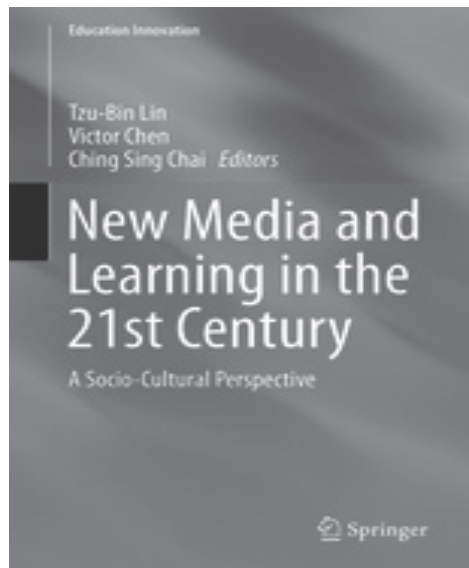


**TZU-BIN LIN, VICTOR CHEN, CHING SING CHAI, NEW MEDIA AND  
LEARNING IN THE 21<sup>ST</sup> CENTURY: A SOCIO-CULTURAL PERSPECTIVE  
EDUCATION INNOVATION SERIES**

Springer Science Business Media Singapore, 2015., 216 str.



Dr. Tzu-Bin Lin asistent je na Odsjeku za odgoj i obrazovanje na Nacionalnom tajvanskom općem sveučilištu (National Taiwan Normal University, Taiwan). Njegova istraživanja orijentirana su na politiku i vodstvo, medijsku pismenost, multikulturalni odgoj i obrazovanje te učenje engleskog jezika. Prethodno je bio zaposlen na Sveučilištu u Bournemouthu u Velikoj Britaniji kao istraživač te na Nacionalnom institutu za odgoj i obrazovanje u Singapuru kao asistent. U uredništvu je časopisa *Journal of Media Literacy Education (JMLE)* i *TESOL Journal*. Objavio je preko dvadeset radova u relevantnim znanstvenim časopisima.

Dr. Victor Chen profesor je na Nacionalnom institutu za odgoj i obrazovanje u Singapuru (National Institute of Edu-

cation, Nanyang Technological University, Singapore) u Akademskoj skupini za kurikulum, poučavanje i učenje. Njegova su područja interesa učenje u virtualnom okruženju i e-učenje. U uredništvu je relevantnih odgojno-obrazovnih časopisa i publikacija.

Dr. Chai Ching Sing profesor je u suradničkom zvanju u Akademskoj skupini za učenje o znanosti i tehnologiji na Nacionalnom institutu za odgoj i obrazovanje u Singapuru (National Institute of Education, Nanyang Technological University, Singapore). Njegovo su područje interesa stavovi budućih učitelja o učenju i poučavanju. Objavio je brojne radove u relevantnim znanstvenim časopisima.

*New Media and Learning in the 21<sup>st</sup> Century* bavi se pitanjima novih medija i odgoja i obrazovanja. Tradicionalan pristup istraživanja utjecaja tehnologije je kroz proučavanje na koji je način integrirana u kurikulum. Autori ove knjige ispituju ovu pretpostavku na postojećem i propisanom kurikulumu. Istražuju kako novi mediji mogu biti uključeni u učenje te gdje je njihovo uporište u praktičnoj nastavi.

Knjiga obuhvaća 13 poglavlja koja donose koncipirana empirijska istraživanja različitih autora na temu sociokulturne dimenzije novih medija i njihovih implikacija na učenje u školama 21. stoljeća. Autori su ovim izdanjem nastojali doprinijeti neprekidnoj debati teorije i prakse na tom području što vodi k bo-

ljem razumijevanju složenih interakcija sociotehnološkog okruženja i novonastalih pedagoških odgovora odgajatelja. Nakon prvog poglavlja koje čitatelja uvodi u problematiku novih medija i učenja slijedi 12 poglavlja koja su podijeljena na dva dijela. Prvih šest poglavlja proučava teoriju, pitanja i politike novih medija i učenja u nastajanju, a drugih šest poglavlja prikazuje empirijska istraživanja u različitim kulturalnim kontekstima.

U prvom uvodnom poglavlju pod nazivom *Postupci u nastajanju i pitanja novih medija i učenja (Emerging Practices and Issues of New Media and Learning)* autori Tzu-Bin Lin, Victor Chen i Ching Sing Chai otvaraju pitanje suvremenih tehnologija koje kreiraju nove prostore za učenje suprotstavljajući se mnogim pretpostavkama tradicionalnih pristupa odgoju i obrazovanju. Novi su mediji u digitalnom obliku većinom virtualno rasprostranjeni. Ono što ih razlikuje od tradicionalnih medija je to što pružaju jednostavno stvaranje multimodalnih poruka koje potiču interakciju i komunikaciju sudionika. Prema tomu, novi mediji mogu se smatrati društvenim medijima. „Jedan od značajnih utjecaja novih medija na učenje u kulturnom smislu je pojava *participativne kulture*” (Jenkins et al. 2009). Termin *novi mediji* najčešće se odnosi na virtualan društveni prostor te novu kulturu u nastajanju upućujući na to da novi mediji mogu prouzrokovati brojne kulturne promjene. Stoga, navode autori, nužno je kao odgajatelj promišljati o kulturnim učincima novih medija da bi se izgradio odvažan, ali izvediv pedagoški pristup mlađim generacijama. Također, uočeno je da se zapadnjaci oslanjaju na individualne dimenzije kreativnosti kao što su humor ili osjećaj za

estetiku, a pripadnici istočnjačke kulture više se usredotočuju na socijalne i moralne dimenzije kreativnosti. Prema tomu, istraživanja pokazuju da se kulturni utjecaj sredine ne smije zanemariti prilikom proučavanja pedagoških pojava.

Drugo poglavlje naziva *Trebamo li zaista 2.0 medijsko obrazovanje? Poučavanje medijima u dobu participativne kulture (Do We Really Need Media Education 2.0? Teaching Media in the Age of Participatory Culture)* autora Davida Buckinghama uvodi čitatelja u pojam *participativne kulture*, koja je suprotnost potrošačkoj kulturi. Razrađena je povezanost participativne kulture, poučavanja i učenja u eri nove generacije *weba* (Web 2.0) koja omogućava korisnicima sudjelovanje u kreiranju sadržaja. David Buckingham argumentira ulogu škole kao temeljnog institucionalnog obrazovanja u različitim dimenzijama poučavanja novim tehnologijama i medijima. Raspravlja o opravdanosti poučavanja novim medijima u trenutku kada su učenici informirani, medijski aktivni i kritični. Govori i o smanjenju klasnih razlika te većoj demokratičnosti koju navodno donose novi mediji, a tumači se otvorenom mogućnošću izražavanja svakog pojedinca. Ipak, većina korisnika nastavlja radije samo konzumirati nego konzumirati i proizvoditi medijske sadržaje, a društveni mediji ostaju u većoj mjeri socijalni nego edukativni. Ovo poglavlje donosi ideju participativne kulture u kontekstu školovanja. Autor ističe kako bi upravo škola trebala premostiti *participacijski jaz*, odnosno nejednake mogućnosti, iskustva, vještine i znanja kako bi se stvorili jednaki preduvjeti za sudjelovanje i doprinos svih u svijetu budućih medija.

U trećem poglavlju *Učenje, postajanje, utjelovljenje: Osvrt na utjelovljenje u dobu učenja pomoću suvremenih medija (Learning, Becoming, Embodying: A Review of Embodiment in an Era of Learning with Contemporary Media)* Azilawati Jamaludin nastoji ponuditi teorijsko pojašnjenje kako se ideja o utjelovljenju može tumačiti u ekologiji novih medija. Znanost o učenju u posljednje je vrijeme okupirana konceptom utjelovljenja u svim područjima koja se tiču znanja i inteligentnog ponašanja. Razmatra se problematika međudjelovanja tjelesno-virtualnog utjelovljenja, složenosti okoline i načela razvoja živčanog sustava u današnjoj kulturi u kojoj učenici komuniciraju, uzajamno djeluju te se socijaliziraju kroz virtualno medijsko okruženje pomoću avatara. Dva udaljena tipa utjelovljenja leže na suprotnim krajevima spektra, *autopoietski (Autopoietic)* koji podrazumijeva prirodna utjelovljenja i *alopoietski (Allopoietic)* koji obuhvaća umjetna utjelovljenja. Unutar spektra raste stupanj tehnologijskog stimulansa kako se tjelesni oblici utjelovljenja mijenjaju od prirodnog k umjetnom stanju. Virtualna iskustva utjelovljenja kroz avatare koji predstavljaju pojedinca i njegovu prisutnost u virtualnom svijetu remete konvencionalna shvaćanja prirodnog nasuprot umjetnom obliku utjelovljenja te stvaraju potrebu za novim teoretskim pojašnjenjem utjelovljenja koje se odmiče od dosadašnjeg dihotomnog shvaćanja. Različite vrste utjelovljenja mogu se primijeniti kao analitički pogled u svrhu razumijevanja interakcija između novih medija i korisnika kao i učenika i okoline za učenje. Ovo poglavlje daje pregled pojmovnog razvoja utjelovljenja u znanosti od Aristotelovih djela pa sve do

suvremene robotike Hansa Moraveca. Poglavlje završava raspravom o mogućnostima pedagogije u području novih medija i učenja pri čemu se ispituju konvencionalna ograničenja utjelovljenja zagovarajući potrebu pedagoški kreativnog pristupa odgajatelja koji će funkcionirati u novim strukturama.

Četvrto poglavlje *Igre za poučavanje ili Igre za učenje: Pristup potrebama učenja u obrazovanju 21. stoljeća kroz izvedbu (Games-to-Teach or Games-to-Learn: Addressing the Learning Needs of Twenty-First Century Education Through Performance)* Jam San Chee započinje opisom svojih zapažanja o dvama pristupima učenju kroz igru koji se pojavljuju u današnjim istraživanjima. *Igre za poučavanje* i *igre za učenje* pristupi su igrama u obrazovanju koji se temelje na dvama oprečnim konceptima učenja. Autor zaključuje da, iako se današnje *igre za poučavanje* (ozbiljne igre) bitno razlikuju od takvih igara iz sedamdesetih i osamdesetih godina prošlog stoljeća, one i dalje promašuju svrhu obrazovanja strogo naglašavajući da odabir pogrešnog odgovora nema nikakvu vrijednost u procesu učenja. Kritizira aktualni pristup učenju kao *usađivanju znanja, vještina i vrijednosti* učenicima jer smatra da se znanja, vještine i vrijednosti kao takvi ne mogu usaditi već razvijati i *brusiti* u autentičnim, smislenim i vrijednim nastojanjima značajnim za život učenika. Za razliku od *igara za poučavanje, igre za učenje* nisu usmjerene na sadržaj već na istraživanje te su stoga pogodnije za sâmo učenje. Učenici su, igrajući ove igre, *prisiljeni* na duboko promišljanje i zaključivanje, a učenje je izveden i namjeran cilj. Autor istražuje uporabu igara kao zanimljivog načina učenja u tradicionalnom škol-

skom okviru. Postavlja granice dvama pristupima te argumentira da je pristup *igara za učenje* pogodniji za učenje u 21. stoljeću. Ipak, tvrdnja da igre mogu pomoći u razvoju vještina učenja primjenjiva je jedino na igre koje su pedagoški konstruirane da bi učenicima omogućile zanimljiv pristup istraživanju. U kontekstu potonjega, autor artikulira pristup učenju kroz igru s izvedbom u centru koji uključuje igru i dijalog kao model učenja koji odgovara ovom dobu.

*Pitanja i izazovi provedenog učenja kroz igru u školama (Issues and Challenges of Enacting Game-Based Learning in Schools)* peto je poglavlje čiji su autori Mingfong Jan, Ek Ming Tan i Victor Chen. Oni pretpostavljaju probleme i izazove učenja kroz igru izmještenog iz neformalnih okvira u formalne. Razumijevanje istih doprinijet će kreiranju programa za provedbu učenja kroz igru u učionicama. Jedan je takav uspješan program *Mad City Mystery* koji je kreiran da bi poticao sposobnosti rješavanja problema i argumentacije. Autori su predstavili uvjete i mehanizme koji program čine mogućim i prihvatljivim za učenje u 21. stoljeću. Ispitali su primjenjivost istih u sklopu učioničke nastave te konačno dali pregled osam kritičkih uvjeta koji podupiru programe za učenje kroz igru kao što je *Mad City Mystery* u učionicama. Pedagoška, tehnološka i logistička pitanja ubrajaju se u izazove drugog stupnja koji se mogu riješiti usklađivanjem financijskih sredstava, tehnološkog napretka i istraživanja. Kurikulna, izvedbena, socijalna i vremenska pitanja izazovi su prvog stupnja otporniji na promjene čak i kada se uključe izvanjska sredstva. Istraživanje ukazuje na potrebu za dodatnim preinakama koje su izvan moći razrednog učitelja.

U šestom poglavlju prvog dijela *Digitalni priručnik u Južnoj Koreji: Mogućnosti i izazovi (The Digital Textbook in South Korea: Opportunities and Challenges)* autori Hyeonseon Jeong i Amie Kim donose pregled literature koja proučava uporabu digitalnih priručnika u korejskim školama. Ti su priručnici jedinstvena digitalna platforma za učenje koja uključuje sustav za upravljanje učenjem i digitalizirane izvore učenja. Razvijeni su kao dio reforme *Pametno obrazovanje* korejske vlade za učenje u 21. stoljeću. Autori su sagledali uporabu digitalnih priručnika u školama iz perspektive potencijalnih pozitivnih promjena u *kulturi učenja* u smislu učenja usmjerenog na učenika i izazova s kojima se susreće. Pregled istraživanja pokazuje da unatoč praktičnim poteškoćama (primjerice pribavljanje uređaja), implementacija digitalnih priručnika može promijeniti paradigmu obrazovanja pomičući fokus s obrazovanja vođenog učiteljem na ono usmjereno na učenika. Ovo poglavlje također upozorava na to da sama implementacija nove tehnologije ne znači zaokret paradigme. Kako bi se realizirao potencijal digitalnih priručnika, potrebni su brojni faktori kao što su trajna tehnička podrška, razvoj sadržaja učenja i pedagogije priručnika te medijski pismeni učitelji i učenici. Autori zaključno ističu kako ovaj projekt nije jednokratna implementacija nove tehnologije već pokušaj umetanja nove kulture medija u školske okvire kako bi se učinile promjene u kulturi učenja i poučavanja.

U posljednjem poglavlju prvog dijela *Stvaranje medija u politici obrazovanja: Komparativno istraživanje Singapura i Tajvana (The Construction of Media in Education Policies: A Comparative Study*

of Singapore and Taiwan) autori Tzu-Bin Lin i William Choy raščlanjuju političke diskurse ovih dviju zemalja te ispituju sličnosti i razlike u odnosu novih medija i učenja. Također, ispituju razlikuje li se sama konstrukcija diskursa od izvornog zapadnjačkog. Na samom početku poglavlja, autori donose najvažnije teorije i pogled na medijsku pismenost u globalnom kontekstu. Izvode zaključak kako se medijska pismenost odnosi na skup kompetencija koje pojedincu omogućuju pristup, analizu, evaluaciju i ostvarivanje komunikacije na različitim medijskim platformama. Dvije glavne komponente utvrđene u raspravi o medijskoj pismenosti čitanje su medijskih poruka koje se odnosi na pristup, razumijevanje/analiziranje i evaluaciju informacija te pisanje ili produkcija medijskog sadržaja koja podrazumijeva ostvarivanje komunikacije i prijenos informacija. Postavlja se pitanje kako poučiti djecu i mlade medijskoj pismenosti unutar obrazovnog sustava. Istraživanjem sličnosti i razlika političkih diskursa Singapura i Tajvana koji se odnose na medijsku pismenost, autori zaključuju da obje zemlje priznaju ključnu ulogu medijske pismenosti u odnosu novih medija i učenja, različito sagledavaju dimenzije medijske pismenosti i nude rješenja te shodno tome koriste različite tipove diskursa u politici obrazovanja.

Prvo poglavlje drugog dijela knjige, ukupno osmo, pod nazivom *Predviđanje manjkavosti digitalne generacije: pismenost za računalne igre (Forecast the Scarcity of Game Generation: Digital Game Literacy)* autori Tsung-Yen Chuang i Chia-Min Tsai započinju raspravom o računalnim igrama kao jednim od glavnih vidova provođenja slobodnog vre-

mena današnje djece i mladih. Cilj njihovog istraživanja bio je procijeniti stavove roditelja i djece o računalnim igrama i digitalnoj pismenosti te doprinijeti boljem razumijevanju potencijalnih razlika među tim stavovima. Autori ističu brojne pozitivne učinke računalnih igara na razvoj djece i mladih, ali upozoravaju na nužnost razvijanja nove pismenosti za računalne igre kako bi se smanjili potencijalni negativni efekti koje mogu imati. Pismenost za računalne igre uključuje tehničku i etičku problematiku. U tehničkom smislu, pismenost za računalne igre odnosi se na sposobnost korisnika u pristupu, analizi, odabiru, evaluaciji te kreiranju igara dok etička problematika pismenosti podrazumijeva psihološka i afektivna stanja. Također, autori naglašavaju ulogu roditeljske uključenosti u povećanju pozitivnih i redukciji negativnih učinaka računalnih igara na razvoj djece i mladih. Shodno tomu, roditelji nužno trebaju razvijati multidimenzionalnu pismenost za računalne igre te ustrajati u konstantnom obogaćivanju svojeg znanja. Rezultati istraživanja pokazali su da postoje statistički značajne razlike u procjeni pismenosti za računalne igre djece i roditelja. Prema tomu, smanjena upoznatost roditelja s novim tehnologijama može narušiti njihov autoritet te imati za posljedicu snažne izazove i probleme u odgoju djece.

Deveto poglavlje pod nazivom *Utjecaj računalnih igara na djecu i mlade u Singapuru: Sažetak rezultata istraživanja (Effects of Digital Gaming Among Children and Adolescents in Singapore: A Summary of Research Findings)*, čiji su autori Angeline Khoo, Vivian Hsueh-Hua Chen i Choo Hyekyung, nastalo je iz potrebe za dubljim razumijevanjem po-

zitivnih i negativnih utjecaja videoigara na mlade. Razmatrani negativni utjecaji odnosili su se na patološko igranje videoigara, agresivnost i probleme s mentalnim zdravljem, a pozitivni su utjecaji obuhvaćali prosocijalno ponašanje, empatiju i društvene odnose. Istraživanje je bilo longitudinalno, a protezalo se kroz razdoblje od tri godine. Ispitanici su bili roditelji i učenici šest osnovnih i šest srednjih škola u Singapuru. Rezultati su pokazali da patološko igranje videoigara donosi probleme pri kontroli impulsa, lošije socijalne kompetencije, slabiji uspjeh u školi, zanemarivanje higijene, nedovoljno sna, preskakanje obroka te lošiji odnos s roditeljima. Ispitanici su u najvećem broju naveli da im igranje videoigara omogućuje bijeg od problema i stresa. Istraživanjem je utvrđeno da postoji povezanost između impulzivnosti, problema s pažnjom i izloženosti videoigrama. Djeca s problemima pažnje i pojačanom impulzivnosti provodila su više vremena igrajući videoigre, a to je rezultiralo još većom impulzivnosti i problemima s pažnjom. U skladu s prijašnjim istraživanjima, i ovo istraživanje pokazalo je da prosocijalne igre mogu potaknuti prosocijalno ponašanje. Igranje nasilnih videoigara pokazalo se negativno povezano s prosocijalnim ponašanjem, ali pozitivno povezano s odobravanjem agresivnosti i neprijateljskog ponašanja. Ispitanici smatraju da igranje videoigara nije posebno utjecalo na njihove odnose unutar obitelji, ali je pozitivno utjecalo na produblivanje odnosa s postojećim prijateljima iz stvarnog života ili stvaranje novih prijateljstava započetih u virtualnom svijetu. Zaključno, autori su ovim istraživanjem nastojali ukazati na neke faktore rizika i prevencije kod igra-

nja videoigara kako bi doprinijeli boljem razumijevanju njihovih utjecaja na djecu i mlade te potaknuli buduće istraživače na rad u ovom području.

U desetom poglavlju *Je li to i dalje Kralj Lear? Učitelji engleskog jezika i fenomen e-čitača (Is It Still King Lear? English Teachers and the E-reader Phenomenon)* autor Andy Goodwyn istražuje potencijalnu korist e-čitača u učenju. Ukazuje na široku rasprostranjenost e-čitača i općenito novih medija te ispituje probleme povezane s fenomenom novih medija i učenja u kontekstu škole i van njega. Iako novi mediji mogu djelovati motivirajuće na čitanje i učenje, utjecaji tehnologije rezultiraju pojavom suvremenih pedagoških izazova i potrebom za preinakama kurikula. U istraživanju su sudjelovali učitelji engleskog jezika s područja Engleske, ali autor ističe kako se dobiveni rezultati mogu generalizirati na učitelje engleskog jezika u drugim zemljama engleskog govornog područja te također na učitelje drugih jezika. Pitanja obuhvaćena istraživanjem odnosila su se na učitelje kao čitatelje, e-čitače i podučavanje engleskog jezika danas i u budućnosti. Dobiveni rezultati pokazali su da su stavovi učitelja prema uporabi e-čitača većim dijelom pozitivni te da se njihova potencijalna korist može najviše očitovati u motivaciji nezainteresiranih učenika, učenika s posebnim potrebama, učenika s poteškoćama u čitanju te učenika kojima je engleski strani jezik. Razlog zbog kojeg učitelji predviđaju ovakav ishod naklonjenost je učenika novim tehnologijama. Učitelji smatraju da će u budućnosti biti nužne određene promjene u kurikulumu kako bi se e-čitači uvrstili među nastavna pomagala. Trećina ispitanih učitelja smatra da bi

uvođenje e-čitača u škole moglo imati negativne posljedice u budućnosti, ali kao prioritet vide svoju odgovornost u motivaciji učenika za čitanjem na bilo koji način. Autor naglašava potrebu za budućim istraživanjima koja će ispitati kako će učitelji postupno uvoditi e-čitače u učionice te koje bi se preinake mogle uvesti kako bi e-čitači bili prikladniji za korištenje u obrazovnom okruženju.

Jedanaesto poglavlje naziva *Prema Web 2.0 TPACK dizajnu okvira nastavne jedinice: Primjena Web 2.0 TPACK istraživanja s budućim učiteljima u Singapuru (Towards a Web 2.0 TPACK Lesson Design Framework: Applications of a Web 2.0 TPACK Survey of Singapore Preservice Teachers)*, čiji su autori Joyce Hwee Ling Koh i Ching Sing Chai, razmatra rezultate istraživanja koji uključuju učinkovitost budućih učitelja u Singapuru prilikom uporabe *Web 2.0* alata, korištenje društvenih mreža, poučavanje bez uporabe *Web 2.0* alata, poučavanje s uporabom *Web 2.0* alata i njihovu dobrobit kao korisnika interneta. Termin *TPACK* odnosi se na jedinstven oblik znanja koji podrazumijeva sintetizirana znanja o tehnologiji, pedagoška znanja i poznavanje sadržaja. Istraživanje otkriva što učitelji trebaju znati kako bi iskoristili *Web 2.0* alate u aktivnostima učenja i poučavanja te nudi okvir za planiranje nastavnih jedinica. Autori napominju da je budućim radom na ovom području potrebno doprinijeti metodološkom razvoju *TPACK* istraživanja te provesti dodatno testiranje i evaluaciju *Web 2.0 TPACK* dizajna okvira nastavne jedinice.

U dvanaestom poglavlju pod nazivom *Učenje putem djelovanja u digitalnom dobu (Learning by Doing in the Digital Media Age)* autori Lynde Tan i

Beaumie Kim detaljno opisuju učinkovitost i potencijal primjene društvenih medija u učenju i poučavanju. Također, nude korisne strategije koje se mogu primijeniti u praksi. Istraživanja su pokazala da je uporaba novih tehnologija omogućila mladima pristup različitim oblicima učenja. Jedan od tih oblika je i učenje putem djelovanja koje podrazumijeva eksperimentiranje digitalnim medijima. Ovo poglavlje analizira različite kontekste u kojima se pojavljuje nova kultura učenja, doprinosi razjašnjenju termina učenja pomoću djelovanja te donosi primjere dva istraživanja na tu temu. Autori pojašnjavaju da se učenje putem djelovanja odvija koristeći različite oblike digitalnih medija te ilustriraju navedeni termin kao sveprisutnu kulturu učenja u nastajanju. Smatraju da je pedagoška odgovornost učitelja integritati iskustva učenika iz njihova slobodnog vremena u institucionalnom kontekstu.

Posljednje, trinaesto poglavlje nosi naslov *Digitalna kultura mladih u Singapuru i neformalno učenje (Singapore Youth's Digital Culture of Informal Learning)*, a autori su Rose Yee Hing Liang i Li-Yi Wang. Poglavlje donosi rezultate etnografskog istraživanja uporabe novih medija u mladima. Autori tumače dobivene podatke o neformalnom učenju mladih izvan škole i u školi iz perspektive simboličkog interakcionizma. Rezultati potencijalno nude rješenja kako u pedagošku praksu uključiti digitalnu kulturu učenika. Pokazalo se da se digitalna kultura neformalnog učenja razvila kroz uporabu novih medija kao što su *Facebook*, *YouTube* i različite *online* platforme za računalne igre. Mladi uključeni u istraživanje kroz svoje su interakcije u mrežnom društvenom životu stvori-

li specifičan oblik kulture neformalnog učenja. Rezultati otkrivaju dva aspekta digitalne kulture neformalnog učenja: postupke učenja i učenje kroz formalni/neformalni dio. Postupci učenja okarakterizirani su samoorijentiranim i društvenim učenjem više kroz konzumaciju nego produkciju. Također, dobiveni podaci upućuju da postoje određena sjeđinjenja ili integracije formalnog i neformalnog učenja. Poglavlje je zaključeno raspravom o implikacijama dobivenih rezultata usmjerenih na preoblikovanje učenja i pedagoške prakse na ovom području.

Knjiga pod naslovom *New Media and Learning in the 21st Century: A Socio-Cultural Perspective* sastoji se od trinaest poglavlja kojima se nastojalo doprinijeti boljem razumijevanju utjecaja novih medija, potrebnih uvjeta za preoblikovanje i unaprjeđenje prakse, dosadašnjih istraživanja i njihovih rezultata, odnosa novih medija i institucionalnog obrazovanja te budućih izazova novih medija

i učenja. Autori zaključuju da svi oblici novih medija stvaraju potrebu za ulaganjem dodatnog napora u preoblikovanju nastavne prakse kako bi se u obrazovanju uključile nove tehnologije. Škole kao ustanove institucionalnog obrazovanja nailaze na rastuće izazove koje donosi moderna tehnologija, a autori upućuju na mogućnost uključivanja tih potencijalno pozitivnih promjena u pedagošku praksu prvenstveno kroz usavršavanje odgojno-obrazovnih djelatnika u tom području. Ova knjiga namijenjena je svima uključenima u odgoj i obrazovanje, a doprinosi aktualnim diskusijama u području složenih odnosa sociotehnološkog okruženja i novonastalih pedagoških odgovora odgajatelja te otvara mogućnosti za daljnja istraživanja na ovom području u svrhu produbljivanja dosadašnjih spoznaja istraživanja.

**Maja Muškić,**

Osnovna škola „Kreativan razvoj” s  
pravom javnosti Osijek  
maja.muskic1@gmail.com