

# TIK-TAK, CZYLI TECHNO- LOGIA I CZAS

## WYZWANIE

**Od którego roku życia dziecko może spędzać czas z mobilnym urządzeniem? Jak długo? Co zrobić, aby dziecko odkładało tablet, gdy upłynie czas przeznaczony na korzystanie z niego?**

## WIEDZA

Rodzice często mają wątpliwości, od kiedy pozwalać dziecku korzystać z urządzeń cyfrowych. To zrozumiałe, że oczekują, że ktoś w końcu udzieli im w tej sprawie jasnych i jednoznacznych odpowiedzi. Niestety, wiedza i wyniki badań, które mamy na ten temat, są cały czas ubogie, a wiele zaleceń zmienia się z roku na rok. Nie dziwi to, jeśli

spojrzymy na dynamicznie rozwijający się świat technologii i zestawimy go z dynamiką rozwojową młodego człowieka. To powoduje, że dane, które wciąż zbieramy, są niekompletne i niejednoznaczne. Dlatego tak ważne jest, aby do wszelkich wyników i wytycznych podchodzić ostrożnie. Rekomendacje mają to do siebie, że uśredniają

i standaryzują, dlatego podejmując decyzje dotyczące dziecka i jego funkcjonowania w świecie cyfrowym, musimy brać pod uwagę moment rozwojowy, w którym dziecko się znajduje, i indywidualny charakter każdej sytuacji.

Większość ekspertów radzi, aby dzieci do 3 roku życia nie korzystały z urządzeń mobilnych. Jest to czas intensywnego rozwoju, który nie powinien być zdominowany przez bodźce płynące z ekranów. Programy edukacyjne oferowane przez producentów dla dzieci poniżej 3. roku życia mają wątpliwą wartość poznawczą. Badania dowodzą, że dzieci przed ukończeniem dwóch lat nie przenoszą obrazu z ekranu do puli doświadczeń świata realnego. Podobnie nieskuteczne okazują się programy do nauki języka dla dzieci w tym okresie rozwoju\*. Pamiętajmy jednak, że dwuletnie dziecko, kiedy jest obok

nas, przygląda się temu, jak my korzystamy z nowych technologii. Jego „podglądanie” nas, podpatrywanie tego, co i jak robimy, zagłądanie przez ramię to już pośredni kontakt z urządzeniami mobilnymi. Od tego tylko krok do kontaktu bezpośredniego. Nie da się tego uniknąć. Któż z nas nie był świadkiem nagłego przechwycenia przez dziecko telefonu rodzica, które często dopingowane jest głosami zachwyty innych dorosłych doceniających spryt malucha? Bądźmy więc elastyczni, zwracajmy uwagę na specyfikę sytuacji i decydujmy w sposób wyważony i adekwatny.

W okresie od 3 do 6 roku życia rekomendowano korzystanie z urządzeń mobilnych tak aby nie przekraczać 20 minut dziennie. Obecnie coraz częściej podkreśla się, że nie długość ma znaczenie, a formy spędzania czasu. Ważne, aby ten czas dziecko spędzało

---

\* Za: Yalda T. Uhls, *Cyfrowi rodzice*, s. 55-58; Frederick J. Zimmerman, Dimitri A. Christakis, Andrew N. Meltzoff, *Associations Between Media Viewing and Language Development in Children Under Age 2 Years*, „The Journal of Pediatrics” 151 (2007), s. 364-368; Georgette L. Troseth, Judy S. DeLoache, *The Medium Can Obscure the Message: Young Children’s Understanding of Video*, „Child” 69 (1998), s. 950-965 oraz Harlene Hayne, Jane Herbert, Gabrielle Simcock, *Imitation from Television by 24 - and 30-Month-Olds*, „Developmental Science” 6.3 (2003), s. 254-261.

razem z rodzicem lub opiekunem, który będzie pełnił rolę przewodnika. Badania prowadzone przez zespół kierowany przez Alexis R. Lauricellę\* wskazują, że nawet programy interaktywne, choć nieco skuteczniejsze niż bierne oglądanie nagrań video, nie są tak skuteczne, jak prawdziwe środowisko życia dziecka i bezpośrednio doświadczanie go w obecności drugiej osoby. Wyniki tych badań korespondują też z kolejnością, z jaką warto wprowadzać aplikacje dedykowane określonym tematom lub umiejętnościom. Dziecko najpierw powinno zdobywać jak najbardziej różnorodne doświadczenia w realnym świecie, a dopiero potem, jeżeli na to się zdecydujemy, utrwalać

poznaną wiedzę z wykorzystaniem urządzeń cyfrowych. Od 6 do 9 roku życia czas spędzony w cyfrowym świecie można wydłużać adekwatnie do rozwoju i możliwości psychofizycznych dziecka. Jest to też etap, w którym dziecko zaczyna funkcjonować w szkole. Wiąże się to z nowymi wyzwaniem dotyczącymi wkraczania w cyfrowy świat (m.in. najczęściej w tym okresie dziecko dostaje swój pierwszy smartfon, o czym więcej w dalszej części poradnika).

Najważniejsze jest jednak to, że to nie ilość, a jakość czasu spędzonego z mobilnym urządzeniem jest decydująca dla rozwoju Twojego dziecka.

## WYKONANIE

### 1.

Zaprzyjaźnij swoje dziecko ze stoperem lub budzikiem, takim tradycyjnym lub wbudowanym w urządzenie mobilne. Wspólnie ustalacie, że od dziś budzik

będzie *strażnikiem czasu*. Jego rolą będzie przypominanie o tym, że pora zakończyć pracę z urządzeniem mobilnym. Pamiętaj, że dźwięk *strażnika*

---

\* Alexis R. Lauricella i in., *Contingent Computer Interactions for Young Children's Object Retrieval Success*, „Journal of Applied Developmental Psychology” 31.5 (2010), s. 362-369.

nie oznacza natychmiastowego przerwania aktywności. Podobnie jak nie kończymy automatycznego prania w połowie wirowania pralki, tak też dziecko powinno mieć możliwość dokończenia rozpoczętego zadania. Takie podejście zmniejsza ryzyko frustracji wynikającej z nagłego przerywania aktyw-

ności, w którą zaangażowane jest dziecko.

*Strażnik czasu* ma być naturalnym znakiem, który sygnalizuje upływający ustalony wcześniej czas. Metoda budzika jest często stosowana jako narzędzie wspierające dziecko w uczeniu samokontroli.

## 2.

W utrwalaniu rytuałów ze *strażnikiem czasu* (budzikiem lub stoperem) może pomóc wspólne korzystanie z niego. Na pewno są takie sytuacje, że do wyjścia z domu, rozpoczęcia jakiejś wspólnej aktywności lub zajęcia się jakimiś sprawami pozostaje Wam jakaś określona ilość czasu. Możecie wtedy poświęcić ten czas na pracę z cyfrowymi urządzeniami. Czekamy na samochód, rozpoczęcie programu w telewizji, przyjście kogoś... Mamy takie niezagospodarowane, wolne 20 minut. Ty jako rodzic możesz przeznaczyć ten czas na przykład na sprawdzenie poczty, sprawdzenie pogody, repertuaru w kinie lub godzin otwar-

cia sklepu. Twoje dziecko może w tym czasie oddać się pracy z ulubioną aplikacją. Po sygnale od *strażnika czasu* zakończ pracę i jeżeli trzeba, poproś o to również dziecko. Dzięki temu w naturalny sposób dziecko doświadczy odpowiedniego sposobu zachowania związanego z zarządzaniem czasem podczas używania mobilnego urządzenia. Rozwijanie umiejętności wyczuwania upływu czasu połączone z doprowadzeniem zadania do końca jest satysfakcjonujące, gdy dotyczy zabawy i przyjemności. Jednocześnie buduje odpowiedzialność i sumienność, gdy dotyczy pracy i nauki.



3.

Zanim dziecko samodzielnie zacznie korzystać z technologii, będzie bacznie obserwowało Ciebie. Także Twoje umiejętności odłożenia sprzętu. Jeśli pracujesz przy komputerze lub korzystasz z urządzenia mobilnego, przyjrzyj się własnym reakcjom na dziecięce zaczepki.



**Czy odpowiadasz „zaraz” lub „za chwilę”? Im częściej tak reagujesz, tym większa szansa, że takie odpowiedzi usłyszysz**

**niebawem od dziecka.** Ustalcie wspólny kod komunikacji, na przykład sygnał, który oznacza pilną sprawę wymagającą natychmiastowego odłożenia sprzętu. To może być takie Wasze *hasło dostępu*. W ten sposób budują się kolejne rodzinne rytuały, do których można odwoływać się przy różnych okazjach i które po prostu ułatwiają wspólne funkcjonowanie.

4.

Wyobraź sobie, że z zaangażowaniem piszesz tekst, czytasz wiadomość lub oglądasz film, gdy przychodzi do Ciebie dziecko z „najważniejszym pytaniem na świecie”. Powinieneś mieć świadomość, że w przyszłości może Ty będziesz oczekiwać uwagi z jego strony i szybkiego zareagowania na Twoje potrzeby. Jednak... w tej chwili jesteś tak zaabsorbowany swoimi sprawami, że na pytanie dziecka odpowiadasz, nie do końca słysząc, o co dokładnie chodzi.

Zaraz orientujesz się, że dziecko jest na przykład w trakcie zjadania całej tabliczki czekolady i twierdzi, że przed chwilą wyraziłeś na to zgodę. Niemożliwe? Cóż, zdarzyć się może nawet najlepszym. Dobrym rozwiązaniem może być ustalenie innego hasła. Niech będzie nim na przykład kontakt wzrokowy. Oznaczać będzie, że w chwili gdy jesteśmy w coś bardzo zaangażowani, nie podejmujemy wiążących decyzji bez kontaktu wzrokowego.



## 5.

Bądź słowny. Czasami zdarza się, że dziecko chce z nami spędzić czas, ma jakieś pytania, a my musimy skończyć niecierpiącą zwłoki rzecz. Jeżeli wiemy, że zajmie nam ona określony czas, powiedzmy 20 minut, to umówmy się z dzieckiem, że porozmawiam z nim po zakończeniu naszego zadania. Do odmierzenia tego okresu oczekiwania wykorzystajmy naszego

*strażnika czasu*, ale wcześniej zapytajmy dziecko, czy sprawa może tyle poczekać. Dziecko będzie mogło z jednej strony doświadczyć, że jako rodzice mamy prawo do swojego czasu na pracę czy inne „nasze sprawy”, a z drugiej – że potrafimy dotrzymać słowa i po zakończeniu pracy poświęcić mu całą swoją uwagę.

notatki

---

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# APLIKOWANIE APLIKACJI

## WYZWANIE

W sieci jest dostęp do setek aplikacji i zasobów dedykowanych dzieciom. Jednak nie tylko ich wybór jest wyzwaniem, lecz także to, w jaki sposób dziecko może z nich korzystać, aby stać się świadomym użytkownikiem urządzeń mobilnych.

Nie bez znaczenia pozostaje też kwestia wpływu rówieśników na potrzeby dzieci i ich pragnienia. Stąd też dodatkowym wyzwaniem stojącym przed rodzicami jest odpowiedź na dziecięcę „On ma i ja też chcę”.

## WIEDZA

Jak sprawdzić, czy dana aplikacja lub gra nadaje się dla naszego dziecka? W sklepach internetowych aplikacje i gry mają oznaczenia określające grupę wiekową, dla których przeznaczona jest dana treść. W Polsce obowiązuje europejski system oznaczeń PEGI, czyli Pan European Game Information (Ogólnoeuropejski System

Klasyfikacji Gier, OSKG). System ten został opracowany również po to, by pomagać rodzicom w podejmowaniu świadomych decyzji podczas zakupu gier. Szczegółowy opis klasyfikacji kategorii wiekowych oraz symboli dodatkowych (które już same w sobie są czytelne) dostępny jest w języku polskim na stronie PEGI.

\*



Trójka na zielonym tle oznacza, że gra jest odpowiednia dla dzieci w każdym wieku.



Siódemka na zielonym tle oznacza, że gra jest przeznaczona dla dzieci od 7. roku życia (może zawierać budzące lęk sceny lub dźwięki).



Pomarańczowa dwunastka oznacza, że gra jest przeznaczona dla dzieci od 12. roku życia (w umiarkowany sposób może pokazywać przemoc lub nagość).



Pomarańczowa szesnastka oznacza, że gra jest odpowiednia od 16. roku życia (zawiera realistycznie przedstawioną przemoc lub stosunek seksualny, wulgarny język lub pokazuje sceny, w których bohaterowie palą papierosy, używają narkotyków lub popełniają przestępstwa).



Osiemnaście oznacza, że gra jest przeznaczona tylko dla dorosłych (zawiera bardzo realistyczne i okrutne sceny przemocy).



Grafiki dodatkowych symboli PEGI. Ostrzeżenia szczegółowe dotyczące treści gry, kolejno: zawiera wulgaryzmy, zawiera treści nawołujące do nienawiści w stosunku do pewnych grup etnicznych lub społecznych, zawiera sceny zażywania narkotyków, zawiera obrazy lub dźwięki mogące budzić strach, pokazuje bohaterów oddających się grom hazardowym, zawiera sceny seksu, zawiera sceny przemocy lub brutalnej śmierci.



Większość urządzeń cyfrowych wyposażona jest w systemy kontroli rodzicielskiej. Zgodnie z założeniami takie narzędzia mają umożliwiać rodzicom ochronę prywatności dzieci i dbać o ich bezpieczeństwo online. Na przykład kontrolują wybór gier, stosując odpowiedni filtr, ograniczają dostęp do przeglądarki internetowej, kontrolują czas, który dziecko może spędzić na graniu czy też poziom interakcji w internecie (czat) i wymiany danych (wiadomości tekstowe, treści wygenerowane przez użytkownika). O szczegóły dotyczące rozwią-

zań zastosowanych na danym urządzeniu należy prosić jego producentów.

Nawet najlepsza aplikacja nie zapewni dziecku bezpieczeństwa w takim stopniu, w jaki może mu to zagwarantować rodzic. Rozmowy, wspólnie spędzony czas, budowanie relacji opartej na szczerości i zaufaniu nie ustrzegą nas przed trudnymi sytuacjami, które są naturalną składową życia. Mogą jednak sprawić, że rodzina będzie skuteczniejsza we wspólnym radzeniu sobie z wyzwaniami.

## WYKONANIE



1.

**Jeśli Twoje dziecko chce korzystać z nowej aplikacji, w pierwszym kroku zainstaluj ją na swoim urządzeniu. Niezależnie od tego, czy jest to gra, czy pomoc w nauce języka, przetestuj jej możliwości i sprawdź sam, co kryje się pod kolorową ikoną.** Zawsze towarzyszyć dziecku przy pierwszej instalacji aplikacji na jego

urządzeniu. Niech wspólne uruchomienie świeżo zainstalowanej gry lub programu stanie się Waszym rytuałem. Pamiętaj, że aplikacje co jakiś czas wymagają uaktualnienia. Mogą pojawić się w niej treści lub reklamy, których do tej pory nie było. Dlatego raz na jakiś czas warto robić przegląd zasobów w telefonie dziecka.

o

+

o

+

+

## 2.

Wspólnie z dzieckiem ustalcie zasadę, że na jego urządzeniu będzie mogło być zainstalowanych maksymalnie na przykład dziesięć aplikacji. Instalacja kolejnych oraz usuwanie ponadprogramowych zasobów

będą dobrą okazją do wspólnej rozmowy i uczenia się trudnej sztuki dokonywania wyborów. Pozwól dziecku podejmować decyzje, argumentować, opowiadać o swoich potrzebach. Doradzaj, pytaj, wspieraj.

### PRZYGOTOWUJĄC SIĘ DO TAKICH ROZMÓW, MOŻESZ SKORZYSTAĆ Z KSIĄŻEK.:

**1.** Michał Rusinek, Aneta Załazińska, **Co ty mówisz?! Magia słów, czyli retoryka dla dzieci**, Wydawnictwo Literatura.

**2.** Oscar Brenifier, **seria Dzieci Filozofują**, której „każdy tom zawiera sześć ważnych pytań. Każde pytanie prowadzi do sześciu możliwych odpowiedzi, których mogłoby udzielić dziecko. Z kolei każda odpowiedź prowadzi do kilku nowych pytań, które w jakiś sposób podważają wcześniejszą odpowiedź. A wszystko to w odniesieniu do codziennego życia dziecka”\*.



i

o

+

o

+

+

---

\* Fragment materiałów informacyjnych na temat serii, Wydawnictwo Zakamarki.

3.

Korzystanie z bezpłatnych aplikacji najczęściej wiąże się z obecnością w nich reklam.



**ROZMAWIAJĄC Z DZIECKIEM NA TEMAT REKLAM, MOŻESZ SKORZYSTAĆ Z MATERIAŁÓW PRZYGOTOWANYCH PRZEZ EKSPERTÓW, NP.:**

1. Edukacja Medialna, **Co to jest reklama?**, <https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/co-to-jest-reklama/>
2. Edukacja Medialna, **Czy to jest reklama?**, <https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/czy-to-jest-reklama/>

To dobry moment, by porozmawiać z dzieckiem nie tylko o reklamach, ale i o pozornej bezpłatności aplikacji. Jeśli nie ma konieczności dokonania przelewu, to czym płacimy? Co to znaczy, że aplikacja jest bezpłatna? Zwykle bezpłatnie oferowane są te aplikacje, które wypełnione są reklamami, zatem płacimy naszą uwagę i potencjalnymi zakupami proponowanych nam towarów. Inną możliwością jest „płacenie” in-

formacją na swój temat. Warto przeglądać regulaminy aplikacji i sprawdzać, do jakich treści po jej zainstalowaniu na nasz temat będzie miał dostęp producent (geolokalizacja, dostęp do mikrofonu, zdjęć itp). **Na początku to jest zadanie rodzica, ale warto od razu uświadamić dziecko, aby nabierało dobrych nawyków, a z czasem samo potrafiło sprawdzić i ocenić daną aplikację.**



4.

Warto przedyskutować wybór lub odrzucenie jakiejś aplikacji i wspólnie podjąć decyzję. Można nawet umówić się na zabawę w beta testerów, czyli wspólne zagranie w kilka gier po umówieniu się, że będziemy się im krytycznie przyglądać. Jeśli aplikacja, którą ma rówieśnik, ostatecznie nie znajdzie się w urządzeniu naszego dziecka, to warto kontynuować rozmowę tak, by wzmocnić dziecko w poczuciu słuszności podjętej decyzji i przygotować je na rozmowę z innymi dziećmi. Jest to znakomite ćwiczenie

z argumentacji.

**W zależności od wieku i możliwości dziecka możemy zaproponować mu napisanie minirecenzji na temat aplikacji, którą chce mieć na swoim smartfonie, albo przygotowanie 5 argumentów za daną aplikacją i wskazania 3 argumentów przeciw niej (będzie to wymagało krytycznego i obiektywnego podejścia do tematu). Zebrane argumenty będą wspaniałą podstawą Waszej rozmowy.**



notatki

---

.....

.....

.....

.....



# PRACA NAD WSPÓŁ- PRACĄ

## WYZWANIE

Podstawowy i najbardziej popularny model pracy z urządzeniem mobilnym opiera się na opcji *one to one* (jeden użytkownik – jedno urządzenie). To może u małego dziecka budować przyzwyczajenie do odizolowywania się i zagarniania urządzenia dla siebie. W dłuższej perspektywie i połączeniu z niekontrolowanym czasem użytkowania może to prowadzić do wyobcowania i odcinania się użytkownika od otoczenia.

**Jak nauczyć dziecko dzielenia się z innymi, jak dać mu szansę do nauki współpracy? Jak dostarczać okazji do gromadzenia doświadczeń otwierających, a nie ograniczających?**

## WIEDZA

Czy spotkaliście się ze skrótem TIK? Oznacza technologie i n - f o r m a c y j n o - k o m u n i - k a c y j n e . Nazwa ta wywodzi się z języka angielskiego (information and communication technologies) i często pojawia

się, gdy o technologii mówi się w kontekście edukacyjnym, podkreślając nie tylko jej przydatność przy wyszukiwaniu i tworzeniu informacji, lecz także rolę technologii w procesie komunikacji.

Tablet, komputer czy telefon to narzędzia, które mogą być pomocne w tworzeniu więzi i prowadzeniu rozmów. Mogą być też narzędziem ułatwiającym wymianę i realizację pomysłów. Umiejętność współpracy jest jedną z tych kompetencji, która nawet w epoce robotów i sztucznej inteligencji będzie miała szczególną wartość. Wsłuchując się w głosy pracodawców, nie sposób nie zauważyć, jak cenią sobie pracowników, którzy potrafią współdziałać z innymi i którzy mają już doświadczenie w pracy zespołowej. To właśnie ludzie o takich kompetencjach są dziś i będą w przyszłości najbardziej poszukiwani na rynku pracy. To odległa perspektywa, jeśli ma się dziecko w wieku 5, 6 czy 7 lat, ale warto myśleć o tym już teraz.

W kontekście rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym i wcze-

snoszkolnym niezwykle ważne jest pogłębianie rozumienia własnych emocji (odnajdywania ich w sobie, nazywania, odczytywania także u innych osób) oraz dostrzeganie emocji innych. Wiąże się to z rozwijaniem empatii i umiejętnością współpracy. Technologia może wspierać te procesy, jeśli jakość jej użytkowania będzie dostosowana pod względem intensywności, potrzeb i możliwości odbioru dzieci.

Podstawą pracy nad rozwojem emocjonalnym i społecznym powinna być rozmowa oparta o aktywne słuchanie obu stron. Współtowarzystwo i współdziałanie bywa wymagające czasowo, w długofalowej perspektywie jest jednak skuteczniejsze niż sterowanie dzieckiem za pomocą niepodlegającego dyskusji instruowania przez dorosłych.

## WYKONANIE

### 1.

Wykorzystujcie komunikatory internetowe do rozmowy z rodziną lub znajomymi mieszkającymi w innym mieście. Jeśli

któryś z członków rodziny często podróżuje, możecie umówić się na spotkanie video online, tak aby porozmawiać, jedno-

częściej oglądając miejsce, w którym przebywa. Wy też możecie pokazać coś ze swojej strony. Szczególnie wesprzyj dziecko, jeśli nie korzysta jeszcze z internetu. Być może będzie to jego pierwsza taka rozmowa. Tak jak kiedyś rozmowa przez słuchawkę telefoniczną obok ciekawości budziła cza-

sem lęk, zawstydzenie i zmieszanie, tak rozmowa na czacie czy tym bardziej videorozmowa mogą wzbudzać podobne emocje. Przy okazji porozmawiaj z dzieckiem „jak to działa?": jak działa ta aplikacja, co jest potrzebne, abyśmy mogli się widzieć i słyszeć z kimś po drugiej stronie ekranu.

## 2.

Zaprojektujcie wspólnie elektroniczną kartkę pocztową. Testujcie różne aplikacje umożliwiające rysowanie i malowanie, tak aby wybrać najbardziej wam odpowiadającą. Dyskutujcie oraz dokonujcie wspólnych wyborów. Pamiętajcie, aby po

przetestowaniu zostawić na smartfonie lub tablecie jedną wybraną aplikację, a pozostałe usunąć. Wspólnie wykonaną kartkę pocztową prześlijcie do wybranej osoby jako załącznik wiadomości e-mailowej lub rozmowy w komunikatorze.

## 3.

Zaproście do współpracy kogoś z rodziny, osobę, którą Twoje dziecko zna i lubi. Zaproponuj wspólne tworzenie opowieści z wykorzystaniem poczty elektronicznej (skorzystajcie z Twojego adresu e-mailowego, przy okazji wyjaśnij dziecku, jeśli jest taka potrzeba, czym różni się poczta elektroniczna od tradycyjnej i jaka jest jej specyfika). Wybierzcie z dzieckiem temat Waszej historii. Następnie wy-

ślijcie pierwszy fragment (do 5 zdań) do tej osoby, a ona, odpisując, niech dopisze kolejną część. W ten sposób wymieniacie się wiadomościami. Róbcie to w regularnych odstępach czasu (np. co tydzień).

Możecie też stworzyć historię lub komiks z obrazków lub zdjęć. W sieci jest wiele bardzo dobrych darmowych programów edukacyjnych, w których

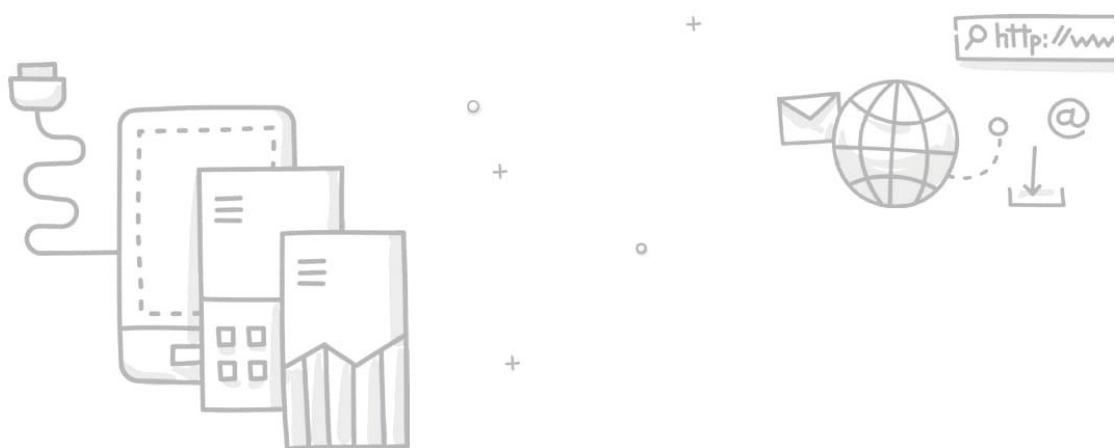
łatwo można stworzyć taki komiks. Tego typu programy są zwykle proste i intuicyjne w obsłudze, dodatkowo mają

tutoriale, dzięki którym łatwo dowiecie się, w jaki sposób skutecznie korzystać z danego narzędzia.

#### 4.

Zajrzyjcie do aplikacji *Look at me*\*. To narzędzie wspierające dzieci w nauce rozumienia i odczytywania emocji i mimiki. Pomaga skupiać uwagę na twarzy drugiej osoby, ucząc kontaktu z nią. Aplikacja przygotowana przez firmę Samsung we współpracy z pedagogami i psychologami jest kierowana przede wszystkim do rodzin z dziećmi ze spektrum autyzmu, ale dzie-

ki swojej uniwersalności może być z powodzeniem wykorzystywana przez wszystkie dzieci. Użytkownik zdobywa punkty za rozwiązywanie zadań, wśród których jest na przykład zrobienie zdjęcia z rodzicem, sfotografowanie sekwencji min od smutnej do uśmiechniętej, wybór spośród kilku twarzy tej, która wyraża zdziwienie itp.



\* *Look at Me*, Samsung, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.samsung.lookatme&hl=en>



# NIC TYLKO ZABAWA I ZABAWA

## WYZWANIE

Czasem naturalne wydaje nam się użycie urządzenia mobilnego jako narzędzia kary i nagrody. Niestety, w ten sposób jako rodzice i opiekunowie przypisujemy im dodatkowe własności, przez co zyskują status czegoś wyjątkowego – swoistego przedmiotu pożądania. W jaki sposób je urealniać i pokazywać rzeczywiste ich atuty, które mają w sobie jako narzędzia multimedialne?

## WIEDZA

O technologii można mówić w kontekście jej wykorzystania (jak, gdzie i do czego) oraz w zestawieniu z innymi mediami (telewizja, kino, książka). Uważa się, że czytanie przez dziecko książek jest zjawiskiem pozytywnym i pożądanym. Książka ma status narzędzia, dzięki któremu można zdobywać informacje o świecie, rozwijać wyobraźnię i poszerzać słownictwo. Jest dobrym sposobem spędzania przez dziecko czasu wolnego. **Warto uświadomić sobie jed-**

**nak, że pod koniec XIX wieku powieści Jane Austin czy Susan Warner wzbudzały podobne zainteresowanie młodych i reakcje u dorosłych, jak później kino, radio, telewizja czy obecnie technologie informacyjno-komunikacyjne.** Wówczas młodzież chętnie wsiąkała w nowe medium, a dorośli wyrażali zaniepokojenie i obawy. Obecnie książka traktowana jest jako medium pozytywne, nawet jeśli korzystanie z niej służy tylko przyjemności i spęd-





dzaniu wolnego czasu. **Dodatkowo ciągle zestawianie i porównywanie książek z technologią prowadzi czasem do odwrotnej od zamierzonej reakcji dzieci, które zaczynają uważać, że czytanie książek jest karą, a korzystanie na przykład z tabletu – nagrodą.**

Z punktu widzenia psychologii kara i nagroda są ściśle ze sobą związane, ponieważ działają według tego samego mechanizmu, zatem jednocześnie brak książki będzie nagrodą, a brak sprzętu – karą.

Wprowadzenie kary i nagrody (w formie warunku: jeśli to zrobisz, to..., a jeśli tego nie zrobisz, to...) to komunikat, że warte podejmowania są tylko te aktywności, które przynoszą wyraźne i natychmiastowe korzyści. Takie metody wychowawcze sprawiają, że dzieci stają się bardziej podatne na wpływy zewnętrzne, a jednocześnie jest skuteczne jedynie w krótkiej perspektywie, gdy nagrodę można szybko uzyskać. Dziecko zamiast motywacji wewnętrznej rozwija zewnętrzną, chcąc otrzymać pochwałę lub nagrodę, najlepiej natychmiast po wykonaniu zadania. Włączając urządzenia mobilne w mecha-

nizm kary i nagrody, tworzymy emocjonalną więź między dzieckiem a smartfonem lub tabletem. Natomiast nienadawanie urządzeniom mobilnym dodatkowych znaczeń pozwala traktować je jako narzędzie służące do osiągnięcia konkretnych celów. W ten sposób tablet czy telefon może być postrzegany jako sprzęt, z którego na co dzień możemy korzystać, a nie jako przedmiot pragnień.

Dzieci mogą wykorzystywać urządzenia do zabawy bądź rozrywki. To ważne rozróżnienie. Zabawa może mieć w sobie pierwiastek edukacyjny, jeśli wymaga interakcji i aktywności ze strony dziecka. Natomiast rozrywka jest bierna, jest *scrolowaniem czasu*. Porównywana może być do bezrefleksyjnego odbioru telewizji jako medium, które nie wymusza na użytkownika aktywności, myślenia czy komunikowania się z innymi. Niewątpliwie ekrany dotykowe mogą otwierać przed dziećmi zupełnie nową przestrzeń doświadczeń poznawczych. Na to, jak szeroka będzie to przestrzeń i czy będzie wykraczała poza prostą rozrywkę ku zabawie i edukacji, mają wpływ także dorośli z najbliższego otoczenia

dziecka. Jak wskazują badania, wielu rodziców oczekuje wykorzystywania technologii w edukacji, uznając, że umożliwi ona lepszy rozwój ich dzieci\*.

Warto zatem zachować odpowiednie proporcje oraz znać te prawidłowości, aby rozwijać

postrzeganie urządzeń cyfrowych właśnie jako poprawiających jakość życia narzędzi o szerokim zastosowaniu: służącym zarówno do rozrywki i zabawy, jak i rozwoju, nauki. Czy będziemy karać, odbierając narzędzie służące do nauki?

## WYKONANIE

### 1.

Przygotujcie „Rodzinną listę przyjemności”. Zamiast warunkowego systemu kar i nagród, porozmawiajcie o tym, co sprawia Wam przyjemność, na czym Wam zależy, co chcielibyście robić. Rozmowa o tym jest ważna dla pogłębiania waszej więzi, a realizowanie listy przyjemności podkreśla wagę zdania dziecka. Lista przyjemności może zawierać drobne sprawy od wieczornych gilgotek przez rodzinną wycieczkę rowerową po piknik w ogrodzie. Dla dzieci, które mają rodzeństwo, może być to czas spędzony z rodzicem posiadającym „na wyłącz-

ność”. Na tej liście może znaleźć się także wspólne czytanie książek, rodzinne oglądanie filmu, wyjście do kina albo wspólna gra na komputerze. Listę przyjemności możecie realizować krok po kroku, odhaczając kolejno zrealizowane już punkty. Innym sposobem jest przygotowanie karteczek zawierających każdy z punktów listy. Realizacja listy przyjemności będzie miała element niespodzianki, ponieważ o tym, co będziecie robić, zdecydować będzie losowanie. Oczywiście punkty z listy przyjemności mogą wracać do puli i możemy z nich wielokrotnie

---

\* Hussein Bougsiaa, Małgorzata Cackowska, Lucyna Kopciwicz, Tomasz Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach. Być dzieckiem, nastolatkiem i rodzicem w kulturze mobilnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s. 74-84.

korzystać, ale możemy też modyfikować listę lub two-

rzyć za każdym razem nową.



2.

**Wieczorem nie zaleca się ani oglądania telewizji, ani korzystania z urządzeń mobilnych ze względu na światło emitowane z ekranu, które może powodować problemy z zaśnięciem.**

Możecie co jakiś czas zaproponować dziecku wspólne odsłuchanie audiobooków lub wyciszających dźwięków natury. W ciągu dnia dziecko może pobawić się w kompozytora i instrumentalistę tworzą-

cego z dźwięków natury uspokajającą muzykę (np. z pomocą aplikacji *Sleepo*, *Odgłosy natury*, *Przyjemne dźwięki do spania*). Sprawdźcie też inne aplikacje do tworzenia muzyki np. *Soundcamp* czy *Smule*. Wieczorny koncert będzie okazją do wspólnego odsłuchania tego, co stworzyło dziecko. A przecież każdy artysta wie, jak ważne są uwaga i uznanie słuchaczy.

3.

*Scratch Junior* to darmowa, prosta i intuicyjna aplikacja dająca bardzo duże możliwości, jeśli chodzi o wprowadzanie dziecka w świat programowania. Doskonale nadaje się do realizowania indywidualnych, wspólnych i poświęconych określonym celom projektów. Z naszych doświadczeń wynika, że świetnie rozpoczynać z nią pracę od prostych eksperymentów. Zainstalujcie aplikację na tablecie. Połączcie kilka poleceń w postaci kolorowych puzzli i zobaczcie, co się wyda-

rzy. Takie doświadczenie bardzo szybko pozwoli odkrywać kolejne możliwości *Scratcha Juniora*. Kilka sesji, a wspólnie z dzieckiem odkryjesz świat dobrej zabawy i podstaw programowania. W poszukiwaniu inspiracji i pomysłów na scratchowe projekty, zajrzyj do scenariuszy przygotowanych w ramach programu Mistrzowie Kodowania: [http://bit.ly/ScratchJr\\_Scenariusze](http://bit.ly/ScratchJr_Scenariusze). Dodatkowo zainteresowanych rodziców odsyłamy w tym miejscu do innego naszego poradnika

- „Aktywności na start” - w którym można znaleźć konkretne pomysły na to, jak wspólnie z

dzieckiem można odkrywać świat programowania.

#### 4.

Zorganizujcie „domowe targi gier”. Każda osoba przygotowuje swoje stoisko, na którym zaprezentuje ulubioną grę. Nie muszą to być wyłącznie aplikacje czy gry komputerowe. Na waszym stoisku mogą pojawić się gry karciane, planszowe i ruchowe. Kolejno każda osoba przedstawia swoją ulubioną

grę, omawiając krótko jej zasady oraz cechy produktu. Zadawajcie sobie pytania, szukajcie odpowiedzi na pytanie o to, co takiego jest w tej grze, że ktoś jest nią tak zafascynowany. Zagrajcie w nią, a następnie wymieniajcie się recenzjami aplikacji, dyskutujcie i argumentujcie.

## notatki

---

.....

.....

.....

.....

