaciju za učenje. Tijekom primjene pjesme i video materijala uz pomoć Powtoona, učenici su pokazali visoku motivaciju za učenje, što se vidjelo kroz njihovu aktivnost, želju, interes i stav.

Uspješnost audio priče za laku noć možemo opravdati velikim postotkom djece koja su zaspala nakon ispričane priče, no prema podacima također možemo vidjeti kako je priča potakla govor kod djece.

Na temelju svega, zaključno možemo reći kako većina roditelja smatra da audio priče pridonose privlačenju djetetove pažnje, pomažu u uspavljivanju djece te kako priče imaju utjecaj na djetetov govor i razumijevanje. Unatoč tome, postoji manji broj roditelja koji nisu

uvjereni u učinkovitost audio priča u svim aspektima, što sugerira mogućnost za daljnja istraživanja. Sveukupno, rezultati istraživanja podržavaju korištenje digitalnog alata Powtoon kao vrijednog alata u radu s djecom rane i predškolske dobi, no od odgojitelja se očekuje posjedovanje određenih digitalnih kompetencija i kreativnost. Powtoon predstavlja značajan alat u ranom obrazovanju, posebno u kontekstu stvaranja dječjih priča. Njegova sposobnost da kombinira interaktivnost, kreativnost i personalizaciju sadržaja čini ga izuzetno korisnim za razvoj dječjih kognitivnih, socijalnih i digitalnih vještina. Kroz upotrebu Powtoona, djeca ne samo da uče o tehnologiji, već je koriste na način koji je smislen i obogaćujući, pripremajući ih tako za izazove i mogućnosti koje donosi digitalno doba.

## 9. Literatura

- Adnyani, L., Suprianti, G., Marsakawati, N., Deby, P., Narotama, A. (2020). Powtoon as the Implementation of Edutainment for Young Learners, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 540,
- Alismail, H. A. (2015). Integrate Digital Storytelling in Education. *Journal of Education and Practice*, 6(9), 126-129.
- Alonso-Sainz, E. (2022). The IT in preschool education: A critical look at the use and good practice example. *Vivat academia*, 155, 241–263. <https://doi.org/10.15178/va.2022.155.e1371>
- Blum-Ross, A. Livingstone, S. (2018). The trouble with “screen time” rules. In G. Mascheroni, C. Ponte & A. Jorge (Eds.), *Digital Parenting: The Challenges for Families in the Digital Age*. Nordicom,
- Bornstein, M. (ed.) (2019), *Handbook of Parenting: Volume I: Children and Parenting*, Routledge, New York,
- Buchori A., i Cintang N. (2018). The Influence of Powtoon-Assisted Group to Group Exchange and Powtoon-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary Schools. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 7(3), 221-228.
- Catalano, H., Catalano, C. (2022). Using Digital Storytelling In Early Childhood Education To Promote Child Centredness, Conference: 9th International Conference Education, Reflection, Development Volume,
- Domitrovich, C., Durlak, J., Staley, K., Weissberg, R. (2017). Social-emotional competence: An essential factor for promoting positive adjustment and reducing risk in school children. *Child Development*, 88(2), str. 408-416.
- Enochsson, A.-B., Ribaeus, K. (2020). “Everybody has to get a chance to learn”: Democratic aspects of digitalisation in preschool. Advance online publication.
- Glavurdić, J., Jelačić, A., Kralj, L., Šimić, D., Ujević, S., Žaja, V. (2014) Sigurnost na internetu. Priručnik za roditelje [Modul 4 roditelji 1 1.pdf \(petzanet.hr\)](#)
- Hutinski, Ž., Aurer, B. (2009) Informacijska i komunikacijska tehnologija u obrazovanju: stanje i perspektive. *Informatologija*, Vol. 42 No 4 [66281 \(srce.hr\)](#)



- Ivšac-Pavliša, J., Peretić, M., Bohaček, A., Talian, K. (2016). IKT u vrtiću- od istraživanja do primjene. *Dijete, vrtić, obitelj*. 2016(80-81), str 17-26 [321098 \(srce.hr\)](#)
- Katz, L. G., McClellan, D. E. (2005). Poticanje razvoja dječje socijalne kompetencije : uloga odgajateljica i učiteljica, Educa, Zagreb
- Kralj, L. (2008). Utjecaj obrazovnih tehnologija na poučavanje. Edupoint
- Lasić-Lazarić, J. (2014). Informacijska tehnologija u obrazovanju. Zagreb: Zavod za informacijske studije [238645 \(srce.hr\)](#)
- Lindeman, S., Svensson, M., Enochsson, A. B. (2021). Digitalisation in early childhood education: a domestication theoretical perspective on teachers' experiences. *Education Inf. Technol* 26, str. 4879–4903
- Maleš, D., Kušević, B. (2011). Nove paradigme ranoga odgoja, Nova Paradigma obiteljskoga odgoja, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zavod za pedagogiju, Zagreb: 41-66 [125543 \(srce.hr\)](#)
- Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (05/2015). Republika Hrvatska – Ministarstvo znanosti, obrazovanja i mladih. [Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje NN 05-2015.pdf \(gov.hr\)](#)
- Mkpanang, J., Ubong, S. (2023). Effect Of Powtoon Technology On Academic Performance Of Senior Secondary School Students In The Concept Of Motion, *International Journal of Innovative Social & Science Education Research* 11(4), str. 168-177
- Mutiara, M. W., Irawan, A. P., Marizar, E. S. (2023). Design management in today's bussiness: A review, *International Journal of Application on Economics and Business* 1(2), str. 889-898
- Nilsen, M. (2018). Children's and teachers' activities with tablets and apps in preschool. (Published Doctoral dissertation). Gothenburg: Acta Universitatis Gothoburgensis,
- Osmančević, L. (2015) Pozitivni i negativni medijski sadržaji, u: .Brusić, R., Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš. D., Mališa, J., Marković, N., Osmančević, L., Rovis Brandić, A., Vučenović, D. *Komunikacija odgoja – odgoj komunicira. Emocionalna i medijska pismenost* (str. 55-59), Zagreb: Pragma [pozitivni-i-negativni-med-sadrzaj.pdf \(medijskapismenost.hr\)](#)
- Peran, S., Raguž, A. (2019). Odnos i značenje medijskog odgoja u dječjim vrtićima: pravila i medijski izazov. *Communication management review*, 4 (1): 18-233. [Odnos i značenje medijskog odgoja u dječjim vrtićima: pravila i medijski izazovi \(srce.hr\)](#)

Pors, A. S. (2015). Becoming digital – passages to service in the digitized bureaucracy. *Journal of Organizational Ethnography*, 4(2), str. 177-192.

Ramachandiran R. C., Malissa M. M., (2019) The role of powtoon as as formative assessment tool for higher education institutions. *2nd International Conference on Educational Assessment and Policy* (ICEAP 2019)

Redecker, C., (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigiCompEdu, Luxemburg: European Commission, Official journal of EC.

Rioseco Pais, H. M., Paukner Noguéz F., i Ramírez Muñoz, B. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 12(06), pp. 120–131.

Selwyn, N. (2019). Teachers and Technology: time to get serious, *American Psychology*, 55, 151–158,

Sharma, S. (2022). Digital citizen empowerment: A systematic literature review of theories and development models. *Information Technology for Development*, str. 1–28

Slunjski, E. (2001). *Integrirani predškolski kurikulum: rad djece na projektima*. Zagreb: Mali profesor.

Smith, J. (2021). *Digitalna transformacija u korporativnom upravljanju*, Techpress,

Spremić, M., (2017). *Digitalna transformacija poslovanja*, Zagreb, Ekonomski fakultet,

Starc, B., Obradović, Č., Pleša, A., Profaca, B., Letica, M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Golden marketing, Zagreb,

Syafitri A., Asib A., Sumardi S. ( 2018 ) An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)* Vol. 5, No. 2

Syafitri, A. Asib, A., Sumardi, S. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking, *Int. J. Multicult. Multireligious Underst.*, vol. 5, no. 2,

Šmit M. (2020) *Integracija digitalne tehnologije u obrazovnim sustavima*. 5th CRODMA Conference 2020

Tolić, M. (2009). Temeljni pojmovi suvremene medijske pedagogije. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 55 (22): 97-103.

Tomić D., (2023) Integracija informacijske i komunikacijske tehnologije (IKT) u predškolski odgoj i obrazovanje: pregled literature. *Educational Issues*, Vol. 6, No. 1, 2023, pp 27–52

Troise C., Tani M., Matricano D., Ferrara E. (2022). Guest editorial: Digital transformation, strategies management and entrepreneurial process: dynamics, challenges and opportunities. *J Strat Manage* 15(3), str. 329–334

UNICEF, Odjel za komunikacije 3 (2017). Stanje djece u svijetu 2017. Djeca u digitalnom svijetu. New York: Fond Ujedinjenih naroda za djecu. [Izvjestaj-HR\\_12-17\\_web.pdf \(unicef.hr\)](#)

Vidović V. (2015). Dječji crtež kao komunikacijsko sredstvo djeteta i odrasloga. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, Vol. 21 No. 79

Wu, L., Hsieh, P. J., & Wu, S. M. (2022). Developing effective e-learning environments through e-learning use mediating technology affordance and constructivist learning aspects for performance impacts: Moderator of learner involvement. *The Internet and Higher Education*, 55, 100871.

Yuniari, M. (2018). The Effect of Using Powtoon Audiovisual Media Upon the Students' Writing Achievement of the Third Semester Students of English Education Departement Faculty of Teacher, Training and Pedagogy Dwijendra University, Widya Accarya, vol. Vol. 9.

Zulfa M., Muliani M., Sakdiah H., Idris S., Wahdi Ginting F. (2023) Development of powtoon-based audio-visual learning media to improve students creative thinking ability on straight-motion materials. *Jurnal Eduscience (JES)* Volume 10, No. 1

## Sažetak:

Razvoj govora kreće od najranije dobi djeteta, a priča je jedan od oblika koji doprinosi njihovom jezičnom razvoju. Od prvih trenutaka života, djeca upijaju zvukove i riječi iz okoline, čime postavljaju temelje za budući jezični razvoj. Pričanje priča igra presudnu ulogu u ovom procesu, jer kroz slušanje priča djeca obogaćuju svoj vokabular, razvijaju sposobnost izražavanja misli i osjećaja te stvaraju odnose s drugima. Možemo reći kako pričanje priča nije samo način zabave, već i ključan alat u odgoju i obrazovanju djece. S obzirom na moderni svijet, koji se sve više digitalizira, sve je veća upotreba IKT-a. U današnjem digitalnom dobu, pričanje priča dobilo je novu dimenziju zahvaljujući informacijsko-komunikacijskim tehnologijama (IKT). Informacijska i komunikacijska tehnologija razvija se konstantno i nudi bezbroj mogućnosti, a jedna od njih je digitalni alat Powtoon koji može pomoći u stvaranju audio priča. Digitalni alat Powtoon korišten je u radu s djecom rane i predškolske dobi, čineći priče interaktivnijima, vizualno privlačnijima. Korištenjem Powtoona, priče postaju dinamične i angažirajuće, što dodatno potiče dječju maštu, kreativnost i razvoj govora. Moderni način života, obuhvaća upotrebu nekog oblika digitalne komunikacije te izloženost raznim digitalnim sadržajima. U ovom radu ukazuje se kako digitalna tehnologija, iako je dio današnjeg života, ujedno može imati i edukativnu svrhu. Iako su tradicionalne metode pričanja priča iznimno važne, digitalni alati poput Powtoona pružaju nove mogućnosti za obogaćivanje i prilagodbu ovog procesa suvremenom kontekstu. Pričanje priča, bilo tradicionalno ili digitalno, ostaje ključan alat u odgoju i obrazovanju djece, podržavajući njihov uspješan i ispunjen razvoj.

Ključne riječi: informacijska i komunikacijska tehnologija, digitalni alat Powtoon, razvoj govora, digitalne priče, pričanje priča, roditelji, djeca rane i predškolske dobi

## Abstract:

The speech development begins in the early childhood, and the story is one of the forms that contributes to their linguistic development. From the first moments of life, children absorb sounds and words from the environment, laying the groundwork for future language development. Storytelling plays a crucial role in this process, because by listening to storytelling, children enrich their vocabulary, develop the ability to express thoughts and feelings, and create relationships with others. We can say that storytelling is not only a way of having fun, but also a key tool in raising and educating children. With the modern world becoming increasingly digital, The use of ICT is increasing. In digital age, storytelling has gained a new dimension thanks to information and communication technologies (ICT). Information and communication technology is constantly evolving and offers countless possibilities, one of which is the digital tool Powtoon that can help create audio stories. The digital tool Powtoon was used to work with early and preschool children, making stories more interactive, visually appealing. Using Powtoon, stories become dynamic and engaging, which further stimulates children's imagination, creativity and speech development. Modern life - style includes the use of some form of digital communication and exposure to various digital content. This paper points out that while digital technology is an integral part of today's life, it can also have an educational purpose. While traditional storytelling methods are extremely important, digital tools like Powtoon offer new opportunities to enrich and adapt this process to the modern context. Storytelling, whether traditional or digital, remains a key tool in raising and educating children, supporting their successful and full development.

Keywords: information and communication technology, digital tool Powtoon, speech development, digital stories, storytelling, parents, early childhood and preschool children

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Marija Skorup, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra/magistrice ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, rujan 2024.

Potpis

*Marija Skorup*

**Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada**  
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)

Student/ica: Marija Skorup  
Naslov rada: Primjena digitalnog alata u izradi priče za djecu

Znanstveno područje i polje: Društvene znanosti

Vrsta rada: diplomski rad

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):  
doc. dr. sc. Suzana Tomaš

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

---

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

doc. dr. sc. Dubravka Kuščević

dr. sc. Josipa Jurić, predavač

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/**diplomskog**/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti* (NN br. 119/22)).

Split, rujan 2024.

Potpis studenta/studentice:

*Marija Skorup*

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.