

Netnotkun íslenskra barna og unglings

Umsjónarmaður: Sólveig Jakobsdóttir.

Styrkt af Rannís 2001

Eyjólfur Sturlaugsson

Oddný I. Yngvadóttir



Markmið og þátttakendur

- Skoða hvernig börn og unglingar nota tölvur/Netið á Íslandi, hvaða hugsanleg áhrif slík notkun hefur á nám og líf þeirra.
- Framhaldsnemar sem í námi eru fyrir frumkvöðla á sviði tölvu- og upplýsingatækni, og taka þátt í gagnasöfnun og -úrvinnslu, fái innsýn í áhrif miðla og netnotkunar á börn og unglinga og rannsóknarreynslu.
- Vettvangsathuganir og viðtöl. 58 einstaklingar á heimilum (12 kk., 12 kvk., á aldrinum 6-21+) og í skólum (17 kk., 17 kvk., á aldrinum 8-15 ára).



Vefurinn

- Gagnageymsla og upplýsingalind
- Alltaf í þróun, breytist ár frá ári
- Vinnusvæði athugenda og rannsakenda
- Slóðin er: <http://soljak.khi.is/netnot>

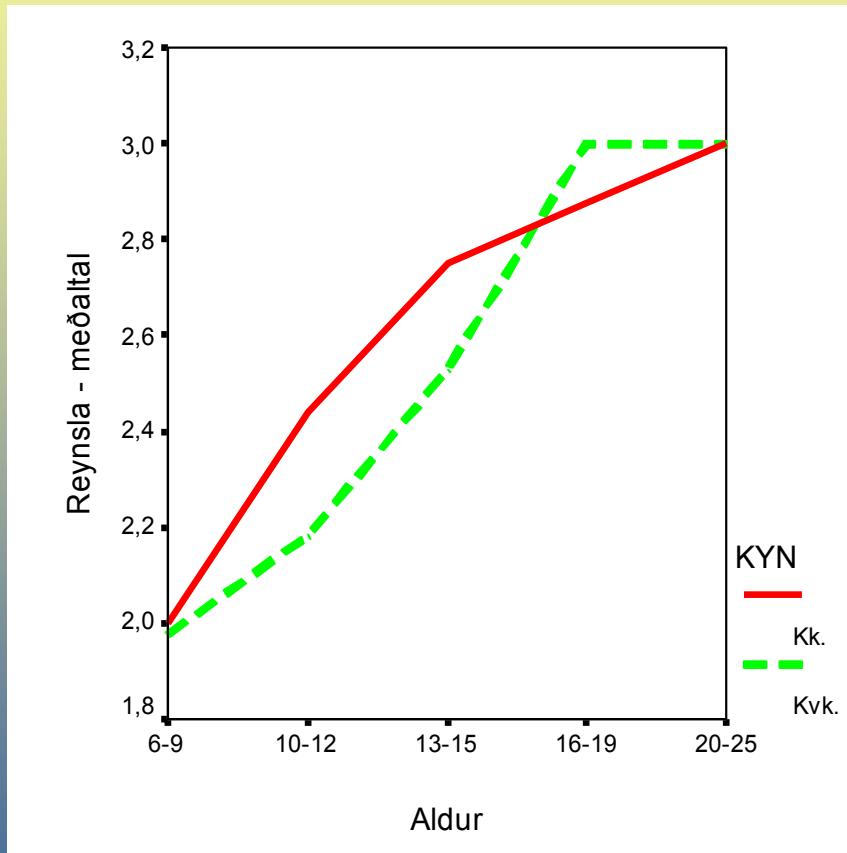


Niðurstöður færni og reynsla

- Færni og reynsla: Eykst með aldri, lítill kynjamunur kom fram (ekki marktækur munur). Kunna að opna net, slá inn þekktar vefsíður, leita að upplýsingum, prófa sig áfram.
- Reynsla kóðuð
 - 1= Reynsluleysi kemur fram með ýmsu móti t.d. hiki, röngu vali, leitað til annarra um aðstoð
 - 2= Erfitt að segja, miðlungs, eða misjafnt eftir forritum
 - 3=+ Mikil reynsla að nota það forrit sem valið er, sést t.d. í hraða, engu hiki í vali, markvissu vali, sjálfstæðum vinnubrögðum...



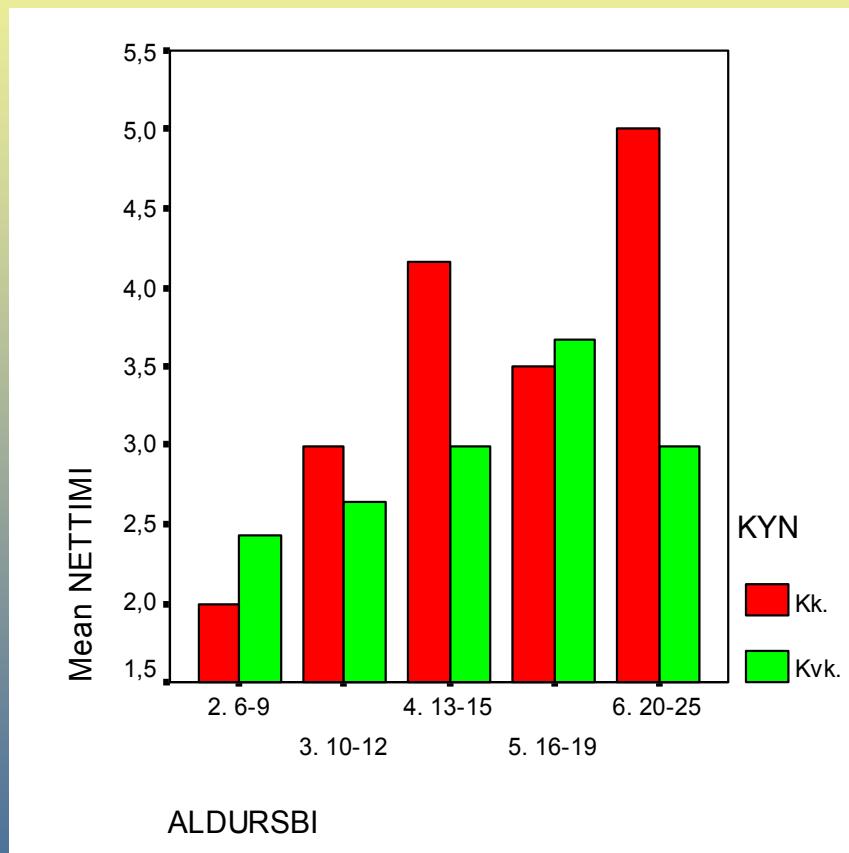
Niðurstöður reynsla eftir aldri





Niðurstöður

Netnotkun á viku eftir aldri og kyni





Niðurstöður Samskipti og viðhorf

- Samskipti: Töluberð samskipti í skólanotkun (S-S, P-P). Yngri leita hvort til annars um aðstoð. Ráðleggingar um skemmtilegar **vefsíður/leiki**.
- Viðhorf: Fremur jákvætt. Fremur einbeitt með athygli á því sem þau eru að gera. Minnihlutahópur stúlkna 10-15 virtist þó fremur áhugalaus.
- Tengsl viðhorfa og samskipta. Viðhorf kóðuð jákvæðari eftir því sem samskipti eru meiri (marktæki fylgni).



Samskipti og viðhorf - kóðun

- ## Viðhorf (1-3)

- 1 = Merki í orði eða látbragði um neikvæð viðhorf/tilfinningar t.d. tregi að fara/vera í tölvu, grettur, stunur o.fl. í þeim dúr.
 - 2 = Erfitt að segja til um viðhorf/afstöðu.
 - 3 = Merki í orði eða látbragði um jákvæð viðhorf/tilfinningar t.d. ánægja með verk (s.s. “þetta er flott!”, hamingja (s.s bros, hlátur, raul), ákafi (já! æðislegt! æsingur í að komast í tölvu).

- ## Samskipti (1-7), sjá nánari lýsingu á vef.



Niðurstöður - ýmislegt

- Ýmis hegðunareinkenni: Flögt milli síðna, athygli/fókus mikill á skjá, en óþolinmæði, hreyfingar(leysi)/, samskipti við sessunaut(a), leiðbeinendur og tala upphátt við sjálfa(n) sig.



“Flögt” - kóðun

1. ekkert flögt - sama síðan/vefurinn (nær) allan tímann
2. lítið flögt - farið inn á fáar síður og lengi stoppað á hverjum stað
3. tölувert flögt - farið inn á nokkrar síður en eitthvað stoppað við
4. blandað eftir tíma/hóp
5. mikið flögt - farið inn á margar síður og lítið staldrað við á hverjum stað
6. afar mikið flögt - farið inn á mjög margar síður og sama og ekkert staldrað við

Meðaltal allra hópa 2,4 en misjafnt eftir einstaklingum.



Niðurstöður - efni

Efni: Leikir og afþreyingarefni áberandi, sérstaklega á síðum á ensku. Fjölbreyttari efni og netveitir í eldri hópum (tölvupóstur, fréttavefir, tónlistarvefir, innkaupavefir). Vinsaelir íslenskir vefir eru mbl.is, leit.is, visir.is.



Niðurstöður - efni

	Slóðir	6-12	13- 21
•	Leikjavefir		
•	www.disney.com	6	
•	www.lego.com	5	
•	www.neopoets.com	4	
•	www.games.com	1	
•	www.cheatplanet.com	1	
•	www.abc.com	1	
•	www.stickdeath.com	1	
•	www.bonus.com	3	
•			
•	Fréttavefir		
•	www.visir.is	6	3
•	www.mbl.is	1	4
•			
•	Póstur	1	10
•			