

Kornelia SOLICH

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu, Polska

Dziecko w obliczu wyzwań współczesnego świata

A child facing the challenges of contemporary world

Streszczenie

Opracowanie jest próbą ukazania różnych przestrzeni życia współczesnego dziecka, zarówno tych wartościowych, jak i tych o działaniu destruktywnym. Autorka skupiła się głównie na tych, które zdeterminowane są przez nowe media, o które bezustannie poszerza się codzienna przestrzeń życia dziecka.

Słowa kluczowe: dziecko, dzieciństwo, telewizja, reklama, nowe media, tablet, komputer, high-tech, szanse, zagrożenia.

Abstract

The study is an attempt to show different spaces of contemporary life of the child, both valuable and those acting destructive. The author focused mainly on those that are determined by the new media, with which constantly widens daily living space of the child.

Keywords: child, childhood, television, advertising, new media, tablet, computer, high-tech, opportunity, threat.

Wstęp

Współcześnie, na całym świecie podejmuje się wiele badań dotyczących problemu przygotowania młodego pokolenia do stawiania czoła wyzwaniom XXI wieku. Postępujące zmiany niemalże we wszystkich sferach naszego życia w sposób istotny wpływają na sytuację dziecka i przekształcają obraz dzieciństwa, kluczowego etapu jego życia. Nastąpiła era uczenia się przez całe życie. Liczy się nie wiedza, ale umiejętność poruszania się w cyfrowym świecie i wykorzystania zdobytych informacji¹.

¹ D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość: Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 237.

Według Jadwigi Izdebskiej:

[...] na kształt, obraz i jakość dzieciństwa mają wpływ poziom i możliwości rozwojowe, stan odczuwania przez dziecko potrzeb, a także środowisko, w którym ono żyje, to najbliższe, ale także odległe, niewidzialne, pozytywne i wartościowe wychowawczo, jak również destrukcyjne².

Celem niniejszego opracowania jest ukazanie różnych przestrzeni życia współczesnego dziecka, zarówno tych wartościowych, jak i tych o działaniu destruktywnym. Te rozszerzające się przestrzenie edukacji dziecięcej, stanowiące wyzwania dla jego rozwoju, budzą szereg refleksji pedagogicznych.

Współczesny wymiar dzieciństwa

Dzieciństwo to świat dziecka, świat jego przeżyć, doświadczeń, relacji z innymi osobami i skutki tych relacji, to środowisko życia, rodzina, grupa rówieśnicza, szkoła, Kościół, kultura, telewizja i różne media elektroniczne³. „To codzienna rzeczywistość wypełniona intensywnym poznawaniem, zdziwieniem, działaniem, doświadczaniem, myśleniem, przeżywaniem...”⁴. Współcześni badacze dzieciństwa coraz częściej stawiają tezę o likwidacji dzieciństwa, co spowodowane jest tym, że nie ma we współczesnym świecie przestrzeni charakterystycznych tylko dla dzieci. Komunikacja społeczna, technologie informacyjno-komunikacyjne przyczyniły się do tego, że: „[...] dzieci mogą się znaleźć wszędzie, mogą zdobyć wszystkie potrzebne im informacje, mają także prawa wypowiedzania się w niemalże każdej sprawie”⁵. Od tego, co zostanie dziecku zaoferowane, jakie bodźce stymulujące jego rozwój będą mu dostarczone, jakie zostaną położone fundamenty, zależy jego dalsze funkcjonowanie.

Zmienia się charakter, zakres, wymiar dziecięcych relacji, przekształca się świat dziecka, obraz otaczającej je rzeczywistości. Jest to dzieciństwo: 1) pełne nowych szans rozwojowych, ale i zagrożeń, 2) dzieciństwo w ujęciu podmiotowym bądź przedmiotowym, 3) dzieciństwo medialne, komputerowe, sieciowe.

W literaturze pedagogicznej oraz publicystyce występują różne określenia wskazujące na różne obrazy dzieciństwa, m.in. dzieciństwo komercyjne, globalne, komputerowe, telewizyjne, dzieciństwo high-tech, zagrożone, „w opresji”⁶,

² J. Izdebska, *Dziecko osamotnione w rodzinie*, Wydawnictwo Trans Humana, Białystok 2004, s. 58.

³ Ibidem, s. 58.

⁴ G. Kapica, *Dzieciństwo czyni człowieka*, [w:] *Współczesne konteksty dzieciństwa*, G. Kapica (red.), Wydawnictwo PWSZ, Racibórz 2006, s. 20.

⁵ B. Smolińska-Theiss, *Dzieciństwo*, [w:] *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, t. 1, T. Pilch (red.), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2003, s. 872.

⁶ Ch. Rittelmeyer, *Dzieciństwo w opresji. Pomiędzy przemysłem kulturowym a technokratycznymi reformami szkolnictwa*, tłum. B. Kowalewska, B. Śliwerski (red.), Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2009, s. 14.

osamotnione, zranione, gorszych szans czy dzieciństwo nadmiaru (cukierkowe)⁷. Terminy te wskazują na sytuację dziecka oraz na zagrożenia dla jego rozwoju i wychowania.

Dzieciństwo globalne

Dzieciństwo globalne to kategoria społeczno-kulturowa ukazująca ogół procesów dokonujących się na płaszczyźnie kulturalnej, politycznej, ekonomicznej, związanych z przeobrażaniem współczesnego świata i jego oddziaływaniem na dzieci⁸.

Codzienna przestrzeń życia dziecka poszerza się gwałtownie o nowe media. Współczesne pokolenie nie zna rzeczywistości bez nich, a każde następne w jeszcze większym stopniu związane będzie z technologiami, które otaczają człowieka od narodzin aż do jego śmierci⁹. Dzieciństwo „globalnej wioski” charakteryzują zupełnie nowe, nieznane do tej pory szanse rozwojowe i edukacyjne, nowe możliwości komunikowania się, pracy intelektualnej, poznawania ludzi i świata, gromadzenia nowych doświadczeń czy przeżyć. Ale niesie też i zagrożenia.

Zwiększyły się możliwości korzystania z *nowych mediów*, które charakteryzuje niespotykana dotąd dostępność, dostosowana do rytmu życia odbiorcy. Paul Levinson zalicza do nich blogowanie, serwis YouTube, Wikipedię i Digg, serwisy społecznościowe MySpace i Facebook, serwis Twitter oraz wirtualny świat Second Life¹⁰. Wszystkie media w sieci dostarczają natychmiastowej informacji o wszelkich nowościach, informacjach z każdego najodleglejszego nawet zakątka Ziemi, niezależnie od tego czy chodzi o politykę, nowe technologie, czy zabawę. W tym kontekście nasuwają się pytania o przyszłość dziecka w globalnym świecie, o jakość doświadczeń gromadzonych drogą mediów i multimediów, o ich pozytywne bądź destrukcyjne wpływy na rozwój jego osobowości.

Dzieciństwo komputerowe

Coraz częściej sygnalizowane są niebezpieczeństwa związane z ekspansją komputerów w życiu dziecka. Zagrożeniem są oddziałujące na uczucia dziecka, wywołujące silne przeżycia emocjonalne sceny grozy, okrucieństwa, przemocy na ekranie telewizora czy komputera. A takie obrazy coraz częściej są fabułą gier komputerowych. Ich zwolennicy zapominają jednak o tym, że emocjonalne

⁷ B. Matyjas, *Dzieciństwo w kryzysie. Etiologia zjawiska*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2008, s. 40.

⁸ J. Izdebska, *Dzieciństwo globalne*, [w:] *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, t. 1, T. Pilch (red.), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2003, s. 872.

⁹ W. Kołodziejczyk, M. Polak, *Jak będzie zmieniać się edukacja? Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*, Instytut Obywatelski, Warszawa 2011, s. 13.

¹⁰ P. Levinson, *Nowe nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010, s. 14.

zaangażowanie dzieci w takie sceny może powodować u nich stany lękowe, uczucia strachu, zaburzenia snu, obawę przed agresją i nierzadko bóle głowy. Zdarza się również, że dzieci naśladowają te sceny lub identyfikują się z negatywnymi bohaterami w realnym życiu.

Niepokojącym i coraz częściej eksponowanym zjawiskiem jest osłabienie więzi społecznych i zanik interpersonalnych relacji z innymi członkami rodziny, spowodowane życiem w środowisku zdominowanym przez media i multimedia. Dotyczy to Internetu i gier komputerowych. Internauci, zanurzeni w wirtualnej rzeczywistości, odrywają się od problemów świata realnego. Taki stan może doprowadzić do zaburzeń poczucia tożsamości, zerwania więzi społecznych i pogrążenia się w świecie fikcyjnym, i w konsekwencji doprowadzić do netoholizmu, czyli zespołu uzależnienia od Internetu¹¹. Ponadto, codzienny kontakt z nowoczesną technologią – komputerami, smartphonami, gramami komputerowymi, korzystanie z wyszukiwarek internetowych, forów społecznościowych pobudza przemiany komórek mózgowych. Tworzą się nowe szlaki neuronowe, a stare ulegają osłabieniu. Gary Small i Gigi Vorgan wysuwają hipotezę, że „[...] mózgi młodego pokolenia są oprzyrządowane cyfrowo od wczesnego dzieciństwa, często kosztem siatki neuronowej kontrolującej interakcje społeczne”¹².

Komputer we wczesnej edukacji powinien pojawić się w sposób naturalny jako bardzo wygodne i nowoczesne narzędzie dydaktyczne, pomagające we wszechstronnym i twórczym kształtowaniu osobowości młodego człowieka¹³. Główną cechą multimedialnych, w tym komputerowych jest to, że nauczanie staje się bardziej atrakcyjne. Dzieci są bardziej zaangażowane i aktywne na zajęciach. Zastosowanie dydaktycznych gier komputerowych wprowadza element współzawodnictwa, silnie aktywizuje, zachęca do rywalizacji z samym komputerem, który w grupie przedszkolnej może sprawdzić się jako cenne narzędzie poznawcze, wymagające od dzieci postawy aktywnej i twórczej. Codzienne dostarczanie dzieciom bogatego zestawu ćwiczeń ogólnorozwojowych, zabaw logicznych, testów, rebusów i zagadek sprawi, że w kolorowym, atrakcyjnym świecie poznają pierwsze litery, cyfry, kolory i kształty, nauczą się określania przedmiotów i zjawisk, ćwicząc jednocześnie pamięć i zdolność logicznego myślenia.

Możliwe jest wyjście naprzeciw potrzebom *pokolenia sieci*, poprzez otwarcie im drogi do świata pisma za pomocą nowoczesnego środka dydaktycznego, jakim jest komputer¹⁴.

¹¹ A. Jakubik, *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica” 2002, nr 3, s. 133.

¹² G. Small, G. Vorgan, *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, Wydawnictwo Vesper, Poznań 2011, s. 16.

¹³ S. Juszczak, B. Siemieniecki, *Komputer w edukacji*, [w:] *Edukacja medialna*, J. Gajda, S. Juszczak, B. Siemieniecki, K. Wenta, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2002, s. 128.

¹⁴ K. Solich, *Zabawy komputerowe w procesie alfabetyzacji dzieci*, Wydawnictwo PWZS, Racibórz 2014, s. 107.

Dzieciństwo telewizyjne

Coraz częściej dzieciństwo współcześnie żyjących dzieci określane bywa mianem *dzieciństwa telewizyjnego*, ponieważ wyznaczane i kształtowane jest ono przez codzienne, wielogodzinne oglądanie telewizji, a także przez funkcje, jakie pełni ona w ich życiu. Daje bowiem dzieciom szansę poznawania świata, ukazywanego na szklanym ekranie, ale także, co wydaje się istotne dla kształtu tego dzieciństwa, uczestniczenia w olbrzymim, światowym procesie socjokulturowym.

Telewizja zajmuje w życiu dziecka stałe miejsce. Jej oglądanie zaczyna się od najmłodszych lat. Czas, jaki dzieci przeznaczają na to medium w ciągu dnia to dla 2-, 3-latków przeciętnie 45 minut. Ale wraz z wiekiem ilość ta wzrasta. Według badań OBOP w 2008 roku najmłodszy polski widzowie (w wieku od czterech do 15 lat) przeznaczali na oglądanie telewizji średnio 2 godziny 12 minut dziennie¹⁵ i wskazali tę czynność jako najczęściej wybieraną formę spędzania wolnego czasu (76% badanych)¹⁶. Izdebska nazywa telewizję „zastępczą matką”, z którą dzieci spędzają najwięcej swego wolnego czasu¹⁷. Szczególną grupą ryzyka są małe dzieci. Amerykańska Akademia Pediatrów zaleca rodzicom, by dzieci poniżej drugiego roku życia w ogóle nie oglądały telewizji, a starsze i nastolatki, nie korzystały dłużej niż 1–2 godziny dziennie z telewizji i komputera łącznie. Badania wczesnego rozwoju mózgu dowodzą, że niemowlęta i małe dzieci mają potrzebę bezpośredniej interakcji z rodzicami i innymi osobami (opiekunkami), której zaspokojenie służy prawidłowemu wzrostowi i rozwojowi mózgu, umiejętności społecznych, emocjonalnych i poznawczych. Dlatego też nie należy narażać małych dzieci na oddziaływanie programów telewizyjnych¹⁸.

Istnieje kategoria odbioru telewizji, którą psychologowie uznają za szczególnie niebezpieczną. Ma to miejsce wówczas, gdy stanowi ona tło rodzinnego życia, a odbiornik włączony jest przez cały dzień. Istnieje wtedy duże ryzyko narażenia się na bezrefleksyjne pochłanianie obrazów, niezależnie od ich treści i wartości, i nie jest to bez znaczenia dla prawidłowego rozwoju małych dzieci. Badania amerykańskich naukowców¹⁹ dostarczyły dowodów na to, że czas trwania zabawy zabawkami ulega skróceniu, koncentracja uwagi na zabawie znacznie się zmniejsza, jeżeli dziecko bawi się w pomieszczeniu z włączonym telewi-

¹⁵ M. Zaraska, *Telewizja nie dla dzieci*, http://wyborcza.pl/1,75400,12422971,Telewizja_nie_dla_dzieci.html#ixzz3AMRfLwiE, 2012 [dostęp: 12.08.2015].

¹⁶ Badanie „Świat polskich dzieci” zostało przeprowadzone w ramach projektu badawczego „Trendies”, realizowanego przez Grupę IQS na przełomie 2012 i 2013 roku.

¹⁷ J. Izdebska, *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teoria, badania, edukacja medialna*, Wydawnictwo Trans Humana, Białystok 2007, s. 76.

¹⁸ American Academy of Pediatrics, *Media Education*, „Pediatrics” 1999, Vol. 104, № 2 August 1, <http://pediatrics.aappublications.org/content/104/2/341.long#ref-list-1> [dostęp: 14.12.2014].

¹⁹ Badania prowadzono na populacji 12-, 24- i 36-miesięcznych dzieci.

zorem, nawet gdy nie zwraca uwagi na emitowane programy. Zdaniem naukowców ma to duże znaczenie dla jego późniejszego rozwoju poznawczego i językowego²⁰.

Innym ważnym zagrożeniem płynącym ze zbyt częstego i długiego korzystania z telewizji jest przestymulowanie dziecka. Powoduje je mnogość bodźców, które najczęściej mają charakter chaotyczny, rozproszony i niedający żadnego całościowego obrazu. Układ nerwowy nie radzi sobie z nadmiarem wrażeń zmysłowych. Z powodu ich chaotyczności pojawiają się kłopoty rozwojowe, spowodowane występowaniem nieprawidłowych wzorców umiejętności. Intensywnie migoczący ekran, kakofonia dźwięków, zagęszczenie zmienności obrazu powodują osłabienie aktywności lewej półkuli mózgu, odpowiedzialnej za logiczne myślenie „na rzecz swobodnych asocjacji”²¹. Jedną z konsekwencji wielogodzinnego, pełnego agresywnych bodźców, materiału medialnego jest osiągnięty bez najmniejszego wysiłku wysoki poziom pobudzenia, a w konsekwencji zanik intelektualnej aktywności. Towarzyszy temu również zanik wyobraźni. Najbardziej narażoną sferą osobowości dziecka jest rozwój jego emocji. Małe dzieci powinny wzrastać w takim środowisku, które nie będzie zbyt obfite w różne doświadczenia, ponieważ muszą utrwalić najpierw podstawowe funkcje rozwojowe.

Dzieciństwo sterowane reklamą

Reklama jawi się jako swoisty znak naszych czasów. Odgrywa jedną z ważniejszych ról w procesie „kanalizacji” pragnień i gustów dzieci, i młodzieży²². W Polsce szybko zyskała bardzo wysoką pozycję, stając się fenomenem społecznym i kulturowym, a jej wpływ na różne grupy społeczne jest przedmiotem wielu badań naukowych. Najbardziej skuteczną formą dotarcia do najmłodszych odbiorców jest reklama telewizyjna. Dzieje się tak za sprawą bogatych środków technicznych, które umożliwiają sterowanie wyobraźnią dziecka, poprzez zestawianie za sobą różnych elementów treściowych, wykorzystywanie fabuły, symboli, muzyki, perswazji słownej, a przede wszystkim bazowanie na emocjach młodego widza²³. W społeczeństwie konsumpcyjnym dziecko stało się obiektem działań marketingowo-komercyjnych i zyskało status ważnego konsumenta, który potrafi wpływać na decyzje zakupowe całej rodziny.

²⁰ M.E. Schmidt, T.A. Pempek, H.L. Kirkorian, A.F. Lund, D.R. Anderson, *The Effects of Background Television on the Toy Play Behavior of Very Young Children*, „Child Development” 2008, Vol. 79, Issue 4, p. 1149.

²¹ D. Klus-Stańska, *Dzieciństwo wirtualnej mocy*, [w:] *Światy dziecięcych znaczeń*, Eadem (red.), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa, 2004, s. 352.

²² Ch. Rittelmeyer, *Dzieciństwo w opresji...*, op. cit., s. 33.

²³ J. Lizak, *Język reklam dla dzieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2006, s. 103.

Dzieci w świecie reklamy mają do spełnienia potrójną funkcję. Stanowią rynek pierwotny (z ang. *primary market*), tzn. same dokonują zakupów, rynek wpływowy (z ang. *influence market*), wpływają na innych (przede wszystkim rodziców), by dokonali zakupu, i wreszcie stanowią przyszły rynek (z ang. *future market*), co w praktyce oznacza, że kiedyś dorosną, a wtedy będą mogły dokonać jeszcze większych zakupów²⁴. Reklamy wywierają wpływ na współczesne dzieci już od pierwszych miesięcy ich życia i stopniowo, wraz z ich rozwojem, zataczają coraz szersze kręgi. Będąc w wieku przedszkolnym nie rozumieją istoty ich przekazu. Uważają, że mówią one prawdę, są więc bardzo podatne na ich perswazję. Reklama ponadto wytwarza w nich przekonanie o istnieniu „realnego” świata pozbawionego wad, pełnego szczęścia, miłości, radości, życzliwości i zawsze kochających się ludzi. Pragnienie posiadania reklamowanych produktów doprowadza do częstych konfliktów z rodzicami, a niezaspokojenie ich życzeń powoduje narastanie poczucia niezadowolenia.

Niezaprzecalnie reklama kreuje specyficzny obraz świata, wpływa na wyobraźnię i myślenie dzieci, które zaczynają postrzegać rzeczywistość przez pryzmat intencji twórców reklam i marzą o tym, co oni proponują w telewizji. Świat dziecka ukazany w reklamach pełen jest różnego rodzaju magicznych elementów. Reklama stwarza wrażenie, że żyje ono niejako na pograniczu dwóch zupełnie odmiennych światów: realnego i baśniowego. Te niepokojące tendencje generują realne, stale rosnące niebezpieczeństwo dla prawidłowego rozwoju emocjonalno-społecznego dzieci.

Dzieciństwo tabletowe

Dzieci XXI wieku myślą i przetwarzają informacje inaczej niż ich poprzednicy. Różnice te wykraczają głębiej i dalej niż podejrzewają rodzice czy nauczyciele. Odmiennie doświadczenia, związane głównie z kontaktem z cyfrowymi mediami, powodują zmiany w strukturze mózgu. Współczesne dzieci nazywane są dziećmi sieci – „sieciakami”²⁵, *pokoleniem C* – od słów *Computerized, Connected, always Clicking*, pokoleniem „Ctrl C + Ctrl V”, „dziećmi urodzonymi z myszką w ręku”²⁶. Nazwy te wyraźnie wskazują, że młode pokolenie tak ściśle otoczone jest bitami, że traktuje to jako coś naturalnego, jako nieodłączny element swojego świata²⁷. Z uwagi na stale postępujący rozwój techniczny określe-

²⁴ A. Jasielska, R. Maksymiuk, *Dorośli reklamują, dzieci kupują. Kindermarketing i psychologia*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2010, s. 24.

²⁵ E. Bendyk, *Sieciaki*, <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,6142538,Sieciaki.html>, 2012 [dostęp: 15.06.2015].

²⁶ M. Szpunar, *Urodzeni z myszką w ręku*, [w:] *Komputer w edukacji*, J. Morbitzer (red.), Wydawnictwo Katedry Technologii i Mediów Edukacyjnych Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2009, s. 11.

²⁷ D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość...*, op. cit., s. 38.

nie „urodzeni z myszką w rękę” należałoby zastąpić określeniem „urodzeni z tabletem”. Często w literaturze można spotkać frazę *tabletowe dzieciństwo*, *dziecko tabletowe* i *Homo tabletis*.

Najnowsze polskie badania²⁸ dowiodły, że ponad 40% rocznych i dwuletnich dzieci w Polsce korzysta z tabletów lub smartfonów, wśród nich niemal co trzecie używa urządzeń mobilnych codziennie lub prawie codziennie, 69% rodziców udostępnia dzieciom tablet lub smartfon, kiedy musi zająć się swoimi sprawami, 49% stosuje je jako rodzaj nagrody. Im młodsze dziecko, tym częściej urządzenie mobilne używane jest po to, by zjadło posiłek, 18% – żeby zasnęło. W najstarszej badanej grupie – 39% dzieci 5- i 6-letnich posiada własne urządzenie mobilne. Bardzo duży odsetek, bo aż 84% 3- i 4-latków najczęściej ogląda na smartfonie bądź tablecie filmiki, zaś 88% dzieci 6-letnich posługuje się tymi urządzeniami w celach edukacyjnych oraz rozwijających kreatywność²⁹. Wykorzystywanie przez dzieci w wieku przedszkolnym urządzeń mobilnych cechuje polaryzacja stanowisk. Nieodpowiednie udostępnianie im mediów elektronicznych może być dla nich zagrożeniem. Jednak umiejętne ich używanie w przedziale wiekowym od 3 do 6 lat może mieć pozytywny wpływ na ich rozwój społeczny, emocjonalny, moralny i poznawczy. Fundacja „Dzieci Niczyje” propaguje nową kampanię pn. „Mama, Tata, tablet”, przestrzegającą przed zbyt wczesnym i niekontrolowanym posługiwaniem się przez dzieci urządzeniami elektronicznymi i wskazującą, kiedy i jak stosować media elektroniczne z pożytkiem dla rozwoju najmłodszych.

W przedszkolach w mieście Auburn w stanie Maine (USA) wprowadzono pilotażowy program zastosowania iPadów do nauki czytania i matematyki, mający na celu sprawdzenie ich wpływu na postępy dzieci. Te, które pracowały z tabletem, osiągały lepsze wyniki w porównaniu z tymi, które nie miały dostępu do tego urządzenia. Dzięki możliwości posługiwania się iPadami przewyższyły grupę porównawczą w każdym z badanych aspektów. Wysokie wyniki, świadczące o wzroście poziomu umiejętności czytania i pisanie w tak krótkim czasie (eksperyment trwał dziewięć tygodni), przemawiają na korzyść uczenia się z tabletami³⁰. Świadczy to o tym, że coraz większy odsetek dzieci potrafi posługiwać się nowoczesnymi technologiami, zanim opanuje podstawowe umiejętności życiowe. Należy jednak przestrzec, że w wieku przedszkolnym aktywności

²⁸ Badania zrealizowano przez Fundację „Dzieci Niczyje” w ramach projektu „Polish Safer Internet Centre” na ogólnopolskiej próbie reprezentatywnej dla dzieci w wieku 6 miesięcy – 6,5 roku w czerwcu i lipcu 2015 r.

²⁹ A. Bąk, *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce*, http://www.mamatata-tablet.pl/pliki/uploads/2015/11/Korzystanie_z_urzadzen_mobilnych_raport_final.pdf, 2015, s. 14 [dostęp: 11.01.2016].

³⁰ Badania prowadzono w 2012: T. Roscorla, *iPad Kindergarten Research Starts Turning up Results*, <http://www.centerdigitaled.com/classtech/iPad-Kindergarten-Research.html> [dostęp: 11.01.2016].

typu online powinny być jedynie dodatkiem do atrakcyjnych form spędzania czasu bez udziału urządzeń elektronicznych.

Dzieciństwo HighTech

Dziecięca zabawa stanowi podstawowy filar rozwoju dziecka, a istotne miejsce zajmuje zabawka. Jest ona przedmiotem, za pomocą którego realizuje ono swoje pomysły, wizje, może oderwać się od codzienności, od realnego czasu i miejsca. Obecnie służyć ma przede wszystkim wspieraniu jego rozwoju oraz edukacji. We współczesnym społeczeństwie, nastawionym na posiadanie, zabawka oferowana przez koncerny przemysłowe świadczy częściej o dążeniu do kształtowania pożądanego, z punktu widzenia jej twórców, zachowań konsumenckich, niż znajomości rozwoju dziecka. Sposób życia propagowany w mediach i realizowany w wielu rodzinach, doprowadza do nieustannej potrzeby posiadania ciągle nowych reklamowanych „gadżetów”, które nie zaspokajają potrzeb i nie dają gwarancji zabawy i radości. Dziecko bowiem otrzymawszy jedną zabawkę, już oczekuje kolejnej. Na całym świecie obserwuje się zamianę zabawek tradycyjnych na nowoczesne w stylu HighTech. Należą do nich te, które potrafią sprostać wymogom współczesnego cyfrowego świata. Firmy zajmujące się projektowaniem i produkcją tych zabawek prześcigają się w pomysłach. Dla 18-miesięcznego malucha można zakupić iNocnik (*iPotty*), który jest urządzeniem/meblem, mającym nauczyć je korzystania z toalety. Sprzęt ten ma wbudowaną obudowę do iPada, którą można zainstalować po to, by dziecko złatwiając potrzeby fizjologiczne mogło np. obejrzeć bajkę, posłuchać piosenki itp.

Wielką popularnością cieszą się elektroniczne zwierzątka wymagające opieki i czułości – prawie tak jak prawdziwe. Pierwsze było „tamagotchi” – elektroniczne jajo. Na całym świecie wielka liczba dzieci „zaadoptowała” ukrytego w plastikowym pudełku elektronicznego dinozaura. Inną podobną zabawką stał się Furby – sympatyczny, pluszowy futrzak wielkości świnki morskiej. Był on zaopatrzony w „zmysły” wzroku, słuchu i mowy, a także reagował na dotyk.

Technologię high-tech można wykorzystać również w celach edukacyjnych. W przedszkolach i szkołach słowackich z powodzeniem wdrażany jest rządowy projekt „Inkluzívny Model Vzdelávania Na Predprimárnom Stupni Školskej Sústavy”, współfinansowany ze środków unijnych, którego celem jest wyposażenie uczniów w jedną z kluczowych kompetencji współczesnego obywatela Unii Europejskiej, czyli umiejętność wykorzystywania technologii informacyjnej w nauce, pracy i rozrywce. Polega on na wspomaganiu nauczania cyfrowymi, programowanymi robotami. Jednym z nich jest pszczołka BeeBot. Jest to zabawka, na której grzbiecie umieszczone są cztery przyciski kierunku ruchu, a także przyciski startu, pauzy i anulowania. Aby zaprogramować robota, dzieci naciskają przyciski kierunkowe w odpowiedniej sekwencji, a następnie przycisk GO. Wtedy pszczołka rusza wyznaczoną przez dziecko trasą. Robot może za-

pamiętać 40 ruchów, a podczas każdego z nich przebywa ten sam odcinek drogi. Do wyposażenia robota należą różnego rodzaju maty/plansze, po których się porusza. Zabawa robotem rozwija myślenie abstrakcyjne i sekwencyjne, a także orientację kierunkową na płaszczyźnie. Badania wykazały, że podczas organizowanych zajęć edukacyjnych u dzieci przedszkolnych wzrósł poziom logicznego myślenia³¹. Tego typu zabawy stały się okazją do współpracy pomiędzy dziećmi, okazywania sobie szacunku, a także stwarzały możliwości do wymiany zdań i prowadzenia twórczych rozmów.

Zakończenie

Współczesne dzieciństwo jest ściśle sprzężone z mediami, które towarzyszą dziecku od jego narodzin. Jest szczególnym okresem w jego życiu. Jest czasem tworzenia się człowieka. Nie jest mało ważną, deficytową fazą przejściową na drodze do dorosłości, ale etapem decydującym o jego dalszym rozwoju fizycznym, psychicznym, społecznym i jego edukacyjnej oraz życiowej karierze.

W prezentowanym opracowaniu starano się przybliżyć te przestrzenie edukacji dziecięcej, które należałoby otoczyć szczególną troską i uwagą, by zagwarantować dzieciom nie tylko radosne i szczęśliwe dzieciństwo, lecz również pomóc im w eksplorowaniu świata i uczynić z nich jednostki otwarte na zmiany zachodzące w otaczającej ich rzeczywistości oraz chętnie w niej uczestniczące.

Bibliografia

- American Academy of Pediatrics, *Media Education*, „Pediatrics” 1999, Vol. 104, № 2 August 1, <http://pediatrics.aappublications.org/content/104/2/341.long#ref-list-1> [dostęp: 14.12.2014].
- Babjáčková L., *Robot Bee-Bot na 1. stupni ZŠ*, Metodicko-pedagogické centrum, Prešov 2012.
- Bąk A., *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce*, http://www.matatatablet.pl/pliki/uploads/2015/11/Korzystanie_z_urzadzen_mobilnych_raport_final.pdf, 2015, s. 14 [dostęp: 11.01.2016].
- Bendyk E., *Sieciaki*, <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,6142538,Sieciaki.html>, 2012 [dostęp: 15.06.2015].
- Cwalina W., *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, [w:] *Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego*, T. Zasepa (red.), Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001.
- Izdębska J., *Dzieciństwo globalne*, [w:] *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, t. 1, T. Pilch (red.), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2003.

³¹ L. Babjáčková, *Robot Bee-Bot na 1. stupni ZŠ*, Metodicko-pedagogické centrum, Prešov 2012, s. 38.

- Izdebska J., *Dziecko osamotnione w rodzinie*, Wydawnictwo Trans Humana, Białystok 2004.
- Izdebska J., *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teoria, badania, edukacja medialna*, Wydawnictwo Trans Humana, Białystok 2007.
- Jakubik A., *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica” 2002, nr 3.
- Jasielska A., Maksymiuk R., *Dorośli reklamują, dzieci kupują. Kindermarketing i psychologia*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2010.
- Juszczak S., Siemieniecki B., *Komputer w edukacji*, [w:] *Edukacja medialna*, J. Gajda, S. Juszczak, B. Siemieniecki, K. Wenta, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2002.
- Kapica G., *Dzieciństwo czyni człowieka*, [w:] *Współczesne konteksty dzieciństwa*, Eadem (red.), Wydawnictwo PWSZ, Racibórz 2006.
- Klus-Stańska D., *Dzieciństwo wirtualnej mocy*, [w:] *Światy dziecięcych znaczeń*, Eadem (red.), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2004.
- Kołodziejczyk W., Polak M., *Jak będzie zmieniać się edukacja? Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*, Instytut Obywatelski, Warszawa 2011.
- Levinson P., *Nowe nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
- Lizak J., *Język reklam dla dzieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2006.
- Matyjas B., *Dzieciństwo w kryzysie. Etiologia zjawiska*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2008.
- Rittelmeyer Ch., *Dzieciństwo w opresji. Pomiedzy przemyslem kulturowym a technokratycznymi reformami szkolnictwa*, tłum. B. Kowalewska, B. Śliwerski (red.), Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2009.
- Roscorla T., *iPad Kindergarten Research Starts Turning up Results*, <http://www.cen-terdigitaled.com/classtech/iPad-Kindergarten-Research.html> [dostęp: 11.01.2016].
- Schmidt M.E., Pempek T.A., Kirkorian H.L., Lund A.F., Anderson D.R., *The Effects of Background Television on the Toy Play Behavior of Very Young Children*, „Child Development” 2008, Vol. 79, Issue 4.
- Small G., Vorgan G., *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, Wydawnictwo Vesper, Poznań 2011.
- Smolińska-Theiss B., *Dzieciństwo*, [w:] *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, t. 1, T. Pilch (red.), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2003.
- Solich K., *Zabawy komputerowe w procesie alfabetyzacji dzieci*, Wydawnictwo PWSZ, Racibórz 2014.
- Szpunar M., *Urodzeni z myszką w ręku*, [w:] *Komputer w edukacji*, J. Morbitzer (red.), Wydawnictwo Katedry Technologii i Mediów Edukacyjnych Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2009.
- Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość: Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Zaraska M., *Telewizja nie dla dzieci*, http://wyborcza.pl/1,75400,12422971,Telewizja_nie_dla_dzieci.html#ixzz3AMRfLwiE, 2012 [dostęp: 12.08.2015].