

УДК 004.72:794]:37(0.034.2)(049.32)

004.72:794]:316.72(0.034.2)(049.32)

Приказ

Примљен 18/9/2025

Прихваћен 11/8/2026

Doi: 10.5937/metpra29-61569

Недељко М. Милановић¹¹

Универзитет у Крагујевцу,

Педагошки факултет Јагодина,

Катедра за друштвено-хуманистичке науке

САВРЕМЕНА ПЕДАГОШКА ПАРАДИГМА РАЧУНАРСКИХ ИГАРА

Ненад Стевановић (2025):

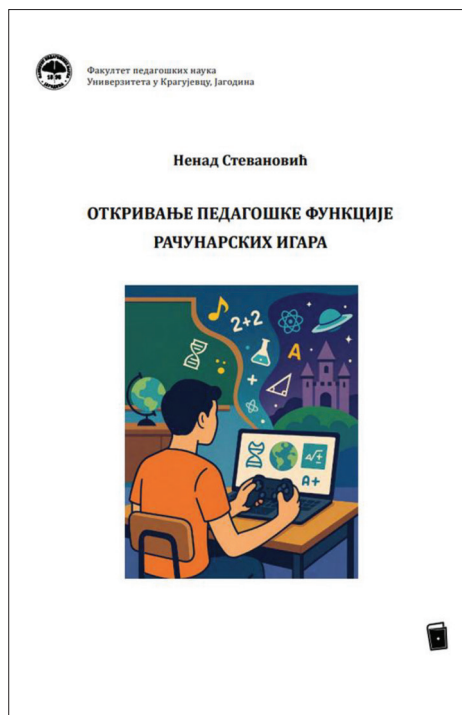
Откривање педагошке функције рачунарских игара.

Јагодина: Факултет педагошких наука Универзитета у Крагујевцу, 321 стр.

Одрастање и васпитање деце у модерном добу праћено је њиховим контактом и интеракцијом са рачунарским играма, при чему је ову тему неопходно педагошки сагледати и указати на њену релевантност. Рачунарске игре су све заступљеније у сфери васпитања и образовања, што указује на њене педагошке потенцијале (Simkova, 2014). У мају 2025. године објављена је монографија доц. др Ненада Стевановића под називом *Откривање педагошке функције рачунарских игара*. Монографија је објављена у издању Факултета педагошких наука Универзитета у Крагујевцу, Јагодина. Уз Предговор и Увод, монографија садржи следећа кључна поглавља: Рачунарска игра као продукт културе у раном детињству – теоријска сазнања; Рачунарске игре у искуству деце раног узраста – емпиријска сазнања; Педагошка функција рачунарских игара – синтеза теоријских и емпиријских сазнања; Специфичности и ограничења истраживања; Закључна разматрања; Литература; Прилози и Белешка о аутору.

У делу Рачунарска игра као продукт културе у раном детињству – теоријска сазнања аутор појмовно одређује рачунарске игре, њихов настанак, развој, карактеристике и поделу. Аутор

1 nedeljko996@gmail.com



истиче да су рачунарске игре део дечје културе, сагледава различита истраживања о рачунарским играма, феноменолошка и холистичка проучавања. Такође, уводи читаоце у тему кроз представљање рачунарских игара у савременом друштву, повезивање рачунарске игре са дечјом игром, објашњава педагошку функцију рачунарских игара у контексту развијања (информатичке) писмености, концептуалних функционалних знања, самодирекције и свести о учењу, изградњи идентитета и социјалних односа, начина (ре) интерпретације рачунарске игре и доводи рачунарске игре у везу са стубовима учења у 21. веку.

У делу Рачунарске игре у искуству деце раног узраста – емпиријска сазнања, представљена је методологија истраживања (предмет, циљ и задаци, методолошки приступ и методе истраживања, временски оквир и ток истраживања, основни подаци о учесницима истраживања и етичка димензија истраживачког процеса). Аутор приказује анализу садржаја рачунарских игара које су обухваћене истраживањем, анализу интервјуа деце и родитеља о рачунарској игри и податке о интеракцији деце са рачунарском игром

кроз учесничко посматрање.

Педагошка функција рачунарских игара – синтеза теоријских и емпиријских сазнања део је монографије у коме аутор обједињује теоријска и емпиријска сазнања о истраживаној теми. У контексту развијања знања и вредности кроз рачунарску игру, аутор је табеларно представио кључне резултате о рачунарским играма и различитим аспектима развоја деце. Представљене су и димензије педагошке функције рачунарских игара – проактивност, резилијентност, иновативност, радозналност, отвореност, добронамерност и аутентичност, као и границе и могућности педагошке функције рачунарских игара.

У делу Специфичности и ограничења истраживања груписане су потешкоће и проблеми који су се нашли на путу целокупног истраживачког процеса – од планирања корака до интерпретације и извештаја резултата истраживања. Такође, у овом делу аутор је представио идеје и питања за футуролошка истраживања којим би ова монографија била од велике помоћи при приступању и сагледавању педагошке функције рачунарских игара.

Кључни резултати до којих аутор посвећеним и студиозним радом долази јесу да је „ово истраживање показало [...] да успешно остваривање педагошке функције рачунарских игара зависи од унутрашњих квалитета и особина рачунарских игара, утицаја перспективе деце и родитеља на рачунарску игру, услова у којима се одвија интеракција и, као најзначајније, од природе дечје интеракције са рачунарском игром“ (Stevanović, 2025, str. 227). Монографија аутора доц. др Ненада Стевановића је драгоцен прилог педагошкој науци, саткана од темељних промишљања, оригиналног начина представљања теоријског и емпиријског приступа, критичке анализе и

релевантних закључака. Како истиче и сам аутор, акценат је стављен „на разумевању природе интеракције која се дешава на релацији дете – рачунарска игра – култура, остављајући читаоцима и стручној јавности да процене ефекте и могућности који из такве интеракције произлазе“ (Stevanović, 2025, str. 225). Монографија је писана читљивим стилем, погодна је за све оне који желе да сазнају више о педагошкој функцији рачунарских игара и утицају рачунарских игара на дечји развој, а њена предност је и та што је читаоци могу пронаћи у електронској верзији, у секцији Монографије, на сајту Факултета педагошких наука Универзитета у Крагујевцу, Јагодина.

ЛИТЕРАТУРА

- Simkova, M. (2014). Using of Computer Games in Supporting Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 1224–1227. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.210>
- Stevanović, N. (2025). *Otkrivanje pedagoške funkcije računarskih igara*. Jagodina: Fakultet pedagoških nauka Univerziteta u Kragujevcu.