

*Analiza upitnika o preferencijama studenata za
korištenje digitalnih platformi za učenje i ocjenjivanje
provedena na Kineziološkom fakultetu Osijek,
Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku*



Prosinac, 2024. godina

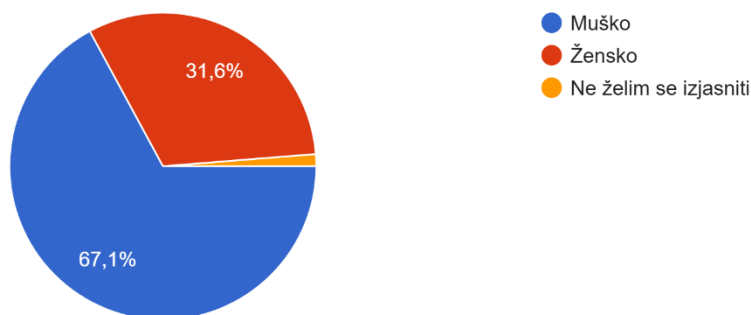
U svrhu analize ispitanih stavova i preferencija prema digitalnim platformama za učenje i ocjenjivanje, u ovoj anketi razmatrale su se percipirane prednosti digitalnih tehnologija, interesu prema IT alatima i računalnim igrama te unapređenje informacijskih kompetencija tijekom obrazovanja.

Podaci su prikupljeni putem dobrovoljnog i anonimnog upitnika *Google Forms*, koji ima za cilj pružiti informacije o preferencijama digitalnih platformi s namjerom unapređenja kvalitete nastave.

1. Uvod

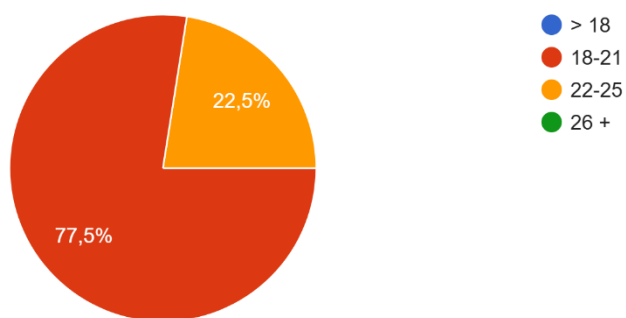
Spol?

79 odgovora



Dob?

80 odgovora



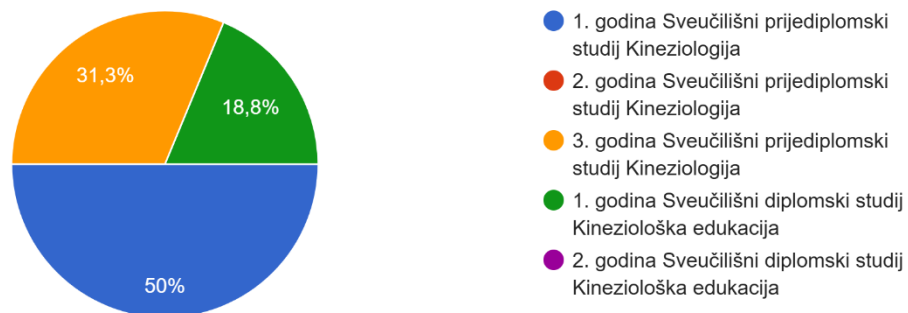
Uvodna pitanja odnosila su se na spol i dob ispitanika. Rezultati pokazuju da većinu ispitanika čine osobe muškog spola, s udjelom od 67,1%, dok je udio ženskog spola 31,6%. Jedan ispitanik odabrao je opciju "Ne želim se izjasniti".

Što se tiče dobi ispitanika, najveći broj, odnosno 77,5%, pripada dobnoj skupini od 18 do 21 godine, dok preostalih 22,5% čine ispitanici u dobnoj skupini od 22 do 25 godina.

1.1 Studijski program

Vaša godina studija?

80 odgovora



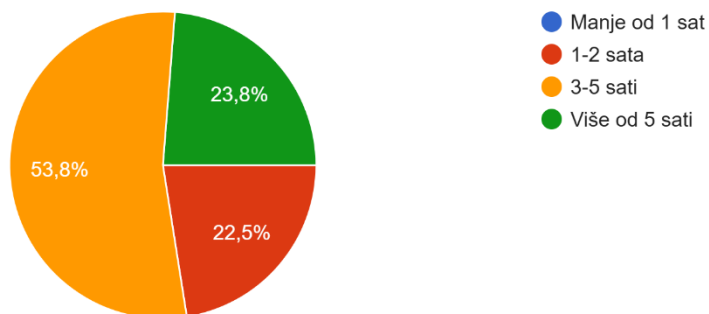
Ispitanici su se izjasnili o godini studija koju pohađaju. Polovica ispitanika, točnije 50%, studenti su 1. godine Sveučilišnog prijediplomskog studija Kineziologija. Njih 31,3% dolazi s 3. godine istog studija, dok je preostalih 18,8% s 1. godine Sveučilišnog diplomskog studija Kineziološka edukacija.

Važno je napomenuti da ispitanici s 2. godine Sveučilišnog prijediplomskog studija Kineziologija, kao i 2. godine Sveučilišnog diplomskog studija Kineziološka edukacija, nisu sudjelovali u ovom istraživanju.

1.2. Digitalne platforme i tehnologije

Koliko vremena dnevno provodite koristeći digitalne platforme (npr. YouTube, društvene mreže, aplikacije i slično)?

80 odgovora

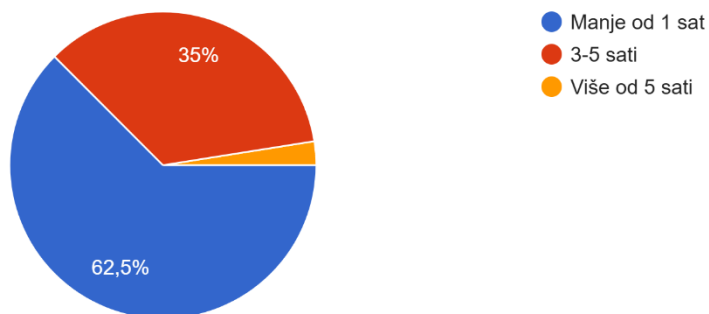


Ispitanike smo pitali o vremenu provedenom dnevno koristeći digitalne platforme (npr. YouTube, društvene mreže, aplikacije i slično), najveći broj ispitanika, njih 53,8%, izjasnilo se da na te aktivnosti troši između **3 i 5 sati dnevno**.

Daljnja analiza pokazuje da 23,8% ispitanika provodi više od **5 sati** dnevno na digitalnim platformama, dok 22,5% ispitanika troši **1 do 2 sata** dnevno na takve aktivnosti.

Koliko vremena dnevno provodite koristeći digitalne platforme (npr. YouTube, društvene mreže, aplikacije i slično) isključivo za učenje i obrazovne aktivnosti?

80 odgovora



Na postavljeno pitanje o vremenu provedenom dnevno koristeći digitalne platforme isključivo za učenje i obrazovne aktivnosti, većina ispitanika, njih 62,5%, izjasnila se da takvim aktivnostima posvećuje manje od **1 sat** dnevno.

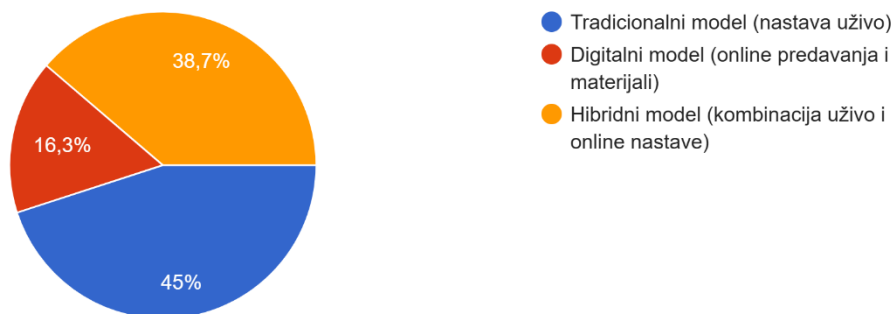
Daljnji rezultati pokazuju da 35% ispitanika provodi između **3 i 5 sati** dnevno na obrazovnim digitalnim platformama, dok je samo nekolicina, točnije dva ispitanika, izjavila da na takve aktivnosti troši više od 5 sati dnevno.

Na pitanje o preferiranom modelu učenja, većina ispitanika, njih 45%, izjasnila se da najviše preferira tradicionalni model učenja, odnosno **nastavu uživo**.

Hibridni model, koji podrazumijeva kombinaciju nastave **uživo i online**, preferira 38,7% ispitanika. S druge strane, 16,3% ispitanika izjavilo je da im najviše odgovara **digitalni model učenja**, koji uključuje online predavanja i digitalne materijale.

Koji model učenja najviše preferirate?

80 odgovora

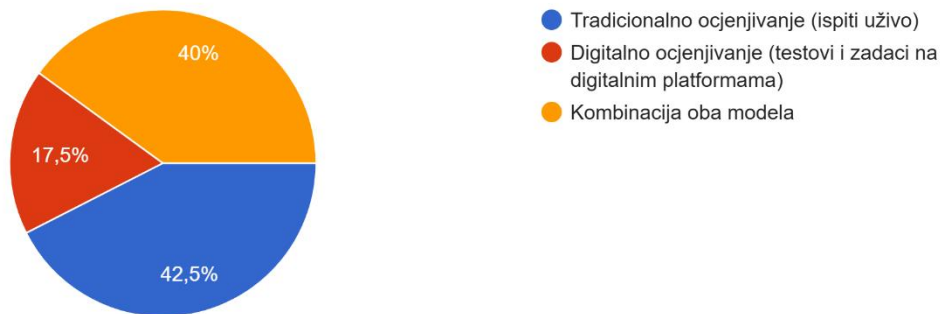


Iduće pitanje koje smo postavili radilo se o preferiranom modelu učenja, većina ispitanika, njih 45%, izjasnila se da najviše preferira tradicionalni model učenja, odnosno **nastavu uživo**.

Hibridni model, koji podrazumijeva kombinaciju nastave **uživo i online**, preferira 38,7% ispitanika. S druge strane, 16,3% ispitanika izjavilo je da im najviše odgovara **digitalni model učenja**, koji uključuje online predavanja i digitalne materijale.

Koji način ocjenjivanja preferirate?

80 odgovora

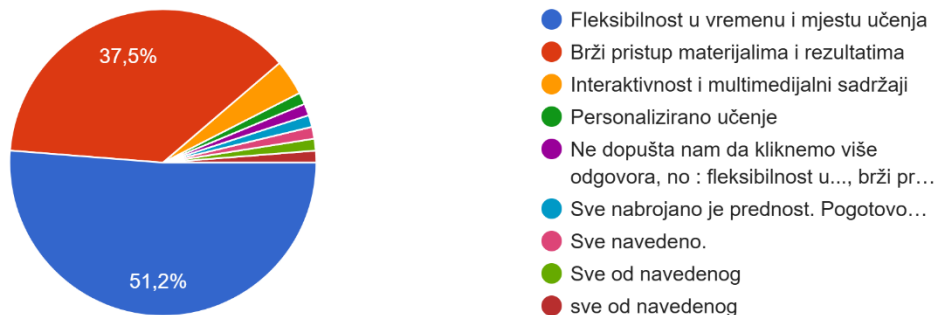


Na pitanje o preferiranom načinu ocjenjivanja, većina ispitanika, njih 42,5%, izjasnila se da **preferira tradicionalno ocjenjivanje**.

Međutim, kombinacija **oba modela ocjenjivanja** također je vrlo popularna, s udjelom od 40%. U usporedbi s tim, digitalno ocjenjivanje **preferira tek 17,5% ispitanika**.

Prema Vašem mišljenju, koje su prednosti digitalnih platformi za učenje i ocjenjivanje? (mogućnost više odgovora)

80 odgovora

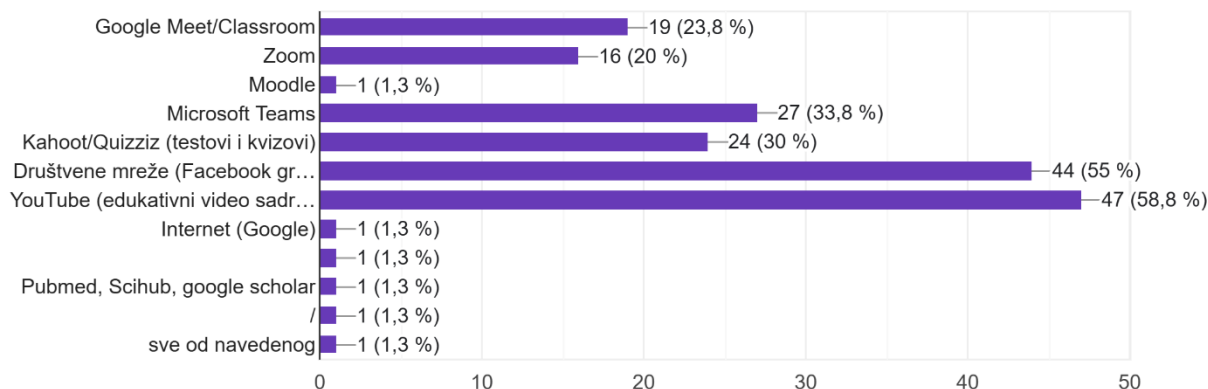


Nadalje, postavili smo pitanje o prednostima digitalnih platformi za učenje i ocjenjivanje, uz mogućnost višestrukog odabira, većina ispitanika, njih 51,2%, izjasnila se da je glavna **prednost fleksibilnost u vremenu i mjestu učenja**.

Nešto manje ispitanika, njih 37,5%, smatra da je **prednost brz pristup materijalima i učenju**. Samo 3 ispitanika (3,7%) istaknula su **interaktivnost i multimedijalne sadržaje kao ključnu prednost**. Dodatno, 5 ispitanika izjasnilo se da **sve navedene opcije smatraju prednostima digitalnih platformi**.

Koje digitalne platforme koristite za potrebe učenja? (mogućnost više odgovora)

80 odgovora



Na pitanje o digitalnim platformama koje koriste za potrebe učenja, uz mogućnost višestrukog odabira, ispitanici su najčešće birali **YouTube** ili edukativne video sadržaje, što je odabralo 58,8% ili 47 ispitanika.

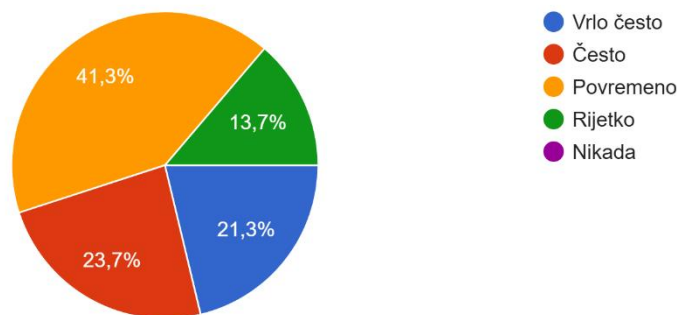
Društvene mreže, poput *Facebook* grupa, koristilo je 55% ispitanika ili njih 44. *Microsoft Teams* bio je odabir 27 ispitanika, odnosno 33,8%. Nešto manje ispitanika, njih 24 ili 30%, koristi *Kahoot/Quizziz* za testove i kvizove.

Google Meet/Classroom odabralo je 19 ispitanika (23,8%), dok je *Zoom* platformu koristilo 16 ispitanika (20%).

Platforme kao što su *Moodle*, *Google*, *PubMed*, *Sci-Hub*, *Google Scholar* te kombinacija svih navedenih dobile su po jedan potvrđan odgovor, što čini 1,3% ukupnih odgovora.

Koliko često koristite digitalne platforme za učenje?

80 odgovora

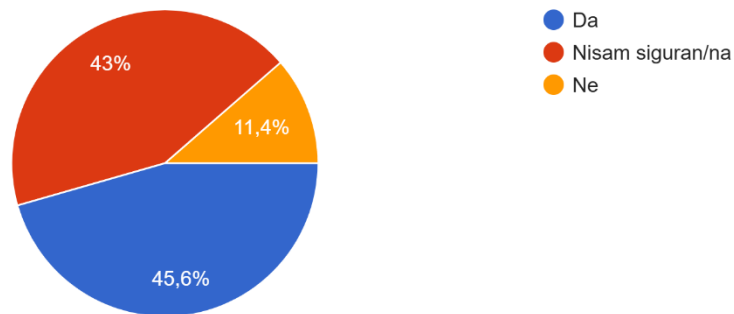


Postavili smo pitanje o učestalosti korištenja digitalnih platformi za učenje, najveći broj ispitanika, njih 41,3%, izjasnio se da **ih koristi povremeno**.

Često koristi digitalne platforme 23,7% ispitanika, dok 21% izjavljuje da ih koristi **vrlo često**. Rijetko koristi ove platforme 13,7% ispitanika, čime čine **najmanju skupinu u ovom segmentu**.

Da li biste voljeli da u učenju koristite više digitalnih platformi?

79 odgovora



U posljednjem pitanju ove kategorije, ispitanici su trebali odgovoriti žele li koristiti više digitalnih platformi u učenju. Većina, njih 36 ili 45,6%, **izjasnila se potvrdno**.

Odgovorom "**Nisam siguran**" izjasnilo se 34 ispitanika, što čini 43%, dok je 11,4% ili 9 ispitanika odgovorilo **negativno**.

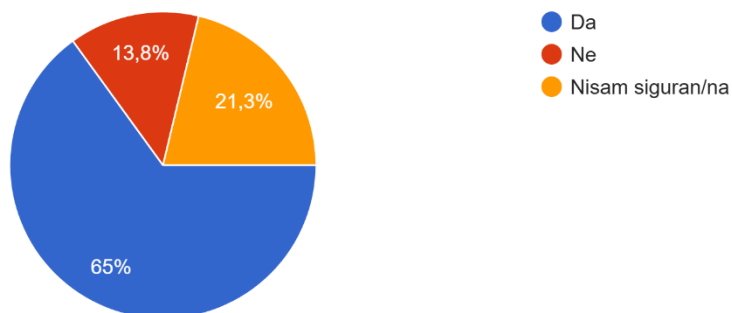
1.2 Gaming i interaktivne metode

U setu pitanja vezanom uz gaming i interaktivne metode, na pitanje "Smatrate li da elementi gaminga (učenje kroz edukativne igrice) mogu motivirati studente na učenje?", većina ispitanika, njih 65% ili 53, odgovorila je **potvrdno**.

Nešto manji broj, 17 ispitanika ili 21,3%, izjasnilo se odgovorom "**Nisam siguran**". Odgovor "**Ne**" dalo je 11 ispitanika, što čini 13,8% sudionika istraživanja.

Da li smatrate da elementi gaminga (učenje kroz edukativne igrice) mogu motivirati studente na učenje?

80 odgovora



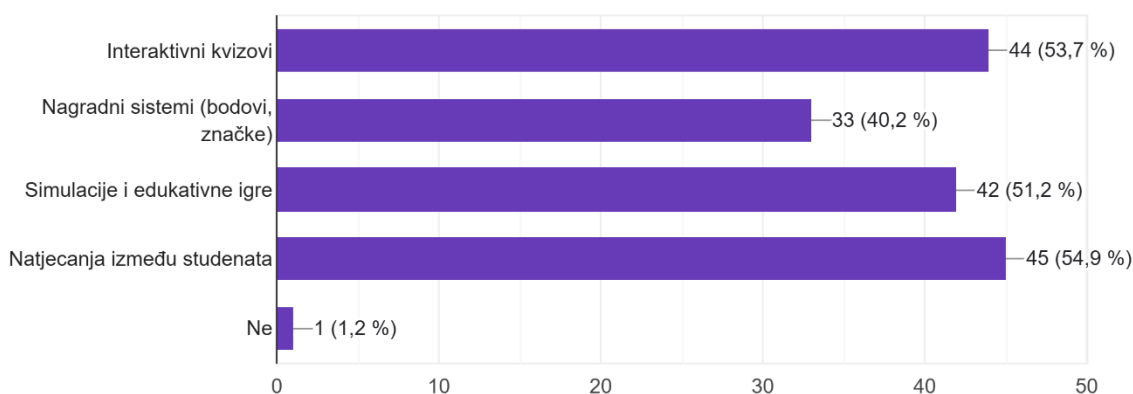
Na pitanje o preferiranim *gaming* elementima koje bi željeli koristiti u obrazovnim aktivnostima, ispitanici su mogli odabrati više odgovora.

Najviše ispitanika, njih 45 ili 51,2%, izjasnilo se za **natjecanje između studenata**. **Simulacije i edukativne igre** bile su odabir 42 ispitanika, također 51,2%. **Interaktivne kvizove** odabralo je 44 ispitanika ili 53,7%.

Nagradni sustavi (bodovi, značke) privukli su 33 ispitanika, što čini 40,2%. Samo jedan ispitanik odgovorio je **Ne**, što čini najmanji udio.

Koje gaming elemente biste voljeli koristiti u obrazovnim aktivnostima? (mogućnost više odgovora)

82 odgovora



1.3 Digitalne vještine i kompetencije

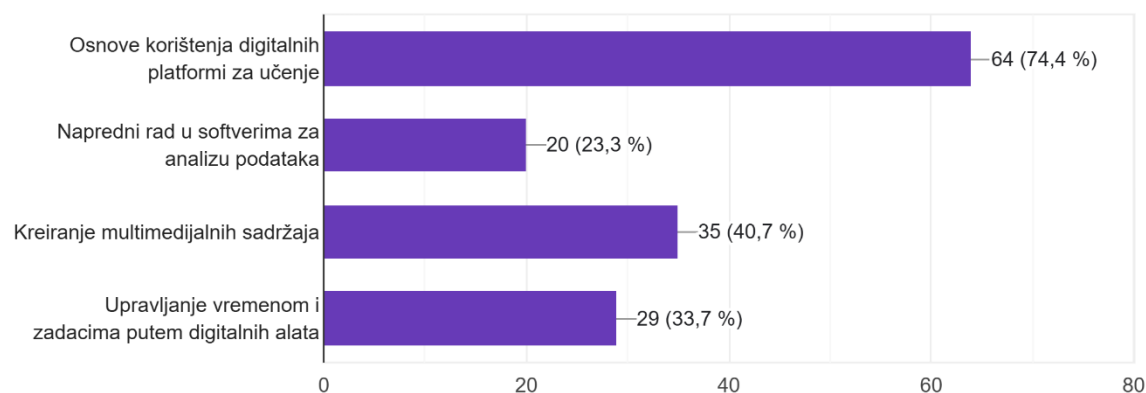
U kategoriji posvećenoj potrebnim vještinama za dodatne obuke vezane uz digitalne platforme, ispitanici su mogli odabrati više odgovora.

Najveći broj, njih 64 ili 74,4%, istaknulo je osnove **korištenja digitalnih platformi za učenje kao najpotrebniju vještinu**. Kreiranje multimedijalnih sadržaja odabralo je 35 ispitanika ili 40,7%.

Vještinu upravljanja vremenom i zadacima putem digitalnih alata odabralo je 29 ispitanika, što čini 33,7%. Najmanji broj odgovora, njih 20 ili 23,3%, bio je na **izbor napredni rad u softverima za analizu podataka**.

Koje vještine u vezi sa digitalnim platformama smatrate najpotrebnijim za dodatne obuke? (označite sve što se odnosi)

86 odgovora

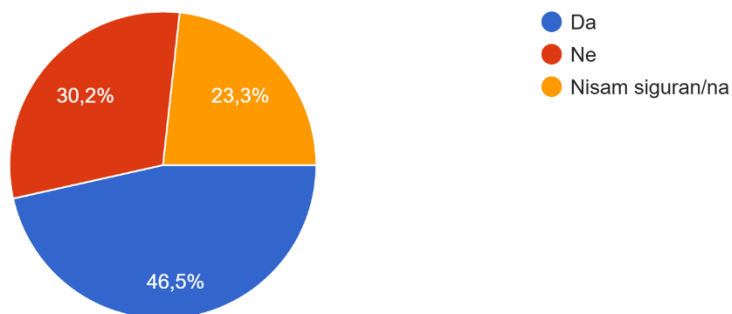


Na pitanje smatraju li da su studentima potrebne dodatne obuke o korištenju digitalnih platformi, većina ispitanika, **njih 40 ili 46,5%, odgovorila je potvrdno**.

Odgovor **NE** dalo je 26 ispitanika, što čini 30,2%. Preostalih 20 ispitanika, odnosno 23,3%, **izjasnilo se da nisu sigurni**.

Da li smatrate da su studentima potrebne dodatne obuke o korištenju digitalnih platformi?

86 odgovora

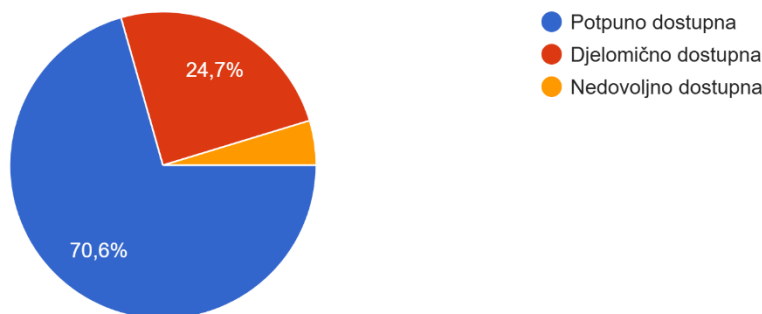


Na pitanje o dostupnosti adekvatne opreme za digitalno učenje, uključujući računalo, stabilan pristup internetu i potreban softver, većina ispitanika, njih 60 ili 70,6%, **odgovorila je da im je oprema potpuno dostupna.**

Skupina od 21 ispitanika ili 24,7% izjasnila se da im je **oprema djelomično dostupna.** Manji broj ispitanika, njih 4 ili 4,7%, smatra da im je **oprema nedovoljno dostupna.**

Koliko vam je dostupna adekvatna oprema za digitalno učenje, uključujući računalo, stabilan pristup internetu i potreban softver?

85 odgovora



2.0 Zaključak

Ovaj upitnik istaknuo je ključne aspekte vezane za upotrebu digitalnih platformi za učenje i ocjenjivanje, ukazujući na **značajnu prisutnost tehnologije u obrazovanju**. Studenti prepoznaju prednosti digitalnih alata, poput fleksibilnosti i brzog pristupa materijalima, no i dalje u velikoj **mjeri preferiraju tradicionalne i hibridne modele učenja**, što sugerira da je integracija digitalnih tehnologija uspješna, ali da nije zamjena za ljudsku interakciju i klasične obrazovne pristupe.

Potrebe za dodatnim edukacijama o digitalnim vještinama **potvrđuje važnost kontinuiranog ulaganja u obrazovne resurse i kompetencije studenata**. Uvođenjem elemenata *gaminga* i interaktivnih metoda također se pokazalo kao **zanimljiva i motivirajuća strategija za angažiranje studenata**.

Zaključno, na temelju ovih rezultata, možemo reći da pružaju temelj za unapređenje obrazovnih praksi, s naglaskom na stvaranje ravnopravnih uvjeta za sve studente i jačanje njihove kompetencije u korištenju tehnologije kao ključnog alata za uspješno i moderno obrazovanje.