

»Mladi za napredek Maribora 2016«

33. srečanje

SOCIALNA OMREŽJA, MOBILNE NAPRAVE IN ODVISNOST

Raziskovalno področje: SOCIOLOGIJA

Raziskovalna naloga

Maribor, februar 2016

»Mladi za napredek Maribora 2016«

33. srečanje

SOCIALNA OMREŽJA, MOBILNE NAPRAVE IN ODVISNOST

Raziskovalno področje: SOCIOLOGIJA

Raziskovalna naloga

Maribor, februar 2016

KAZALO VSEBINE

STRAN

KAZALO VSEBINE	2
KAZALO SLIK IN GRAFOV	4
Slike	4
Grafi.....	4
POVZETEK.....	5
1 UVOD	6
1.1 Raziskovalni problem.....	6
1.2 Hipoteze	6
2 TEORETIČNI DEL	7
2.1 Socialna omrežja	7
2.1.1 Nekoč.....	7
2.1.2 Danes	7
2.1.3 Facebook.....	7
2.1.4 Twitter	8
2.1.5 ASK	8
2.1.6 Instagram.....	9
2.1.7 Snapchat	9
2.1.8 Flickr.....	10
2.2 Prednosti socialnih omrežij	10
2.3 Slabosti socialnih omrežij.....	10
2.4 Brisanje profilov v socialnih omrežjih	11
2.5 Odvisnost	11
2.6 Razlogi za zasvojenost	11
2.7 Nomofobija	12

3 STROJNA OPREMA PAMETNIH MOBILNIH NAPRAV	14
3.1 Grafična kartica	14
3.2 Mikroprocesor.....	14
4 RAZISKOVALNI DEL.....	16
4.1 Opis metod dela.....	16
4.2 Zbiranje gradiva	16
4.3 Raziskovalni vzorec	16
4.4 Obdelava ankete.....	16
4.5 Pisanje raziskovalne naloge	16
4.6 Obdelava podatkov	17
5 RAZPRAVA.....	42
5.1 Interpretacija zastavljenih hipotez.....	42
6 ZAKLJUČEK	45
7 DRUŽBENA ODGOVORNOST.....	46
8 VIRI IN LITERATURA	47
8.1 Spletni viri.....	47
9 PRILOGE.....	48
9.1 Anketni vprašalnik.....	48

Slike

Slika 1: Logotip Facebook	8
Slika 2: Logotip Twitter	8
Slika 3: Logotip Ask	9
Slika 4: Logotip Instagram.....	9
Slika 5: Logotip Snapchat.....	9
Slika 6: Logotip Flickr	10

Grafi

Graf 1: Koliko minut dnevno uporabljaš mobilne naprave?	17
Graf 2: Katera socialna omrežja največ uporabljaš?	18
Graf 3: Ali imaš v družini kakšne težave zaradi interneta?	20
Graf 4: Ali misliš, da na internetu preživiš preveč čas?	21
Graf 5: Pri katerem letu si začel uporabljati socialna omrežja?	22
Graf 6: Ali se je v šoli tvoj učni uspeh znižal, odkar pogosto uporabljaš internet?	24
Graf 7: Ali poznaš varnostne nastavitve na socialnih omrežjih?	25
Graf 8: Ali misliš, da si odvisen od mobilnih naprav in socialnih omrežij?	26
Graf 9: Ali te doma pogosto opozarjajo, da preveč časa preživiš za računalnikom?	28
Graf 10: Ali ti starši kdaj rečejo, da si preveč na internetu?	29
Graf 11: Kaj je zate najpomembnejše, da ima tvoja mobilna naprava?.....	30
Graf 12: Kaj najpogosteje uporabljaš za dostopanje do interneta?	32
Graf 13: Katero znamko in model mobilnega telefona uporabljaš?.....	33
Graf 14: Ali je pomembno, da tvoja mobilna naprava omogoča podporo mobilnim podatkom generacije 4G?	35
Graf 15: Ali je pomembno, da ima tvoja mobilna naprava večjedrni procesor?	37
Graf 16: Ali je pomembno, da ima tvoja naprava zmogljivo grafično kartico?	38
Graf 17: Koliko prostora za shranjevanje mora imeti tvoja mobilna naprava, da ti zadosti tvoje potrebe?.....	40

POVZETEK

V zadnjih letih je prišlo do bliskovitega razvoja zmogljivosti mobilnih naprav. Hkrati se je povečala hitrost brezžičnega internetnega prenosa podatkov, ki omogoča povezljivost s svetovnim spletom povsod ter brez zatikanja. Ker si večina osnovnošolcev lasti pametne mobilne naprave, naju zanima, v kolikšni meri učenci uporabljajo mobilne naprave. Kot predmet raziskovanja sva si izbrali raziskovalno vprašanje: Ali obstaja povezava med uporabo socialnih omrežij, zmogljivostjo mobilnih naprav in odvisnostjo od vsakdanje uporabe mobilnih naprav za dostop do interneta, do podatkov in socialnih omrežij? Pri raziskovanju si bova pomagali z anketnim vprašalnikom. S pomočjo empiričnega dela raziskovalne naloge bova poskušali dokazati, da se dnevna uporaba mobilnih naprav s starostjo dviga, da je večina učencev začela uporabljati socialna omrežja pred dopolnjenim 13. letom starosti, da učenci z višjo starostjo bolj dojemajo, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa, da učenci in učenke za dostop do socialnih omrežij najpogosteje uporabljajo mobilni telefon ter da učenci in učenke z višanjem starosti želijo imeti mobilni telefon z zmogljivejšo strojno opremo.

1 UVOD

Pripraviti raziskovalno nalogo pomeni naučiti se metodičnega dela, kar pomeni naučiti se misliti, zbrati lastne misli in določene podatke. Zato sva si izbrali področje, ki je že dolgo časa tema najrazličnejših razprav. To je področje uporabe mobilnih naprav, socialnih omrežij ter vpliv strojne opreme mobilnih naprav. Tema raziskovanja se nama je zdela zelo zanimiva, pritegnila je najino pozornost. Idejo sva dobili zato, ker ne poznavata sošolca ali sošolke, ki ne uporablja mobilne naprave. Lotili sva se je tako, da sva najprej poiskali gradivo, ki je bilo v večini spletni vir, saj je bila večina pisnih virov že zastarela. Po pregledu gradiva sva pripravili anketne vprašalnike, s katerimi sva dobili številne podatke, da sva lahko začeli z delom. Začeli sva tako, da sva učencem naše šole razdelili anketne vprašalnike. Nato sva obdelali in oblikovali grafe. Pridobili sva veliko znanja in zanimivih izkušenj. Najin namen je bil, da sva raziskali, kako pogosto osnovnošolci uporabljajo mobilne naprave, katera socialna omrežja največ uporabljajo, pri katerem letu starosti so ga začeli uporabljati in vpliv strojne opreme mobilnih naprav na odvisnost od le-teh.

1.1 Raziskovalni problem

Namen najine raziskovalne naloge je bilo ugotoviti, ali so socialna omrežja, igre, zmogljivost pametnih mobilnih naprav in odvisnost povezani. V ta namen sva sestavili anketo, s katero sva poskušali odgovoriti na raziskovalno vprašanje: »Ali obstaja povezava med uporabo socialnih omrežij, zmogljivostjo mobilnih naprav in odvisnostjo od vsakdanje uporabe mobilnih naprav?«

1.2 Hipoteze

- a.) Dnevna uporaba mobilnih naprav se s starostjo dviga.
- b.) Večina učencev je začela uporabljati socialna omrežja pred dopolnjenim 13. letom starosti.
- c.) Starši niso zadovoljni z uporabo mobilnih naprav svojih otrok, ko uporabljajo socialna omrežja.
- d.) Učenci z višjo starostjo bolj dojemajo, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa.
- e.) Učenci in učenke za dostop do socialnih omrežij najpogosteje uporabljajo mobilni telefon.
- f.) Učenci in učenke z višanjem starosti želijo imeti mobilni telefon z zmogljivejšo strojno opremo.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 Socialna omrežja

2.1.1 Nekoč

Ljudje še včasih niso imeli interneta in socialnih omrežij. Vse se je začelo približno leta 1971, ko je bilo poslano prvo elektronsko sporočilo. Internet so razvijali na ameriških univerzah in so ga imenovali ARPAnet. Prvi uporabniki, ki so razvoj tudi financirali, so bili vojska, vladne in ameriške ustanove. Pri hitrem širjenju interneta je bil pomemben tudi WorldwideWeb (www). Izumitelj tega interneta je Tim Berners-Lee. Ta je napisal prvi WWW brskalnik in prvi WWW strežnik. Leta 2008 se je število strežnikov povečalo na 50 milijonov. Še preden so vsi uporabljali svetovni splet, so razvili prvi program za pisanje elektronske pošte, in sicer ga je razvil Ray Tomlison leta 1971. 9 let pozneje se pojavi nekoliko bolj uporaben prenos elektronske pošte, a je ta zmanjšal število porabnikov. Kasneje so uvedli standarde za pripenjanje slik in videoposnetkov.

2.1.2 Danes

Danes je uporaba interneta, elektronske pošte in socialnih omrežij tako pogosta in vsakdanja, da si življenje brez svetovnega spleta ne znamo predstavljati. Socialna omrežja nam omogočajo ustvarjanje javnega ali delno javnega profila, prikazovanje in pretok seznamov povezav in povezav drugih znotraj sistema, pogovarjanje, deljenje slik, video posnetkov itd.

Hkrati pa socialna omrežja spodbujajo ljudi, da svoje podatke delijo javno. Pri uporabi moramo biti zelo pazljivi. Delimo jih na socialna omrežja z video vsebinami (Youtube, Flickr ...), igračkasta socialna omrežja (igre123, Miniclip), piratska socialna omrežja (Partis.si) in socialna omrežja za učenje jezikov (Livemocha).

2.1.3 Facebook

Facebook je socialno omrežje, ustanovljeno 4. februarja, v mestu Cambridge. Ustanovil ga je Mark Zuckerberg kot študent hardvarske univerze. Najprej je bil The Facebook, ampak so člen »the« izpustili ob nakupu Facebook.com, leta 2005. Najprej so lahko Facebook uporabljali le študenti s Harvarda in leta 2004 je facebook uporabljala polovica omenjene univerze. Kasneje sta se Zuckerbergu pridružila še Dustin Moskovitz in Chris Hughes. Tako se je uporaba facebooka razširila še na druge univerze, kot so Stanford, Columbia, Yale.



Slika 1: Logotip Facebook,

vir:

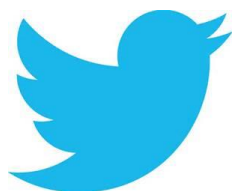
https://www.google.si/search?q=facebook&espv=2&biw=1600&bih=933&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiAwqPsyedKAhXJzRQKHdbRA3EQ_AUIBigB#imgc=fTKCrFX9aTbCVM%3A

To spletno stran uporablja danes več kot 500 milijonov ljudi. Je najbolj priljubljena stran za nalaganje fotografij, saj dnevno naložijo okoli 14 milijonov fotografij. Pri nas v Sloveniji je več kot 700 tisoč uporabnikov facebooka. Ob registraciji je zahtevano kar precej osebnih podatkov in lastna osebna fotografija. Omogoča iskanje prijateljev, komuniciranje z njimi, deljenje fotografij in komentiranje. Seveda si profil lahko nastaviš kot zaseben, tako da tvoje objave vidijo le tisti, ki te sledijo. Ustvarjaš lahko skupine uporabnikov, pišeš, kaj počneš in prav tako deliš svojo lokacijo. Večina uporabnikov je starih med 18 in 25 let, naslednja starostna skupina pa je med 30 in 40 let.

2.1.4 Twitter

Twitter ali »čivkač« nam omogoči pošiljanje kratkih sporočil, dolgih največ 140 znakov. Takšnim sporočilom rečemo tweets oz. »čivki«.

Ustanovljen je bil 6. marca, leta 2006 v San Franciscu, Kalifornija. Ustanovitelji Twitterja so Jack Dorsey, Evan Williams, Noah Glass in Biz Stone, generalni direktor je Dick Costolo. Danes ima več kot 360 milijonov uporabnikov. Na Twitterju lahko objavljamo oz. delimo slike, lokacijo in lahko napišemo nekaj o sebi. Prednost Twitterja je, da ne moremo deliti svojih osebnih podatkov in smo zato manj izpostavljeni zlorabam. Njihov zaščitni znak je ptičica.



Slika 2: Logotip Twitter,

vir:

https://www.google.si/search?q=twitter&espv=2&biw=1600&bih=933&source=Inms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjklWry-DKAhWK1RQKHakCFkQ_AUIBigB&dpr=1#imgc=Q3PRUXdohTBheM%3A

2.1.5 ASK

Stran sta ustanovila Mark in Ilja Terebin. Bila je ustanovljena 16. junija 2010 kot glavni tekmeč Formspringa. Prehitela je slednjega, saj je imel Ask 150 milijonov mesečnih unikatnih uporabnikov do marca 2015. Leta 2014 jo je kupila spletna stran Ask.com z namenom, da bi

spremenili filozofijo podjetja in bi bila na prvem mestu varnost in zaupanje. Sodelovali so z Centrom, ki vključuje za varnost posebna orodja, napotke in nasvete za mladostnike, starše in učitelje. V februarju 2015 so pod vodstvom glavnega Zaupanje in varnost Ask.fm sponzorirali prvi dan varnejšega interneta.



Slika 3: Logotip Ask,

vir:

https://www.google.si/search?q=ask&espv=2&biw=1600&bih=933&source=Inms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjc8fvayuDKAhVHRBQKHRBsAOwQ_AUIBiGB&dpr=1#imgsrc=Rg7_RyMeVLjP7M%3A

2.1.6 Instagram

Instagram je socialno omrežje, ki omogoča deljenje slik, videov in socialne mreže delitev. Video lahko traja največ 15 sekund. Svojim uporabnikom omogoča, da sprejmejo slike in videoposnetke, ki jih delijo na različnih platformah za socialno mreženje. Posebnost je, da je fotografija v obliki kvadrata, kar je podobno Kodak Instamatic.

Instagram sta ustvarila Kevin Systrom in Mike Krieger, oktobra 2010. Do leta 2014 je dobil 3 milijone uporabnikov. Kasneje je Instagram za milijardo dolarjev kupil Facebook.



Slika 4: Logotip Instagram,

vir:

https://www.google.si/search?q=instagram&espv=2&biw=1600&bih=933&source=Inms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjkvazxzODKAhUKcRQKHQB4AwEQ_AUIBigB#imgsrc=m7XJeuRPenbN9M%3A

2.1.7 Snapchat

Snapchat je socialno omrežje, ki omogoča pošiljanje sporočil, fotografij in videoposnetkov. Video lahko traja največ 15 sekund, fotografija pa 10. Če želiš svojo objavo objaviti na mystory, bo ta na razpolago tvojim prijateljem 24 ur.

Snapchat so ustvarili Evan Spiegel, Bobby Murphy in Reggie Brown. Bili so študenti na Univerzi Stanford. Sporočilom pravimo snaps.



Slika 5: Logotip Snapchat,

vir:

https://www.google.si/search?q=snapchat&espv=2&biw=1600&bih=933&source=Inms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwiByde5zODKAhXF1xQKHWw-ANwQ_AUIBigB#imgsrc=dmum4MAMYUtwzM%3A

2.1.8 Flickr

Je spletno mesto, ki omogoča objavljanje fotografij in videoposnetkov. Razvito je bilo leta 2004, lastnik omenjenega socialnega omrežja pa je Yahoo! Inc. Po opravljeni registraciji lahko uporabnik nalaga fotografije, deli fotografije in videoposnetke, komentira slike drugih in všečka. Prijatelji oz. sledilci lahko fotografije vidijo preko spletne strani flickr, elektronske pošte, RSS novic in na blogih. Prav tako so poskrbeli za varnost.

Omogoča nam deljenje slik preko interneta, elektronske pošte, mobilnih naprav in namiznih aplikacij.



Slika 5: Logotip Flickr,

vir:

https://www.google.si/search?q=flickr&espv=2&biw=1600&bih=933&source=Inms&tbm=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwiCjL-fzeDKAhWHaRQKHb5ODUMQ_AUIBigB#imgrc=oVB5LA6YIR9C-M%3A

2.2 Prednosti socialnih omrežij

Na socialnih omrežjih lahko ohranjamo stike z ljudmi, ki jih drugače ne moremo videti. Da nam možnost pogovora s simpatijo, če si tega oseba ne želi narediti v realnem življenju, sploh, če je bolj sramežljiva. Prav tako so pogovori med prijatelji, partnerji brezplačni. V primeru podjetja lahko komuniciraš s strankami in deliš ponudbe.

2.3 Slabosti socialnih omrežij

Čeprav mislimo, da se s tem, ko svoj profil naredimo zaseben, izognemo vsem nevarnostim. To ne bo držalo. Slika in osebni podatki, s katerimi se »predstavimo na socialnih omrežjih, so odlično orodje za zlorabo in krajo identitete. Precej uporabnikov se tega ne zaveda preveč dobro in neprestano objavljajo svoje fotografije. Če osebne podatke hranimo na računalniku, je nadzora malo. Če osebne podatke hranimo na medmrežju, nadzora več skoraj ni. Zavedati se moramo, da naši podatki na spletu oz. socialnem omrežju ne bodo nikoli varni. Velikokrat prijatelji prijatelje prepričujejo, da si naredijo socialna omrežja (Facebook), saj bodo s tem bolj zanimivi in bodo imeli več prijateljev. Ko se ljudje navadijo deliti svoje fotografije in podatke, meje več ne poznajo. Tako se na profilih znajdejo vsak dan podatki, kam gredo vsak dan, kje živijo, kaj počnejo ipd. zaradi vseh teh podatkov te lahko ljudje, ki te najprej nadlegujejo na spletu, kasneje tudi pridejo počakati pred dom. Takrat je za vse že prepozno. Na nekaterih omrežjih se pojavljajo slike, kako se najstniki oz. najstnice drogirajo, pijejo in slike, na katerih

so dekleta nepopolno oblečena ... 40-letni zločinec se lahko pretvarja, da je osemnajstletnik in tako na podlagi zasebnega pogovora ugotovi, da je s sogovorcem sorodna dušica in tako pride do vseh osebnih podatkov.

Nekateri uporabniki pa s sporočili na druge naprave pošiljajo računalniške viruse. Ti virusi lahko uničijo računalnike in prejemnikom kradejo gesla ali druge podatke. Ta postopek pa ni več nobena skrivnost, saj na internetu pokažejo navodila, kako to narediti. Socialne mrežne storitve se vse pogosteje uporabljajo v kazenskih preiskavah. Opozarjajo tudi, da naj bodo uporabniki previdni pri nameščanju aplikacij, saj lahko nekatere vsebujejo »spyware«, vohunske programe, ki o osebi zbirajo osebne podatke.

2.4 Brisanje profilov v socialnih omrežjih

Pri vseh omrežjih obstaja opcija brisanja profila oz. deaktivacija. Najbolje je, če najprej opravimo deaktivacijo, kasneje pa še brisanje osebnega profila.

Večina socialnih omrežij ima starostno omejitev nad 13 ali 14 let, malokateri tudi od 18. leta dalje. Veliko jih ima varnostne omejitve vpogleda v profile mladoletnih za odrasle osebe. Precej otrok starostne omejitve ne upošteva, kar smo lahko razbrali tudi iz rezultatov anket.

2.5 Odvisnost

Hiter tehnološki razvoj in dostopnost do socialnih omrežij privede nepripravljeno generacijo najstnikov do odvisnosti. Odvisnost od mobilnih naprav je eden izmed najpogostejših problemov današnjega časa. Največ odvisnih je otrok (najstnikov). Med najbolj tvegane (z visoko stopnjo zasvojenosti) sodijo vedno bolj priljubljene MMORG igre (Massively multiplayer online role-playing games). V njih posameznik oblikuje in nadzoruje enega ali več likov, s katerimi se v fantazijskem svetu povezuje v klane. Če posameznik izgublja stik z realnostjo, postaja apatičen (brez volje) in igri daje prednost pred resničnim življenjem, je čas, da poišče pomoč.

2.6 Razlogi za zasvojenost

Porabniki v igranju iger vidijo beg pred vsakdanjim, resničnim življenjem v domišljjski svet. Motivira jih potreba po fantaziji, možnost neupoštevanja družbenih pravil, dokazovanje, vzpodbujanje družabnosti in potreba po spoznavanju ali prepoznavanju. Igralci s pomočjo iger nekatere stvari občutijo drugače, kot bi jih v realnosti, igre pa jim dajejo tudi možnost, da se v

virtualnem življenju ukvarjajo s stvarmi, za katere v resničnem življenju nimajo časa. Pogosto se igralci čutijo bolj povezane z navideznimi ali nepoznanimi nasprotniki v igri, kot z družino in prijatelji. Prav tako vse večje število zasvojenec povzročajo naprednejše igre ter izboljšava grafike.

Igre predstavljajo poceni razvedrilo in so zelo priljubljen način zabave. Glavna težava je, da se igralci pogosto ne zavedajo, kdaj prestopijo mejo med igranjem zgolj za sprostitev ter stanjem, ko so od iger odvisni.

Za povzročitelje zasvojenosti v veliko primerih veljajo tudi starši, saj se z otroki niso imeli časa ukvarjati, niso jih vzpodbujali pri ustvarjalnosti in igre niso nadzirali ali omejevali.

Drugi razlog za njihovo odgovornost je ta, da mnogi svojim otrokom že v zgodnjem otroštvu začnejo kupovati računalniške igre, v prepričanju, da so dobre za razvoj in dodatno izobrazbo otrok, običajno pa se ne zavedajo njihovih negativnih lastnosti in posledic. Občasno igranje pogosto vodi v odvisnost. Znakov zasvojenosti, kot so asocialno življenje, vse manj pogosto ukvarjanje s športom in nižje ocene v šoli ni težko zgrešiti, vendar jih vse več staršev spregleda ali jim ne posveča dovolj pozornosti.

2.7 Nomofobija

Ena izmed zasvojenosti je nomofobia – odvisnost od mobilnih telefonov. Pri tej »bolezni« lahko ljudje slišijo zvonjenje telefona, čeprav ta ne zvoni. Prav tako neprestano gledajo v telefon, ne morejo ne jesti in nikamor ne morejo iti brez telefona. Ta odvisnost pa prinaša tudi bolečine. Telefoni nam že kradejo spanec, zraven tega pa so posledice bolečine v vratu, prisilna drža (bolečine v hrbtenici) in pa poškodbe prstov oziroma živcev.

Mladostniki postajajo vse bolj navezani na svoje mobilne naprave, saj le-te omogočajo dosegljivost in povezljivost 24 ur na dan, 7 dni v tednu. Še posebej pametne telefone s svojo izjemno multifunkcionalnostjo (več funkcij, npr. fotografiranje) in neskončnimi možnostmi uporabe je vse težje sploh kdaj odložiti. Mladi imajo potrebo, da so stalno dosegljivi in na voljo svojim prijateljem, in v strahu, da ne bi česa pomembnega zamudili, stalno preverjajo objave prijateljev na družabnih omrežjih, z njimi komunicirajo, poleg tega pa še igrajo igre ali poslušajo glasbo.

Zaradi tega mladi izostajajo od pouka, v ekstremnih primerih pa celo opustijo šolanje. Ponavadi je pretirana navezanost mladih na mobilni telefon posledica drugih težav v tem razvojnem obdobju.

Računalniki so kot orodja za vsak dan; nepogrešljivi v službi, zasedli so mesto v vsakem domu, nadomestili družbo in postali zabava ljudem, ki so se na naprave navezali kot na ljudi, če ne še bolj in so zanje pripravljene odšteti premoženje.

Prav tako se je zgodilo z mobilniki, saj jih imajo vsi mlajši otroci, dosegljivi smo na vsakem koraku in to vse dni v tednu. Brez telefona pa smo izgubljeni; časovno, prostorsko, počutimo pa se tudi osamljene oziroma »odrezane od sveta«.

A sami telefoni in računalniki niso vedno krivci za odvisnost, saj so samo posredniki z določenimi funkcijami in zmožnostmi, pravzaprav nas povezuje internet. Ta je preko računalnika ali telefona naše malo ali malce večje okno v svet informacij, raznih podatkov, zabave in nam pogosto krade dragoceni čas, saj po nekaj urah na računalniku ali telefonu nimamo ničesar pokazati in spet nismo naredili ničesar za svoje telo ali duha.

Najpogostejši znaki, ki peljejo mladostnika v internetno odvisnost, so: izguba občutka za čas, opuščanje telesnih in družabnih dejavnosti, prehranjevanje za računalnikom, nihanje razpoloženja (pozitivna čustva online, negativna offline, neupoštevanje dogovorov s starši o rabi interneta, zanemarjanje šolskih obveznosti).

3 STROJNA OPREMA PAMETNIH MOBILNIH NAPRAV

3.1 Grafična kartica

»Grafična kartica je v celotnem integriranem vezju nadvse pomemben procesor, ki skrbi za grafično pospeševanje. Pomembni proizvajalci na tem trgu so Imagination Technologies s serijo PowerPV, Qualcomm s serijo Adreno in ARM s serijo Mali. Nvidia ima v svoji Tegli kar lastne čipe GeForce. Intel v nekatera svoja vezja vgrajuje lastno grafiko (Bay Trail in prihajajoč Cherry Trail), v druge pa PowerPV (Merrifield, Moorefield).«

(<http://www.monitor.si/clanek/mobilni-procesorji/165891/> , 18. 1. 2016)

3.2 Mikroprocesor

Mikroprocesor je tudi v mobilnih napravah centralna enota, ki ima velik vpliv na zmogljivost. Tako kot pri stacionarnih in prenosnih računalnikih, se je tehnologija večjedernosti popolnoma integrirala tudi v mobilne naprave, kot so tablični računalniki ter pametni telefoni.

»Večjedrne procesorje so razvili, da je možno opravljati več opravil (niti) naenkrat brez težav (zmrzovanja, zakasnitve, ponovni zagoni ...), kar omogoča pravo paralelno procesiranje. Pri tem obstaja problem, kako posamezna opravila čimbolj učinkovito razdeliti na paralelne procese, da bo celoten sistem veliko hitrejši, kot pri uporabi enojedrnega procesorja (teoretično naj bi bil večjedrni sistem od enojedrnega hitrejši za faktor, enak številu procesorskih jeder). Obstajajo že 16-jedrni procesorji, vendar so še redki (laboratoriji). Procesorji so se več let razvijali v glavnem v smer miniaturizacije in hitrejšega delovanja ure. Zraven hitrejšega delovanja se je tehnologija ves čas trudila, da ustvari karseda zmogljivejši mikroprocesor, ki hkrati porabi karseda najmanj električne energije.«

(<http://student.pfmb.uni-mb.si/~islihtuber/index.php/vejedr>, 18. 1. 2016)

»V zadnjih letih se je na področju mobilnih elektronskih naprav marsikaj spremenilo. Dobile so elektronske možgane (pametni telefoni, tablice, predvajalniki glasbe, e-bralniki ...), ki so po zmogljivosti povsem primerljivi s tistimi v osebni računalnikih. Če primerjamo mikroprocesor v novem iPhoneu z nekaj let starim Pentiumom na mizi, razlike presegajo golo povišanje frekvence in povečanje števila jeder. Arhitekturno so procesorji v mobilnih napravah povsem drugačni kakor v namiznih računalnikih. V domala vseh prenosnih pametnih napravah je procesor na ARMjevi arhitekturi. Istoimensko britansko podjetje je uspelo ustvariti prilagodljivo, varčno, hitro in poceni arhitekturo, ki jo uporablja več kot 300 podjetij za izdelavo svojih čipov. Druga pomembna razlika je, da je to, kar površno imenujemo procesor,

v resnici celostno integrirano vezje (system on a chip, SoC), ki vsebuje vse prvine računalniškega sistema: centralno procesno enoto (CPU), pomnilniški krmilnik, čip za grafično pospeševanje (GPU), logiko za priključevanje zunanjih naprav (USB, ethernet), komunikacijske čipe (Wi-Fi, bluetooth, 3G, novejši tudi LTE) itd.«

(<http://www.monitor.si/clanek/mobilni-procesorji/165891/> , 18. 1. 2016)

»Večjedernost mikroprocesorja koristi le, če jih imamo s čim zaposliti, drugače le tratijo energijo. Podjetje ARM prav zaradi tega od jedra Cortex-A7 naprej v dražjih modelih uporablja arhitekturo big.LITTLE, ko imamo počasnejša in varčnejša jedra in hitre mikroprocesorje, ki so hkrati zelo potratni z električno energijo. Odvisno od potreb sistem preklaplja med aktivnimi jedri.«

(<http://www.monitor.si/clanek/mobilni-procesorji/165891/>, 18. 1. 2016)

4 RAZISKOVALNI DEL

4.1 Opis metod dela

Raziskovalni del je predstavljal anketni vprašalnik, ki je bil v večini zaprtega tipa. Pri nekaterih vprašanih sva si izbrali odprti tip, predvsem tam, kjer sva želeli pridobiti natančnejše podatke oziroma mišljenje učencev. Oblika izvajanja ankete je bila skupinska, učenci so reševali anketo v času razredne ure. Raziskovalni vzorec so bili učenci od 5. do 9. razreda.

4.2 Zbiranje gradiva

Zbiranje gradiva je potekalo individualno. Knjižno gradivo sva iskali v različnih knjižnicah. Veliko časa sva preživali za računalnikom, kjer sva našli in prebrali več člankov in raziskav na temo odvisnosti o internetu. Po predelani teoriji in oblikovanem raziskovalnem vprašanju sva sestavili anketo.

4.3 Raziskovalni vzorec

Anketo sva izvedli med učenci 5. razredov, 6. razredov, 7. razredov, 8. razredov in 9. razredov. Razdelili sva 110 anketnih vprašalnikov. 5. razrede sva vključili v raziskovalni vzorec, saj sva menili, da učenci te starostne skupine že uporabljajo socialna omrežja s pomočjo mobilnih naprav.

4.4 Obdelava ankete

Obdelali sva vsako vprašanje posebej in naredili grafe za posamezni razred. Prav tako sva naredili tudi primerjave med ženskim in moškim spolom populacije.

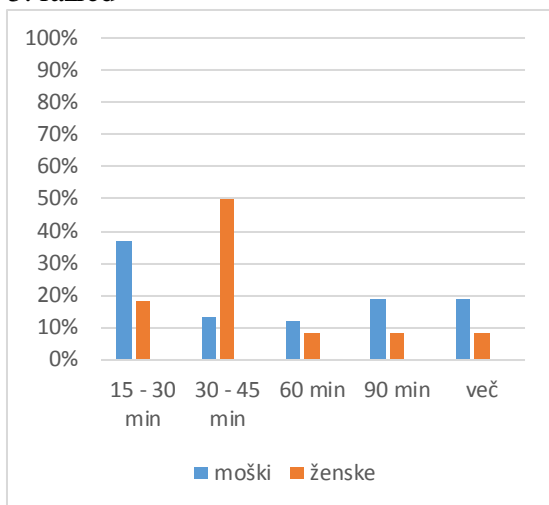
4.5 Pisanje raziskovalne naloge

Najprej smo se poučili o temeljnih pojmih zasvojenosti, preučili sva najpogostejša socialna omrežja ter se poglobili v strojno opremo pametnih mobilnih naprav, kjer sva dali poudarek na zmogljivosti procesorja, velikost zaslona in grafično zmogljivost pametne mobilne naprave.

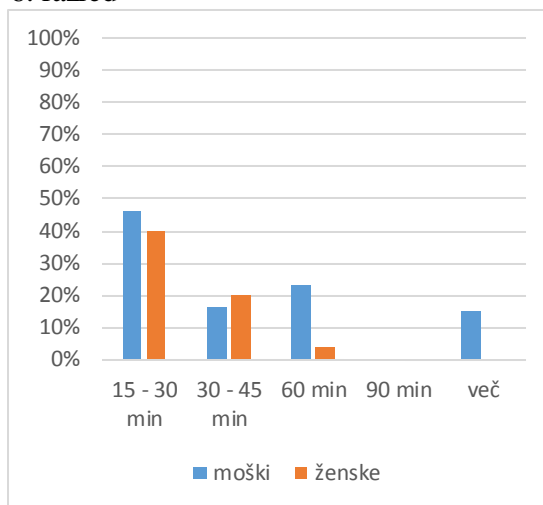
4.6 Obdelava podatkov

Graf 1 Koliko minut dnevno uporabljaš mobilne naprave?

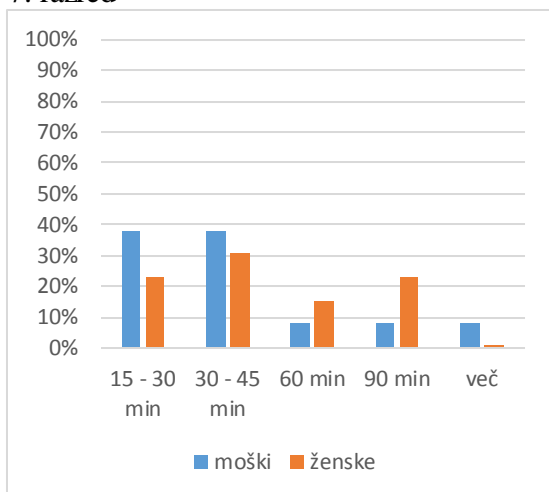
5. razred



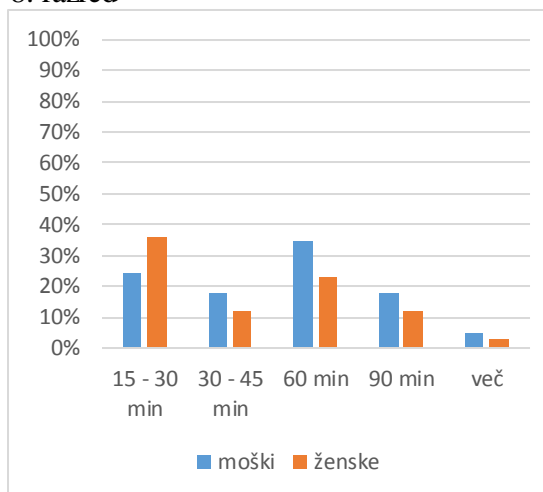
6. razred



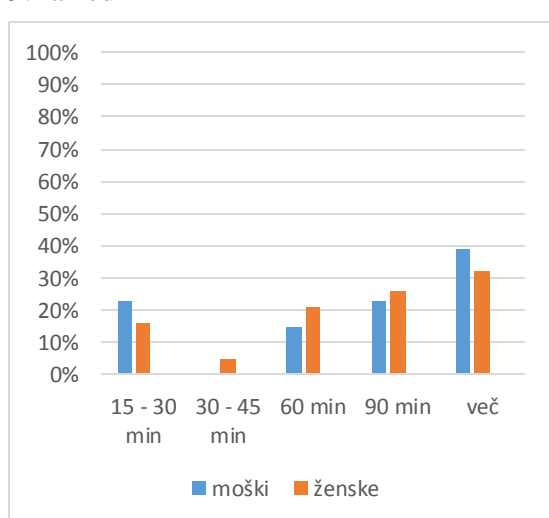
7. razred



8. razred



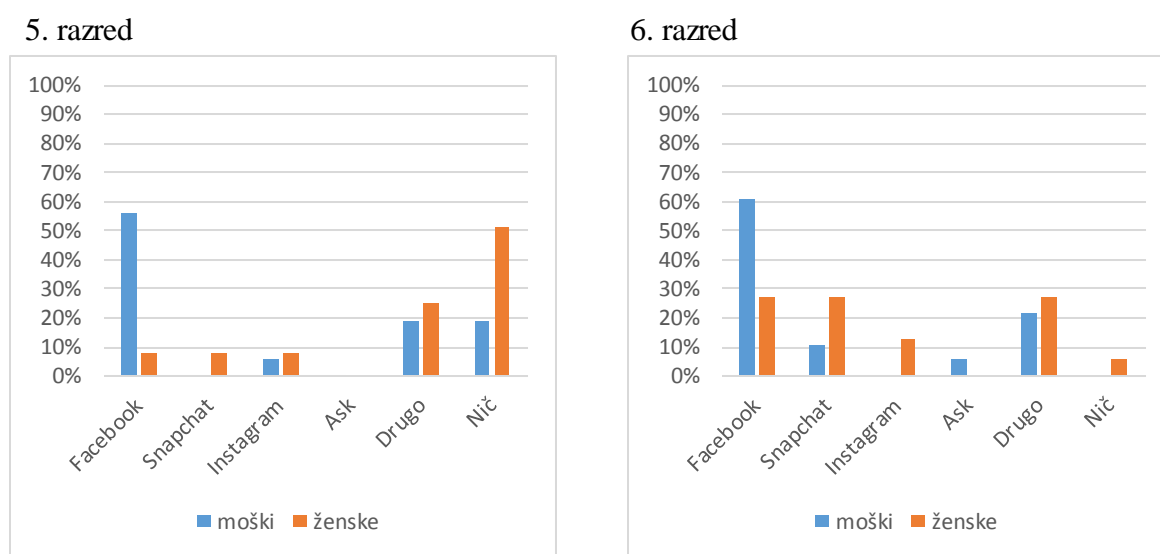
9. razred



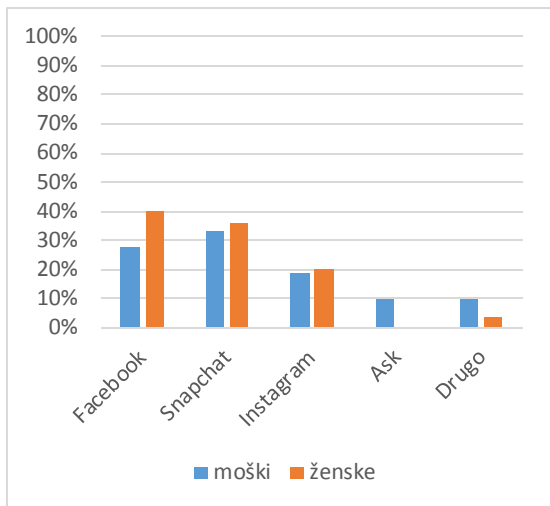
Analiza grafa št. 1

Učenke 5. razreda uporabljajo mobilne naprave med 30 do 40 minut dnevno, kar predstavlja kar 50 % vseh učenk. Dečki v 5. razredu porabijo le 15 do 30 minut dnevno, kar predstavlja 38 % vseh dečkov. Učenci 6. razreda, tako deklice kot dečki, dnevno uporabljajo mobilne naprave od 15 do 30 minut, kar predstavlja 46 % (dečki) in 39 % (deklice). V 7. razredu se uporaba mobilnih naprav pri deklicah in dečkih skoraj izenači. Dnevno uporabljajo mobilne naprave med 30 in 45 minut, kar predstavlja 38 % pri dečkih ter 31 % pri deklicah. Zanimivo je, da kar 23 % deklic uporablja v 7. razredu mobilne naprave 90 min dnevno, medtem ko je dečkov le 8 %. V 8. razredu največ dečkov (35 %) uporablja mobilne naprave dnevno 60 minut, medtem ko jih deklice uporabljajo 15 do 30 minut dnevno. Teh je 36 %. V 9. razredu se je po anketi sodeč dnevna uporaba mobilnih naprav najbolj zvišala, saj tako dečki kot deklice v večini porabijo več kot 90 minut časa za uporabo le-teh. Pri dečkih to predstavlja 39 %, pri deklicah pa 32 %. Naša hipoteza, da se dnevna uporaba mobilnih naprav s starostjo dviga, je bila dokazana. Manjša neujemanja s to trditvijo so se izkazala le v 6. razredu.

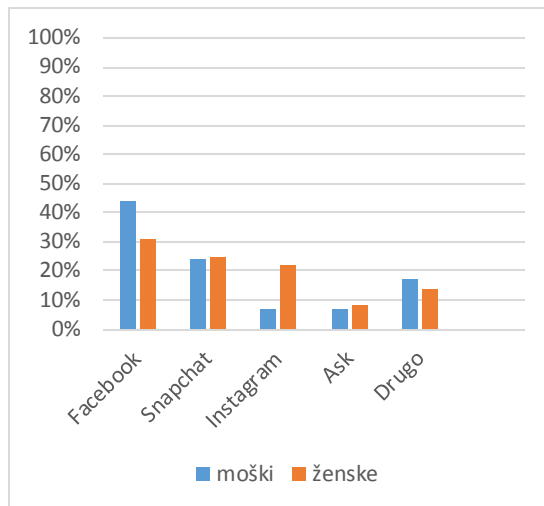
Graf 2 Katera socialna omrežja največ uporabljaš?



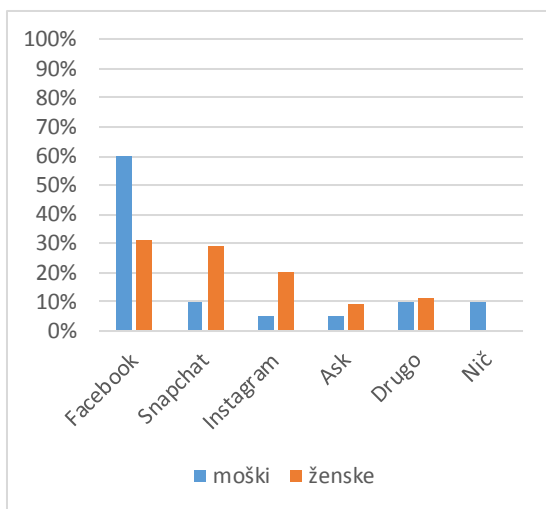
7. razred



8. razred



9. razred



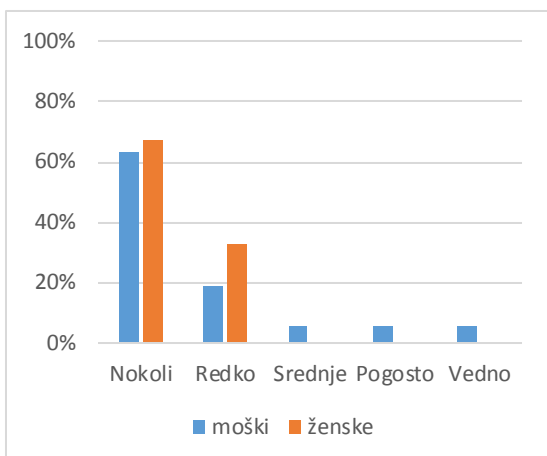
Analiza grafa št. 2

Analiza grafa je potrdila našo hipotezo, da je večina učencev začela uporabljati socialna omrežja pred dopolnjenim 13. letom starosti. To nam dokazujejo predvsem rezultati ankete v 6. razredu, kjer se je le 3 % učenk opredelilo, da ne uporabljajo socialnih omrežij.

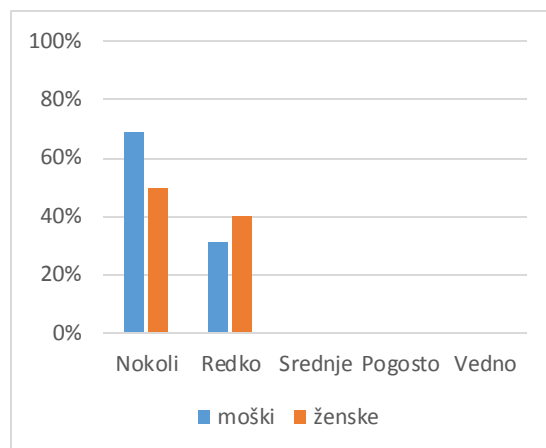
Analiza grafa nam je potrdila tudi hipotezo, da v sklopu uporabe socialnih omrežij učenci in učenke največ uporabljajo socialno omrežje Facebook. V skoraj vseh razredih je odstotek uporabe socialnega omrežja Facebook močno presegal ostala socialna omrežja. V 5., 6. in 9. razredu je predstavljal več kot 50 %.

Graf št. 3 Ali imaš v družini kakšne težave zaradi interneta?

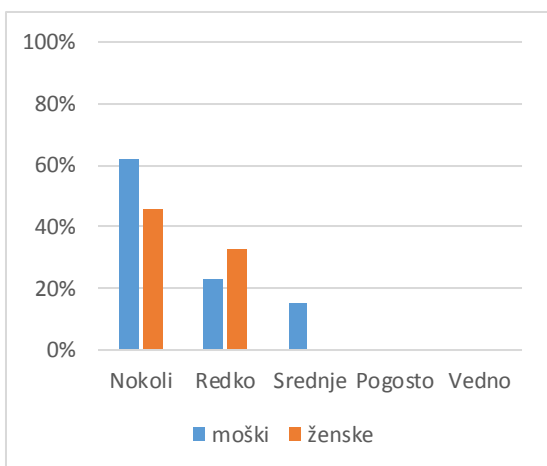
5. razred



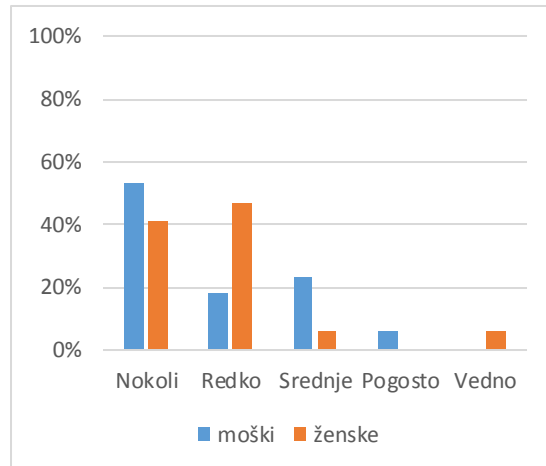
6. razred



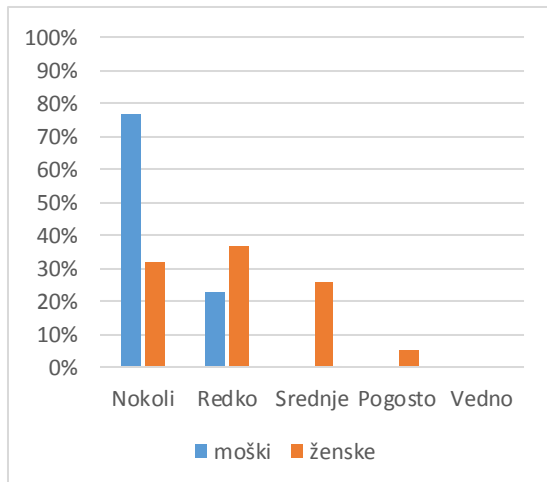
7. razred



8. razred



9. razred

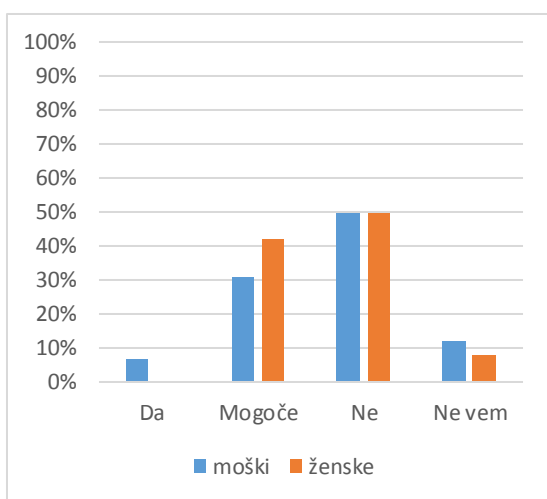


Analiza grafa št. 3

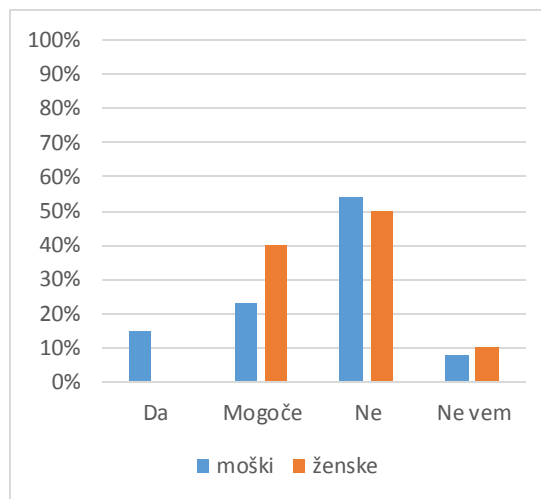
Hipoteza, s katero sva predvidevali, da starši niso zadovoljni s svojimi otroki, ki uporabljajo socialna omrežja, ni bila dokazana. Dečki v vseh anketiranih razredih so odgovarjali, da nikoli nimajo težav zaradi uporabe socialnih omrežij, kar je v 6. razredu predstavljalo 69 %. Kot zanimivost sva ugotovili, da imajo deklice v vseh razredih več težav s starši pri uporabi socialnih omrežij.

Graf št. 4 Ali misliš, da na internetu preživiš preveč čas?

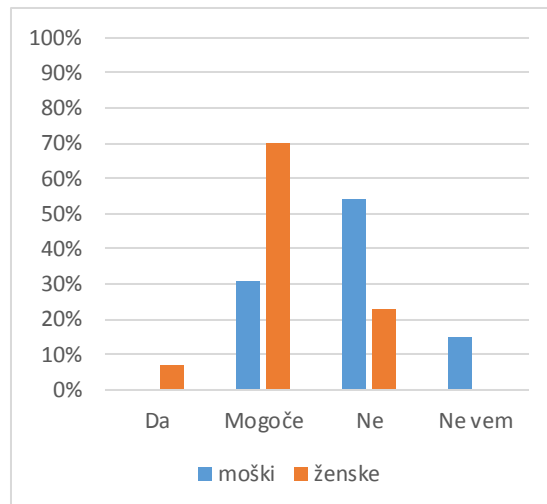
5. razred



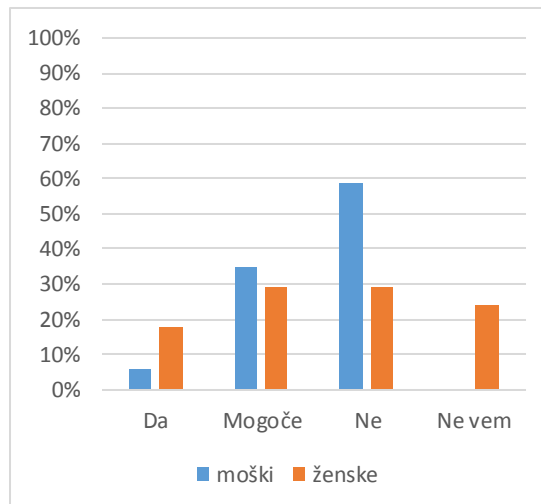
6. razred



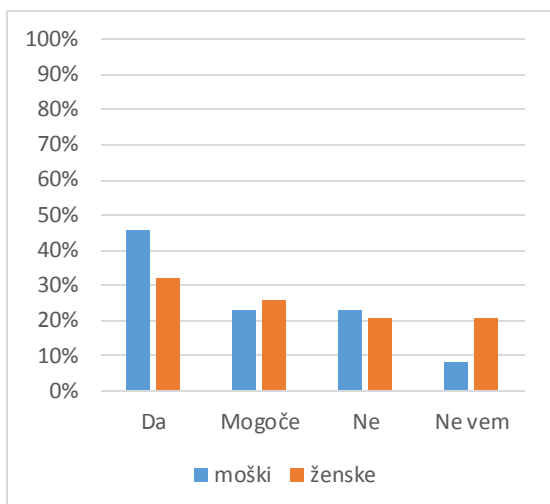
7. razred



8. razred



9. razred

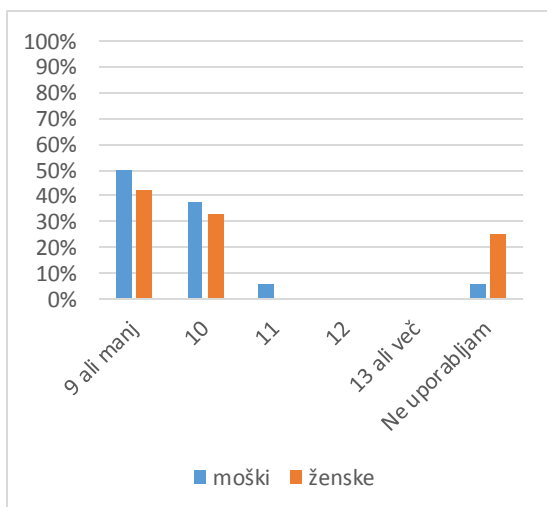


Analiza grafa št. 4

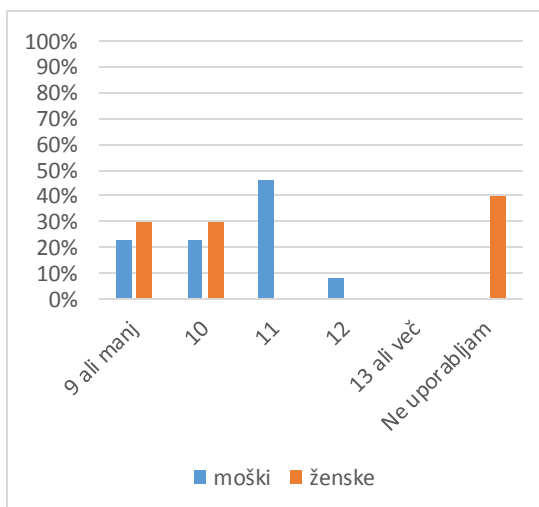
Hipoteza, s katero sva predvidevali, da učenci z višjo starostjo bolj dojemajo, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa, se je izkazala kot resnična. V 5. razredu 50 % dečkov in deklet meni, da na socialnih omrežjih ne preživijo preveč časa. Skoraj enak odgovor so nama podali tudi učenci in učenke v 6. razredu. V 7. razredu je 70 % deklet odgovorilo, da mogoče na socialnih omrežjih preživijo preveč časa. 8. razred je predstavljal delni odklon, saj je 59 % dečkov odgovorilo, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa. Najino hipotezo so učenke in učenci 9. razreda potrdili, saj 46 % vseh dečkov ter 32 % vseh deklic pritrdilo trditvi, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa.

Graf št. 5 Pri katerem letu si začel uporabljati socialna omrežja?

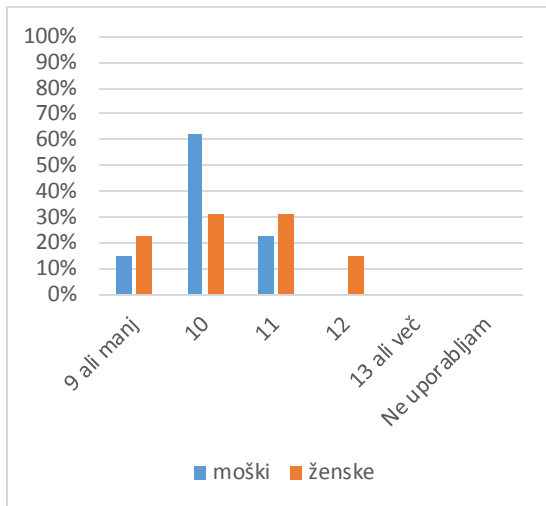
5. razred



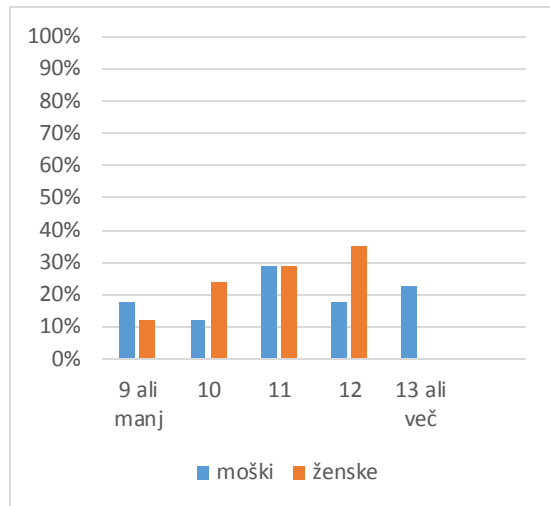
6. razred



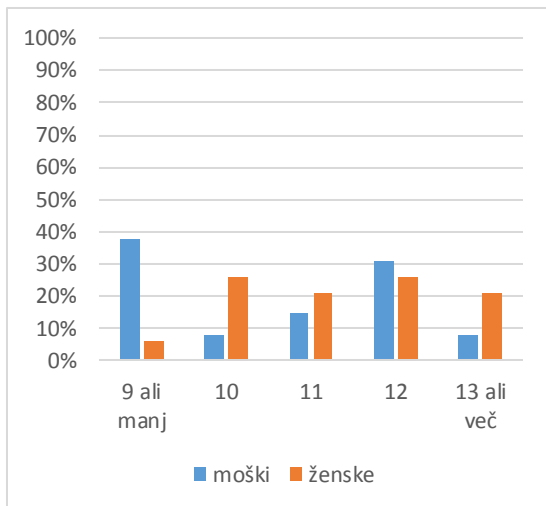
7. razred



8. razred



9. razred



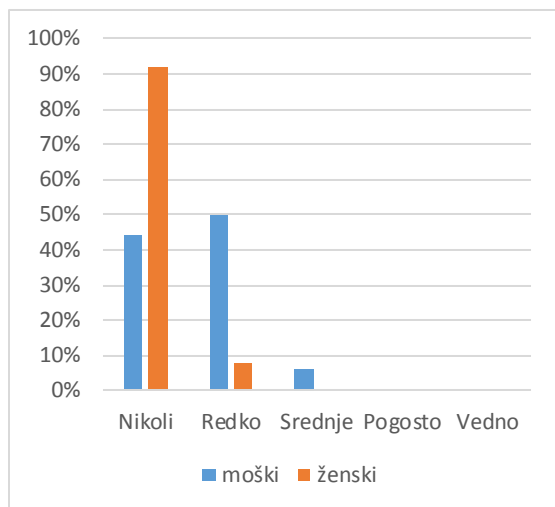
Analiza grafa št. 5

Iz analize podatkov je razvidno, da je večina učencev in učenk začela uporabljati socialna omrežja pred 13. letom starosti. Zanimiv je zaključek, ki izhaja neposredno iz ankete. Opazimo lahko, da se učenke bistveno kasneje začenejajo vključevati v socialna omrežja kot dečki. To lahko ugotovimo na podlagi odgovorov v 5. in 6. razredu, kjer je skoraj 30 % vseh učenk izjavilo, da socialnih omrežij ne uporablja.

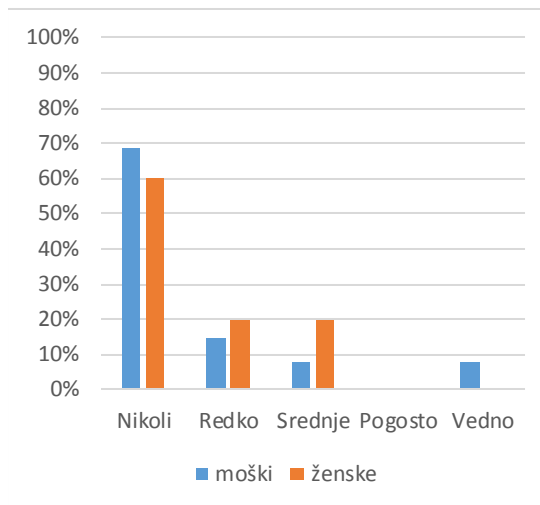
Graf št. 6

Ali se je v šoli tvoj učni uspeh znižal, odkar pogosto uporabljaš internet?

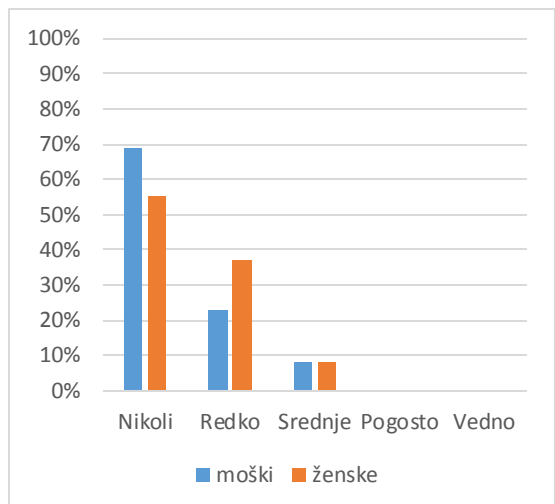
5. razred



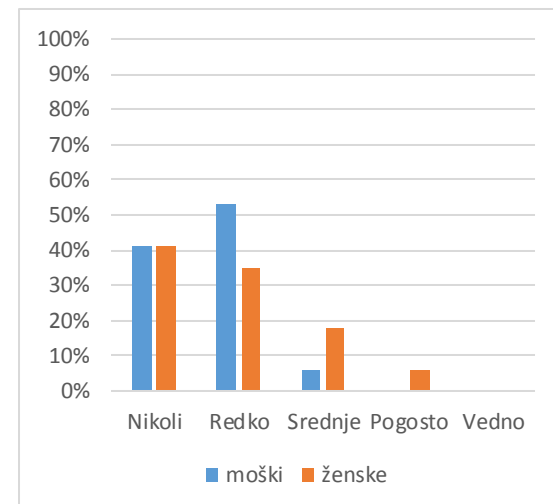
6. razred



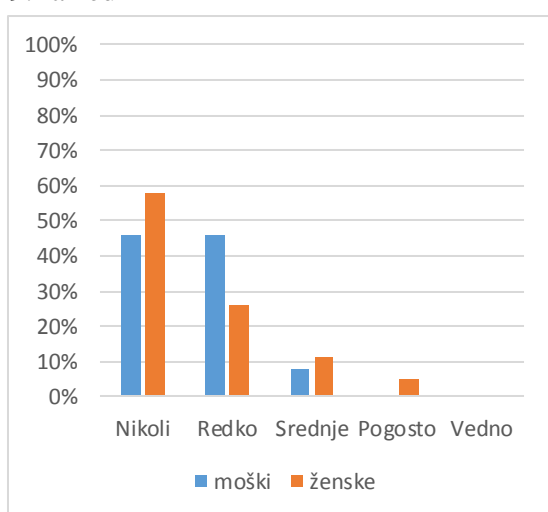
7. razred



8. razred



9. razred



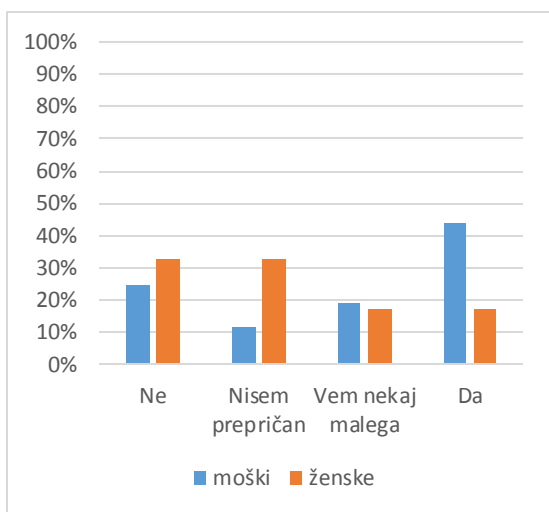
Analiza grafa št. 6

Na podlagi analize rezultatov ankete sva ugotovili, da se učni uspeh ni znižal, odkar učenci pogosto uporabljajo internet.

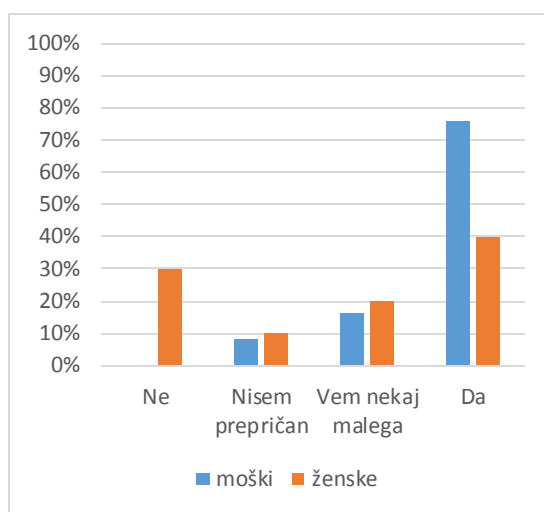
Kot zanimivost se je izkazalo, da učenci 7., 8. in 6. razreda dajejo možnost, da se je ta poslabšal v redkih primerih.

Graf št. 7 Ali poznaš varnostne nastavitve na socialnih omrežjih?

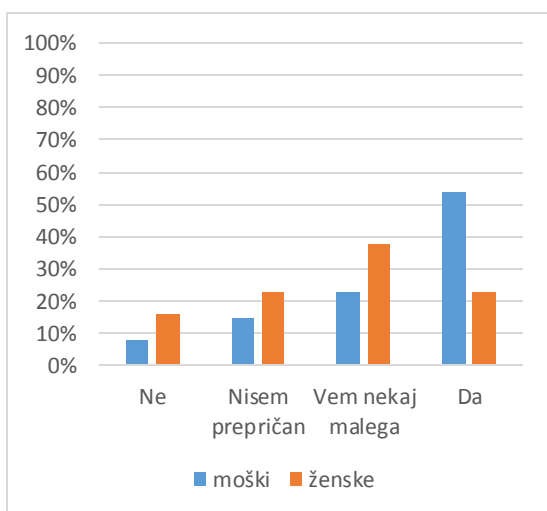
5. razred



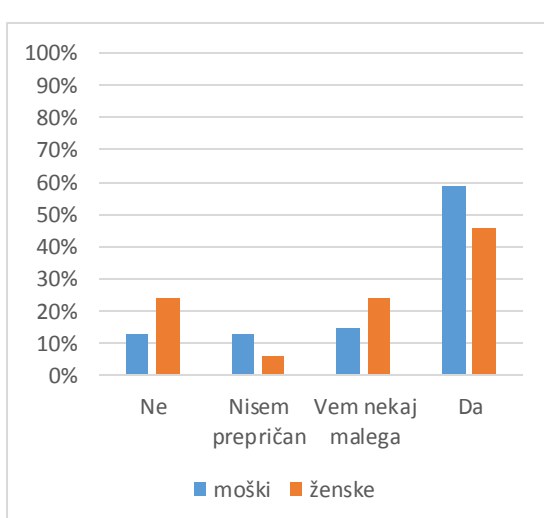
6. razred



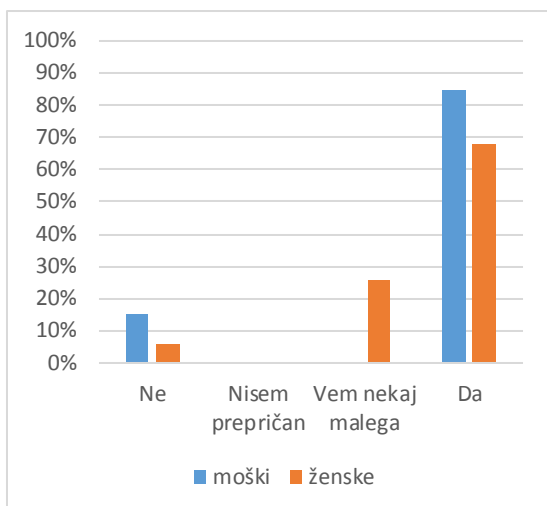
7. razred



8. razred



9. razred



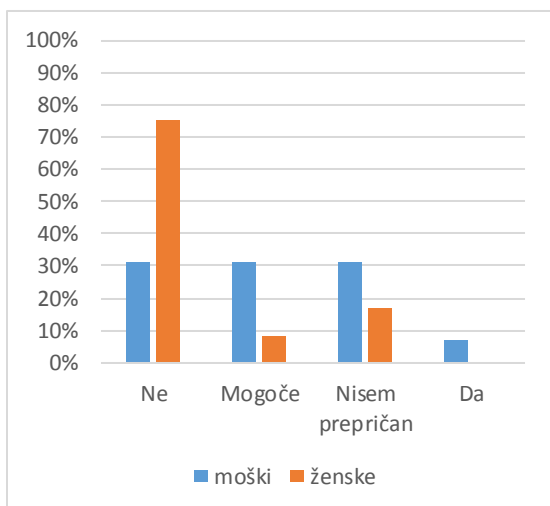
Analiza grafa št. 7

Na podlagi analize rezultatov ankete sva ugotovili, da učenci in učenke poznajo varnostne nastavitve na socialnih omrežjih. S starostjo se odstotek nepoznavanja le-teh zmanjšuje, kar je potrdilo najino hipotezo, da se s starostjo povečuje znanje o varnostnih nastavitvah na socialnih omrežjih. V vseh razredih je poznavanje le-teh predstavljalo najvišji odstotek.

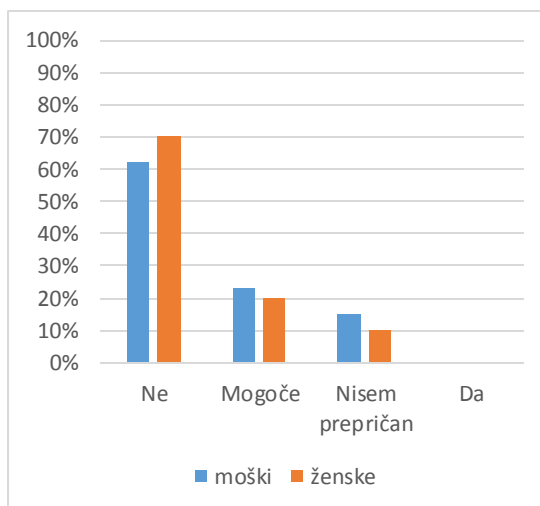
Zanimivo se nama je zdelo, da učenci 9. razreda najbolj poznajo varnostne nastavitve. Tako je menilo 83 % dečkov in 69 % deklic.

Graf št. 8 Ali misliš, da si odvisen od mobilnih naprav in socialnih omrežij?

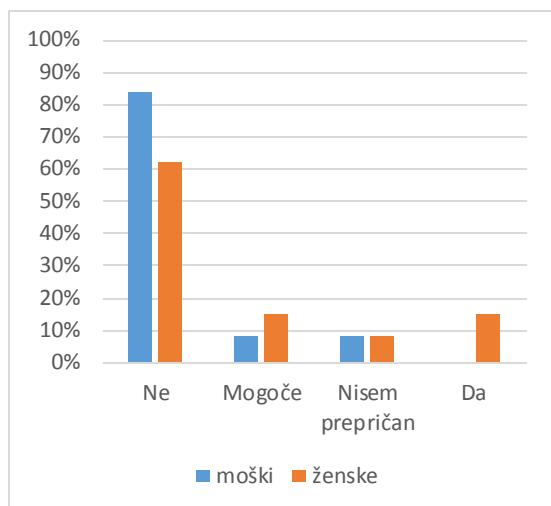
5. razred



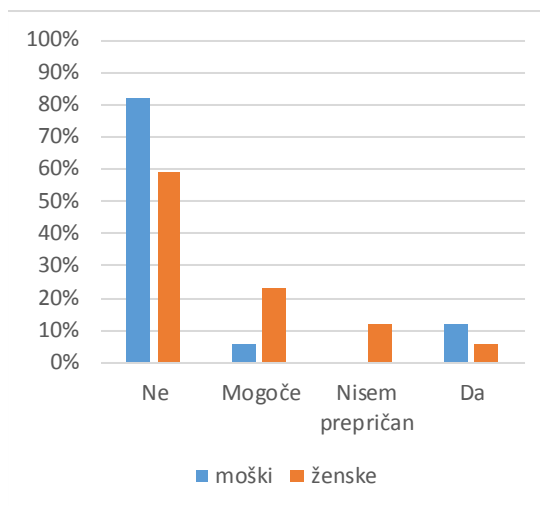
6. razred



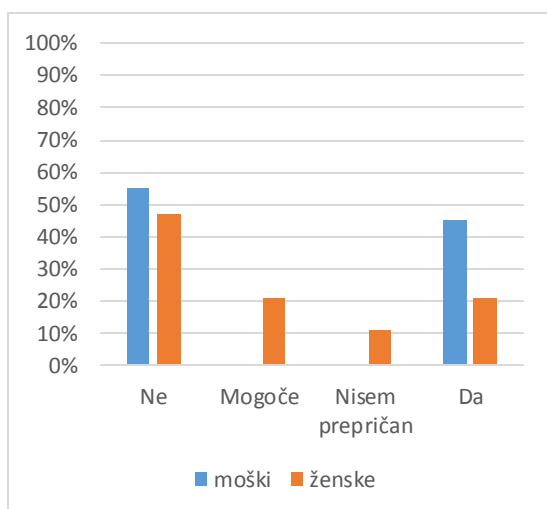
7. razred



8. razred



9. razred

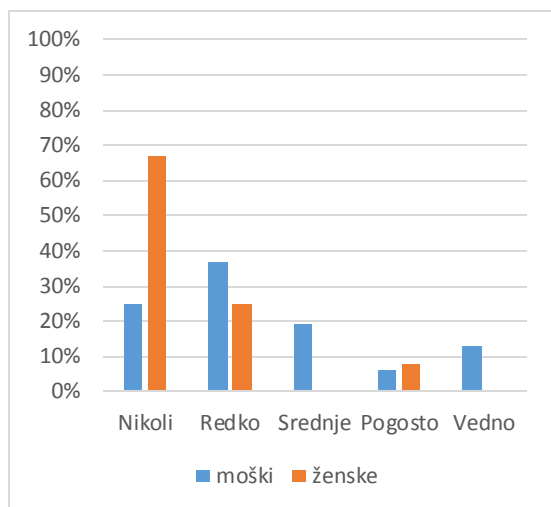


Analiza grafa št. 8

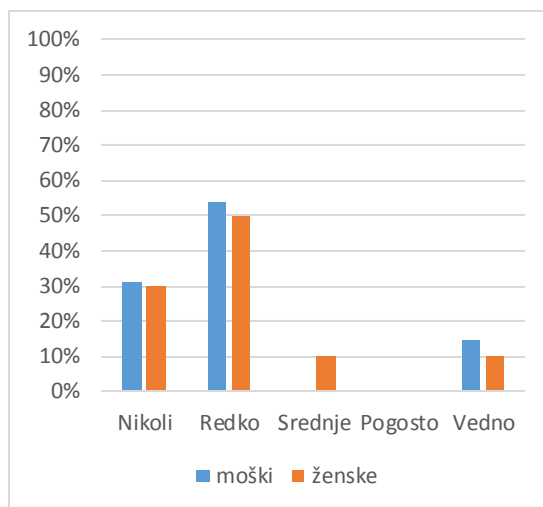
Na podlagi analize rezultatov ankete sva ugotovili, da se učenci in učenke ne vidijo kot internetni odvisniki. Je pa zanimiv podatek, da se s starostjo povečuje odstotek tistih, ki dajejo možnost, da so odvisni od interneta. V 9. razredu je takšnih učencev 49 %, učenk pa 21 %.

Graf št. 9 Ali te doma pogosto opozarjajo, da preveč časa preživiš za računalnikom?

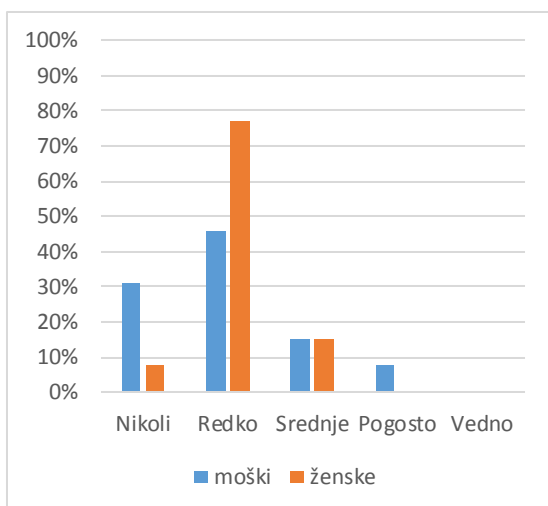
5. razred



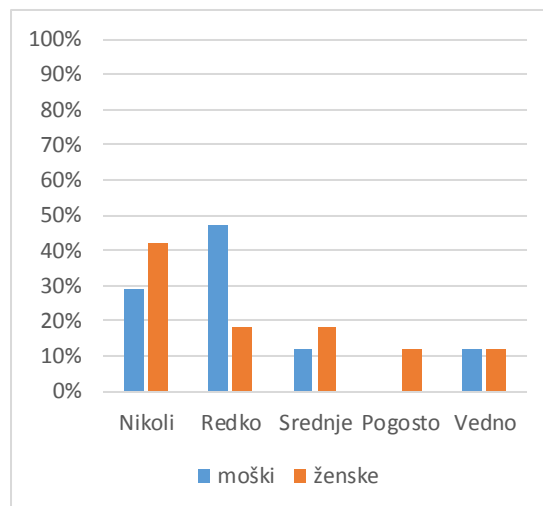
6. razred



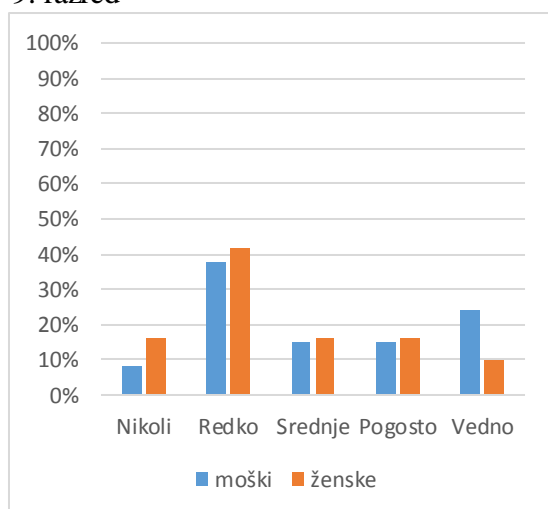
7. razred



8. razred



9. razred

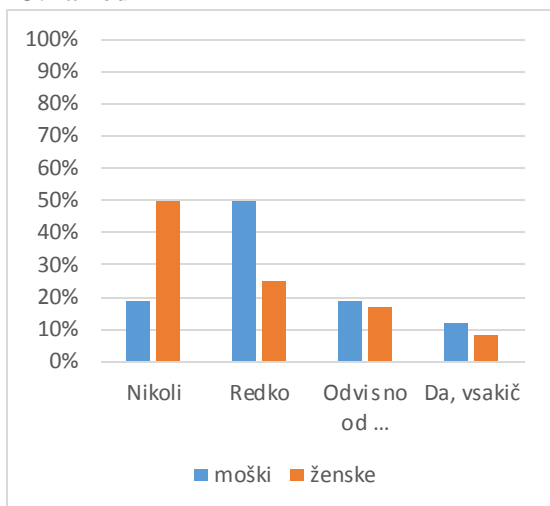


Analiza grafa št. 9

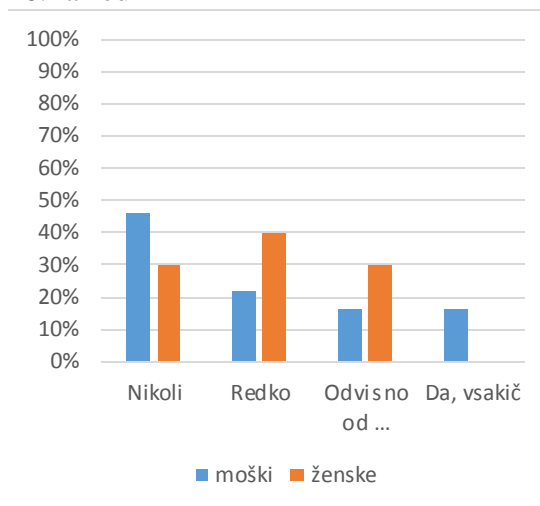
Hipoteza, s katero sva predvidevali, da starši niso zadovoljni z uporabo mobilnih naprav svojih otrok, ki uporabljajo socialna omrežja, ni bila dokazana. Dečki v vseh anketiranih razredih so odgovarjali, da imajo redko težave zaradi uporabe socialnih omrežij.

Graf št. 10 Ali ti starši kdaj rečejo, da si preveč na internetu?

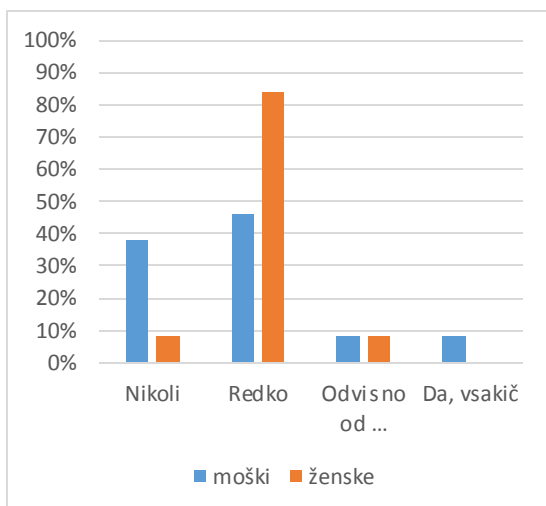
5. razred



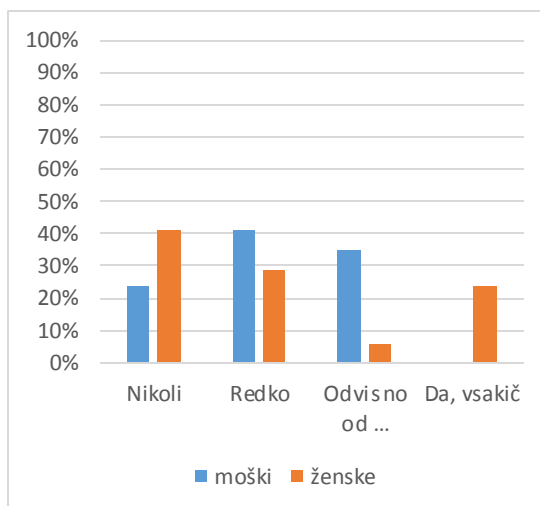
6. razred



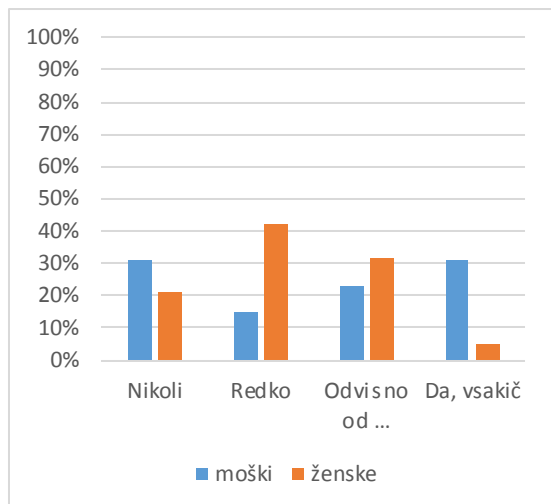
7. razred



8. razred



9. razred



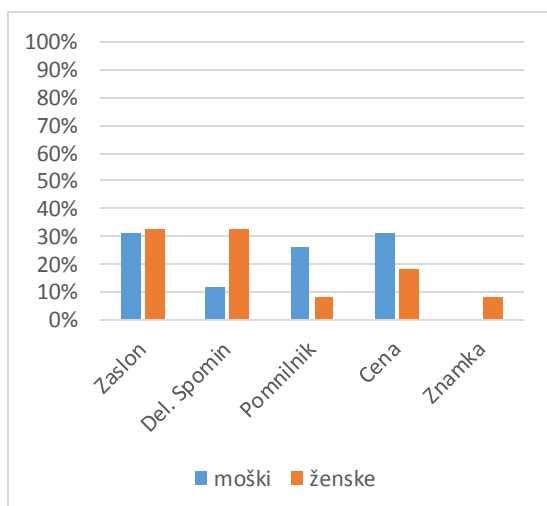
Analiza grafa št. 10

Hipoteza, s katero sva predvidevali, da starši niso zadovoljni z uporabo mobilnih naprav svojih otrok, ki uporabljajo socialna omrežja, ni bila dokazana. Učenci in učenke so večinoma odgovorili, da jim starši nikoli oziroma redko rečejo, da preveč uporabljajo internet.

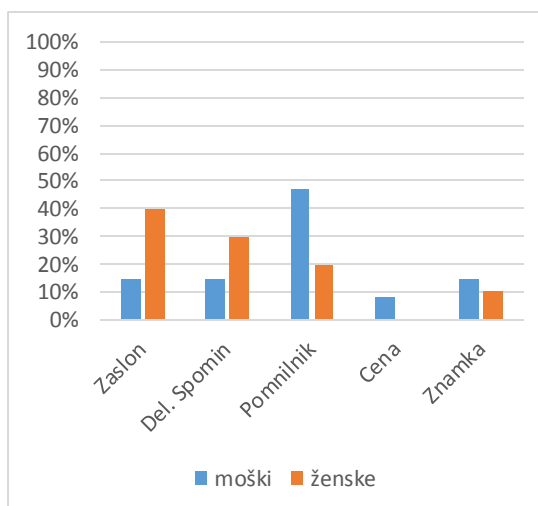
Do večjega odstopanja prihaja le v 8. in 9. razredu. V 8. razredu je 24 % učenk menilo, da jih starši vsakič opozarjajo. V 9. razredu starši bolj opozarjajo učence, kar je v anketi predstavljalo 31 % vseh anketiranih.

Graf št. 11 Kaj je zate najpomembneje, da ima tvoja mobilna naprava?

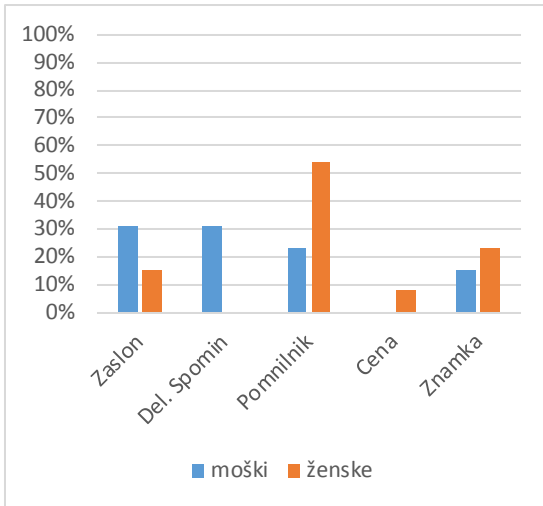
5. razred



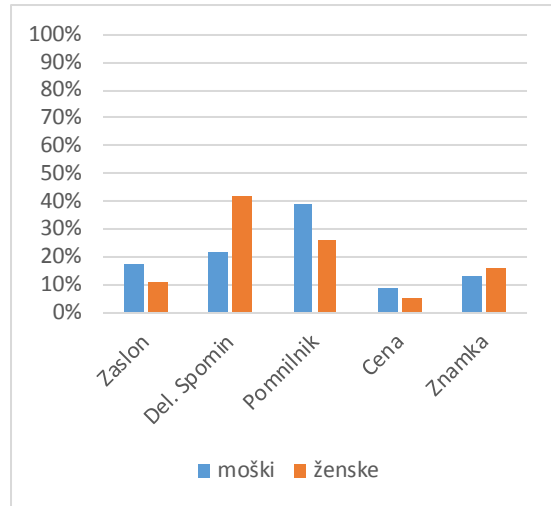
6. razred



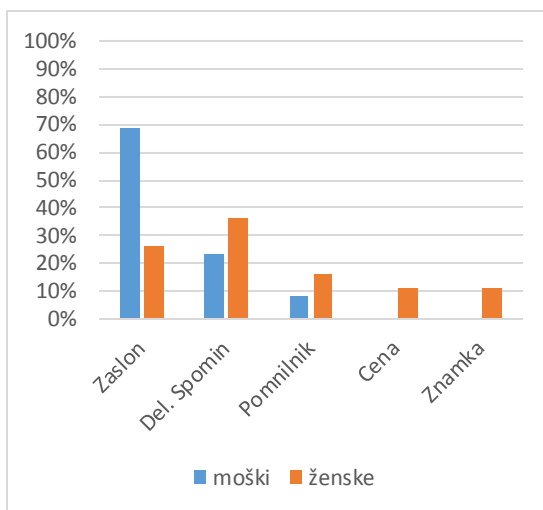
7. razred



8. razred



9. razred

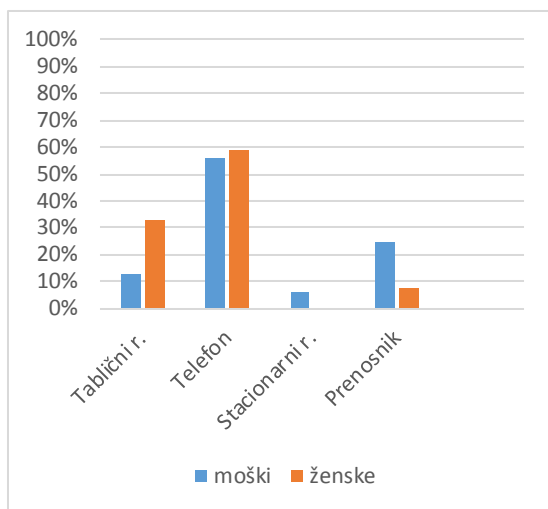


Analiza grafa št. 11

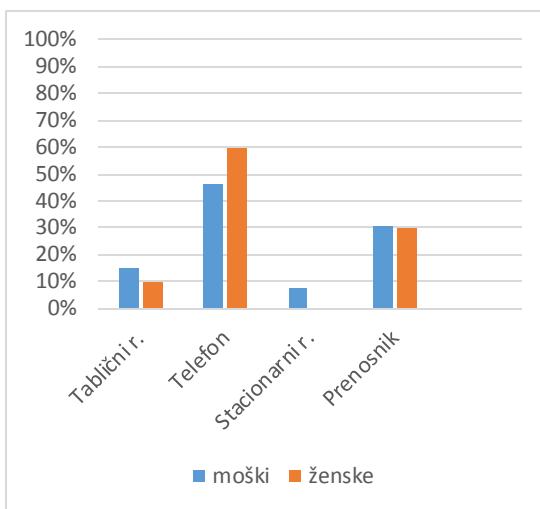
Hipoteza, s katero sva predvidevali, želijo imeti učenci in učenke mobilno napravo z zmogljivejšo strojno opremo, se je potrdila. V vseh razredih je vodila želja po pomnilniku za shranjevanje ter delovnemu spominu mobilne naprave. V 9. razredu je bila največja želja učencev in učenk tudi zaslon mobilne naprave. Pri tem je potrebno izpostaviti, da učencev in učenk cena mobilne naprave ni zanimala.

Graf št. 12 Kaj najpogosteje uporabljaš za dostopanje do interneta?

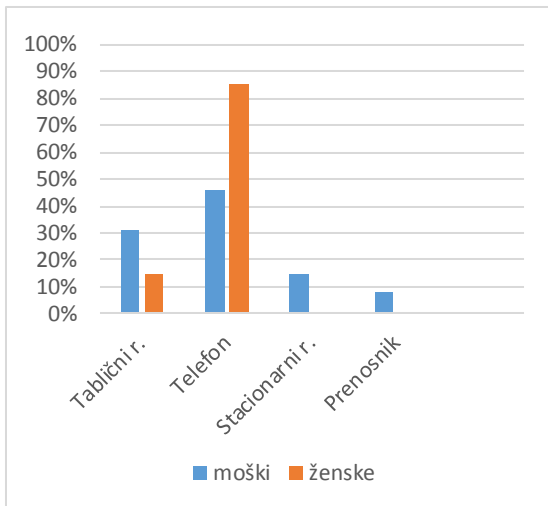
5. razred



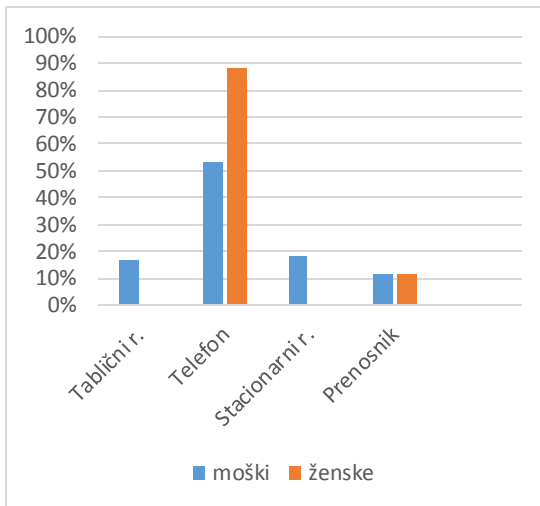
6. razred



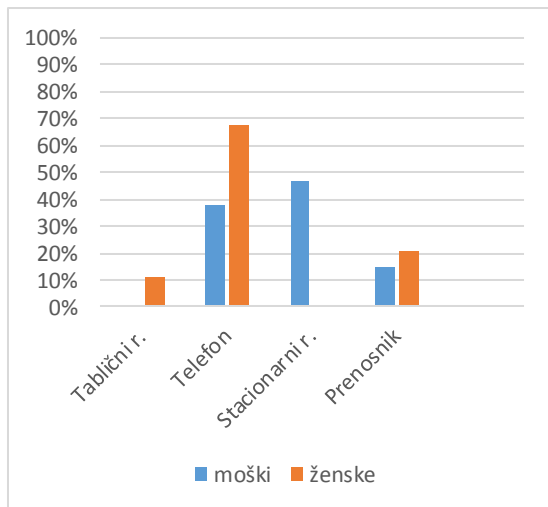
7. razred



8. razred



9. razred

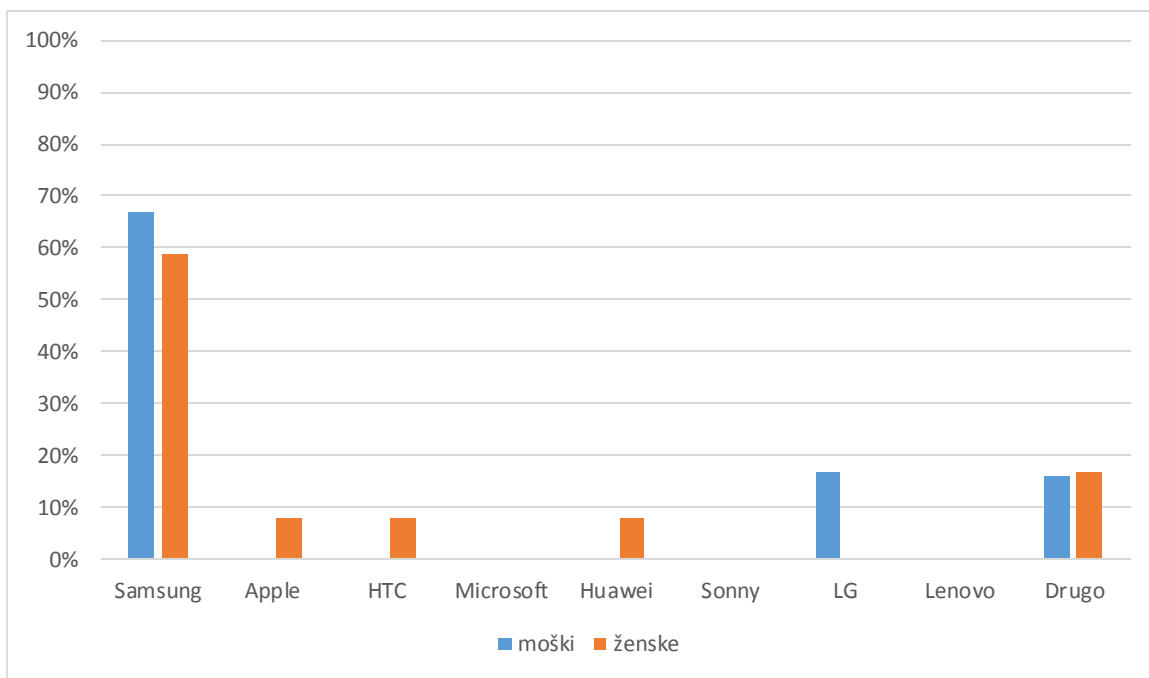


Analiza grafa št. 12

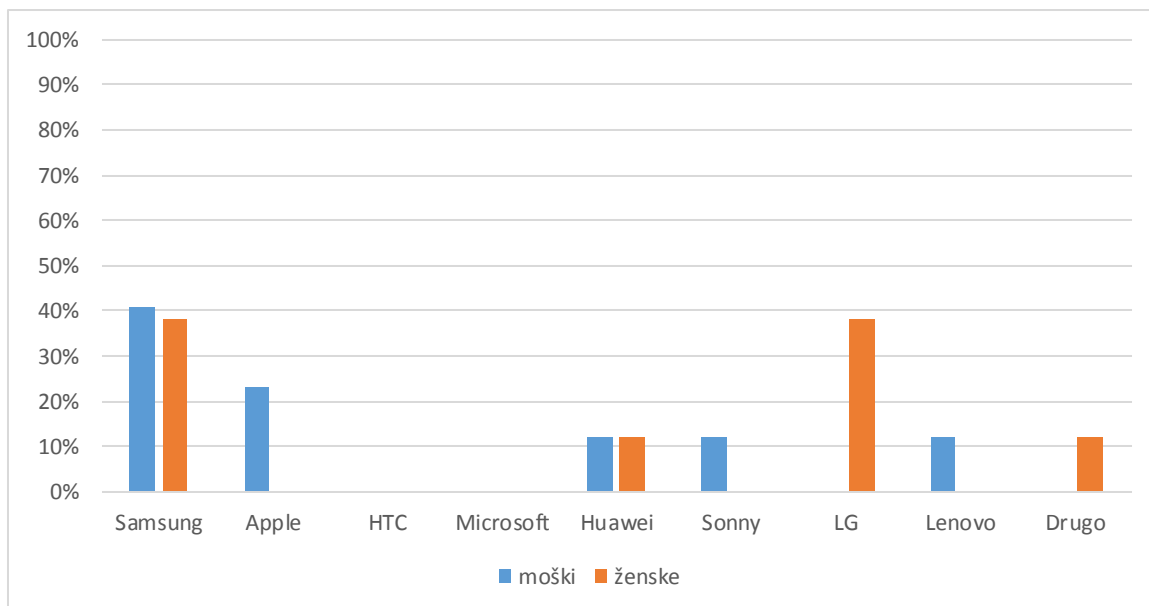
Hipoteza, s katero sva predvidevali, da učenci in učenke za dostop do socialnih omrežij najpogosteje uporabljajo mobilni telefon, se je izkazala za pravilno. V vseh razredih učenke in učenci v več kot 60 % uporabljajo mobilne telefone za dostop do interneta.

Graf št. 13 Katero znamko in model mobilnega telefona uporabljaš?

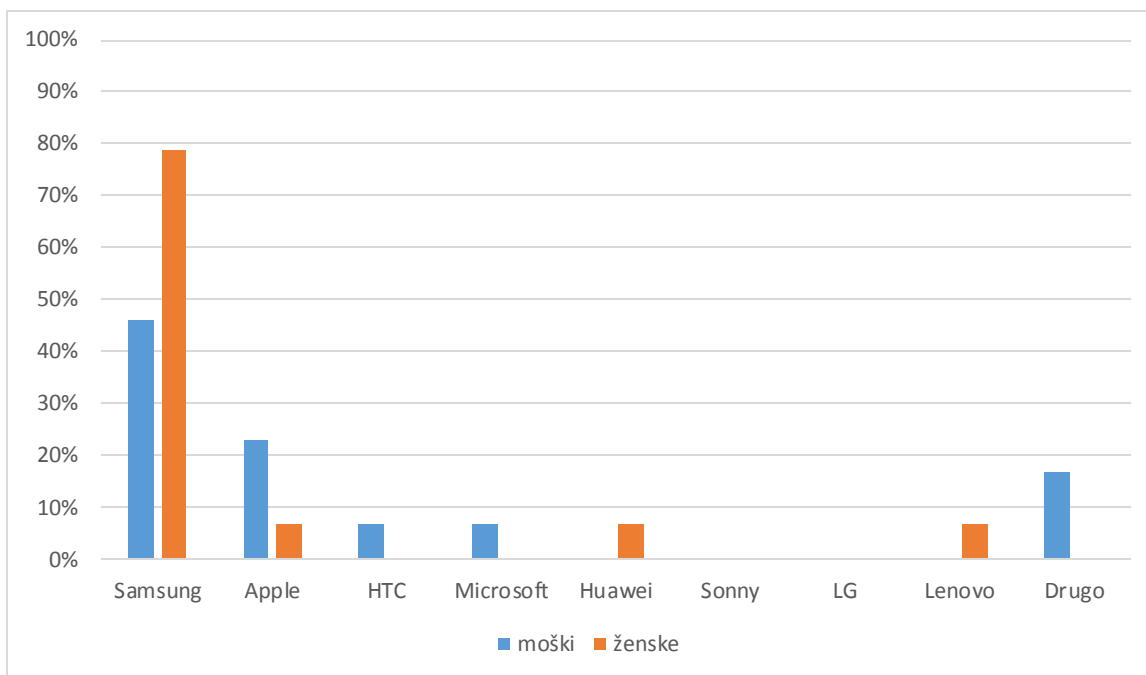
5. razred



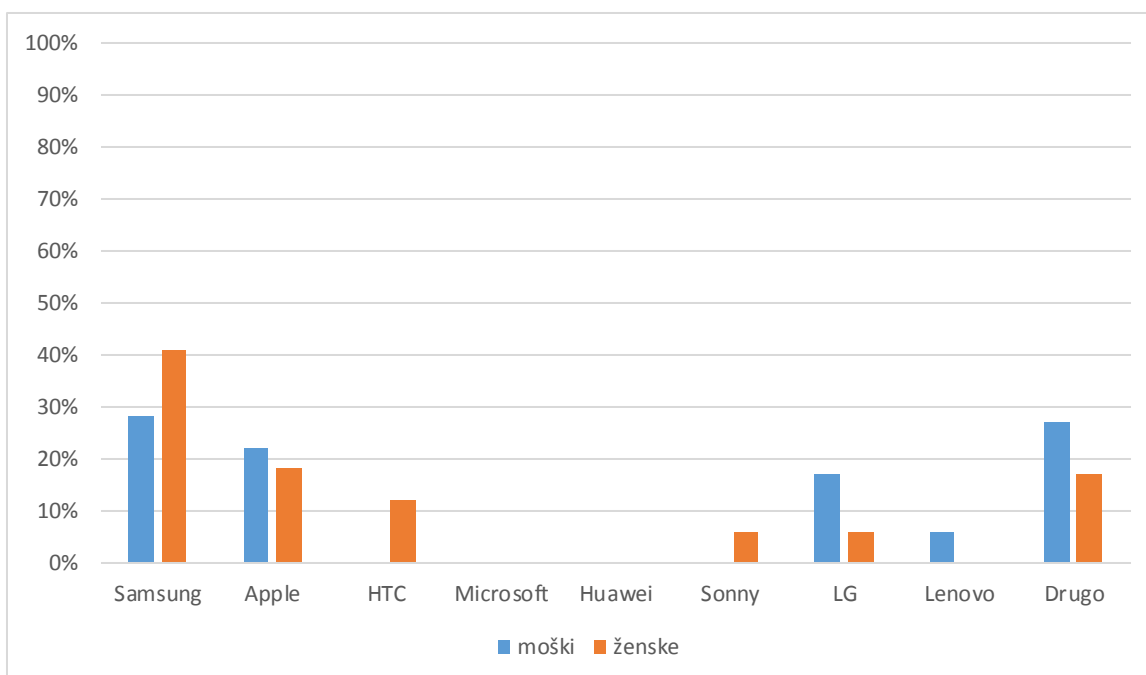
6. razred



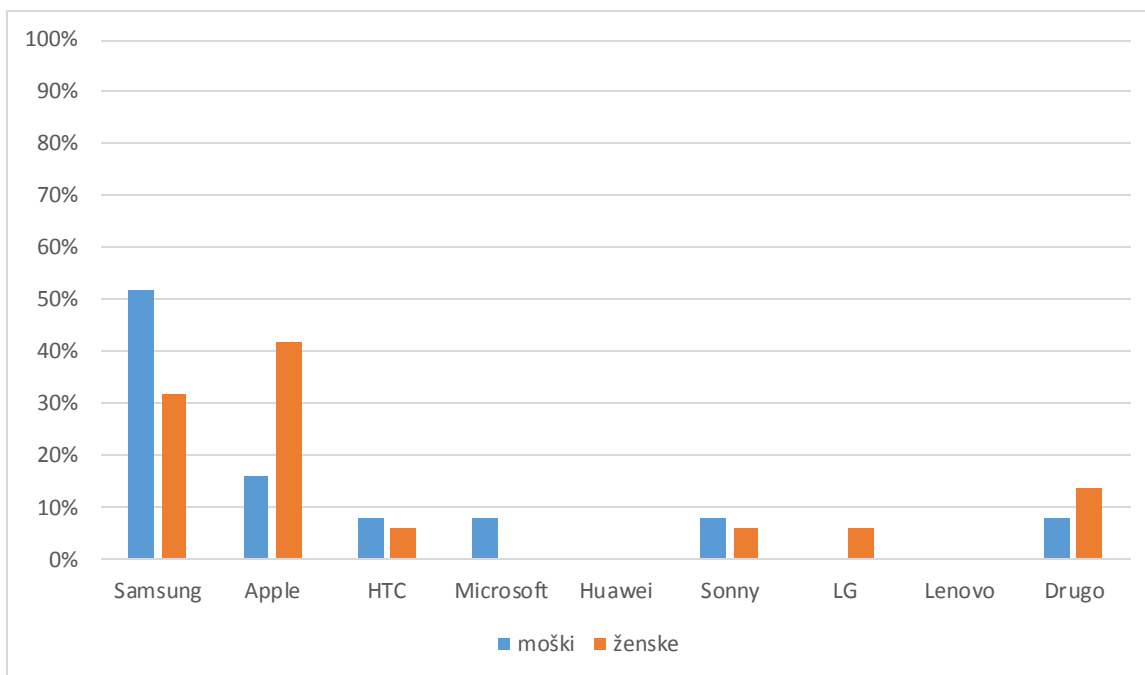
7. razred



8. razred



9. razred

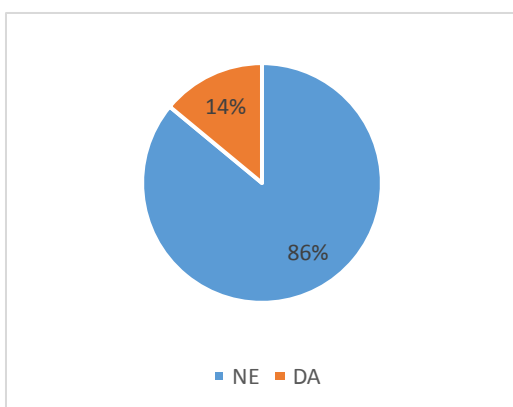


Analiza grafa št. 13

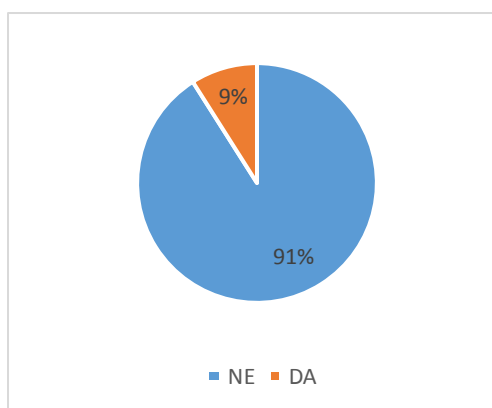
Hipoteza, s katero sva predvidevali, da učenci in učenke z višanjem starosti želijo imeti mobilni telefon z zmogljivejšo strojno opremo, se je izkazala kot pravilna. Iz grafov je razvidno, da v petem, šestem in sedmem razredu dominirajo pametni telefoni proizvajalca Samsung. V osmem in devetem razredu sta glavna proizvajalca pametnih telefonov proizvajalca Samsung in Apple. Ostali proizvajalci pametnih telefonov imajo zanemarljiv odstotek.

Graf št. 14 Ali je pomembno, da tvoja mobilna naprava omogoča podporo mobilnim podatkom generacije 4G?

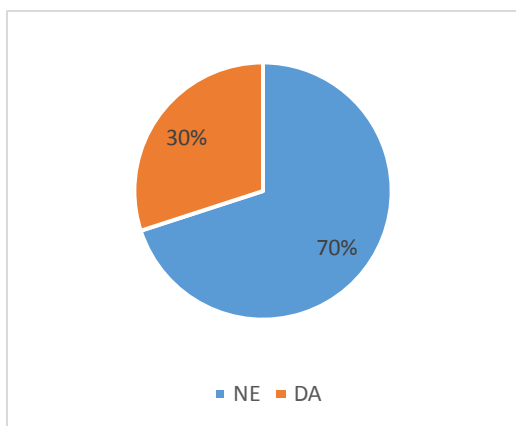
5. razred



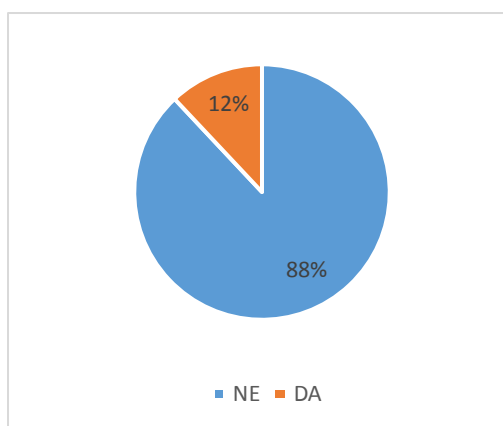
6. razred



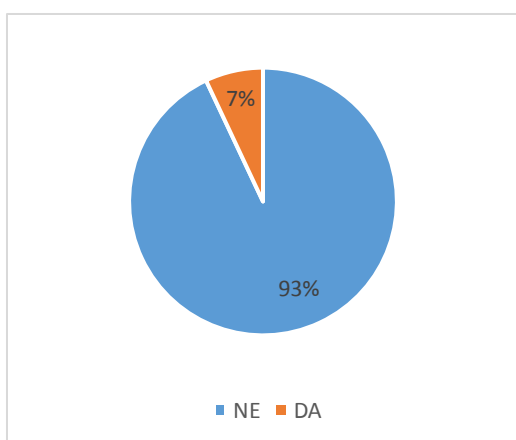
7. razred



8. razred



9. razred

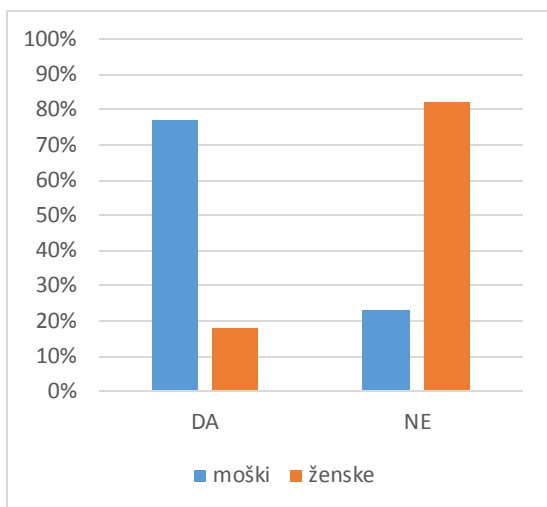


Analiza grafa št. 14

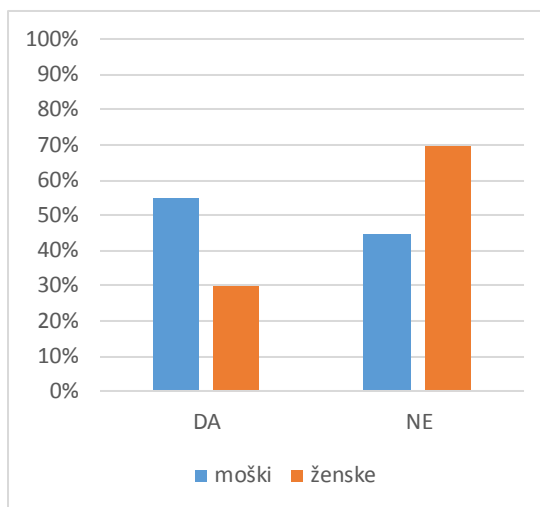
Večina učencev je izjavila, da jim podpora mobilnih podatkov generacije 4G ni pomembna. Zato predvidevava, da učenci raje uporabljajo brezžična omrežja s prostim dostopom oziroma tista v domačem okolju. Manjšina učencev je izjavila, da jim je pomembna podpora mobilnih podatkov generacije 4G. Učenci so podporo 4G argumentirali z naslednjimi izjavami: internet je zmeraj na razpolago, internet je hitrejši, ker sem na območju brez wifi povezav, ker je zelo uporabno, ker sem veliko odsoten doma, za uporabo socialnih omrežij in ogled Youtuba.

Graf št. 15 Ali je pomembno, da ima tvoja mobilna naprava večjedrni procesor?

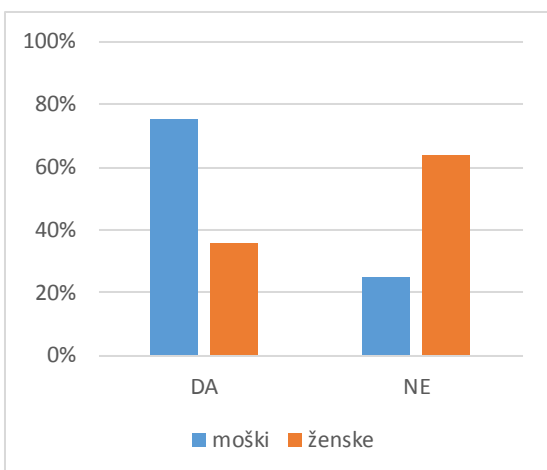
5. razred



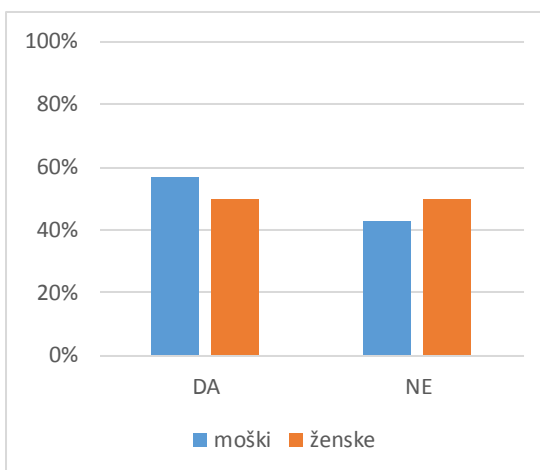
6. razred



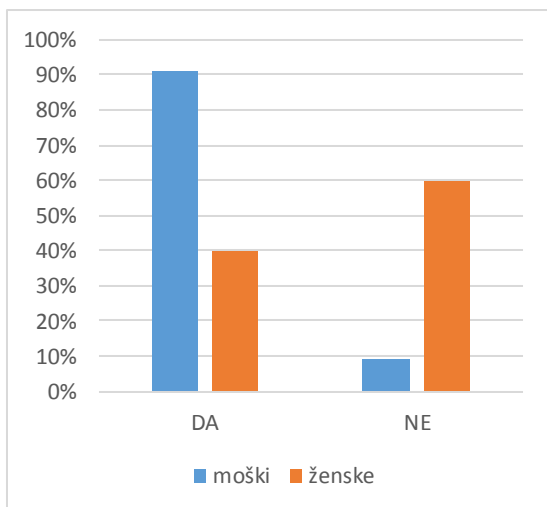
7. razred



8. razred



9. razred

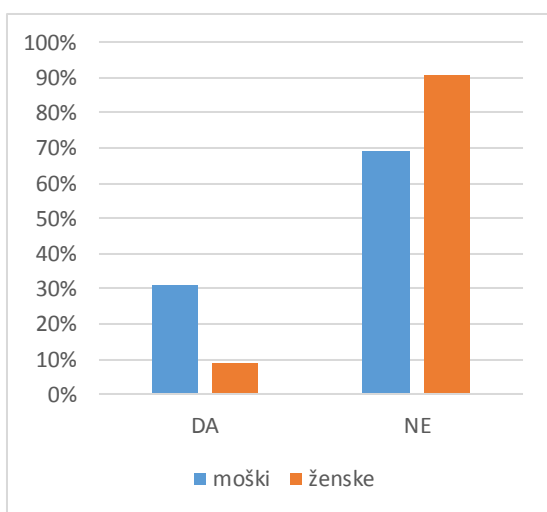


Analiza grafa št. 15

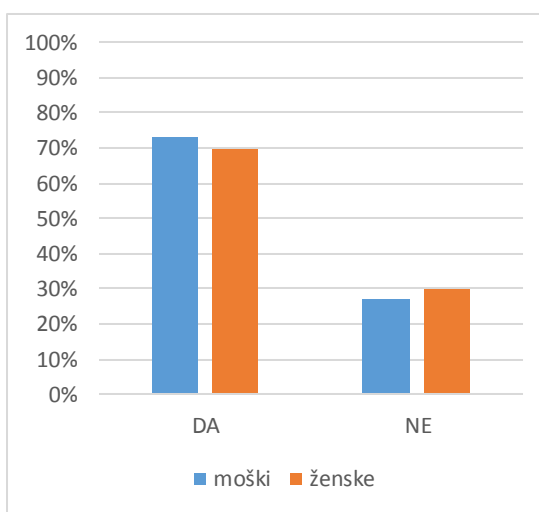
Iz grafov je razvidno, da moški spol učencev glede na starost bolje pozna pomen večjedrnega procesorja, saj jih zmeraj več daje temu večji pomen. Učenci 5. in 6. razreda, ki so odgovorili z DA, niso argumentirali svojih odgovorov. Učenci 7. razreda, ki so odgovorili z DA, so trdili, da večjedrni procesor v mobilni napravi omogoča večjo hitrost naprave. Trije učenci so menili, da večjedrni procesor omogoča, da lahko imamo zaradi tega odprtih več aplikacij naenkrat. Večina učencev 8. razreda, ki je odgovorila z DA, je menila, da večjedrni procesor v mobilni napravi omogoča večjo hitrost naprave. Nekaj učencev je menilo, da večjedrni procesor omogoča, da lahko imamo zaradi tega odprtih več aplikacij naenkrat. Dva sta menila, da večjedrni procesor omogoča tudi hitrejši dostop do socialnih omrežij. Učenci 9. razreda, ki so odgovorili z DA, so menili, da večjedrni procesor v mobilni napravi omogoča večjo hitrost naprave. Dva sta menila, da večjedrni procesor omogoča tudi hitrejši dostop do socialnih omrežij.

Graf št. 16 Ali je pomembno, da ima tvoja naprava zmogljivo grafično kartico?

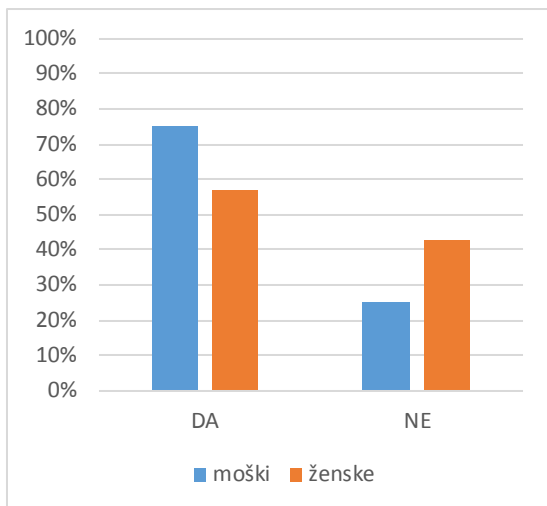
5. razred



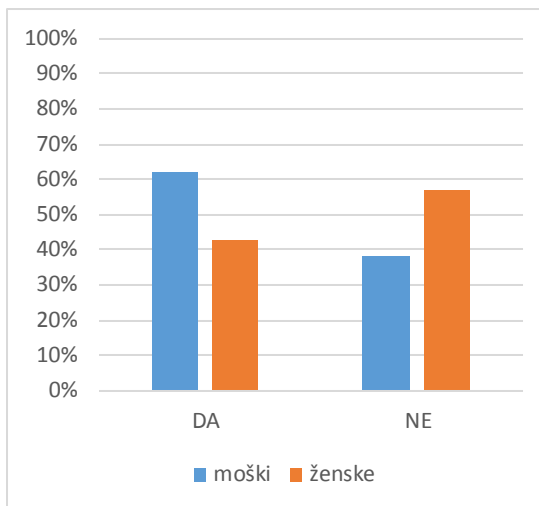
6. razred



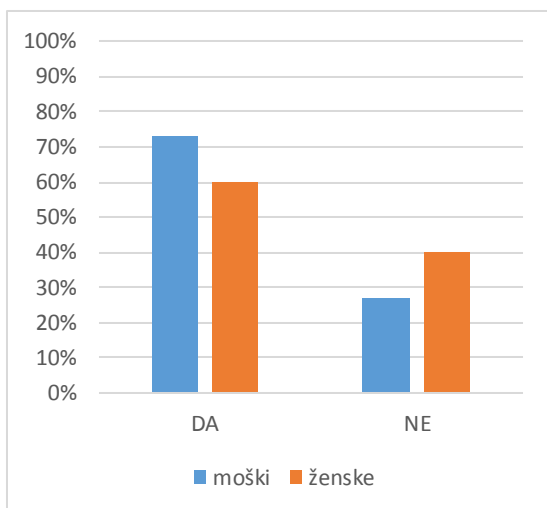
7. razred



8. razred



9. razred

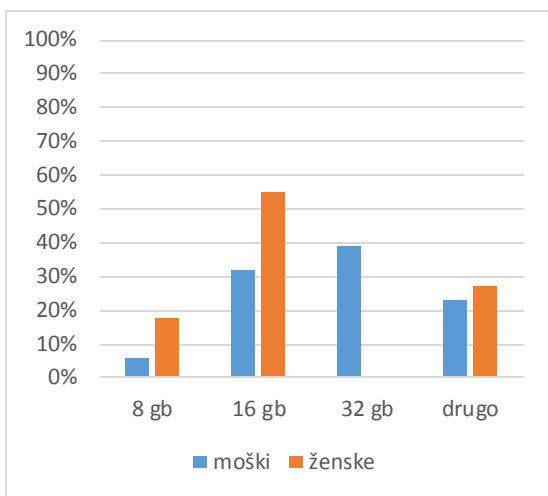


Analiza grafa št. 16

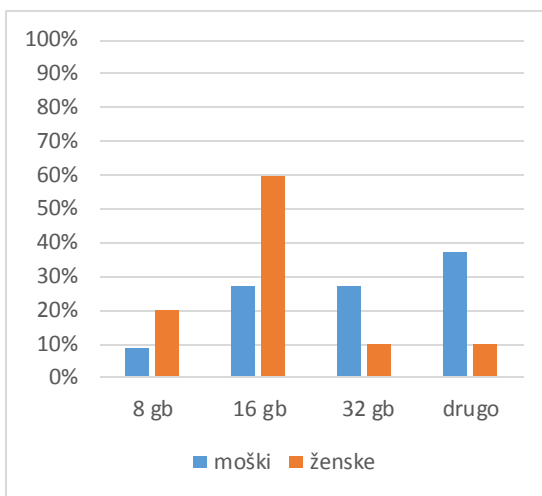
Iz grafov je razvidno, da moški spol učencev glede na starost bolje pozna pomen zmogljive grafične kartice, saj jih zmeraj več temu pripisuje večji pomen. Sedmošolci menijo, da jim omogoča boljšo sliko na mobilni napravi, medtem ko so osmošolci menili, da jim zmogljiva grafična kartica omogoča več nameščenih iger. Učenci in učenke je menijo, da jim omogoča boljšo sliko na mobilni napravi. Devetošolci so menili, da jim zmogljiva grafična kartica omogoča več nameščenih iger in boljšo sliko na mobilni napravi. Peti in šesti razred ni podal argumentov.

Graf št. 17 Koliko prostora za shranjevanje mora imeti tvoja mobilna naprava, da ti zadosti tvoje potrebe?

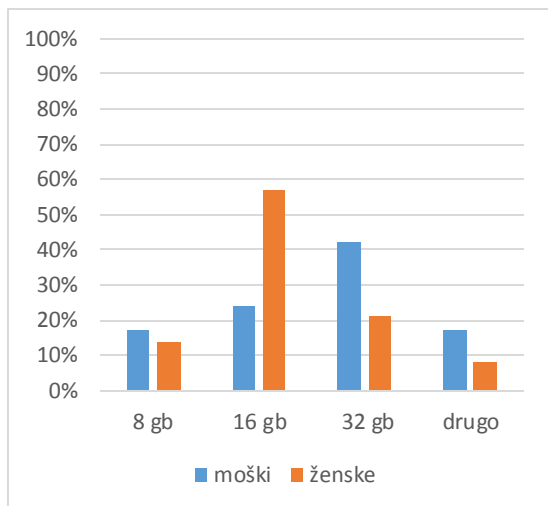
5. razred



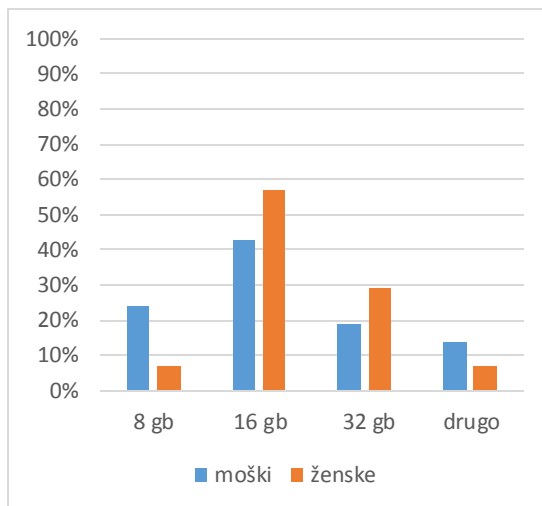
6. razred



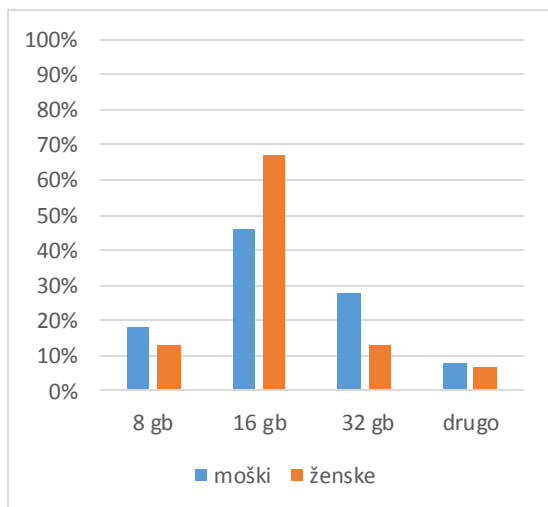
7. razred



8. razred



9. razred



Analiza grafa št. 17

Iz grafov je razvidno, da tako moški kot ženski spol učencev glede na starost želi imeti mobilno napravo z vsaj 16 gb prostora za shranjevanje. Zanimiva je ugotovitev, da želijo imeti šestošolci moškega spola mobilno napravo z 32 gb prostora za shranjevanje.

5 RAZPRAVA – INTERPRETACIJA REZULTATOV

5.1 Interpretacija zastavljenih hipotez

a.) HIPOTEZA ŠT. 1

Dnevna uporaba mobilnih naprav s starostjo dviga.

Učenke 5. razreda uporabljajo mobilne naprave med 30 do 40 minut dnevno, kar predstavlja kar 50 % vseh učenk. Dečki v 5. razredu porabijo le 15 do 30 minut dnevno, kar predstavlja 38 % vseh dečkov. Učenci 6. razreda, tako deklice kot dečki, dnevno uporabljajo mobilne naprave od 15 do 30 minut, kar predstavlja 46 % (dečki) in 39 % (deklice). V 7. razredu se uporaba mobilnih naprav pri deklicah in dečkih skoraj izenači. Dnevno uporabljajo mobilne naprave med 30 in 45 minut, kar predstavlja 38 % pri dečkih ter 31 % pri deklicah. Zanimivo je, da kar 23 % deklic uporablja v 7. razredu mobilne naprave 90 min dnevno, medtem ko je dečkov le 8 %. V 8. razredu največ dečkov (35 %) uporablja mobilne naprave dnevno 60 minut, medtem ko jih deklice uporabljajo od 15 do 30 minut dnevno. Teh je 36 %. V 9. razredu se je po anketi sodeč dnevna uporaba mobilnih naprav najbolj zvišala, saj tako dečki kot deklice v večini porabijo več kot 90 minut časa za uporabo le-teh. Pri dečkih to predstavlja 39 %, pri deklicah pa 32 %. Naša hipoteza, da se dnevna uporaba mobilnih naprav s starostjo dviga, je bila dokazana. Manjša neujemanja s to trditvijo so se izkazala le v 6. razredu.

b.) HIPOTEZA ŠT. 2

Večina učencev je začela uporabljati socialna omrežja pred dopolnjenim 13. letom starosti.

Ta hipoteza se je izkazala kot pravilna. Zanimiv je podatek, ki izhaja neposredno iz ankete. Opazimo lahko, da se učenke bistveno kasneje začenjajo vključevati v socialna omrežja kot dečki. To lahko ugotovimo na podlagi odgovorov v 5. in 6. razredu, kjer je skoraj 30 % vseh učenk izjavilo, da socialnih omrežij ne uporablja.

c.) HIPOTEZA ŠT. 3

Starši niso zadovoljni z uporabo mobilnih naprav svojih otrok, ko uporabljajo socialna omrežja.

Hipoteza, s katero sva predvidevali, da starši niso zadovoljni z uporabo mobilnih naprav svojih otrok, ko uporabljajo socialna omrežja, ni bila dokazana. Učenci in učenke so večinoma odgovorili, da jim starši nikoli oziroma redko rečejo, da preveč uporabljajo

internet. Do večjega odstopanja prihaja le v 8. in 9. razredu. V 8. razredu je 24 % učenk menilo, da jih starši vsakič opozarjajo. V 9. razredu starši bolj opozarjajo učence, kar je v anketi predstavljalo 31 % vseh anketiranih. Dečki v vseh anketiranih razredih so odgovarjali, da nikoli nimajo težav zaradi uporabe socialnih omrežij, kar je v 6. razredu predstavljalo 69 %. Kot zanimivost sva ugotovili, da imajo deklice v vseh razredih več težav s starši pri uporabi socialnih omrežij.

d.) HIPOTEZA ŠT. 4

Učenci z višjo starostjo bolj dojemajo, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa.

Hipoteza, s katero sva predvidevali, da učenci z višjo starostjo bolj dojemajo, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa, se je izkazala kot resnična. V 5. razredu 50 % dečkov in deklet meni, da na socialnih omrežjih ne preživijo preveč časa. Skoraj enak odgovor so nama podali tudi učenci in učenke v 6. razredu. V 7. razredu je 70 % deklet odgovorilo, da mogoče na socialnih omrežjih preživijo preveč časa. 8. razred je predstavljal delni odklon, saj je 59 % dečkov odgovorilo, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa. Najino hipotezo so učenke in učenci 9. razreda potrdili, saj 46 % vseh dečkov ter 32 % vseh deklic pritrdilo trditvi, da na socialnih omrežjih preživijo preveč časa.

e.) HIPOTEZA ŠT. 5

Učenci in učenke za dostop do socialnih omrežij najpogosteje uporabljajo mobilni telefon.

Hipoteza, s katero sva predvidevali, da učenci in učenke za dostop do socialnih omrežij najpogosteje uporabljajo mobilni telefon, se je izkazala za pravilno. V vseh razredih učenke in učenci v več kot 60 % uporabljajo mobilne telefone za dostop do interneta.

f.) HIPOTEZA ŠT. 6

Učenci in učenke z višanjem starosti želijo imeti mobilni telefon z zmogljivejšo strojno opremo.

Hipoteza, s katero sva predvidevali, želijo imeti učenci in učenke mobilno napravo z zmogljivejšo strojno opremo, se je potrdila. V vseh razredih je vodila želja po pomnilniku za shranjevanje ter delovnemu spominu mobilne naprave. V 9. razredu je bila največja želja učencev in učenk tudi zaslon mobilne naprave. Iz grafov je razvidno,

da v petem, šestem in sedmem razredu dominirajo pametni telefoni proizvajalca Samsung. V osmem in devetem razredu sta glavna proizvajalca pametnih telefonov proizvajalca Samsung in Apple. Ostali proizvajalci pametnih telefonov imajo zanemarljiv odstotek. Iz grafov je razvidno, da moški spol učencev glede na starost bolje pozna pomen večjedrnega procesorja, saj jih zmeraj več temu pripisuje večji pomen. Učenci 5. in 6. razreda, ki so odgovorili z DA, niso argumentirali svojih odgovorov. Učenci 7. razreda, ki so odgovorili z DA, so trdili, da večjedrni procesor v mobilni napravi omogoča večjo hitrost naprave. Trije učenci so menili, da večjedrni procesor omogoča, da lahko imamo zaradi tega odprtih več aplikacij naenkrat. Večina učencev 8. razreda, ki je odgovorila z DA, je menila, da večjedrni procesor v mobilni napravi omogoča večjo hitrost naprave. Nekaj učencev je menilo, da večjedrni procesor omogoča, da lahko imamo zaradi tega odprtih več aplikacij naenkrat. Dva sta menila, da večjedrni procesor omogoča tudi hitrejši dostop do socialnih omrežij. Učenci 9. razreda, ki so odgovorili z DA, so menili, da večjedrni procesor v mobilni napravi omogoča večjo hitrost naprave. Dva sta menila, da večjedrni procesor omogoča tudi hitrejši dostop do socialnih omrežij.

Iz grafov je razvidno, da moški spol učencev glede na starost bolje pozna pomen zmogljive grafične kartice, saj jih zmeraj več temu pripisuje večji pomen. Sedmošolci menijo, da jim omogoča boljšo sliko na mobilni napravi, medtem ko so osmošolci menili, da jim zmogljiva grafična kartica omogoča več nameščenih iger. Učenci in učenke je menijo, da jim omogoča boljšo sliko na mobilni napravi. Devetošolci so menili, da jim zmogljiva grafična kartica omogoča več nameščenih iger in boljšo sliko na mobilni napravi. Peti in šesti razred ni podal argumentov. Moški kot ženski spol učencev glede na starost želi imeti mobilno napravo z vsaj 16 gb prostora za shranjevanje. Zanimiva je ugotovitev, da želijo šestošolci moškega spola imeti mobilno napravo z 32 gb prostora za shranjevanje.

6 ZAKLJUČEK

Nekoč so se mladi družili na igrišču, hodili na sprehode ali pa se v svojih sobah s sovrstniki igrali z igračami ali igrali družabne igre. Danes mladim vse prej naštetu predstavlja »druženje« s pomočjo mobilnih naprav. Izgublja se stvarni stik s sovrstniki, saj o njih izvemo mnogokrat vse kar preko interneta. Zavedava se, da mladi preživimo mnogo preveč časa na socialnih omrežjih ali kar s »klikanjem« po naših mobilnih napravah. Takšen je način preživljanja prostega časa mladim. Ugotovili sva, da se dnevna uporaba mobilnih naprav s starostjo dviga ter da so učenke in učenci začeli z uporabo socialnih omrežij mnogo prehitro in so na tem področju prehiteli starše.

7 DRUŽBENA ODGOVORNOST

Digitalizacija prostega časa je neobhodno zasičila družbo 21. stoletja. Integracija mobilnih naprav v vsakdanje življenje je v polni meri zajela tudi mlade, v najinem primeru torej učence od 5. do 9. razreda, ki so hkrati predstavljali tudi najin raziskovalni vzorec pri anketnem vprašalniku. Najini vrstniki na podlagi analiziranih podatkov ankete preživijo precej časa z mobilnimi napravami, ki jih dnevno večkrat tudi uporabljajo. Večina od njih komunicira preko socialnih omrežij. Starejši učenci, predvsem učenci 9. razred, se tudi že zavedajo, da so delno odvisni od mobilnih naprav. Učenci v raziskovalnem vzorcu so dobro seznanjeni tudi s strojno opremo mobilnih naprav, saj glede na pridobljene podatke vedo, katera je tista sestavna enota mobilne naprave, ki omogoča večjo zmogljivost. Glede na pridobljene podatke iz raziskave lahko zapiševa, da se bo trend uporabe mobilnih naprav še povečal, upava si celo trditi, da bo uporaba mobilnih naprav z leti uporabljena pri zmeraj mlajših učencih.

8 VIRI IN LITERATURA

8.1 Spletni viri

- <http://www.monitor.si/clanek/mobilni-procesorji/165891/> (pridobljeno 18. 1. 2016)
- <http://student.pfmb.uni-mb.si/~islihthuber/index.php/vejedr> (pridobljeno 20. 1. 2016)
- <http://www.aktivni.si/psihologija/internet-odvisnost-sodobnega-casa/>(pridobljeno 22. 1. 2016)
- <http://gimnazija.scv.si/index.php/dijaki-in-starsi/svetovalna-sluzba/zanimive teme/129-odvisnost-od-racunalnika>(pridobljeno 14. 1. 2016)
- <http://uploadi.www.ris.org/editor/1237374767RepaJasna.pdf>(pridobljeno 8. 1. 2016)
- http://www.mb.sik.si/datoteke/struktura/Raziskovalne_naloge_2007/Nisem%20odvisen%20od%20racunalnika.pdfŽ(pridobljeno 8. 1. 2016)
- <http://www.knjiznica-celje.si/raziskovalne/4201103820.pdf>(pridobljeno 11. 1. 2016)

9 PRILOGE

9.1 Anketni vprašalnik

Pozdravljeni, sva učenci, ki delava raziskovalno nalogo o odvisnosti. Lepo vas prosiva, če odgovorite na spodaj navedena vprašanja. Pri nekaterih vprašanjih je možnih več odgovorov. Ta vprašanja so označena z zvezdico (*). Če pri katerem vprašanju ne najdeš svojega odgovora, na vprašanje ne odgovarjaj.

Razred: a) 5. r. b) 6. r. c) 7. r. d) 8. r. e) 9. r.

Spol: a) ženski b) moški

1. Koliko minut dnevno uporabljaš mobilne naprave?
 - a) 15–30
 - b) 30–45
 - c) 60
 - d) 90
 - e) Več _____

2. * Katera socialna omrežja največ uporabljaš?
 - a) Facebook
 - b) Snapchat
 - c) Instagram
 - d) Ask
 - e) Drugo _____

3. Ali imaš v družini kakšne težave zaradi uporabe interneta?
 - a) Nikoli
 - b) Redko
 - c) Srednje
 - d) Pogosto
 - e) Vedno

4. Ali misliš, da na internetu preživiš preveč časa?
 - a) Da
 - b) Mogoče
 - c) Ne
 - d) ne vem

5. Pri katerem letu si začel uporabljati socialna omrežja?
- a) 9 ali manj
 - b) 10
 - c) 11
 - d) 12
 - e) 13 ali več
6. Ali se je v šoli tvoj učni uspeh znižal, odkar pogosto uporabljaš internet?
- a) Nikoli
 - b) Redko
 - c) Srednje
 - d) Pogosto
 - e) Vedno
7. Ali poznaš varnostne nastavitve na socialnih omrežjih?
- a) Ne
 - b) Nisem prepričan
 - c) Vem nekaj malega
 - d) Da
8. Ali misliš, da si odvisen od mobilnih naprav in socialnih omrežij?
- a) Ne
 - b) Mogoče
 - c) Nisem prepričan
 - d) Da
9. Ali te doma pogosto opozarjajo, da preveč časa preživiš za računalnikom?
- a) Nikoli
 - b) Redko
 - c) Srednje
 - d) Pogosto
 - e) Vedno
10. Ali ti starši kdaj rečejo, da si preveč na internetu?
- a) Nikoli
 - b) Redko
 - c) Odvisno od njihovega razpoloženja
 - d) Da, vsakič
11. Kaj je zate najpomembnejše, da ima tvoja mobilna naprava?
- a) Velik zaslon
 - b) Velikost delovnega spomina
 - c) Velikost pomnilnika

- d) Cena mobilne naprave
 - e) Znamka mobilne naprave
12. Kaj najpogosteje uporabljaš za dostopanje do interneta?
- a) Tablični računalnik
 - b) Telefon
 - c) Stacionarni računalnik
 - d) Prenosni osebni računalnik

13. Katero znamko in model mobilnega telefona uporabljaš?

- Samsung _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- Apple _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- HTC _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- Microsoft _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- Huawei _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- Sonny _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- LG _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- Lenovo _____ (na črto zapiši model pametnega telefona)
- Drugo _____

14. Ali ti je pomembno, da tvoja mobilna naprava omogoča podporo mobilnim podatkom generacije 4G? (Če odgovoriš z da, prosim argumentiraj.)

a) Da _____

b) Ne

15. Ali je pomembno, da ima tvoja mobilna naprava večjedrni procesor?

f) DA (Če si odgovoril z DA, prosim, zapiši zakaj.)

g) NE

16. Ali je pomembno, da ima tvoja mobilna naprava zmogljivo grafično kartico?

a) DA (*Če si odgovoril z DA, prosim, zapiši zakaj.*)

b) NE

17. Koliko prostora za shranjevanje mora imeti tvoja mobilna naprava, da ti zadosti tvoje potrebe?

a. 8 gb

b. 16 gb

c. 32 gb

d. _____

Hvala za tvoje sodelovanje