

Obrazovanje Generacije Alpha

Rajf, Karla

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:636356>

Rights / Prava: [Attribution 4.0 International](#)/[Imenovanje 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-28**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Sveučilište u Rijeci

Filozofski fakultet

Karla Rajf

Obrazovanje generacije Alpha

Rijeka, 2024.

Sveučilište u Rijeci
Filozofski fakultet
Odsjek za pedagogiju

Karla Rajf
JMBAG: 0009089383

Obrazovanje generacije Alpha

Završni rad

Prijediplomski sveučilišni studij jednopredmetne pedagogije

Mentor: prof. dr. sc. Sofija Vrclj

Rijeka, lipanj 2024.

Izjava o autorstvu

Ja, Karla Rajf, izjavljujem da sam završni rad pod nazivom „Obrazovanje generacije Alpha“ pod mentorstvom prof. dr. sc. Sofije Vrcelj izradila samostalno. Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (bilo da su u pitanju mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni ili popularni članci) u radu su jasno označeni kao takvi te adekvatno navedeni u popisu literature.

Karla Rajf

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Karakteristike Generacije Alpha	4
3. Utjecaj digitalne tehnologije na učenje i digitalna pismenost	7
4. Obrazovni trendovi i pristupi	9
5. Razvoj kritičkog mišljenja u obrazovanju	12
6. Gamifikacija obrazovanja	14
7. Izazovi obrazovanja Generacije Alpha	15
8. Budućnost Generacije Alpha	17
9. Zaključak	18
10. Popis literature:	20

1. Uvod

U suvremenom svijetu koje je sklono neprestanim promjenama vrlo je bitno poznavanje različitih generacijskih skupina, a posebice u obrazovanju odnosno u prilagodbi obrazovnih sustava kod kojih je potrebno uvažavati povijesni, sociokulturni i tehnološki kontekst određene generacijske skupine te se u potpunosti prilagođavati značajkama istih. Tipologija generacija i njene značajke uvelike olakšavaju prilagodbu obrazovnog sustava koji će obuhvaćati karakteristike generacije i razvijati se u skladu s ponašanjem i očekivanjima određene skupine. Stoga, Kušić, Vrcelj i Spasenović (2023) navode šest generacijskih skupina koje se u društvu klasificiraju od početka 20. stoljeća pa sve do danas.

Veterani čine prvu skupinu, a u nju spadaju osobe rođene 20-ih godina 20. stoljeća pa sve do sredine 40-ih godina 20. stoljeća. Različiti autori navode drugačiji raspon godina, no odstupanja su minimalna. Primjerice, Kušić, Vrcelj i Spasenović (2023) prvu skupinu, Veterane, smatraju generacijom od 1926. do 1944. godine dok Tomšič (2010) navodi razdoblje Veterana od 1920. do 1945. godine. Generacija Veterana nosi još i mnoga druga imena poput „zrela generacija“, „tiha generacija“, „tradicionalna generacija“ (Tolbize, 2008). Bitno je napomenuti da je to generacija koja je rođena do 1945. godine te da je odlika ove generacije bila solidarnost i timski rad i time su se vodili i bili podučavani za to (Tomšič, 2010). Opisivani kao konzervativni, poslušni autoritetu i lojalni pa se može zaključiti kako je to generacija koju ne obilježava liberalnost, javni istupi i rizik, već konformizam i naporan rad (Tolbize, 2008).

Sljedeći su Baby boomeri koji čine generaciju rođenu od sredine 40-ih godina 20. stoljeća pa do sredine 60-ih godina 20. stoljeća. Generacija Baby boomera opisuje se kao optimistična generacija koja je spremna puno raditi, generacija koja je vrlo racionalna, služe se drugim (inovativnijim) komunikacijskim sredstvima, primjerice Skypeom od generacije veterana stoga se manje koriste neposrednom komunikacijom (Tomšič, 2010). Skloniji su promjenama nego generacija Veterana, no još uvijek poštuju i cijene autoritet. Ovo je generacija koja je odrastala u doba velikih tehnoloških izuma i napredaka, primjerice pojava televizije, slijetanje čovjeka na Mjesec, u doba prosvjeda, pobuna građana, borbe za prava te je to jedan dio koji je zapravo i obilježio samu generaciju Baby boomera (Fistrić, 2019).

Generaciju X čine osobe rođene nakon 1965. godine pa sve do 1980. godine. To su djeca starije generacije Baby boomera i često se nalaze u sjeni prethodne generacije te se smatraju „nevidljivom generacijom“ (Tolbize, 2008). Generaciju X obilježila je financijska nesigurnost, puno rada njihovih roditelja, povećana stopa razvoda te želja za ravnotežom između posla i obitelji (Tolbize, 2008). Poštivanje autoriteta manje je nego kod prethodnih generacija, na poslu

su skloniji neformalnoj komunikaciji više nego formalnoj te nastoje pronalaziti vrijeme za prijatelje, druženja, hobije i slično (Tomšič, 2010).

Generacija Y obilježena je skupinom koja je rođena nakon 80-ih godina 20. stoljeća pa sve do početka 21. stoljeća, odnosno 2000. godine. Razvoj tehnologije i odrastanje uz istu jedno je od glavnih obilježja Generacije Y te je sve veća povezanost sa svijetom i internetom (Kušić, Vrcelj i Spasenović, 2023). Opisuju se kao kreativni, neovisni, fleksibilni, tolerantni te teže individualnom pristupu. Također, cijene osobne interese, no vrlo im je važno i društvo te su druželjubivi dok na radnom mjestu rade na više projekata odjednom i obrazovanje smatraju vrlo bitnim (Tomšič, 2010).

Osobe rođene između 2001. i 2009. godine pripadaju Generaciji Z. Pojedinci Generacije Z odrastaju uz tehnološke inovacije; pametne telefone, prijenosna računala, društvene mreže te im sve to omogućuje vrlo dobru tehnološku pismenost, povezanost i brzi pristup informacijama (Fistrić, 2019). Ova se generacija smatra samostalnom, tolerantnom i izrazito dobro povezanom sa svijetom, no ono što ovoj generaciji nedostaje jesu komunikacijske vještine upravo zbog velike količine vremena koju provode na internetu (Kušić, Vrcelj i Spasenović, 2023). Brzo primanje informacija i njihova obrada, obavljanje više stvari u isto vrijeme, korištenje svih mogućih potencijala čine ovu generaciju vrlo naprednom i tehnološki pismenom, no još uvijek nemaju toliko doticaj s tehnologijom kao generacija koja slijedi nakon njih.

Prethodne generacije donijele su puno promjena i inovacija u društvo i njihovo vrijeme i prošlost još su i danas vidljivi, no u doba današnjice najviše pažnje privlači nova generacija, Generacija Alpha koja se rađa i raste u dobu digitalne revolucije te koja odlikuje samostalnošću, liberalnošću i izrazito dobro razvijenom vještinom digitalne pismenosti. Iako je ova generacija, rođena između 2010.-2025. već uključena u obrazovni sustav, malo se o njoj zna i piše.

Generacija Alpha ime je dobila po istraživaču Marku McCrindleu koji je prvo slovo grčkog alfabeta *alpha* upotrijebio u stvaranju imena za novu generaciju rođenu od 2010. godine pa do 2025. godine (Jha, 2020). McCrindle (2020) bavio se je istraživanjem nove generacije stoga je trebalo odabrati i ime za novu generaciju pa je provedeno kratko istraživanje u kojem su sudjelovali građani Australije kako bi odabrali ime nove generacije. Kako je generaciji Alpha prethodila Generacija Z, bilo je neupitno da nova generacija mora sadržavati početno slovo jer je Generacija Z upotrijebila zadnje slovo abecede. Sama riječ *alpha* označava početak nečega, nešto prvo pa se može protumačiti kako je Generacija Alpha prva generacija čiji su pojedinci već rođeni u svijetu digitalne tehnologije i koji ne znaju za svijet i doba bez digitalne tehnologije

(dos Reis, 2018) pa zato Tootell, Freeman i Freeman (2014) ovu generaciju nazivaju još „Glass generation“, odnosno u prijevodu „Generacijom stakla“ što predstavlja pojam koji označava generaciju koja je rođena, odrasta i živi u vremenu provođenja vremena pred ekranom. Sama generacija Alpha predstavlja generaciju novog doba, s kojom sve započinje pa zato odabrano ime Alpha, početno slovo grčkog alfabeta. Za razliku od prethodnih generacija, Generacija Alpha tehnološki svijet poznaje već od prvih dana jer pojavom iPada i Instagrama započinje i era Generacije Alpha (Jha, 2020).

Generacija Alpha po mnogočemu se razlikuje od prijašnjih generacija. Osim po izvrsnom poznavanju digitalne tehnologije i odrastanju u istoj, ova generacija smatra se izrazito globalno povezanom; vrlo su mobilni jer puno putuju zbog karijere, javlja se generacijski pomak u vezi sazrijevanja, djeca Generacije Alpha prije ulaze u pubertet nego li njihovi prethodnici, ali pubertet samim time i duže traje. Ovisnost o roditeljima se produljuje jer se Generacija Alpha ima tendenciju duže obrazovati pa se njihov život s roditeljima i financijska potpora roditelja produžuje (McCrinkle, 2020).

Poznavanje karakteristika, značajki i izazova s kojima se današnja Generacija Alpha susreće vrlo je važno zbog prilagođavanja i mijenjanja dosadašnjih obrazovnih praksi, odnosno uvažavanje potreba i načina odrastanja Generacije Alpha može utjecati na mijenjanje nastavnog sadržaja, nastavnih metodi i načina rada u obrazovnom sustavu. Nadovezujući se na obrazovni sustav, bitno je Generaciju podučavati u skladu s budućnosti i tržištem rada te im pružiti sve moguće i dostupne resurse pomoću kojih će oni graditi vlastite karijere. Stoga će se ovaj rad baviti karakteristikama Generacije Alpha, strategijama njihova poučavanja te izazovima s kojima se susreću kao i onim što se predviđa kakva će im biti budućnost.

2. Karakteristike Generacije Alpha

Kao što je već navedeno u uvodnom dijelu, Generacija Alpha razlikuje se po mnogočemu od svojih prethodnika, odnosno generacija koje su joj prethodile. U nastavku su značajke Generacije Alpha podijeljene u tri kategorije pomoću kojih je moguće uvidjeti njihove karakteristike.

2. 1. Digitalna pismenost

Generacija Alpha, koja je prva generacija rođena u doba digitalne revolucije, suočava se s brojnim mogućnostima i izazovima kada je u pitanju tehnologija i digitalna pismenost. U procesu digitalizacije u obrazovnom sustavu, Engleska prednjači u uvođenju digitalne pismenost u obrazovni sustav 2014. godine (dos Reis, 2018). Tehnologija je sastavni dio života ove generacije i ima velik utjecaj na sve sfere njihova života, a posebice na obrazovanje stoga je potrebno tehnologiju sagledati sa stajališta kako ju najbolje upotrijebiti za obrazovanje i kako ona sama utječe na Generaciju Alpha, a Cirilli, Nicolini i Mandolini (2019) navode kako je znanje digitalnih vještina neophodno za osobni razvoj te su one potrebne na nacionalnoj i međunarodnoj razini. Današnja djeca rađaju se znajući kako se služiti elektroničkom opremom što je i razlogom da ovu generaciju nazivaju i digitods (dos Reis, 2018), a njihova buduća zanimanja će biti, vrlo vjerojatno usklađena s influencerima, blogerima i YouTuberima .

Mobilni uređaji, videi, tableti, računala i mnoga druga digitalna sredstva Generaciji Alpha „serviraju“ se već od najranije dobi kako bi ih se zabavilo, roditeljima olakšalo te služe kao edukativna pomagala (McCrinkle, 2020). Kao takva, digitalna sredstva jedan su od osnovnih alata s kojima djeca znaju i uče se baratati od malena. Iako tehnologija donosi puno koristi i olakšava svakodnevni život kako djece, tako i odraslih, postoje i mnogi nedostaci pretjeranog korištenja iste, a da utječu na tjelesno i mentalno zdravlje, socijalne vještine, koncentraciju. Perić i sur. (2019) proveli su metaanalizu istraživanja o povezanosti tjelesnog zdravlja i digitalne tehnologije te došli do zaključka kako digitalna tehnologija svakako smanjuje tjelesnu aktivnost kod djece, djeca se ne kreću dovoljno u većem dijelu provedenih istraživanja te da digitalna tehnologija utječe na zdravlje djeteta. Zabrinjavajuću količinu vremena koju djeca provode pred ekranima ističu i Roje Đapić, Buljan Flander i Selak Bagarić (2020) te ističu kako vrijeme pred ekranima koje provode djeca znatno prelazi granice koje su propisane kao prihvatljive. Također, roditelji uglavnom nemaju nadzor nad djetetovim korištenjem sredstava pa to dodatno stvara probleme i negativne posljedice u kasnijem djetetovom razvoju.

Česta izloženost tehnologiji uzrokuje i posljedice na mentalno zdravlje, uključujući i nasilje putem interneta, odnosno elektroničko nasilje (Batori, Ćurlin i Babić, 2020). Pristupačnost digitalnoj tehnologiji izaziva sve veći broj žrtava internetskog nasilja koje potiče agresivnost, mržnju, nasilno ponašanje. Kako bi se elektroničko nasilje smanjilo i spriječilo, potrebno je u obrazovnom sustavu podizati svijest o ovom problemu te raditi na preventivnim programima i osviješćivanju mladih (Batori, Ćurlin i Babić, 2020). Socijalno ponašanje i socijalne vještine također su povezane s digitalnom tehnologijom, odnosno Perić i sur. (2019) ističu kako djeca koja su izložena agresivnom sadržaju, isto takvo ponašanje usvajaju i koriste takve obrasce ponašanja i oni sami. Stoga je potreban roditeljski nadzor i nadgledanje djetetova rada na digitalnim tehnologijama kako bi se dalje spriječila nepoželjna ponašanja.

Dok digitalna tehnologija i digitalna pismenost uvelike pomažu Generaciji Alpha u svakodnevnom životu i olakšavaju im mnoge aktivnosti, potrebno je pažnju obratiti na nedostatke odnosno na izazove koje postavlja pred roditelje, djecu i obrazovni sustav. Potrebno je prilagoditi modele i način poučavanja te obrazovni pristup kako bi se smanjile negativne posljedice digitalnih tehnologija, a kako bi se povećao pozitivni aspekt i utjecaj.

2.2. Povezanost i mobilnost

Zbog lako dostupne povezanosti s digitalnim tehnologijama i društvenim mrežama, Generacija Alpha smatra se globalno povezanom i mobilnom te sklonom komunikaciji i suradnji s ljudima diljem svijeta, bez ograničenosti na jedno područje ili regiju i biti (stalno) povezan putem tehnologija je preferirana metoda komunikacije ove generacije. Način života Generacije Alpha bitno se razlikuje od prethodnih generacija; žive slobodnije, imaju uglavnom fleksibilno radno vrijeme, mogu raditi od kuće ili na daljinu, posao im omogućava putovanja (Jha, 2020). Smatraju se društvenima i mobilnima jer im studij i posao omogućavaju putovanje između zemalja i ostvarivanje više karijera (McCrinkle, 2020). Skloniji su riziku više nego prethodne generacije pa im to omogućava mijenjanje karijera, poslova, duže studiranje, upuštanje u razne izazove. Svoje obrazovanje započinju prije nego li je ijedna generacija započinjala te su već od početaka obrazovanja uključeni u proces učenja pomoću digitalnih tehnologija pri čemu se povezuju s drugim ljudima diljem svijeta. Povezujući se s ljudima diljem svijeta, upoznaju druge kulture i uključeni su u živote drugih ljudi iz vlastitog doma, imaju priliku komunicirati i razmjenjivati ideje putem virtualnih platformi te tako učiti nove stvari i iskustva koje mogu koristiti kasnije u budućnosti i na poslu. Također, povezanost s ljudima diljem svijeta koji žive

u različitim kulturama, omogućuje im visoki stupanj tolerancije te se smatraju tolerantnijima od prijašnjih generacija.

Iako su kontinuirano povezani, autori ističu nedostatke ove povezanosti a ogleda se u prevelikom oslanjanju na platforme s minimalnim fizičkim interakcijama Apaydin i Kaya (2020) spomenuli su ovisnost o tehnologiji koja sa sobom nosi visoku razina percepcije, široke perspektive prema događajima te egocentrični nedostatak društvene komunikacije. Nadalje ističu da u kibernetičkom prostoru (virtualnoj stvarnosti) pojedinci mogu uspostaviti bliske veze s ljudima koje nikad prije nisu upoznali i smatraju da te veze dovode do društvenog propadanja.

2.3. Obiteljska struktura i odnosi

Što se tiče strukture obitelji, ova generacija najčešće živi u malim i nuklearnim obiteljima, roditelji rade od kuće te su oba roditelja zaposlena što stavlja i dodatan teret na njih pa samim time i odgoj i odgojna praksa moraju se prilagoditi i biti drugačiji no nekad (Jha, 2020). Djeca Generacije Alpha potomci su svojih roditelja koji pripadaju Generaciji Y i Generaciji Z koji svoje poslove često imaju priliku obavljati od kuće pa je neupitno da će i Generacija Alpha buduće karijere usmjeriti na obavljanje od kuće. Ponekad, zbog povećanog obujma posla i roditelja koji puno rade, obitelj često pati i djeca ne viđaju svoje roditelje koliko bi trebali stoga djeca postaju sve ranije samostalna (dos Reis, 2018). Roditelji bi također trebali imati kontrolu nad djetetovim aktivnostima, posebice obraćajući pažnju na vrijeme provedeno za ekranom, na aktivnosti s kojima se dijete bavi te uvoditi zdrave navike i aktivnosti. Kroz odgoj roditelji bi trebali dijete osvijestiti o dobrim i lošim stvarima, o opasnostima kojima su izloženi, naučiti ih kako se odgovorno ponašati i kako se znati zaštititi na internetu. Osim toga, roditelji trebaju djetetu služiti kao podrška i usmjeravati ih prema pozitivnih stvarima kako bi se kasnije razvili u ljude koji znaju sami prosuditi o dobrim i lošim radnjama te kako bi znali izabrati svoj stav i znati argumentirati svoja mišljenja i stavove. Informiranost i upućenost roditelja o načinima pristupa ovoj generaciji nužna su jer su istraživanja pokazala kako obrazovni djelatnici i roditelji nemaju dovoljno informacija i znanja o Generaciji Alpha (dos Reis, 2018). Osim roditelja, veliku ulogu u životima djece rođene u ovoj generaciji imaju i bake i djedovi; povezanost s bakama i djedovima nikad nije bila veća jer su roditelji Generacije Alpha jako zaposleni pa brigu o djeci uglavnom preuzimaju bake i djedovi (McCrindle, 2020). Potrebno je ostvarivati suradnju između roditelja i škole kako bi se djeci moglo pružiti odgovarajuće obrazovanje i prilagoditi karakteristikama svakog djeteta kroz poučavanje.

Generacija Alpha susreće se s različitim tipovima obitelji; od tradicionalnih obitelji, malih nuklearnih pa sve do istospolnih brakova što im omogućuje upoznavanje s različitim odnosima među obiteljskim strukturama, uči ih prihvaćanju različitosti te stječu visoki stupanj tolerancije i međusobnog poštovanja među sobom.

3. Utjecaj digitalne tehnologije na učenje i digitalna pismenost

Generacija Alpha prva je generacija koja se od samih početaka svojega života susreće s digitalnom tehnologijom te je njezin utjecaj na njihov život i obrazovanje neizbježan. Digitalna tehnologija duboko utječe na obrazovanje, način i stil učenja, ponašanje u učenju, razmišljanje i integriranje s okolinom te je neupitan njezin doprinos u obrazovanju i obrazovnom sustavu što naglašavaju i Đuran, Koprivnjak i Maček (2019) koji smatraju kako mediji i digitalna tehnologija pozitivno utječu na djecu te se oni razvijaju u samosvjesne i samopouzdanе ljude. Djeca već od najranije dobi počinju koristiti neki oblik digitalne tehnologije, bilo da su to igrice, tableti, mobilni uređaji i slično, no istu tu tehnologiju upotrebljavaju i u obrazovne svrhe, a da često i nisu svjesni nekog edukativnog sadržaja koje im tehnologija nudi (Šmit, 2020).

Dos Reis (2018) proveo je istraživanje u kojem su sudjelovali roditelji i učitelji Generacije Alpha i u gotovo svim odgovorima na pitanja vezanima za digitalnu tehnologiju, spominje se korištenje digitalne tehnologije od strane djece u dostatnim količinama, korištenje društvenih mreža, više od polovice ispitanih roditelja tvrde kako njihova djeca imaju barem jedan tehnološki uređaj. Učitelji uviđaju potrebu za promjenom postojećeg tradicionalnog obrazovnog sustava, korištenje i svrhovitost upotrebe digitalnih tehnologija u nastavi. Putem korištenja tableta, prijenosnog računala, pametnih telefona i ostalih digitalnih uređaja, učenici imaju neograničen pristup informacijama i resursima putem interneta koje mogu koristiti u edukativne svrhe. McCrindleovo istraživanje (2020) dalo je rezultat da čak 60% roditelja djece koja pripadaju Generaciji Alpha smatraju kako njihova djeca imaju izrazito dobre ili odlične digitalne vještine što čini najveći postotak vještina od svih preostalih ponuđenih (prezentacijske vještine, timski rad, kritičko mišljenje, kreativnost, vještina rješavanja problema, komunikacijske vještine). Pandemija koronavirusa dodatno je potaknula učenike da se koriste digitalnom tehnologijom te tako usavršila njihova znanja i vještine u baratanju istom. Ziatdinov i Cilliers (2021) naveli su, implikacije za poučavanje, odnosno rješenja kako da se digitalna tehnologija poveže s učenjem i obrazovanjem, a da bude svrhovita, a neka od njih su:

1. digitalni alati i tehnologije poboljšavaju interakciju između učitelja i učenika s ciljem da se stvara prisniji i ugodniji odnos između njih
2. vizualni, auditivni i kinestetički alati vrlo su korisni za učenje
3. treba razmišljati izvan okvira te će se fokus prebaciti s „upijanja znanja“ na „sukreiranje znanja“ u kojem će sudjelovati učenici
4. tehnologija je vrlo korisna u učenju, učenici pomoću nje mogu razvijati određene vještine
5. moguće je uspostavljanje socijalnih kontakata putem digitalne tehnologije što doprinosi razvoju učenika i on se osjeća bolje

Digitalna tehnologija također služi poticanju kreativnosti i razvoju inovativnosti kod djece u učenju, primjerice kroz korištenje različitih digitalnih alata, kreiranje sadržaja putem društvenih mreža, korištenje programa za obradu slika, videa. Kreiranjem različitih sadržaja putem digitalnih tehnologija potiče se samostalnost u učenju i kao što Ziatdinov i Cilliers (2021) navode, na taj način učenici postaju sukreatori znanja što im daje određene vještine kasnije u poslu.

Posebice je važno doprinositi integriranju i razvoju digitalne tehnologije u škole i obrazovni sustav kako bi se razvijala digitalna pismenost koja je vrlo važna Generaciji Alpha jer im omogućava znanje o korištenju informacija na internetu, sigurnog korištenja tehnologije, načina traženja i odabira pravih informacija i slično.

Digitalna pismenost jest sposobnost koja uključuje rukovanje s informacijama koje su dane putem digitalnih tehnologija te razvijena digitalna pismenost daje mogućnost sigurnog pretraživanja na internetu utemeljenog na znanju (Vrkić Dimić, 2014). Digitalna pismenost omogućuje učinkovito pretraživanje i upravljanje informacijama koje su lako dostupne putem digitalnih platformi pa je stoga potrebno kritički promišljati i razlikovati pouzdane informacije od nepouzdanih. Također, digitalna pismenost olakšava komunikaciju i suradnju u virtualnom dobu gdje učenici puno zadataka vezanih za školovanje odrađuju putem digitalnih tehnologija pa je zato bitno znati upravljati alatima koji su im dostupni i time širiti komunikaciju. Kako McCrindle (2020) navodi, Generacija Alpha doživljava najveću globalnu povezanost ikad koja je povezana s digitalnim svijetom i tehnološkim napretkom u kojem žive pa je neupitna važnost digitalne pismenosti u ovom segmentu; mogućnost komunikacije, razumijevanje i povezivanje s drugim narodima i kulturama, razvijanje dodatnih vještina, rješavanje važnih globalnih problema i pitanja poput klimatskih promjena, globalnog zatopljenja, održivog načina života. U škole i obrazovni sustav bitno je uvoditi digitalnu pismenost kako bi se djeca učila kritičkom

promišljanju i donošenju dobrih odluka, kako bi znali razlikovati pouzdane i relevantne informacije te kako bi se pripremali za budućnost i buduće karijere i poslove za koje se predviđa da će Generacija Alpha biti ta koja gotovo sve poslove obavlja putem digitalnih platforma (McCrinkle, 2020).

4. Obrazovni trendovi i pristupi

Kako se Generacija Alpha razlikuje od svih prijašnjih generacija, bitno je promijeniti i način poučavanja i obrazovne trendove koji su postojali u prošlosti te prilagođavati obrazovne pristupe i trendove generaciji i njenoj potrebi. Prilagođavanje obrazovnih trendova bitno je zbog razlike u učenju naspram prijašnjih generacija. Naime, svaka je generacija drugačija i odrasta i živi u različitim uvjetima pa je stoga nužno birati i učiti stvari koje su bitne za određeno razdoblje. Odrastajući u svijetu punom vizualnih, auditivnih, taktilnih materijala, obrazovni sustav zahtjeva prilagodbu i nove načine poučavanja kako bi se olakšalo djeci i kako bi im sami proces učenja bio što zanimljiviji (Šmit, 2020). Bitno je održavati relevantnost obrazovnih trendova i pripremati generaciju za budućnost i svijet rada kako bi mogli uvježbavati potrebne vještine i usvajati znanja koja će im kasnije koristiti. Obrazovanje za Generaciju Alpha čini veliki dio njihova života te se predviđa kako će školovanjem i učenjem nadmašiti čak i prethodnu Generaciju Z te da će srednjoškolsko obrazovanje završiti 90% učenika od kojih će većina upisati studij (McCrinkle, 2020). Prema tome, bitno je kako se odvija obrazovni proces i na koji način se unaprjeđuje s ciljem pružanja što boljeg i kvalitetnijeg obrazovanja.

Za Generaciju Alpha karakteristična je potreba individualiziranog pristupa učenju, odnosno prilagođavanje sadržaja svakom učeniku zasebno te praćenje procesa rada i napretka svakog učenika. Dolaskom novih medija javlja se i potreba za drugačijim pristupom u učenju stoga su načini učenja, nastave i obrazovanja sve više individualizirani i personalizirani (Topolovčan, 2023). Topolovčan (2023) navodi kako se pojmovi individualiziranja i personaliziranja učenja i nastavnog procesa često poistovjećuju kao sinonimi, no među njima postoji razlika; individualiziranje nastavnog procesa odnosi se na učiteljevo prilagođavanje svakom učeniku pojedinačno, uključujući i prilagođavanje elementa nastave dok personalizacija učenja obuhvaća mogućnost učenika da samostalno određuje ciljeve, proces učenja i samoevaluaciju. Iako nedostaje znanja o tome kako i na koji način poučavati Generaciju Alpha, dos Reis (2018) navodi kako je ključno znanje o potrebama za promjenama u obrazovnom okruženju te je potrebna prilagodba i promjena obrazovnog sustava ovoj generaciji. Individualizirani pristup svakako je jedan od bitnijih elemenata koji je potrebno primjenjivati u obrazovnom procesu. Jednim dijelom Generacija Alpha je naviknuta na personalizaciju od početka svog života jer im

digitalna sredstva omogućavaju zadovoljenje njihovih potreba odmah (Kušić, Vrcelj i Spasenović, 2023) pa samim time se očekuje i personalizaciju u školi i u sveukupnom obrazovanju. Problem se javlja kod nedostatka vremena tijekom nastave i nedostatka adekvatne opreme koja će zadovoljiti potrebu svakog učenika. Za provedbu individualizirane nastave potrebno je uložiti puno više vremena i znanja o svakom učeniku za što učitelji često nemaju dovoljno vremena zbog preopterećenosti sustava i zahtijevanjem za obradom gradiva kojeg je često previše nego bi trebalo biti. Zato se javlja novi pristup učenju koji zapravo zahtijeva učenje s razumijevanjem i praktičnu nastavu nego učenje napamet i zapamćivanje što većeg broja informacija kako bi posvećenost svakom učeniku mogla biti lakše izvediva.

Važnost interaktivnog učenja Generacije Alpha izdvajaju Kušić, Vrcelj i Spasenović (2023) koji, osim personalizacije učenja, spominju i interaktivni model učionice koji odgovara ovoj generaciji te tradicija usvajanja velike količine gradiva i pojmova ostaje iza u prošlosti. Škole se okreću modernijem i ne toliko strukturiranom načinu rada te se koriste vizualnim materijalima i multimedijalnim načinima rada, osvrćući se sve više na praktično obrazovanje (McCrinkle, 2020). Korištenjem interaktivnih metoda u učenju svaki pojedinac sudjeluje u nastavnom procesu te se samostalno angažira u ostvarivanju ciljeva učenja, uči se odgovornosti i snošenju posljedica za vlastite postupke te dobiva motivaciju za daljnji rad. Interaktivno učenje potiče na razmišljanje, propitivanje, biranje između više mogućnosti te mogućnost odabira vlastitog mišljenja i zauzimanje stava što se dovodi u vezu s razvijanjem kritičnog mišljenja koje je posebice važno za novu generaciju zbog velike količine informacija koje su im lako dostupne. Kroz interaktivni način učenja razvija se kreativnost koja doprinosi kasnijem razvitku ideja kod pojedinca, stvaranju novih sadržaja, suradnji s drugima. Ljubac Mec (2022) navodi kako bi nastavnici trebali koristiti metode rada kojima se budi i održava učenikova pažnja i koncentracija te metode rada koje su zanimljive učenicima kako bi se probudila učenikova zainteresiranost za određeni predmet. Kako je Generacija Alpha sklona promjenama, riziku, različitim aktivnostima, tradicionalni način rada u obrazovnom sustavu bi ih kočio i unazadio njihove vještine i znanja stoga je potrebno mijenjati postojeći način rada i uvesti suvremene nastavne metode koje će Generaciji omogućiti razvijanje svih znanja i kompetencija koje posjeduju. Za interaktivno poučavanje u učionici mogu se koristiti i digitalni oblici zadataka, pružanja informacija, kvizova i slično kako bi se dobio spoj upotrebe tehnologije u nastavi i kreiranje novog znanja kod učenika.

Kreativnost je vrlo važna sposobnost koja se razvija tijekom djetinjstva te svakako doprinosi rastu i razvoju djeteta i obrazovni sustav bi trebao poticati razvoj kreativnosti na način da

nastavnici i ostalo stručno osoblje podižu svijest o važnosti kreativnosti, kako ju poticati i provode aktivnosti kojima se ne sputava učenikova kreativnost tijekom nastavnog procesa (Kunac, 2015). Kako je Generacija Alpha poznata po odrastanju u digitalnom svijetu koji od njih zahtijeva brza rješenja i brzo snalaženje, potrebno je razvijati kreativnost i u nastavnom procesu i cjelokupnom obrazovanju poticati razmišljanje, logičko zaključivanje, traženje novih i inovativnih ideja i rješenja. Generacija Alpha često je zakinuta po pitanju kreativnosti zbog toga što su im uvijek dostupne informacije koje vrlo lako mogu pronaći odgovor na nepoznanicu, ideje često pronalaze na digitalnim platformama umjesto da sami pronalaze vlastite i inovativne ideje te kako navodi Jha (2020) Generacija provodi puno više vremena pred digitalnim uređajima nego bi bilo poželjno pa je prema tome moguće zaključiti kako se kreativnosti „uče“ putem tehnologije. Povezano s ovim informacijama, dos Reis (2018) spominje kako se u zemljama poput Engleske i Brazila podučava računalno programiranje u školama i kako zapravo to postaje dio kurikuluma kako bi to pomoglo učeničkoj kreativnosti. Drugas (2022) navodi kako će se budući poslovi Generacije Alpha uglavnom ticati digitalne tehnologije, marketinga i slično, a ovi poslovi će tražiti originalnost, inovativnost, traženje novih rješenja pri čemu je važno razvijati nove ideje, biti sposoban primijeniti kreativnost i zapravo upravljati vlastitom kreativnošću kako bi bili što bolji i uspješniji u poslu. Iako postoji puno prednosti kako koristiti digitalnu tehnologiju u obrazovanju i razvijanju kreativnosti, potrebno je biti vrlo oprezan s korištenjem iste u poticanju kreativnosti kako se djetetov mozak ne bi naviknuo na rješavanje problema, zaključivanje, formiranje stavova samo putem tehnologije, već je potrebno upotrebljavati djetetovu maštu i neizostavljati elemente djetinjstva koji su presudni za formiranje kreativnosti kod djece.

Fleksibilnost i fleksibilan način života jedna je od glavnijih karakteristika Generacije Alpha. Osim fleksibilnosti koja je karakteristična za svakodnevni život Generacije, bitno je spomenuti i fleksibilnost učenja i obrazovanja. Dolaskom tehnologije javile su se i nove vrste učenja, primjerice nastava na daljinu ili online učenje. Nastava na daljinu postala je sve popularnija i primjenjivana u doba pandemije koronavirusa kada je tradicionalna nastava u učionici postala zamijenjena nastavom na daljinu (Marciuš Logožar, 2021). Kako je dio Generacije Alpha u doba koronavirusa pohađao osnovnu školu, i oni su imali priliku biti dio vremena kad se je nastava, umjesto u učionici, odvijala putem ekrana. Pandemija koronavirusa ubrzala je raspravu o online nastavi kao i njezinu primjenu te je snažno ukorijenjena u živote i obrazovanje Generacije Alpha (Ziatdinov i Cilliers, 2023). Život u svijetu s mogućnošću biranja između više opcija, brzousvajajuće vještine vezane uz tehnologiju, mogućnost obavljanja posla iz vlastitog

doma te otvorenost prema različitim kulturama stvara očekivanje od obrazovnog sustava da bude prilagodljiv i što fleksibilniji kako bi se prilagodio načinu života Generacije Alpha.

5. Razvoj kritičkog mišljenja u obrazovanju

Kada se pojavi nova generacija, društvo osjeća potrebu da se iznova osmisli i uključi nove pedagoške prakse u obrazovanju radi odgovora na izazove na koje nailazi u suživotu različitih generacija i promjene se trebaju dogoditi u školi i školskom okruženju. U digitalnom okruženju nije dovoljno poučavati samo o činjenicama i tehničkom sadržaju, već stvoriti ljude s refleksivnim mišljenjem, sposobne djelovati u zajednici, na interaktivan način, graditi nova znanja važna za osobni razvoj, intervenirajući u kolektivu i usmjereni na izgradnju odgovornih građana (Goulart Mendes Carruba., Peluso de Azevedo i Motta Barreto, 2022). Jedan od načina ostvarivanja ovog cilja je razvoj kritičkog mišljenja.

Buchberger (2012) kritičko mišljenje definira kao složeni proces i rezultat vrednovanja tvrdnji kao i pronalaženje opravdanja za iste te uspoređivanje tvrdnji s drugima ili suprotnim tvrdnjama, kreiranje prigovora tvrdnjama te naposljetku zauzimanje vlastitog stava. Sličnost u definiranju kritičkog mišljenja može se vidjeti i kod Pavlović-Babić i sur. (2001) koje kao opće pretpostavke kritičkog mišljenja navode uočavanje i razumijevanje pojmova, izvođenje i kreiranje sudova, uočavanje logičkih grešaka, argumentiranje te usvajanje znanja. U današnjem svijetu preplavljenom informacijama bitno je znati kako odabrati relevantne informacije, filtrirati iste te naposljetku odlučiti koje su informacije od koristi i značaja. Kako bi obrazovanje bilo što efikasnije i nadasve dalo što više rezultata, potrebno je znati kako tijekom procesa učenja i poučavanja učiti, promišljati, vrednovati i u tome uvelike značaj ima kritičko mišljenje kojem bi svaki obrazovni sustav trebao težiti i razvijati vještine istog.

Generaciji Alpha vještina kritičkog mišljenja je od velike koristi i predstavlja jednu od temeljnih vještina koju bi trebali posjedovati, a njezinu važnost ističu i Kušić, Vrcelj i Spasenović (2023) koji naglašavaju značajnu svrhovitost kritičkog mišljenja zbog primanja velikog broja informacija i posjedovanja istih. Drugaš (2020) naglašava kako je bitno odmaknuti se od tradicionalnog načina poučavanja te obrazovanje uvrstiti razvoj kritičkog mišljenja, suradničkih i komunikacijskih vještina, no shvaća da učitelji još uvijek nemaju dovoljno kompetencija za provođenje ovakvog sadržaja. Stoga, osim za učenike, vještina kritičkog mišljenja važna je i za učitelje te je bitno da su učitelji oni koji su prvenstveno upućeni u znanje o kritičkom mišljenju, kako ga razvijati i kako kod učenika poticati kritičko mišljenje kako bi to znanje mogli prenijeti

na svoje učenike. Nastavnici imaju veliku ulogu u razvijanju kritičkog mišljenja kod učenika, a Buchberger, Bolčević i Kovač. (2017) navode njih četiri:

(1) bitno je da nastavnici imaju razvijene kompetencije kritičkog mišljenja kako bi u nastavi znali odabrati adekvatne metode, strategije i oblike rada kojim će se jačati kritičko mišljenje kod učenika

(2) važno je da kritičko mišljenje bude istaknuto kao cilj poučavanja i da se prilikom učenja fokusira na njega

(3) važno je uključiti sve učenike u proces razvoja kritičkog mišljenja pri čemu bi se trebalo uvažavati različitosti učenika,

(4) nastavnik treba biti odgovoran za okruženje u kojem učenici razvijaju kritičko mišljenje.

S druge strane, McCrindle (2020) navodi kako se Generacija Alpha uči vještinama koje im pomažu u cjeloživotnom učenju te prema procjeni roditelja, kritičko mišljenje kod učenika još uvijek nije dovoljno razvijeno te samo 43% roditelja smatra kako su njihova djeca izuzetno ili dovoljno opremljena vještinom kritičkog mišljenja.

Kako je Generacija Alpha generacija koja odrasta uz tehnologiju, društvene mreže, medije, bitno je napomenuti kako i medijski utjecaj utječe na razvijanje kritičkog mišljenja.

Mediji i društvene mreže često su izvor lažnih i krivih informacija pa bi stoga obrazovanje trebalo nuditi mogućnost razvijanja vještine kritičkog mišljenja kako bi kasnije djeca, ali i odrasli znali prosuditi i odlučiti se na pouzdanu informaciju te na kraju zauzeti vlastiti stav na temelju prosuđenog. Na medijsku manipulaciju nadovezuju se Miliša i Čurko (2010) koji se osvrću na problem sve češćeg zloupotrebavanja medija informacijama, ali i nedovoljnog poučavanja kritičkog mišljenja u obrazovnim ustanovama u Republici Hrvatskoj koje bi za cilj trebale imati zaštitu učenika od manipulacije učenika. Kako autori navode, kritičko je mišljenje nešto što bi se trebalo uvježbavati već od osnovne škole, no javlja se nedovoljno aktivnosti koje provode škole kako bi se kritičko mišljenje zaista razvijalo. Iako se kritičko mišljenje spominje kao vještina koju bi trebao imati svaki pojedinac, neovisno o stupnju i vrsti obrazovanja (Bušljeta Kardum, 2020), kontradiktorno je što se ona ne razvija dovoljno u obrazovnom sustavu.

Kako se predviđa da će budući poslovi Generacije Alpha iziskivati kreativnost, inovativnost i nešto novo, bitno je posjedovati vještinu kritičkog mišljenja kako bi se moglo razmišljati izvan okvira i kako bi se mogli tražiti novi načini rješavanja problema što je svakako vrlo poželjno

kod bilo kojeg zanimanja. Kritičko promišljanje i znanje o istom poželjno je za tržište rada jer ono omogućuje lakoću sporazumijevanja s drugima, prihvaćanje i rasuđivanje tuđih ideja, dobro funkcioniranje u timskom radu, mogućnost izlaganja vlastitih ideja uz potkrepljivanje argumentima pa bi obrazovanje svakako trebalo težiti razvoju kritičkog mišljenja već u najranijoj dobi kako bi osobe kasnije bile spremne za budući posao. Uz to se nadovezuje kako kritičko mišljenje potiče na rizik i promjene čemu je i sama Generacija sklona te prilagođavanju različitim situacijama i uvjetima uz sposobnost donošenja informiranih odluka. Bez argumentiranog stava, analize informacija i sposobnosti pronalaska najboljeg rješenja, teško je donijeti odluku koja će biti u skladu s onim čemu teži kritičko mišljenje.

6. Gamifikacija obrazovanja

Igra je neizbježan i sastavni dio u djetinjstvu koji uključuje pravilan rast i razvoj kod djece te omogućuje učenje i stjecanje određenih vrijednosti. Igra treba biti određena djetetovom zainteresiranošću prema nekom području i bitno je da djeca izraze vlastitu kreativnost kroz igru bez da ih odrasli kočice ili usmjeravaju (Golež, 2021). Igra potiče djetetovu samostalnost, izražavanje kreativnosti, učenje, stvaranje socijalnih interakcija i razvoj vještina. Već od najmanje dobi, djeca se susreću s edukativnim igračkama koje uključuju audiovizualne elemente i obrazovanje za njih počinje sve ranije, u dobi od 3 do 5 godina (McCrindle, 2020). Stoga je neminovna pojava igre i u obrazovanju.

Tehnološkim napretkom i dolaskom brojnih digitalnih inovacija, javlja se fenomen gamifikacija ili igrifikacije. Iako se fenomen gamifikacije često koristi kao sinonim za igru, glavna razlika između ova dva pojma jest u tome što gamifikacija obuhvaća samo neke dijelove igre dok je igra cjelovita (Havaić, 2020). Gamifikacija u obrazovanju predstavlja proces kojim se kroz igru i dinamiku igre nastoji povećati motivacija i postignuće kod učenika (Stott i Neustaedter, 2013). Kroz dijeljenje nagrada, pohvala, bodova, rangiranja, izazova i slično, obrazovanje dobiva element igre i daje učenicima poticaj u učenju. Osim u obrazovanju, gamifikacija se javlja i u brojnim drugim područjima, primjerice na radnom mjestu kod nagrađivanja zaposlenika, zdravstvu, raznim aplikacijama i slično (Tootell, Freeman i Freeman, 2014). Gamifikacija omogućava učenicima da budu motiviraniji za rad te da se osvrću na vlastito postignuće i teže ka višem cilju što je povezano s temeljnim elementima igre:

1. postignuća
2. nagrade

3. društvene komponente (Bušelić i Župan, 2018, str. 3)

Kako Generacija Alpha odrasta u tehnološkom okruženju, učenje putem procesa gamifikacije svakako im olakšava učenje i sami obrazovni proces jer se zasniva na interakciji, netradicionalnom načinu poučavanja i povećava njihovu vještinu digitalne pismenosti. Kušić, Vrcelj i Spasenović (2023) naglašavaju važnost uočavanja korisnosti i pozitivnog učinka gamifikacije u procesu obrazovanja, no bitno je da i učitelji uvide pozitivni aspekt učenja kroz ovaj proces. Havaić (2020) je navela konkretne primjere gamifikacije obrazovanja: igra *Mir u svijetu*, *Classcraft*, *Goelova matematika*, *Multiplayer classroom*, *Smak svijeta*. Sve ove navedene igre uključuju razvoj kompetencija kod učenika, korištenje strategija, evaluaciju učenja.

Gamifikacijom se kroz elemente igre povećava motivacija kod učenika, potiče se na učenikovu angažiranost i osjećaj postignuća motivira učenike na daljnje uključivanje u nastavu i nastavni proces. Interaktivni i zabavni elementi nastave čine ju zanimljivijom i privlačnijom pa shodno tome učenici pokazuju veći interes i vlastitu inicijativu za učenje pri čemu se potiče i ostvaruje suradnja među učenicima. Također, igre i igrači elementi u nastavi potiču razvijanje kritičkog mišljenja, promišljanja, donošenje odluka i zauzimanje stavova što se kasnije odražava na postizanje uspjeha te dobivanje nagrade, odnosno poticaja. No, unatoč svim pozitivnim stranama gamifikacije u obrazovanju potrebno je ulagati puno vremena i truda od strane učitelja kako bi se gamifikacija uspješno provodila te je nužno uzeti u obzir mogućnost pretjeranog fokusiranja na dobivanje nagrade ili pohvale i, uz to, površinskog učenja i usvajanje gradiva.

7. Izazovi obrazovanja Generacije Alpha

Generacija Alpha i život u svijetu obilježenom jakim digitalnim napretkom iziskuje brojne promjene i niz prilagodbi u obrazovanju što može predstavljati pritisak na obrazovni sustav. Pritisak koji se stavlja na obrazovni sustav svakim je danom sve veći upravo zbog sve većih očekivanja okoline i nedovoljne brzine razvoja samog sustava, što zbog nedostatka sredstava i financija, što zbog nedovoljno stručnih osoba koje bi obrazovni sustav trebale mijenjati. Generacija Alpha odrastajući uz digitalnu tehnologiju očekuje da tehnologija bude i treba biti dio njihova obrazovanja stoga je potrebno uvrštavati tehnološke inovacije u sustav kako bi zadovoljio način poučavanja Generacije. Također, digitalna tehnologija smanjila je socijalne interakcije u znatnoj mjeri pa su škole i ostale odgojno-obrazovne skupine mjesta gdje bi se socijalizacija trebala odvijati u velikoj mjeri. Jha (2020) ističe važnost socijalnih interakcija

svakodnevno, u svakodnevnom životu, no kako je došlo do smanjivanja socijalnih kontakata u svakodnevnim aktivnostima, bitno je da škola bude ta koja će razvijati i jačati proces socijalizacije.

Personalizirani način poučavanja i individualni pristup svakome pojedincu zahtjevi su Generacije Alpha jer ovoj generaciji nije dovoljan pristup tradicionalnog poučavanja, već iziskuju što individualniji pristup koji im omogućuje napredak. Poznati po životu u dinamičnom okruženju (Kušić, Vrclj i Spasenović, 2023) koje im nudi bezbroj informacija svakodnevno i ubrzani način života, može doći smanjena koncentracije ili pažnje kod djece što se prenosi i u obrazovanje pa tradicionalne nastavne metode, svima dobro znane ne funkcioniraju. Stoga, učitelji, stručni suradnici i ostali odgojno-obrazovni djelatnici moraju dodatno ulagati vrijeme u edukacije, stručna usavršavanja i zapravo mijenjati svoj postojeći način rada kako bi se mogli prilagoditi i kako bi mogli usvojiti novi i pristupačniji način rada. Brojne edukacije, stručna usavršavanja i promjene u načinu poučavanja i obrazovnom sustavu iziskuju puno vremena i potrebnih financijskih sredstava koje treba ulagati u to te se često dešava da se javlja nestašica bilo koja od ova dva resursa. Stoga je potrebno da obrazovni sustav doživljava preinaku uz odgovarajuću pomoć i potporu od viših tijela kako bi se što brže i lakše doživljavale promjene. Fleksibilnost i brze promjene u obrazovanju ključne su za ovu generaciju, no često vrijeme ne ide u prilog pa se promjene događaju vrlo sporo, a stručna usavršavanja i edukacije nisu kontinuirane i česte kako bi trebale biti.

Slabo razvijena vještina kritičkog mišljenja također predstavlja problem u obrazovnom sustavu te je potrebno više naglaska stavljati na razvijanje ove vještine kao i na osposobljavanje stručnog kadra i educirati učitelje o metodama i načinima provedbe i uključivanja znanja o razvijanju kritičkog mišljenja u nastavu. Kritičko mišljenje predstavlja jednu vrlo važnu karakteristiku ove generacije, a kako bi sami učenici znali kako upravljati informacijama, potrebno je obrazovati i nastavnike koji će svoje znanje prenositi kasnije na učenike. Kako se Generacija Alpha počinje obrazovati sve ranije, duže ostaje na fakultetu i zapravo prolazi proces cjeloživotnog učenja (McCrindle, 2020), potrebno je pružiti obrazovanje koja će biti primjerena njihovoj dobi i uzrastu, obrazovati osobe koje će znati kako pristupati djeci i kako uključivati tehnološke inovacije u nastavu, razvijati digitalnu pismenost, jačati socijalne interakcije i uvažavati djetetove emocije.

8. Budućnost Generacije Alpha

U svijetu koji se neprekidno mijenja pod utjecajem tehnoloških inovacija i svakodnevnih brzih promjena koje se dešavaju u njemu, obrazovanje ima ključnu ulogu u pripremanju nove generacije za izazove budućnosti i svijet rada koji im slijedi. Generacija Alpha suočava se s novim izazovima u obrazovnom sustavu što pred njih stavlja velika očekivanja i postavlja se pitanje kako će izgledati njihova budućnost, na što ih obrazovanje mora pripremiti, s čime će se suočavati kasnije na radnom mjestu i slično. Odrastajući uz digitalne inovacije, bitno je znati regulirati vrijeme koje provedu na digitalnim uređajima kako bi djeca odrastala u okruženju koje je karakteristično za djetinjstvo: sigurno, puno igre, opušteno i bez stresa. Kako su od malena uključeni u svijet koji svakim danom doživljava sve više promjena, bitno je da roditelji, ali i obrazovni sustav djeci pruže mirno djetinjstvo koje neće biti opterećujuće za njih. Usađivanje pravih vrlina i vrijednosti zadatak je svakoga tko dolazi u doticaj s Generacijom Alpha kako bi te iste vrijednosti mogli koristiti u životu. Jha (2020) predviđa kako će Generacija Alpha biti sklona rizicima, nestrpljivosti, biti će im važno postignuće te će biti konkurentno nastrojeni prema čemu bi se dalo zaključiti kako je bitno u djetinjstvu i tijekom njihova školovanja razvijati osobine koje će im kasnije pomoći prevladati izazove i nedaće s kojima će se suočavati tijekom kasnijeg života.

Buduća zanimanja Generacije Alpha također su uglavnom povezana s tehnologijom pa se tako predviđa kako će zanimanja poput influencera, Youtubera i marketinških znalaca zaživjeti i činiti veliki udio u poslovima koje obavlja ova generacija (McCrinkle, 2020). Stoga je bitno da se obrazovanje usredotoči na poticanje razvoja vještina koje će biti korisne u budućnosti, na razvoj digitalne pismenosti i da bude u korak s razvojem tehnologije kako bi djeca imala kvalitetnu i dobru podlogu za daljnje učenje i obrazovanje. Bitno je uvidjeti sve prednosti i nedostatke tehnoloških inovacija koje se nude kako bi djeca dobila priliku na najbolji način učiti putem nje i pripremati se za tržište rada i njegove zahtjeve.

U procesu rasta i odrastanja Generacije Alpha veliku ulogu imaju i njihovi učitelji i stručni suradnici, odnosno svi oni koji sudjeluju u njihovu obrazovanju. Oni imaju ključnu ulogu u formiranju djetetovih stavova, vrijednosti i razmišljanja tijekom godina rada s njima. Važni su za poticanje kreativnosti, kritičkog razmišljanja, suradnje, tolerancije i drugih vještina koje su im neophodne za život. Usađujući im prave vrijednosti i motivirajući ih nastoje ih pripremiti za budućnost i okruženje koje će im nametnuti brojne izazove. Pružanjem emocionalne podrške i potpore za dijete, a kasnije odrasle ljude, stvaraju poticajno okruženje u kojem se osjećaju poželjno i prihvaćeno. Poboljšavanjem odnosa i premošćivanjem jaza između učenika i učitelja

odvijati će se bolja interakcija između njih te će bolji međusobni odnosi pridonijeti zajedništvu i povezanosti (Ziatdinov i Cilliers, 2021). U budućnosti će također način obrazovanja generacije Alpha biti ovisan i povezan s tehnologijom i stoga je potrebno premostiti jaz u pismenosti između nastavnika i učenika za poboljšanje društvenih veza i interakcija te za razvoj mekih vještina koji će potaknuti osjećaj pripadnosti, zajednice i dijeljenja. Istraživanja pokazuju da alpha generacija smatra da je umjetna inteligencija "prijateljska i pouzdana... pametnija od njih samih i daje im sve potrebno, međutim, alati umjetne inteligencije u nastajanju kao što je ChatGPT samo naglašavaju dobivanje informacija bez analize i sintetiziranja.

9. Zaključak

Današnje vrijeme i svijet obiluju zahtjevima i izazovima s kojima se suočavaju po pitanju obrazovanja. Obrazovanje Generacije Alpha predstavlja poseban izazov za obrazovni sustav pošto je ovo prva generacija koja je rođena u dobu digitalnih inovacija i ne zna za život bez njih, no tradicionalni obrazovni sustavi još su uvijek prisutni, a promjene u njima dešavaju se sporo. Prijašnje generacije, sve od Veterana pa do Generacije Z živjele su izvan doba tolikih digitalnih napredaka i obrazovni je sustav bio u potpunosti prilagođen njima, no javljanjem nove generacije bilo je potrebno sve više prilagoditi, nadograditi i izmijeniti postojeći obrazovni sustav kako bi se Generacija Alpha obrazovala po standardima koji se postavljaju pred njih i koje zahtjeva budućnost. Personalizacija obrazovanja, individualni pristup svakom učeniku, poučavanje digitalne pismenosti od velikog su značaja za ovu generaciju upravo zbog toga što se je svijet djetinjstva i odrastanja promijenio te je potrebno saživjeti s potrebama koje suvremeni svijet nameće. Osim što se Generacija Alpha susreće s brojnim inovacijama što se tiče obrazovanja i obrazovnog sustava, javljaju se i promjene u strukturama obitelji i društvenim strukturama što se nadovezuje na njihovo kasnije obrazovanje i razinu uspješnosti u istome. Male nuklearne obitelji i velik dio vremena provedenog na radnom mjestu roditelja djece Generacije Alpha također imaju i utjecaj na njihovo obrazovanje i sami početak obrazovanja koji započinje vrlo rano, puno ranije nego kod prijašnjih generacija pa je važno ponuditi adekvatno obrazovanje već od najmanje dobi kako bi se djeca razvijala u skladu s njihovim godinama i dobi.

Iako digitalna tehnologija nudi brojne mogućnosti i prilike, potrebno je već u manjoj dobi djece regulirati vrijeme provedeno uz tehnologiju kako kasnije ne bi došlo do poteškoća u razvoju

djece u smislu kognitivnih i socijalnih vještina, razvoju kreativnosti i razvoju kritičkog mišljenja. Sigurnost i zaštita od Internet nasilja predstavlja još jedan problem koji dolazi uz digitalne tehnologije stoga obrazovanje ima i zadatak ukazati na nepoželjna ponašanja i opasnosti koje se kriju iza vremena provođenja na društvenim mrežama. Razvoj vještine kritičkog mišljenja predstavlja velik značaj u obrazovanju Generacije Alpha zbog velike količine informacija koje svakodnevno primaju te kako bi kasnije znali odabrati dobar put i kako bi dobro znali promisliti o odlukama koje donose, mišljenjima koje izriču i stavovima koje zauzimaju. Sporo napredovanje obrazovnog sustava i spore promjene koje se dešavaju u njemu dovode do izazova obrazovanja Generacije Alpha, odnosno, ukoliko nema brze prilagodbe i inovacija u obrazovanju, dolazi do neadekvatnog poučavanja i nemogućnosti izražavanja svih potencijala ove generacije.

Zaključno, potrebno je pratiti rast i razvoj Generacije Alpha kako bi se obrazovni sustav mogao prilagoditi njihovim mogućnostima te kako bi se mogle uvoditi inovacije koje će poticati njihov razvoj i obrazovanje te koje će ih pripremati za budućnost i tržište rada koje nameće svoje standarde koje je potrebno zadovoljiti. Unatoč potrebi za inovativnošću sustava i korištenjem digitalne tehnologije u odgojno-obrazovnim institucijama, važno je dozirati upotrebu digitalnih tehnologija jer se sve više gube praktične vještine kod djece poput motorike, vještine pisanja, čitanja i slično koje zapravo digitalna tehnologija još više smanjuje. Nastavnici, stručno osoblje i roditelji neprestano se moraju usavršavati i surađivati međusobno kako bi mogli osigurati prilagodbu obrazovnog sustava Generaciji Alpha.

10. Popis literature:

1. Apaydın, Ç., & Kaya, F. (2020). An analysis of the preschool teachers' views on alpha generation. *European Journal of Education Studies*, 6(11), 123-141.
2. Batori, M., Ćurlin, M., i Babić, D. (2020). Nasilje putem interneta među adolescentima. *Zdravstveni glasnik*, sv.(6)(1), 104–114. Preuzeto 21.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/347140>
3. Buchberger, I. (2012). *Kritičko mišljenje: Priručnik kritičkog mišljenja, slušanja, čitanja i pisanja*. Udruga za razvoj visokoga školstva Universitas.
4. Buchberger, I., Bolčević, V., i Kovač, V. (2017). Kritičko mišljenje u obrazovanju: dosadašnji doprinosi i otvoreni smjerovi. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 24(1), 109-129. Preuzeto 19.4.2024. s <https://repository.ffri.uniri.hr/islandora/object/ffri:1262>
5. Bušelić, V., i Župan, K. (2018). Metode gamifikacije u online sustavima učenja programiranja—osobno iskustvo. *Polytechnic and design*, 6(4), 245-253. Preuzeto 24.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/318509>
6. Bušljeta Kardum, R. (2020). Zastupljenost vještina kritičkoga mišljenja u ishodima učenja međupredmetnih tema. *Nova prisutnost: časopis za intelektualna i duhovna pitanja*, 18(3), 471-482. Preuzeto 21.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/246448>
7. Cirilli, E., Nicolini, P., i Mandolini, L. (2019). Digital skills from silent to alpha generation: An overview. In *EDULEARN19 Proceedings 11th International Conference on Education and New Learning Technologies* (pp. 5134-5142). IATED Academy. Preuzeto 29.3.2024. s https://u-pad.unimc.it/retrieve/de3e5028-ab7b-83cd-e053-3a05fe0a1d44/P.Nicolini_E.Cirilli_Digital-skills-from_2019.pdf
8. dos Reis, T. A. (2018). Study on the alpha generation and the reflections of its behavior in the organizational environment. *Journal of research in humanities and social science*, 6(1), 9-19. Preuzeto 29.3.2024. https://azsca.org/resources/publications/Generation_Alpha_Students.pdf
9. Drugas, M. (2020). Teaching Psychology during the Covid-19 Pandemic. Challenges for Online Courses. *Psychological Thought*, 13(2), 273. Preuzeto 19.4.2024 s https://www.researchgate.net/publication/345369854_Teaching_Psychology_during_the_Covid-19_Pandemic_Challenges_for_Online_Courses
10. Drugas, M. (2022). Screenagers or "Screamagers"? Current perspectives on generation alpha. *Psychological thought*, 15(1), 1. Preuzeto 29.3.2024. s

https://www.researchgate.net/publication/360313636_SCREENAGERS_OR_SCREAMAGERS_CURRENT_PERSPECTIVES_ON_GENERATION_ALPHA.

11. Đuran, A., Koprivnjak, D., i Maček, N. (2019). Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi. *Communication Management Review*, 4(01), 270-283. Preuzeto 29.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/326261>
12. Fistrić, M. (2019). Utjecaj digitalizacije na generacijski jaz—od bejbibumersa do generacije Z. *Communication management review*, 4(01), 120-139. Preuzeto 29.3.2024. s <https://hrcak.srce.hr/clanak/326235%3F>
13. Goulart Mendes Carruba, A., Peluso de Azevedo, A.C i Motta Barreto , M (2022). LEARNING IN THE 21ST CENTURY: THE DEVELOPMENT OF CRITICAL THINKING OF THE ALPHA GENERATION. *International Journal of Human Sciences Research*, v. 2, n. 38
14. Golež, S. (2021). Važnost igre na djetetov razvoj. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4(5), 182-194. Preuzeto 21.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/246657>
15. Havaić, M. (2020). Pedagogija u fenomenu gamifikacije obrazovanja. (Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, Zagreb). Preuzeto 21.4.2024. s <https://zir.nsk.hr/islandora/object/ffzg:2119>
16. Jha, A. K. (2020). Understanding generation alpha. Preuzeto 29.3.2024. s <https://osf.io/preprints/osf/d2e8g>
17. Kunac, S. (2015). Kreativnost i pedagogija. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 156(4), 423-446. Preuzeto 19.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/166211>
18. Kušić, S., Vrcelj, S., & Spasenović, V. (2023). Izazovi obrazovanja-jesmo li spremni za generaciju Alfa?. *Što nam donosi leadership četvrte industrijske revolucije (IR4. 0)? Ekonomske, društvene i obrazovne perspektive*, 97-111. Preuzeto 29.3.2024. s https://reff.f.bg.ac.rs/bitstream/handle/123456789/5911/Rad_PILC_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
19. Ljubac Mec, D. (2022). Aktivno učenje u nastavnom procesu. *Marsonia: časopis za društvena i humanistička istraživanja*, 1(1), 155-165. Preuzeto 21.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/408663>
20. Marciuš Logožar, K. (2021). Nastava na daljinu (online nastava) usmjerena na učenika. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i*

- obrazovanju*, 162(3-4), 345-369. Preuzeto 21.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/clanak/388587>
21. Mark McCrindle (2020). Understanding Generation Alpha. Preuzeto 29.3.2024. s <https://generationalalpha.com/wp-content/uploads/2020/02/Understanding-Generation-Alpha-McCrindle.pdf>
22. Miliša, Z., & Ćurko, B. (2010). Odgoj za kritičko mišljenje i medijska manipulacija. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, 4(7), 57-72. Preuzeto 19.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/84138>
23. Pavlović-Babić i sur. (2001). Struktura sposobnosti i veština kritičkog mišljenja. *Psihologija*, 34(1-2), 195-208. Preuzeto 21.4.2024. s <https://reff.f.bg.ac.rs/bitstream/handle/123456789/365/362.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
24. Perić, K. i sur. (2022). Pregled istraživanja o povezanosti upotrebe digitalne tehnologije i razvoja djece. *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*, 31(2), 343-363. Preuzeto 14.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/406288>
25. Roje Đapić, M., Buljan Flander, G. i Selak Bagarić, E.(2020). *Mala djeca pred malim ekranima: Hrvatska u odnosu na Europu i svijet* “. u: *Napredak*, 161(1-2), 45-61. Preuzeto 14.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/239891>
26. Stott, A., i Neustaedter, C. (2013). Analysis of gamification in education. *Surrey, BC, Canada*, 8(1), 36. Preuzeto 24.4.2024. s <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf>
27. Šmit, M. (2021). INTEGRACIJA DIGITALNE TEHNOLOGIJE U OBRAZOVNIM SUSTAVIMA. *CroDiM*, 4 (1), 219-232. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/254867>
28. Tolbize, A. (2008). Generational differences in the workplace. *Research and training center on community living*, 5(2), 1-21. Preuzeto 19.4.2024. s https://dwashingtollc.com/pdf/generational_differences_workplace.pdf
29. Tomšič, M. (2010). Medgeneracijske razlike, delo in učenje. *Izobraževanje–most med generacijami: priročnik za medgeneracijsko učenje*, 25-32. Preuzeto 29.3.2024. s <https://www.lu-ajdovscina.si/wp-content/uploads/2022/02/Prirocnik-za-medgeneracijsko-ucenje.pdf#page=25>

30. Topolovčan, T. (2023). Novi mediji, individualizirana nastava i personalizirano učenje: elaboracija i rekapitulacija povijesne didaktičke aspiracije u digitalnom dobu. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 164(3-4), 329-346. Preuzeto 19.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/449329>
31. Tootell, H., Freeman, M., i Freeman, A. (2014, siječanj). Generation alpha at the intersection of technology, play and motivation. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (str. 82-90). IEEE. Preuzeto 21.4.2024. s https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6758614?casa_token=hZRcSQnbqOcA AAAA:k7mygnqtTlzB9gfdOqysGGrXkzqhKX8-3j_UOoxgVelEb0lGvTsYnkCb2D-8PbyqP7CarPbgsiY
32. Vrkić Dimić, J. (2014). Suvremeni oblici pismenosti. *Školski vjesnik: časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu*, 63(3), 381-394. Preuzeto 19.4.2024. s <https://hrcak.srce.hr/file/200650>
33. Ziatdinov, R., i Cilliers, J. (2022). Generation Alpha: Understanding the next cohort of university students. *arXiv preprint arXiv:2202.01422*. Preuzeto 29.3.2024. s <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2202/2202.01422.pdf>

Sažetak

Svijet se susreće s novom generacijom-Generacijom Alpha koja je zadala obrazovnom sustavu brojne promjene i prilagodbe. Rođena i odrasla u svijetu tehnoloških inovacija, Generacija Alpha posebna je upravo po tome te je obrazovni sustav i tradicionalne nastavne metode potrebno preoblikovati i okrenuti se inovativnijim nastavnim metodama koje omogućuju razvoj svih potencijala i neumanjivanje karakteristika i posebnosti Generacije Alpha. U radu se osim obilježja karakteristika ove generacije, upućuje na utjecaj digitalne tehnologije na obrazovanje te na razvijanje vještine kritičkog mišljenja koja je od neupitne važnosti upravo za ovu generaciju koja je svakodnevno izložena brojnim vijestima i informacijama pa je bitno što više razvijati znanje o prosuđivanju, zaključivanju i donošenju odluka. Također, spomenuti su i izazovi obrazovanja Generacije Alpha te kako će izgledati budućnost ove generacije.

Ključne riječi: *Generacija Alpha, obrazovanje, digitalna tehnologija, kritičko mišljenje, izazovi obrazovanja*

