




Colloquium3(51)/2023
ISSN 2081-3813, e-ISSN 2658-0365
CC BY-NC-ND.4.0
DOI: <http://doi.org/10.34813/28coll2023>

DZIECIŃSTWO PRZED EKRADEM. PRZEGLĄD WYBRANYCH BADAŃ DOTYCZĄCYCH AKTYWNOŚCI Z UŻYCIEM NOWYCH TECHNOLOGII WŚRÓD DZIECI W WIEKU PRZEDSZKOLNYM I WCZESNOSZKOLNYM

**Childhood in front of the screen. A review of selected research on the activity
of preschool and early school children using new technologies**

Grażyna Penkowska
Uniwersytet Gdański
e-mail: grazyna.penkowska@ug.edu.pl
ORCID  0000-0001-9701-3649

Streszczenie

W XXI wieku dzieci z krajów wysoko rozwiniętych w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym dużą część swojego życia spędzają przed ekranem. Tablety, smartfony, laptopy przyciągają uwagę małych dzieci, zastępując wielozmysłowe poznawanie świata realnego rzeczywistością cyfrową. Pytanie o skalę zjawiska zadają sobie przedstawiciele nauk społecznych i humanistycznych, wielu pedagogów zastanawia się nad odległymi konsekwencjami życia dzieci w świecie cyfrowym. Wyniki prowadzonych światowych badań nad rolą nowoczesnych technologii w życiu małych dzieci są niepokojące. Wiele z nich zwraca uwagę na negatywną rolę nowoczesnych technologii w rozwoju poznawczym i emocjonalnym dzieci w przypadku niewłaściwego wykorzystywania mediów. Krytycznie o mediach w życiu małych dzieci wypowiada się Manfred Spitzer, Paul Desmurget, Gary Small i wielu innych.

Niniejszy tekst ma na celu: 1) analizę wyników badań dotyczących roli nowoczesnych technologii w życiu małych dzieci w Polsce i na świecie; 2) wskazanie pozytywnych i negatywnych aspektów roli mediów w rozwoju dzieci; 3) poddanie refleksji zmian związanych z rozwojem nowoczesnych technologii w życiu małych dzieci.

Słowa kluczowe: dzieciństwo, wspomnienia, nowoczesne technologie, zagrożenia ze strony mediów.

Abstract

In the 21st century, preschool and early school age children from highly developed countries spend a large part of their lives in front of a screen. Tablets, smartphones, laptops and television attract the attention of young children, replacing multi-sensory exploration of the real world with digital reality. The question about the scale of the phenomenon is asked by representatives of social sciences and humanities, including many educators wonder about the long-term consequences of children's lives in the digital world. The results of global research on the role of modern technologies in the lives of young children

are disturbing. Many of them draw attention to the negative role of modern technologies in the cognitive and emotional development of children in the event of inappropriate use of the media. Manfred Spitzer, Paul Desmurget, Gary Small and many others speak critically about the media in the lives of young children.

This text shows: 1) selected results of research on the role of modern technologies in the lives of young children in Poland and around the world; 2) positive and negative aspects of the role of the media in children's development; 3) changes related to the development of modern technologies in the lives of young children.

Keywords: childhood, memories, modern technologies, media threats.

Wprowadzenie

Do XVII wieku w kręgu europejskim nie dostrzegano specyfiki dzieciństwa i traktowano ten okres jako przejściowy i mało istotny w drodze do dorosłości. Podejście do dzieciństwa ewoluowało na przestrzeni wieków, od zupełnego niedoceniaenia wartości tego okresu w życiu człowieka, do uznania go za niezwykle istotny etap, który „nadaje treść i formę całemu istnieniu” (Piecuch, 2011, s. 163).

W wymiarze indywidualnym wartością dzieciństwa są wspomnienia, do których wracamy w dorosłym życiu. Pamięć człowieka nie jest bierna, przypominanie sobie jest aktywnością celową. Przywołujemy w pamięci minione zdarzenia i nadajemy im nowy wymiar, który z reguły nie jest rekonstrukcją, a raczej interpretacją przeszłych wydarzeń widzianych przez pryzmat nabytych doświadczeń (Fijałkowska i Gruszczyński, 2009, s. 341). Stare fotografie i wspomnienia miłych wydarzeń z okresu budowania babek z piasku, grania w klasy, biegania za piłką, czy skakania na skakance, wzbogacają sferę emocjonalną. Wspólne aktywności w okresie dzieciństwa dostarczają radości nie tylko w trakcie ich wykonywania, ta radość towarzyszy wspomnieniom w dalszych fazach dorosłego życia. Czasem wspólne zabawy z dzieciństwa budują przyjaźń na całe życie. Każdy człowiek ma wspomnienia z dzieciństwa i to one dostarczają mu wzorców do rozwiązywania konfliktów w dorosłym życiu, a także są fundamentem w budowaniu relacji z najbliższymi, z własnymi dziećmi, z wnukami. Wspomnienia z przeszłości nadają sens terażniejszości, przywołują emocje, które z czasem wygasły.

Dzisiejsze dzieci nie znają świata bez ekranów, urodziły się w świecie nowych technologii, dzięki którym wymienione powyżej aktywności można wykonywać wirtualnie za pośrednictwem aplikacji. Jednak istnieje podstawowa różnica w budowaniu babek w piaskownicy i na ekranie: na dworze dzieci bawiły się razem w grupie, przed ekranem są same.

Czy obecnie dzieci z krajów wysoko rozwiniętych jeszcze bawią się wspólnie w plenerze, czy mają ochotę na jazdę rowerem, grę w piłkę, czy tylko spędzają czas na surfowaniu w sieci lub korzystaniu z innych internetowych rozrywek? Odpowiedź na to pytanie jest jednoznaczna w kontekście badań: dzieci spędzają większość swojego wolnego czasu przed ekranem.

Wspomnienia z dzieciństwa dają poczucie spójności i sensowności w przeżywaniu różnych życiowych zdarzeń, dobrych i złych. Szczególnie wydarzenia kluczowe, ważne dla przyszłości są pielęgnowane, stanowią i mogą być swoistym archiwum wyjątkowych przeżyć. Kamil Jezierski (2020) podnosi wagę wspomnień z dzieciństwa, które są przeważnie miłe, bo z reguły ten czas jest bez troski i wolny od problemów dorosłych. Szczęśliwe wspomnienia skłaniają do ponownego wielokrotnego doświadczania dzieciństwa za każdym razem „odkrywając i współtworząc je na nowo” (s. 74).

Teresa Rzepa (2007) pisząc o roli wspomnień, wskazuje na okoliczności, w jakich pojawiają się retrospekcje z dzieciństwa w dorosłym życiu (s. 392). W kontekście przeprowadzonych przez nią badań można postawić tezę, że pozytywne wspomnienia z dzieciństwa pojawiają się w czasie miłych przeżyć w dorosłym życiu i są oznaką zadowolenia z siebie, posiadania dodatniej samooceny, bycia radosnym, spełniania marzeń. Takie uczucia pojawiają się w pamięci autobiograficznej jako dopełnienie uczucia szczęścia. Warto więc mieć w pamięci dobre wspomnienia, do których nasz mózg może sięgać w szczęśliwych okresach życia.

Duccio Demetrio (2009) wysoko ocenia wagę wspomnień z dzieciństwa, pisząc między innymi: „Nieocenioną wartość, poczynając od najwcześniejszych lat życia, ma wzrastanie w bliskości z praktyką wspominania. Istnienie tożsamości bez dialogu z innymi ludźmi, z przedmiotami, ze stanami ducha nie jest możliwe” (s. 26). Zdecydowana postawa Demetrio jest w kolizji ze współczesnymi praktykami życia bez wspólnego spędzania czasu i wspomnień z tym związanych. Dzieci spędzają swój wolny czas przed monitorem komputera, w domu, czasem pod okiem rodziców, zadowolonych z faktu, że mają swe pociechy w zasięgu wzroku. Nawet jeśli mają świadomość zagrożeń ze strony sieci, oceniają niebezpieczeństwa w realnym świecie jako zdecydowanie groźniejsze od wirtualnych. Ponadto rodzice i rodzeństwo nie zawsze są dla dziecka oparciem w trudnych chwilach, szczególnie gdy cała rodzina jest pochłonięta patrzaniem w ekrany.

Jak już powiedziano, obecnie wiele z dziecięcych praktyk rozgrywających się w plenerze należy do przeszłości. Nowe technologie kuszą, oferują ciekawe aktywności, które pochłaniają dużo wolnego czasu dziecka. Ciągłe surfowanie w sieci, granie w gry, a nawet rozmowy na czatach uruchamiają inne obszary aktywności mózgu, które być może nie będą tworzyć trwałych wspomnień, jakie miały wcześniejsze pokolenia.

Wybrane badania nad rolą nowoczesnych technologii w życiu małych dzieci

Wraz z rozwojem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych rośnie liczba użytkowników tych urządzeń i czas spędzany z mediami. Granica między światem realnym i wirtualnym uległa zatarciu wraz z likwidacją barier technicznych, jednocześnie realizowanie się w obu przestrzeniach jest naturalne, łatwe, następuje

bezwiednie, bez większego zastanawiania się nad fazą przechodzenia z jednej rzeczywistości do drugiej. Nowoczesne technologie wtopiły się w nasz świat, ich obecność jest dla użytkowników oczywista, są stałym elementem życia. Urządzenia informacyjno-komunikacyjne są postrzegane jako odrębny byt dopiero wtedy, gdy wygenerują jakiś problem, np. brak możliwości wysłania ważnej wiadomości z powodu słabo działającego Internetu. Fenomen integracji technologii z życiem użytkowników mediów jest oczywisty i widoczny w różnych wymiarach: zawodowym, osobistym, społecznym i różnych sferach: poznawczej, emocjonalnej i duchowej. Niezależnie od wieku, wykształcenia czy miejsca zamieszkania każdego dnia tysiące ludzi swoje życie przeżywa, tkwiąc przed ekranem. Zjawisko fascynacji siecią jest obiektem badań i refleksji przedstawicieli nauk społecznych od kilku dziesięcioleci. Pedagodzy dużo uwagi poświęcają zagadnieniu roli nowoczesnych technologii w życiu dzieci, dlatego realizuje się wiele projektów mających na celu nie tylko diagnozę zjawiska, ale też badanie edukacyjnej roli nowoczesnych technologii. Poniżej dokonano prezentacji kilku wybranych przykładów badań nad rolą nowoczesnych technologii w życiu małych dzieci. Przytoczono badania na dużych grupach, np. tysiąca dzieci, w USA i w Polsce.

W 2007 roku badacze z Uniwersytetu Stanu Teksas przeprowadzili badania nad rolą nowoczesnych technologii w życiu dzieci na grupie ponad tysiąca dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Badania dowiodły, że ponad 75 proc. respondentów każdego dnia ogląda telewizję godzinę i dwadzieścia minut (Small i Vorgan, 2011, s. 32). Te same badania pokazały także, że dzieci między piątym, a szóstym rokiem życia dodatkowo przez 50 minut korzystają z komputera, przy czym w obu badaniach kontakt z mediami był z reguły pasywny (np. oglądanie filmów). Wyniki powyższych badań dotyczące długiego czasu spędzanego przed ekranem skłoniły zespół badawczy z Uniwersytetu w Kalifornii (UCLA – University of California, Los Angeles) do badań nad weryfikacją hipotezy, że długotrwałe przeszukiwanie informacji w Internecie wywołuje mierzalne zmiany w obwodach neuronalnych mózgu. Przeprowadzono eksperyment, w którym udział brały zarówno osoby szeroko korzystające z komputera, jak i niemające, do czasu badania, kontaktu z nowoczesnymi technologiami. Eksperyment ten miał na celu zbadanie aktywności neuronalnej mózgu przy pomocy rezonansu magnetycznego w trakcie korzystania z wyszukiwarki informacji. Wyniki badań potwierdziły m.in. zwiększoną aktywność niektórych obszarów mózgu w trakcie wyszukiwania informacji w Internecie. Oznacza to stałe obciążenie różnych obszarów mózgu w trakcie korzystania z sieci.

W erze cyfrowej dzieci nieustannie kierują uwagę na ekran smartfonu, tabletu, notebooka lub telewizora. Każda z podejmowanych aktywności przed ekranem stymuluje wybrany obszar w mózgu, co w konsekwencji może prowadzić do zakłócenia pracy mózgu na skutek jego przesilenia.

Lęk przed nieznanymi skutkami korzystania z TIK (TIK – technologie informacyjno-komunikacyjne) przez małe dzieci uwidacznia się w wielu publikacjach, które skupiają się na aspektach ilościowych, głównie na ilości czasu spędzanej przez dzieci

przed ekranami. Amerykańskie Towarzystwo Pediatryczne początkowo nie rekomendowało stosowania narzędzi TIK przez małe dzieci, ale wraz z rozwojem nowoczesnych technologii i badań nad nimi zrezygnowało z tak ostrych ocen, skłaniając się do tezy, że media mogą korzystnie oddziaływać na rozwój poznawczy (Pyżalski, 2017, s. 159). Mimo złagodzenia stanowiska podtrzymywane są ostrzeżenia przed nadmiernym udostępnianiem małym dzieciom mediów ekranowych.

Jedno z pierwszych badań ilościowych dotyczących korzystania z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce przeprowadzono w 2015 roku z inicjatywy Fundacji Dzieci Niczyje. Do badania przeprowadzonego metodą CAVI (ankieta internetowa) przez agencję badawczą Millward Brown S.A. zaproszono 2392 osoby powyżej 18. roku życia, mające dzieci w wieku od 6 miesięcy do 6,5 lat (Bąk, 2015, s. 5). W badaniu ostatecznie wzięło udział 1011 osób, bo tyle prawidłowo wypełniło ankietę badawczą. Wyniki badań są niepokojące, pokazują między innymi skalę zjawiska, ponad 60 proc. badanych dzieci korzysta z urządzeń mobilnych, przy czym 25 proc. – codziennie (s. 7). Należy zauważyć, że w grupie dzieci rocznych i dwuletnich ($n = 315$) aż 43 proc. korzysta z urządzeń mobilnych (s. 8). Dzieci najczęściej oglądają filmiki lub bawią się urządzeniem bez konkretnego celu. W świetle badań rodzice deklarują, że udostępniają dzieciom swoje urządzenia mobilne lub kupują im na wyłączność urządzenie typu np. tablet, żeby zająć dziecku czas i umożliwić rozrywkę w trakcie własnych zajęć. Dziecko siedzące przed ekranem nie oczekuje pomocy, nie nudzi się, jest pochłonięte oglądaniem, dając możliwość matce przygotowania posiłku, porozmawiania przez telefon czy wykonania koniecznych prac domowych.

Ekran medialny stał się wygodnym dla rodziców opiekunem małych dzieci i nie zawsze należy je traktować jako źródło zagrożeń. Badania przeprowadzone metodą obserwacji uczestniczącej przez jednego ze studentów Instytutu Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego pokazały rozwój niektórych kompetencji dzieci grających w gry fabularne typu RPG (*role-playing game*; Szczepska-Pustkowska, 2011, s. 53). U tych dzieci zauważono zwiększone kompetencje komunikacyjne, szczególnie w zakresie komunikacji werbalnej, dużą wrażliwość emocjonalną, rozwój myślenia strategicznego itp. Naturalnie, nie wszystkie gry są rekomendowane dla małych dzieci. Do takich nie należą gry pełne przemocy, niosące rasistowskie treści, agresywne, brutalne itp. (Spitzer, 2013, s. 177).

W Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej przeprowadzono badania dotyczące zjawiska korzystania z urządzeń mobilnych przez dzieci do lat 6 (Rowicka i Bujalski, 2020). Badania zrealizowano w schemacie mieszanym, w części jakościowej przeprowadzono 8 wywiadów grupowych z rodzicami (48 rodziców) i 8 wywiadów grupowych z dziećmi w wieku 5–6 lat (60 dzieci), w części ilościowej przebadano 2000 rodziców dzieci w wieku 0–6 lat (s. 2). Badania ilościowe pokazały liczbowy opis zjawiska, między innymi to, że:

- 54 proc. dzieci w grupie badanych używa urządzeń mobilnych takich jak: smartfon, tablet, smartwatch lub laptop;

- średni czas korzystania z urządzeń mobilnych przekracza 1 godzinę dziennie,
- dzieci w większości oglądają: filmy, bajki, kolorowanki, gry itp.
- średni wiek inicjacji korzystania z urządzeń mobilnych w grupie badanych wynosi 2 lata i 2 miesiące, a minimalny wiek inicjacji, to pierwszy miesiąc życia (Rowicka i Bujalski, 2020, s. 52–54).

Rodzice uczestniczący w badaniach jakościowych wykazywali obawy przed zagrożeniami związanych z używaniem urządzeń mobilnych przez dzieci (najbardziej uzależnienia), ale stwierdzili, że w dzisiejszym świecie umiejętności cyfrowe trzeba kształtować od najwcześniejszych lat życia (Rowicka i Bujalski, 2020, s. 36). To oznacza, że godzą się oni z ryzykiem w imię lepszej przyszłości zawodowej dziecka. Niektórzy rodzice deklarowali udostępnianie urządzenia dziecku, by nie zajmować się jego sprawami, chociaż większość badanych rodziców wprowadza zasady ograniczające ich nadmiernie i niewłaściwe użytkowanie przez dzieci. Wydaje się jednak, że pandemia COVID-19 dowiodła, że wdrażanie dzieci do stosowania nowoczesnych technologii było zasadne, bo część dzieci została zmuszona do korzystania z nich, ale też uświadamianie im zagrożeń miało sens.

Badania jakościowe dzieci w wieku 5–6 lat pokazały, że wszystkie badane dzieci znają i korzystają z urządzeń mobilnych głównie do oglądania bajek i filmów na YouTube, grania w gry, kolorowania lub układania puzzli (Rowicka i Bujalski, 2020, s. 51). Dzieci dostrzegły korzyści z używania urządzeń mobilnych (np. w czasie pandemii), mają także wiedzę o zagrożeniach, dlatego rozumieją sensowność podejmowanych przez rodziców form kontroli czasu spędzanego przed ekranami i w większości akceptują ustalone okoliczności ich używania.

W ciągu ostatniej dekady diametralnie zmieniła się sytuacja w zakresie stosowania urządzeń ekranowych w związku z upowszechnieniem urządzeń przenośnych z ekranami dotykowymi. Spowodowało to wzrost aktywności dzieci i młodzieży w sieci, a jednocześnie zmniejszyło możliwość oceny złożonego charakteru mediów ekranowych. Grupa duńskich badaczy opracowała kwestionariusz SCREENS-Q do oceny sposobów i nawyków korzystania z mediów w czasie wolnym przez dzieci w wieku 6–10 lat, wypełniany przez rodziców w celu zbadania środowiska medialnego dzieci (Klakk i in., 2020). Test wydaje się obiecującym narzędziem badawczym przygotowanym przez ekspertów i uwzględniającym szereg elementów korzystania z mediów ekranowych przez dzieci. Test ten został wykorzystany w projekcie Magdaleny Rowickiej: „Brzdać w sieci 2.0 – używanie urządzeń mobilnych przez dzieci w wieku 4–6 lat a wybrane funkcje poznawcze” (2022, s. 103–107). W badaniach wzięło udział 750 dzieci i 750 rodziców. Wyniki projektu wskazują na brak zarówno negatywnych, jak i pozytywnych skutków oddziaływania urządzeń cyfrowych na funkcjonowanie poznawcze dzieci w wieku 4–6 lat (Rowicka, 2023, s. 25). W celu uzyskania wiarygodnych wniosków badanie powinno być powtórzone, by potwierdzić tendencję długoterminową zjawiska.

Pozytywne i negatywne aspekty roli mediów w rozwoju dzieci

Badania nad rolą nowoczesnych technologii w życiu dzieci dowodzą, że trudno zamknąć ich wynik konkluzją: zdecydowanie pozytywne lub bezsprzecznie negatywne. Niektórzy badacze uważają, że powinno się więcej czasu poświęcać dobrym stronom mediów niż zagrożeniom wynikającym z ich używania (Pyżalski i Wilczyński, 2023). Z całą pewnością dużo więcej uwagi poświęca się dzieciom przedszkolnym spędzającym dużo czasu przed ekranami niż młodzieży czy dorosłym, z tego względu, że zarówno fizycznie, jak i emocjonalnie dzieci są dużo bardziej podatne na oddziaływanie mediów. Dodatkowo, ewentualne skutki uboczne mogłyby rzutować na przyszłe życie dziecka.

Michel Desmurget w książce *Teleogłupianie* w szczególności tropi światowe badania ukazujące negatywne skutki telewizji dla rozwoju małych dzieci (2013, s. 12). Lektura wyników badań skłania go do formułowania radykalnych tez dotyczących zgubnych efektów długotrwałego oglądania telewizji w rodzaju: telewizja hamuje rozwój intelektualny dzieci, zmniejsza kreatywność, ogranicza język, wywołuje stany lękowe u dzieci, rodzi przemoc itd. Desmurget uważa, że telewizja wbrew niektórym opiniom nie jest niegroźną rozrywką. Media przesuwają granice tego co akceptowalne, pokazując przemoc, mogą sprzyjać agresywnym zachowaniom i obniżać wrażliwość na bezprawie (s. 292).

Przywiązanie do spędzania czasu przed ekranem zaczyna się w niemowlęctwie i za ten stan rzeczy odpowiadają wyłącznie rodzice. Opiekunowie starają się być nowoczesni i bezrefleksyjnie udostępniają dzieciom urządzenia mobilne, nie mając wiedzy na temat szkód, jakie mogą powstać w rozwoju dziecka, lub bagatelizując ostrzeżenia. Długotrwałe siedzenie przed ekranem nie jest dla małego dziecka korzystne, choćby dlatego, że dziecko przedszkolne jest osobą aktywną ruchowo. Kinga Kuszak (2017) na podstawie literatury fachowej wymieniła szereg aktywności ruchowych dzieci, nazywając je kamieniami milowymi rozwoju motorycznego w wieku 3–6 lat. Zaliczyła do nich m.in.:

- podskakiwanie, bieganie, rzucanie piłką, jeżdżenie na hulajnodze, korzystanie z nożyczek do cięcia papieru, rysowanie – 3–4 lata,
- zeskakiwanie ze schodów, uderzanie piłki kijem, nawlekanie koralików, sprawne korzystanie z przyrządów do pisania – 4–5 lat,
- skakanie przez skakankę, chodzenie po narysowanej cienkiej linii, nawlekanie igły i umiejętności szycia, jazda na rowerze dwukołowym, huśtanie się na huśtawce – 5–6 lat (s. 32–33).

Wymienione powyżej zdolności, które grupuje się w: lokomocyjne, nielokomocyjne i manipulacyjne, związane są z prawidłowym rozwojem mięśni i połączeń nerwowych, dlatego powinny być doskonalone w wieku przedszkolnym, bo zapewniają

one sprawność sensoryczną, wzrokowo-ruchową i percepcyjną w dalszym życiu. Ograniczenie aktywności ruchowej u dzieci skutkować może zaburzeniami motorycznymi, które są postrzegane jako niezręczności ruchowe całego ciała i niezręczności manualne (Kuszek, 2017, s. 38).

Jakiego rodzaju zaburzenia i w jakim wymiarze one wystąpią, zależy od tego, czy poza siedzeniem przed ekranem dziecko ma także aktywności ruchowe. Rodzice i opiekunowie, mając na względzie dużą ilość czasu spędzanego przez dziecko przed ekranem, powinni zapewnić mu aktywności ruchowe kompensujące czas spędzany w bezruchu. Projektanci sprzętu i oprogramowania komputerowego myślą również o małych dzieciach, przygotowując sprzęt przeznaczony do zajęć ruchowych z komputerem. Zabawy ruchowe i gry przygodowe mogą być realizowane online, co dodatkowo rozwija kompetencje społeczne, takie jak: umiejętności współpracy, współzawodnicstwa, etycznej rywalizacji itp. Rodzice, którzy zdecydują się na wspólne aktywności z dzieckiem – w plenerze bądź z urządzeniami i aplikacjami TIK – integrują się z nim, wychowując je i nawiązując więź. Taką wspólną aktywnością rodzica i dziecka mogą być także gry fabularne, które dostarczają rozrywki, wyrabiają zręczność, poszerzają wyobraźnię, dostarczają przeżyć emocjonalnych i estetycznych. Jednocześnie TIK dostarcza dziecku informacji na skalę niewyobrażalną, pozwalającą na zdecydowanie szerszą i efektywniejszą perspektywę poznawczą (Kuchnowski i in., 2017, s. 118).

Kilka refleksji na zakończenie

Analizowanie różnych aspektów życia dzieci w cyfrowym świecie prowadzi do sformułowania szeregu spostrzeżeń i wniosków. Oto niektóre z nich:

- wiele dzieci rozpoczyna korzystanie z urządzeń mobilnych od pierwszego miesiąca swojego życia,
- rodzice obawiają się negatywnych skutków zdrowotnych związanych ze spędzaniem dużej ilości czasu przez dziecko przed ekranem, ale sądzą, że nabywanie cyfrowych kompetencji powinno zaczynać się od wczesnego dzieciństwa,
- chcąc ograniczyć zgubne skutki wpływu mediów na dzieci, rodzice wdrażają różne formy kontroli rodzicielskiej: programy blokujące niewłaściwe witryny, kontrolę czasu spędzanego przed ekranem, rozmowę z dzieckiem o zagrożeniach itp.,
- dorosłe życie współczesnych maluchów będzie inne niż obecnych dorosłych, bo nie będzie w nim wspomnień z dziecięcych aktywności zespołowych w plenerze (gra w piłkę, w klasy); dziecięce zabawy w świecie rzeczywistym zastąpione zostały przez gry w świecie cyfrowym,
- dzieci wczesnoszkolne znają i obsługują urządzenia mobilne takie, jak: tablety, smartfony, smartwatche i laptopy,
- gry i zabawy w sieci dostarczają dzieciom wielu przeżyć, rozwijają ich wyobraźnię i kompetencje komunikacyjne.

Czas spędzany przez małe dzieci przed ekranem smartfona lub tabletu nie musi być stracony, pod warunkiem że jest pod serdecznym i uważnym nadzorem rodziców i opiekunów.

BIBLIOGRAFIA

- Bąk, A. (2015). *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego*. Fundacja Dzieci Niczyje.
- Demetrio, D. (2009). *Pedagogika pamięci*. Wydawnictwo Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi.
- Desmurget, M. (2012). *Teleogłupianie. O zgubnych skutkach oglądania telewizji (nie tylko przez dzieci)*. Wydawnictwo „Czarna Owca”.
- Fijałkowska, A., Gruszczyński, W. (2009). Organizacja wspomnień emocjonalnych w pamięci autobiograficznej. *Psychiatria Polska*, XLIII(3), 341–351.
- Iwanicka, A. (2020). Dziecięce wchodzenie w interakcje społeczne za pomocą mediów cyfrowych – Raport z badań. *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*, 592(7), 50–60.
- Jeziński, K. (2020). Specyfika rozwojowa struktury pamięci dzieciństwa w biegu dorosłego życia – wyniki badań narracyjnych. *Psychologia Rozwojowa*, 25(4), 63–76.
- Klakk, H., Wester, C. T., Olesen, L. G., Rasmussen, M. G., Kristensen, P. L., Pedersen, J., Grøntved, A. (2020). The development of a questionnaire to assess leisure time screen-based media use and its proximal correlates in children (SCREENS-Q). *BMC Public Health*, 20, artykuł 664. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08810-6>
- Kuszak, K. (2017). Charakterystyka rozwoju dziecka w wieku 3–6 lat. W: J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami* (s. 11–60). Wydawnictwo „Eter”.
- Kuchnowski, M., Pyżalski, J., Kruszek, K., Kuchnowska, A. (2017). Jak technologie informacyjno – komunikacyjne mogą wspierać rozwój poznawczy dziecka w wieku przedszkolnym? Studium teoretyczne. W: J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami* (s. 115–159). Wydawnictwo „Eter”.
- Piecuch, E. (2011). Dzieciństwo jako wartość. *Wychowanie w Rodzinie*, 3, 153–166.
- Pyżalski, J. (2017). Dzieci w wieku przedszkolnym w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – w stronę zagrożeń, W: J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami* (s. 159–183). Wydawnictwo „Eter”.
- Pyżalski J., Wilczyński, P. (2023, sierpnia 12). Dlaczego w mediach tak wiele jest negatywnych przekazów na temat młodzieży. *Tygodnik Powszechny*, 34. <https://www.tygodnikpowszechny.pl/dlaczego-w-mediach-tak-wiele-jest-negatywnych-przekazow-na-temat-mlodziezy-184325>
- Rowicka, M., Bujalski, M. (2020). *Raport z badania: „Brzdąc w sieci – zjawisko korzystania z urządzeń mobilnych przez dzieci w wieku 0–6 lat”*. Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej.
- Rowicka, M. (2022). Brzdąc w sieci i brzdąc w sieci 2.0 – informacje o projektach naukowych dotyczących korzystania z urządzeń cyfrowych przez małe dzieci. *Psychologia Wychowawcza*, 68(26), 103–107. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0053.3994>
- Rowicka, M. (2023). *Raport z badania „Brzdąc w sieci 2.0 – używanie urządzeń mobilnych przez dzieci w wieku 4–6 lat a wybrane funkcje poznawcze”*. Krajowe Centrum Przeciwdziałania Uzależnieniom.

- Rzepa, T. (2007). Jakie wspomnienia i w jaki sposób przywołuje najczęściej nasza pamięć biograficzna. *Przegląd Psychologiczny*, 50(4), 385–400.
- Small, G., Vorgan, G. (2011). *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*. Wydawnictwo „Vesper”.
- Spitzer, M. (2013). *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*. Wydawnictwo „Dobra Literatura”.
- Szczepska-Pustkowska, M. (2011). Romany Miller wychowanie przez świat fikcyjny do świata rzeczywistego, W: E. Rodziewicz, M. Cackowska (red.), *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego* (s. 37–57). Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.