



„Wychowanie w Rodzinie” t. XXI (2/2019)

Jolanta KĘDZIOR*

Nowe media w przestrzeni edukacyjnej dzieci w wieku przedszkolnym – szanse i zagrożenia

**New media in the educational space of preschool children
– opportunities and threats**

Abstrakt

Cel. Celem niniejszego opracowania jest przedstawienie obecności nowych mediów w przestrzeni edukacyjnej dzieci w wieku przedszkolnym, z uwzględnieniem szans i zagrożeń ich rozwoju. TIK są obecne nie tylko środowiskach rodzinnych dzieci. Ich wykorzystywanie rekomenduje się w programach pracy przedszkolnej w wielu krajach, w tym również w Polsce. Kwestie te wymagają refleksji dotyczącej teorii i praktyki pedagogicznej, wyznaczają także kierunki działań edukacyjnych.

Metody. Analiza literatury przedmiotu (publikacji naukowych, raportów z badań), analiza wybranych TIK.

Wyniki. Obecnie korzystanie z TIK przez polskie dzieci w wieku przedszkolnym jest powszechne. Robi to dwie trzecie populacji, w tym co czwarte dziecko codziennie, ponieważ często mają one już własne urządzenia mobilne. Nowe media służą najczęściej rozrywce (oglądanie filmów, gry i zabawy). Celem edukacyjnym, zdaniem badanych rodziców, służy korzystanie z aplikacji typu puzzle, memory, bądź aplikacji rozwijających kreatywność. Dwie trzecie rodziców deklaruje, że dzieci korzystają z tych urządzeń w ich obecności. Niepokojące jest jednak, że równie często dorośli udostępniają je potomstwu, kiedy muszą zająć się własnymi sprawami, a niektórzy stosują to jako rodzaj nagrody dla córki czy syna. W takim kontekście istotne stało się zaprezentowanie szans i zagrożeń dla rozwoju dzieci w edukacyjnej cyberprzestrzeni. Uwzględniono sfery rozwoju: poznawczego, fizycznego i motorycznego, oraz społecznego i emocjonalnego małego człowieka.

* e-mail: jolanta.kedzior@uwr.edu.pl

Zakład Pedagogiki Mediów, Instytut Pedagogiki, Wydział Nauk Historycznych i Pedagogicznych, Uniwersytet Wrocławski, J.W. Dawida 1, 50-527 Wrocław, Polska
ORCID: 0000-0002-6701-1164

Wnioski. Wiedza o warunkach, możliwościach i skutkach stosowania nowych mediów przez/z dziećmi w wieku 3–6 lat może być podstawą do konstruowania właściwych rozwiązań w praktyce edukacji przedszkolnej, jak też wskazówek dla rodziców. Na podstawie wyników analizy wybranych TIK, w artykule zaprezentowano rekomendowane przez autorkę narzędzia (w tym do komunikowania się), strony internetowe, portale edukacyjne, aplikacje do wykorzystywania w przestrzeni edukacyjnej takich dzieci.

Słowa kluczowe: nowe media, technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), przestrzeń edukacyjna, dzieci w wieku przedszkolnym.

Abstract

Aim. The aim of this study is to present the presence of new media in the educational space of preschool children, taking into account the opportunities and threats to their development. ICT (Information and Communications Technology) is present not only in children's family environments. Its use is recommended in preschool work programs in many countries, including Poland. These issues require reflection on pedagogical theory and practice, they also determine the directions of educational activities.

Methods. Analysis of literature on the subject (scientific publications, research reports), selected ICT analysis.

Results. Currently, the use of ICT by Polish preschool children is widespread. Two-thirds of the population do this, one in four every day, as they often already have their own mobile devices. New media is most often used for entertainment (watching movies, games, and activities). According to the surveyed parents, educational purposes are achieved through the use of applications such as: puzzle, memory, or applications that develop creativity. Two-thirds of parents declare that their children use mobile devices in their presence. Worryingly, however, just as often adults make them available to their offspring when they have to go about their own business, and some use it as a kind of reward for their daughter or son. In this context, it has become important to present the opportunities and threats to the development of children in educational cyberspace. The spheres of cognitive, physical, and motor development as well as social, and emotional development of a small person were taken into account.

Conclusions. Knowledge about the conditions, possibilities, and effects of using new media by/with children aged 3-6 can be the basis for constructing appropriate solutions in the preschool education practice, as well as guidelines for parents. Based on the results of the selected ICTs analysis, the article presents the tools recommended by the author (including communication tools), websites, educational portals, and applications to be used in the educational space of such children.

Keywords: new media, information and communication technologies (ICT) educational space, preschool children.

Od czasu, gdy urządzenia cyfrowe stały się przedmiotem codziennego użytku, zmieniły życie i funkcjonowanie nie tylko osób dorosłych, ale także dzieci, również tych w wieku przedszkolnym. W badaniach naukowych obserwuje się wpływ nowych mediów na sytuację materialną, społeczno-kulturową oraz edukacyjną dzieci. Źródłem aktywności, przeżyć i doświadczeń dziewczynek i chłopców są już nie tylko rodzina,

rówieśnicy, środowisko przedszkolne czy kultura, lecz w coraz większym stopniu media elektroniczne.

W celu rozwijania u dzieci kompetencji niezbędnych do sprawnego funkcjonowania w przyszłości, należy uwzględnić w ich przestrzeni edukacyjnej wykorzystywanie nowych technologii cyfrowych. Potrzebę taką uwypukliła również konieczność realizacji edukacji zdalnej podczas pandemii COVID-19.

Nowe media, TIK

Lev Manovich stwierdza, że „nowe media to media analogowe skonwertowane do postaci cyfrowej”¹. Dzięki temu samemu cyfrowemu kodowi tekstów, obrazów, dźwięków, kształtów, przestrzeni 3D, można z nich korzystać na różnych urządzeniach, nośnikach i systemach elektronicznych, działających w oparciu o informacje przetwarzane w systemie cyfrowym. Należą do ich m.in.: komputer, tablet, smartfon, telewizja cyfrowa, aparat cyfrowy, urządzenie do nawigacji satelitarnej, smartwatch i in.

Nowe media opierają się na dostępie do internetu. Cyberprzestrzeń jest różnorodna, co znajduje odzwierciedlenie w formach komunikacji, do których zalicza się: strony internetowe, pocztę elektroniczną, komunikatory, blogi, fora/grupy dyskusyjne, gry sieciowe, czaty, portale społecznościowe.

Zaletami mediów cyfrowych są: indywidualizacja, wzajemna interakcja, władza odbiorcy nad medium². Aktywność odbiorców przejawia się w dowolnej interpretacji przekazów, a także w podejmowaniu przez nich różnorodnych działań.

Denis Mc Quail wyodrębnił następujące cechy nowych mediów:

- 1) interaktywność – informacyjne sprzężenie zwrotne pomiędzy użytkownikiem a medium (lub z inną osobą poprzez to medium),
- 2) zwiększona obecność społeczna – możliwość osobistego kontaktu z innymi osobami,
- 3) bogactwo nowych mediów – ograniczanie niejednoznaczności, dostarczanie wskazówek, angażowanie zmysłów odbiorcy,
- 4) autonomia – zakres poczucia swobody użytkownika w odniesieniu do przyjmowanych treści i kontroli nad kanałem przekazu, niezależnie od nadawcy,
- 5) ludyczność – częstsze wykorzystanie nowych mediów do celów rozrywkowych niż nastawionych na wymiar użytkowy,

¹ L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2011, s. 119.

² K. Stasiuk-Krajewska, *Co ludzie robią z mediami?: o nieoczywistości wpływu mediów*, [w:] B. Jarosz, M. Karwatowska (red.), *(Nowe) media: implikacje kulturowe, językowe i edukacyjne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2015, s. 17.

- 6) prywatność – możliwość osobistego wykorzystania medium, ale też taki charakter przekazywanej zawartości,
- 7) personalizacja – swoboda w dostosowaniu zawartości oraz sposobów jej prezentacji do oczekiwań konkretnego odbiorcy³.

W literaturze przedmiotu używa się również sformułowania „technologie informacyjne i komunikacyjne” – w skrócie TIK (ang. information and communication technologies – ICT). Renata Seweryn trafnie wyjaśnia istotę tego terminu, przyjmując, że ma ono zastosowanie dla określenia rodziny technologii przetwarzających, gromadzących i przesyłających informacje w formie elektronicznej, przy wykorzystaniu technik cyfrowych i wszelkich narzędzi komunikacji elektronicznej⁴.

Technologie informacyjne i komunikacyjne najczęściej utożsamia się ze sprzętem (np. komputerem czy smartfonem), oprogramowaniem informatycznym, i z internetem. Grażyna P. Wójcik i Magdalena Rybicka podkreślają, że TIK „obejmują szeroki wachlarz technologii, począwszy od technologii informatycznych i komunikacyjnych, przez nadawcze środki przekazu, wszystkie rodzaje przetwarzania oraz transmisji dźwięku i obrazu, a skończywszy na funkcjach sieciowej kontroli i monitoringu”⁵.

Ujmując tę kwestię bardziej szczegółowo, w ramach TIK można wyróżnić za Anną W. Tomaszewską:

- 1) sprzęt umożliwiający przetwarzanie informacji (np. komputery osobiste, serwery, klastry, sieci komputerowe) oraz ich zapis (np. pamięci przenośne, dyski twarde, dyski CD/DVD),
- 2) wszystkie media komunikacyjne (m.in. internet, sieci bezprzewodowe, sieci bluetooth, telefonia stacjonarna, komórkowa i satelitarna),
- 3) różne aplikacje informatyczne i złożone systemy IT, które umożliwiają przetwarzanie i przesyłanie danych na wyższym stopniu abstrakcji niż poziom sprzętowy⁶.

³ D. McQuail, *McQuail's Mass Communication Theory*, Sage Publications, London 2010, s. 144; D. McQuail, *Teoria komunikowania masowego*, tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka, PWN, Warszawa 2021, s. 151.

⁴ R. Seweryn, *Technologie informacyjne i komunikacyjne – wprowadzenie w problematykę*, [w:] J. Berbeka, K. Borodako (red.), *Technologie informacyjne i komunikacyjne na rynku turystycznym*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2017, s. 14.

⁵ G.P. Wójcik, M. Rybicka, *Rola technologii informacyjno-komunikacyjnych w rozwoju współpracy transgranicznej*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 2013, z. 32, s. 519.

⁶ A.W. Tomaszewska, *Dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych w społeczeństwie informacyjnym: przykład polskich regionów*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Oeconomica” 2013, t. 290, *Oblicza innowacyjności w regionie*, s. 26.

Rozwój dziecka w wieku przedszkolnym a nowe media

Między trzecim a szóstym rokiem życia wiele dzieci przekracza granice między dwoma mikrosystemami: najpierw przechodzi z domu rodzinnego do przedszkola, a na koniec opuszcza tę placówkę, aby przejść do szkoły. W tym czasie, zgodnie z koncepcją zadań rozwojowych Roberta J. Havighursta, dziecko powinno opanować określone sprawności i kompetencje. Zadania te związane są z wewnętrznymi przemianami biologicznymi i dojrzewaniem organizmu oraz z osobistymi dążeniami i planami, a także z zewnętrznymi wyzwaniem wyznaczonymi przez środowiska, w których się rozwija. Podejmowanie zadań rozwojowych „pociąga za sobą przemiany sprawności motorycznych, poznawczych, emocjonalnych i społecznych” dziecka⁷.

Opisane przez Havighursta, a także przez Barbarę M. Newman i Philipa R. Newman zadania, przypadające na wiek przedszkolny, odnoszą się do najważniejszych obszarów rozwoju dziecka. Zrealizowanie ich daje szansę dobrego przygotowania go do wymagań na kolejnym etapie rozwoju, czyli:

- 1) kształtowania podstawowych sprawności związanych z czytaniem, pisanem, liczeniem,
- 2) rozwijania pojęć niezbędnych w codziennym życiu,
- 3) rozwijania się pod względem etycznym (wartości, sumienie, moralność),
- 4) uczenia się odpowiedniej roli płciowej,
- 5) osiągnięcia niezależności osobistej,
- 6) kształtowania postaw wobec grup i instytucji⁸.

Coraz częściej przedszkolaki zajęte są zabawą z użyciem komputera, smartfona, tabletu czy konsoli do gry. Urządzenia te są dla nich fascynujące. Za ich pomocą nie tylko się bawią, ale także coraz częściej uczą się. Thomas B. Brazelton i Joshua D. Sparrow piszą, że najmłodszych przyciągają żywe kolory, efekty dźwiękowe oraz animacje. Komputer jednak oferuje im znacznie więcej. Pozwala także zaobserwować skutki własnych działań, uczyć się na błędach, podejmować kolejną próbę bez negatywnych konsekwencji, dokonywać wyborów oraz zdobywać gratyfikację za podjęty wysiłek⁹.

Chociaż już czterolatki różnicują fikcję od rzeczywistości, to 4- czy 5-latki skłonne są wierzyć w to, co widzą w filmie czy w internecie. Korzystanie z sieci pod kontrolą dorosłych może jednak pozytywnie wpływać na ich rozwój.

⁷ A. Brzezińska, *Spoleczna psychologia rozwoju*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2000, s. 228.

⁸ Za: A. Brzezińska, *Spoleczna psychologia...*, dz. cyt., s. 233.

⁹ T.B. Brazelton, J.D. Sparrow, *Rozwój dziecka od 0 do 3 lat*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Sopot 2013, s. 358.

Wykorzystywane w sposób świadomy przez kompetentnego dorosłego, nowe media mogą stać się wartościowym narzędziem uczenia się dziecka, wspierającym jego całościowy rozwój, źródłem pozytywnych doświadczeń, inspiracji i kreatywności. Przede wszystkim stymulują jego aktywność, sprawiając, że poznaje ono świat i uczy się w bezpośrednim działaniu. Prowokują interakcję pomiędzy dzieckiem a urządzeniem, pozwalając na samodzielność i dowolną ilość aktywności, dopuszczającą błąd w działaniach.

Nowe media umożliwiają pracę w grupie: uczą współpracy, rozwijają kompetencje w zakresie komunikacji społecznej. Stymulują uwagę dzieci poprzez odbieranie różnorodnych komunikatów i angażowanie różnych zmysłów, rozwijają ich postrzeganie i myślenie. Dzięki TIK przedszkolaki mogą doświadczać, działać, eksperymentować. Media cyfrowe przygotowują im grunt pod etap operacji formalnych, w których dominuje myślenie abstrakcyjne i logiczne.

Wirtualizacja przestrzeni edukacyjnej dzieci w wieku przedszkolnym

Przestrzeń edukacyjna to „obszar, w którym we wzajemnych oddziaływaniach jednostka przyswaja trwałe elementy wiedzy, sposoby działania, myślenia, kształtuje swoje postawy i poglądy”¹⁰. Janusz Morbitzer słusznie pisze, że w coraz większym stopniu tworzą ją internetowe zasoby informacyjne. Przestrzeń tę cechuje otwartość, tj. możliwość wzbogacania i przekształcania zasobów przez uczące się osoby¹¹.

Wirtualizacja przestrzeni edukacyjnej jest procesem wymuszonym przez uczących się, którymi są „cyfrowi tubylcy”¹². Jolanta Okuniewska zauważa, że jest wiele głosów krytykujących wprowadzenie TIK do pracy z dziećmi. Tymczasem one już korzystają z nowoczesnych technologii w swoich domach. Używają smartfonów, tabletów, komputerów, odtwarzaczy multimedialnych i innych mediów. To ich świat, w którym wzrastają i w którym czują się naturalnie¹³.

¹⁰ S. Juszczyk [i in.], *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2006, s. 16.

¹¹ J. Morbitzer, *W poszukiwaniu nowej przestrzeni edukacyjnej*, [w:] J. Migdałek, A. Stolińska (red.), *Technologie informacyjne w warsztacie nauczyciela: nowe wyzwania edukacyjne*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2011, s. 45.

¹² Marc Prensky w artykule *Digital Natives, Digital Immigrants: Part 1* („On the Horizon” 2001, vol. 9, nr 5, s.1–6) wyjaśnia, że cyfrowi tubylcy (*digital natives*), to pokolenie młodych osób, które zamiast tekstu wolą grafikę, szybko zdobywają informacje, preferując elektroniczne źródła wiedzy; mają podzielną uwagę, są multimedialne, interaktywne i mobilne. Z kolei cyfrowi imigranci (*digital immigrants*) to dorośli, którzy uczą się i adaptują dane technologie, którym trudniej podążać za dokonującymi się zmianami.

¹³ J. Okuniewska, *Technologie są dla dzieci: poradnik dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej*, Think Global sp. z o.o., Warszawa 2013, s. 10.

Warto podkreślić, że zarówno dla tradycyjnej, jak też dla wirtualnej przestrzeni edukacyjnej punktami odniesienia powinny być jasno określone cele działania oraz kategorie aksjologiczne, z których najważniejszymi są prawda (jako cel i istota poznania) oraz odpowiedzialność (nie wszystko, co można technicznie zrealizować, należy moralnie akceptować)¹⁴.

Kulturotwórcze funkcje mediów

Janusz Gajda wyodrębnił i scharakteryzował kulturotwórcze funkcje mediów. Koncepcja ta może być przydatna w odniesieniu do opisu szans i zagrożeń dla dzieci w rozpatrywanym wieku, płynących do nich ze świata cyfrowych mediów¹⁵.

Tabela 1

Kulturotwórcze funkcje mediów

Kulturotwórcze funkcje mediów	Oddziaływanie pozytywne	Oddziaływanie negatywne
funkcja upowszechniania różnorodnych treści	dostarczanie różnorodnych informacji oraz ułatwianie ich rozumienia, rozbudzenie i rozwój zainteresowań, edukowanie, dostarczanie przeżyć estetycznych, sprzyjanie wartościowemu wykorzystywaniu czasu wolnego	ryzyko szumu informacyjnego (zagubienia i przeciążenia nadmiarem trudnych do selekcjonowania, weryfikowania i przyswajania treści), ryzyko odbierania treści fałszywych (<i>fake newsów</i>), dezorientowanie, oglupianie, rozleniwianie, pozory doinformowania, osłabianie zróżnicowanej aktywności, ryzyko uczestnictwa w kulturze wyłącznie poprzez media
funkcja ludyczna	dostarczanie przyjemności, poprawianie samopoczucia, zapewnianie relaksu, możliwość uczenia się poprzez zabawę, uwrażliwienie estetycznego, korzystne wpływanie na kształtowanie postaw	ryzyko kontrowersyjnej estetycznie i etycznie rozrywki, leniwego, bezmyślnego spędzania wolnego czasu, osłabianie pozamedialnej aktywności kulturalnej, przedstawianie zdeformowanej rzeczywistości

¹⁴ J. Morbitzer, *W poszukiwaniu nowej...*, dz. cyt., s. 50.

¹⁵ J. Gajda, *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury – kulturowe uwarunkowania mediów*, [w:] B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna: podręcznik akademicki*, t. 1, PWN, Warszawa 2007, s. 92–95.

Kulturotwórcze funkcje mediów	Oddziaływanie pozytywne	Oddziaływanie negatywne
funkcja stymulująca	rozwijanie zainteresowań (np. naukowych czy artystycznych), pobudzanie do uczestnictwa w kulturze i własnej twórczości, kształtowanie otwartości na nowe treści intelektualne czy artystyczne	pobudzanie do niewyrafinowanej rozrywki, obniżanie gustów estetycznych, ujednolicenie upodobań, kształtowanie fałszywego przekonania o łatwości tworzenia i osiągnięcia sukcesu
funkcja wzorotwórcza	wyrabianie zróżnicowanych zainteresowań, propagowanie odpowiednich wartości i wzorów zachowań, stylów życia, kształtowanie właściwych etycznie postaw	ryzyko upowszechniania niewłaściwych wzorów życia (np. hedonizmu, konsumpcjonizmu, bezwzględnej rywalizacji), wyrabianie postaw konformistycznych, łudzenie łatwą popularnością i karierą
funkcja interpersonalna	ułatwianie kontaktów międzyludzkich, zrozumienia innych osób (także z innych kręgów kulturowych)	ryzyko osłabionych, zaburzonych relacji społecznych, osamotnienia, zubożenia na problemy innych ludzi, kształtowania się niewłaściwych postaw (np. egoizmu, nietolerancji, agresji)

Źródło: Opracowanie własne autorki na podstawie: J. Gajda, *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury – kulturowe uwarunkowania mediów*, [w:] B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna: podręcznik akademicki*, t. 1, PWN, Warszawa 2007, s. 92–95.

Kontakty dzieci w wieku przedszkolnym z nowymi mediami

Na początek warto przytoczyć rekomendacje Światowej Organizacji Zdrowia, wskazujące, że dzieci do 1. roku życia nie powinny w ogóle spędzać czasu przed urządzeniami ekranowymi, zaś między 2. a 4. rokiem życia dziecka taki kontakt nie powinien być dłuższy niż 60 minut dziennie, przy czym „mniej znaczy lepiej”¹⁶.

Zrealizowane przez Interaktywny Instytut Badań Rynkowych w 2010 roku badania „Dzieci w necie” wykazały, że dwie trzecie 3–6-letnich malców korzystało z internetu częściej niż raz w tygodniu, a 23% codziennie. Jednorazowa sesja trwała średnio 45 minut. Internet służył przedszkolakom głównie do oglądania bajek, korzystania z gier, udziału w konkursach¹⁷.

Dominik Batorski w opracowaniu zatytułowanym *Dzieci z sieci – dostęp i korzystanie z internetu przez dzieci w wieku przedszkolnym* pisze:

¹⁶ World Health Organization, *WHO Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age*, World Health Organization, Geneva 2019, s. 8.

¹⁷ *Co dzieci robią w internecie?* [autor: „pp”], <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/co-dzieci-robia-w-internecie> [dostęp: 15.06.2021].

Aż 95% dzieci, które jeszcze nie rozpoczęły nauki w szkole podstawowej, wychowuje się w rodzinach, które mają dostęp do internetu w domu, a co więcej – wskaźnik ten cały czas dynamicznie rośnie. [...] Tym samym zdecydowana większość dzieci rozpoczynających naukę w szkole zaczęła korzystać z komputerów i internetu jeszcze przed pójściem do pierwszej klasy¹⁸.

Korzystanie z telefonów komórkowych lub smartfonów zaczyna się jednak dopiero w szkole podstawowej (telefony ma 7% 6-latków, chociaż w większości są to jednak smartfony)¹⁹.

Z przytaczanych przez Batorskiego licznych badań krajowych i zagranicznych wynika, że rodzice, dziadkowie czy starsze rodzeństwo są dla przedszkolaków przewodnikami w cyfrowym świecie nawet wtedy, gdy nie pełnią tej roli w sposób intencjonalny – kiedy dzieci obserwują ich w sytuacjach korzystania z TIK. Wcześniejszej aktywności w sieci sprzyja także obecność w domu odpowiedniego sprzętu, w szczególności tabletów (wygodniejszych w obsłudze przez kilkulatek), a także chodzenie do przedszkola²⁰.

Dzieci korzystają z urządzeń komputerowych zarówno w celach edukacyjnych, jak i rozrywkowych, posługując się różnorodnymi technologiami. W efekcie obserwuje się różne konsekwencje korzystania przez dzieci z TIK – od efektów pozytywnych po negatywne. Komputery, tablety i internet najczęściej są wykorzystywane do oglądania filmów i klipów muzycznych (niektóre dzieci oglądając, jednocześnie tańczą i/lub śpiewają), czasami też do grania w gry. Telefony z kolei bywają elementem zabawy i wymyślonych dialogów z wyobrażonymi rozmówcami; służą też do robienia zdjęć²¹.

Badani rodzice deklarują, że córki czy synowie w opisywanym wieku korzystają z mediów pod ich nadzorem, a dopiero na etapie nauki w szkole część dzieci rozpoczyna korzystanie samodzielne. Większość dorosłych twierdzi, że ustala i stosuje zasady dotyczące korzystania z internetu, których maluchy powinny przestrzegać (ilość czasu spędzanego w internecie, strony, których nie należy odwiedzać, podawanie prywatnych informacji, spotykanie osób poznanych w sieci). Należy jednak założyć, że najbliższe prawdy jest limitowanie czasu poświęcanego nowym mediom przez samo potomstwo, skoro tylko co trzeci badany twierdzi, że stosuje techniczne metody i narzędzia kontroli rodzicielskiej, jak np. specjalne oprogramowanie albo filtry w przeglądarce internetowej²².

¹⁸ D. Batorski, *Dzieci z sieci – dostęp i korzystanie z internetu przez dzieci w wieku przedszkolnym*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych: pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, Wydawnictwo „Eter”, Łódź 2017, s. 79–81.

¹⁹ Tamże, s. 80.

²⁰ Tamże, s. 81–84.

²¹ Tamże, s. 87–88.

²² Tamże, s. 88–90.

Badania, zrealizowane w ramach projektu *Polish Safer Internet Centre* w 2015 roku²³, wskazują na utrwalanie się zarysowanych tendencji, także tych niewłaściwych.

W powstałym na ich bazie raporcie Agnieszka Bąk pisze, że 64% dzieci w wieku od 6 miesięcy (!) do 6,5 lat korzystało z urządzeń mobilnych, w tym 25% robiło to codziennie. Było to tym bardziej możliwe, że 26% z nich miało własny sprzęt.

Wskaźniki korzystania z nowych mediów rosły wraz z wiekiem dzieci i wyniosły odpowiednio: 43% wśród 1–2-latków, 62% dzieci w wieku 3–4 lat, a wśród 5–6-latków 84%.

Najbardziej popularne wśród dzieci (79%) było doświadczenie związane z oglądaniem filmów/filmików z tabletu. 62% maluchów grało w gry na smartfonie lub tablecie, a 28% na konsoli. Aż 63 procentom małych użytkowników zdarzyło się bawić smartfonem lub tabletem bez konkretnego celu.

Warto zauważyć, że co czwarte dziecko, zdaniem badanych rodziców, aktywnie korzystało z internetu: przeglądało strony internetowe (26%) lub wyszukiwało treści, np. filmiki lub aplikacje (28%). Według uzyskanych rezultatów, 79% z dzieci bawiło się aplikacjami o charakterze edukacyjnym (np. puzzle, memory), po 64% używało aplikacji rozwijających kreatywność (np. rysowanie, tworzenie muzyki) i korzystało z gier służących rozrywce. Około 16% dzieci używało innych niż wymienione wyżej rodzaje aplikacji.

Niepokojące jest, że 69% rodziców udostępniało dzieciom urządzenia mobilne, kiedy musieli zająć się własnymi sprawami. Ponadto 49% rodziców stosowało to jako rodzaj nagrody dla dziecka²⁴.

Rodzice niespecjalnie angażowali się w kontrolowanie korzystania przez dzieci z urządzeń mobilnych. 62% asystowało dzieciom oglądającym filmy/filmiki, lub przeglądającym strony internetowe, zawsze lub prawie zawsze, a 35% robiło to czasami. Dorośli najrzadziej byli obecni w trakcie grania w gry – mniej niż połowa rodziców zawsze lub prawie zawsze towarzyszyła wtedy dziecku, a około 45% robiło to czasami.

Do innych form kontroli rodzicielskiej należą np. limity czasowe korzystania z urządzeń (deklarowane przez 70% rodziców) czy ograniczenie dostępu do internetu (48%), blokowanie określonych aplikacji/stron lub blokowanie zawartości określonych stron (po 37%). Najrzadziej wymieniano: ograniczenia w dostępie do urządzenia, używanie haseł, oddzielnych kont użytkownika, instalowanie specjalnych blokad lub programów kontrolnych, wybór aplikacji przez rodzica, kontrolowanie historii logowania czy rozmowy z dzieckiem (jako relacji z tego, co robiło, lub uświadamiania zagrożeń związanych z korzystaniem z internetu)²⁵.

²³ A. Bąk, *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce: wyniki badania ilościowego*, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2015.

²⁴ Tamże, s. 7–10.

²⁵ Tamże, s. 12–13.

Warto podkreślić, że pozbawione nadzoru korzystanie z TIK naraża dzieci na nieodpowiednie treści i przykre doświadczenia. T.B. Brazelton i J.D. Sparrow zaznaczają, że chociaż część dzieci jest w stanie poradzić sobie z tego rodzaju stymulacją, to niektóre mogą się czuć przytłoczone takimi obrazami²⁶.

Najnowsze dane, ilustrujące opisywane zjawisko, można znaleźć w opublikowanym w kwietniu 2021 roku raporcie, zatytułowanym *Cyfrowe dzieciństwo. Jak chronić dziecko w sieci?*, pod redakcją Moniki Nykiel²⁷. Niektóre zawarte w nim wyniki odnoszą się do dzieci w wieku przedszkolnym.

Karolina Żyłowska w artykule zawartym w tym raporcie pisze, że ulubionym miejscem w sieci użytkowników od 5 do 15 lat jest YouTube²⁸. Inicjacja do mediów społecznościowych jest więc bardzo wczesna, co niekoniecznie musi oznaczać: ryzykowna, zwłaszcza gdy korzystanie z YouTube będzie pod opieką odpowiedzialnych, kompetentnych dorosłych.

W kontekście podjętej problematyki nie należy pomijać obecności dzieci w sieci, bez ich wiedzy i zgody, do czego często doprowadzają ich nieodpowiedzialni, nieostrożni rodzice, a czasem też inni krewni. Zagadnienie to porusza w cytowanym raporcie Alina Fijałkowska, skupiając się na *sharentingu*, czyli dokumentowaniu online życia dzieci²⁹. To masowe zjawisko, ponieważ tak postępuje aż 40% rodziców. Co gorsza, tylko 37% z nich udostępnia te materiały wyłącznie swoim najbliższym, a zaledwie 25% rodziców pyta dziecko o zgodę, jeśli pozwala na to jego wiek³⁰.

Sharenting można traktować jako ryzyko zagrożeń dla dziecka, do których należą: utrata prywatności i tworzenia własnego wizerunku w cyberprzestrzeni, wstyd, utrata zaufania do rodziców czy innych krewnych dopuszczających się takich nadużyć, utrata poczucia bezpieczeństwa, ujawnianie danych osobom postronnym, kradzież tożsamości, narażenie na agresję i przemoc ze strony rówieśników, narażenie na wykorzystanie udostępnionych materiałów przez osoby o skłonnościach pedofilskich³¹.

²⁶ T.B. Brazelton, J.D. Sparrow, *Rozwój dziecka...*, dz. cyt., s. 361–362.

²⁷ M. Nykiel (red.), *Cyfrowe dzieciństwo: jak chronić dziecko w sieci?*, SOCIALPRESS [portal], 2021, <https://socialpress.pl/cyfrowe-dziecinstwo> [dostęp: 12.07.2021].

²⁸ K. Żyłowska, *Młodzi użytkownicy w internecie i social mediach*, [w:] M. Nykiel (red.), *Cyfrowe dzieciństwo...*, dz. cyt., s. 6.

²⁹ A. Fijałkowska, *Dzieci i rodzice w sieci, czyli sharenting: kto bywa większym zagrożeniem – dziecko dla siebie i innych czy rodzic dla dziecka?*, [w:] M. Nykiel (red.), *Cyfrowe dzieciństwo...*, dz. cyt., s. 29.

³⁰ Tamże.

³¹ Tamże, s. 30–31.

Szanse i zagrożenia dla rozwoju dzieci, korzystających z nowych mediów

Szanse

Michał Klichowski, Jacek Pyżalski, Kinga Kuszak i Anna Klichowska zajęli się opisaniem (na podstawie literatury polskiej i obcojęzycznej), w jaki sposób TIK mogą wspierać rozwój dziecka w wieku przedszkolnym³². Skupili się oni na zaprezentowaniu szans dla rozwoju: poznawczego, fizycznego i motorycznego, oraz społecznego i emocjonalnego małego człowieka. Zaprezentuję krótko kluczowe ustalenia.

Rozwój poznawczy:

1. „Wczesna socjalizacja technologiczno-informacyjna kształtuje fundamenty neuronalnych ścieżek poznawczych [...]. Ponadto implementowane w kulturę technologie informacyjno-komunikacyjne kształtują w okresie dzieciństwa indywidualne podejścia do uczenia się”³³.
2. Kontakt z nowymi mediami zwiększa szansę dziecka na odniesienie sukcesu edukacyjnego w dzieciństwie, ale także sukcesu intelektualnego w ogóle.
3. Wykorzystywane w sposób przemyślany, przez odpowiedzialnego wychowawcę, opiekuna czy rodzica, nowe media mogą stać się wartościowym narzędziem uczenia się dziecka w perspektywie jego rozwoju: stosując TIK, dzieci bawią się znacznie lepiej niż korzystając z tradycyjnych zabawek, a proces ich poznawczej aktywności jest dużo efektywniejszy; cyfrowe narzędzia tworzą istotny kontekst stymulacji rozwoju poznawczego dziecka, zapewniając mu możliwość konstruowania wiedzy opartej na treściach niedostępnych w sytuacjach pozamedialnych; dają dzieciom także możliwość rozszerzania doświadczeń (np. możliwość zobaczenia wybuchu wulkanu czy lotu w kosmos); nowe media wspierając rozwój różnych kompetencji, stymulują dziecko w kontekście rozwoju jego umiejętności uczenia się. Zwiększają również motywację dzieci, a także ich koncentrację na zadaniu.
4. TIK stymulują rozwój mowy i kompetencji językowych (np. rozmawianie, dyskusowanie, opowiadanie o własnej aktywności, sprzyjają poszerzeniu słownictwa i rozbudowie zdań). Stymulują dzieci do nauki czytania i pisania (pisanie palcem po ekranie urządzenia), a także do własnej twórczości plastycznej (korzystanie z aplikacji i narzędzi graficznych).

³² M. Klichowski, J. Pyżalski, K. Kuszak, A. Klichowska, *Jak technologie informacyjno-komunikacyjne mogą wspierać rozwój dziecka w wieku przedszkolnym? – studium teoretyczne*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci...*, dz. cyt.; o korzyściach rozwojowych związanych z wykorzystywaniem internetu przez kilkulatków pisze np. Marta Tomaszek w tekście *Aktywność w internecie podejmowana przez dzieci w wieku przedszkolnym*, [w:] B. Szmiągalska (red.), *Cale życie w sieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 52–53.

³³ Tamże, s. 117.

5. Wykorzystanie nowych technologii przez dzieci może także wpływać na rozwój ich kreatywności. Poprzez możliwość obserwacji, jednoczesnego odbioru bodźców wzrokowych i słuchowych, TIK zapewniają uczenie się przez doświadczenie. Stymulują inteligencję wizualną dziecka, szczególnie w kontekście reprezentacji przestrzennych, wizualizacji przestrzennej, uwagi wzrokowej, odczytywania schematów i percepcji grafik, a także zdolności podzielnej uwagi wzrokowej, czyli zdolności do śledzenia wielu różnych elementów w tym samym czasie.
6. Dzięki TIK dziecko może rozwijać się w indywidualnym tempie, zachowując autonomię działania, a także łatwo i samodzielnie dokumentować swoje osiągnięcia, co dorosły może kontrolować zarówno stacjonarnie, jak i zdalnie.
7. Media cyfrowe mogą pełnić także funkcję kompensacyjną lub niwelującą nierówności, np. w przypadku dzieci ze środowisk defaworyzowanych (np. wiejskich, ubogich rodzin), albo maluchów z niepełnosprawnościami.

Rozwój fizyczny i motoryczny:

1. TIK mogą mieć potencjał stymulacyjny w obszarze motoryki małej i dla koordynacji oko-ręka, a także motoryki dużej (np. gry z symulowaniem ruchu w urządzeniach typu Xbox czy gry terenowe wykorzystujące VR, czyli rzeczywistość rozszerzoną).
2. Stosuje się również zaawansowane narzędzia do korygowania wad postawy u dzieci (*Human Body Tracking*). TIK pomocne są też w pracy z dziećmi z niepełnosprawnościami.

Rozwój społeczny i emocjonalny:

1. Choć wielu rodziców i nauczycieli w to wątpi, badania dowodzą, że komunikacja zapośredniczona sprzyja budowaniu bliskich relacji rodzinnych i przyjacielskich, o ile nie mają one wyłącznie charakteru zdalnego. Ich używanie bowiem wiąże się najczęściej z intensywną komunikacją i współpracą z innymi dziećmi (w domu i/lub w przedszkolu).
2. Nowe media dostarczają dzieciom różnorodnych przeżyć, co pozwala im doskonalić rozumienie emocji swoich i innych osób; mogą także sprzyjać kształtowaniu postaw empatycznych.
3. Dzieci towarzyszące osobom dorosłym w działaniach polegających na budowaniu zasobów wiedzy, obywatelskim zaangażowaniu poprzez np. prowadzenie konta społecznościowego, bloga czy strony internetowej, nabywają korzystnych wzorów takiej aktywności.
4. Archiwizowanie dziecięcych wytworów (rysunków, fotografii, filmów itp.) oraz prezentowanie ich znaczącym dla dziecka osobom, które to docenią, sprzyja pozytywnym emocjom, dowartościowaniu, poczuciu sukcesu³⁴.

³⁴ Tamże, s. 117–124.

Ważne jest, aby pamiętać, iż pozytywne właściwości nowych mediów, związane ze wspomaganiem, aktywizacją i stymulacją rozwoju przedszkolaków, mają charakter potencjalny i realizują się tylko w przypadku niektórych z nich. Ponadto, oddziaływanie tych mediów w znacznym stopniu zależy od stopnia zaangażowania się dorosłych w zabawę i naukę z dzieckiem, oraz od zachowania rozsądku i umiaru w korzystaniu z technologii.

Edukacja wspomagana TIK w praktyce szkolnej (co można odnieść też do przedszkolaków), według Howarda Pitlera, Elizabeth R. Hubbell i Matta Kuhna:

- 1) nie osądza i motywuje,
- 2) umożliwia częste i szybkie przekazywanie informacji zwrotnej,
- 3) indywidualizuje proces uczenia się poprzez dostosowanie do potrzeb dzieci,
- 4) pozwala dzieciom na większą samodzielność,
- 5) zapewnia multisensoryczne środowisko uczenia się (obrazy, dźwięki i symbole)³⁵.

Można założyć, że wykorzystywanie nowych mediów w przestrzeni edukacyjnej dzieci w wieku przedszkolnym usprawni procesy ich uczenia się i wychowania, w bezpiecznym środowisku przybliży im cyfrowy świat. Dzieci zdobędą podstawowe kompetencje, które będą mogły rozwijać przez całe życie.

Zagrożenia

Na temat zagrożeń związanych z użytkowaniem nowych mediów przez dzieci brak jest długofalowych badań. Nie jest więc pewne, jaki wpływ te urządzenia wywierają na przyszłe funkcjonowanie społeczne, emocjonalne, a także intelektualne osób, które korzystają z nich w młodym wieku. Negatywne skutki dają się już jednak zauważyć.

Aneta Jegier pisze, że przedszkolaki nie tylko oglądają bajki, ale również grają w różne gry komputerowe, przy czym są zdolne do zapamiętywania procedury, która przekieruje je na stronę z zabawami. Problem pojawić się może w chwili, gdy nieświadomie napotkają treści, które emanują przemocą, pornograficzne itp., co może rodzić kolejne problemy³⁶.

W przypadku przedszkolaków warto zwrócić uwagę na ich emocjonalne zaangażowanie w zabawy i gry na komputerze, co może skutkować odzwierciedleniem zachowań ulubionych bohaterów w życiu realnym. Dzieci są przekonane o tym, że to,

³⁵ H. Pitler, E.R. Hubbell, M. Kuhn, *Efektywne wykorzystanie nowych technologii na lekcjach*, tłum. P. Szmyd, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015, s. 11.

³⁶ A. Jegier, *Nie ma rzeczy doskonałych, czyli o korzystaniu z komputera w czasie wolnym*, [w:] A. Jegier (red.), *Czas wolny małych dzieci w świecie realnym i wirtualnym*, Difin, Warszawa 2016, s. 134.

co widzą na monitorze, ma swoje odniesienie w rzeczywistości. Używają wobec siebie takich samych zwrotów, jak w świecie wirtualnym, a także naśladują sceny z gier. Przenoszone zostają również prezentowane w nich systemy wartości³⁷.

Rodzice często uznają, że sprawne posługiwanie się TIK oddziałuje na kształtowanie się sprawności manualnej dziecka. Zdaniem Jegier, czas spędzony przed monitorem nie zastąpi jednak rysowania, lepienia, wydzierania czy budowania z klocków³⁸.

Autorka opisuje zagrożenia wynikające z niekontrolowanego korzystania z internetu w odniesieniu do różnych sfer funkcjonowania małego człowieka. Dotyczą one: postawy ciała i sprawności ruchowej, wzroku, ograniczenia innych aktywności, sfery psychicznej, intelektualnej, społeczno-moralnej, niewłaściwego odżywiania³⁹.

Jacek Pyżalski kompleksowo opisał zagrożenia wynikające z użytkowania przez dzieci nowych technologii⁴⁰. Tekst ten uzupełnia obraz dotyczący szans rozwojowych związanych z edukacyjną cyberprzestrzenią przedszkolaków.

Autor trafnie zauważa, że nadmierna koncentracja na ryzykach stanowi generalizację utożsamiającą użytkowanie nowych mediów przez dzieci z zagrożeniem dla ich rozwoju, a zarazem odwraca uwagę od ich potencjalnych korzyści edukacyjnych. Dodaje, że nieadekwatny, często nieprawdziwy, stereotypowy, nasycony emocjonalnie obraz zagrożeń znacząco utrudnia działania profilaktyczne. Trudno będzie więc projektować odpowiednie rozwiązania pedagogiczne w różnych środowiskach, z uwzględnieniem specyfiki różnic wychowanków w poszczególnych okresach rozwojowych i grupach wiekowych⁴¹.

We współczesnej nauce przyjmuje się, że do czynników określających stopień ryzyka należą kompetencje medialne dziecka oraz czynniki związane z działaniem osób dorosłych z jego otoczenia. Najistotniejsze zagrożenia mogą pojawić się podczas korzystania przez nie z internetu.

Zagrożenia płynące z nowych mediów mogą dotyczyć różnych sfer rozwoju dziecka: fizycznej, poznawczej, emocjonalnej i społecznej. Mogą to być także zagrożenia związane z dominującą pozycją TIK w aktywności dziecka na tle innych jego aktywności, jak również zagrożenia związane z ich wykorzystywaniem w zastosowaniach online⁴². Zgodnie z tym porządkiem, przedstawię krótko kluczowe ustalenia⁴³.

³⁷ Tamże, s. 135.

³⁸ Tamże, s. 131.

³⁹ Tamże, s. 130–131.

⁴⁰ J. Pyżalski, *Dzieci w wieku przedszkolnym w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – w stronę zagrożeń*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci...*, dz. cyt.

⁴¹ Tamże, s. 160–161.

⁴² Tamże, s. 164.

⁴³ Tamże, s. 164–173.

Zagrożenia zdrowia fizycznego obejmują przede wszystkim: wady wzroku, otyłość (związaną głównie z małą w aktywnością fizyczną), zespół cieśni nadgarstka, wady postawy, ból i zwyrodnienie szyjnego odcinka kręgosłupa.

Można minimalizować ich skutki poprzez: ograniczenie czasu spędzanego przez dziecko przed ekranem, korzystanie z aplikacji, uwzględniających i stymulujących aktywność fizyczną (np. kontrolery ruchu, gry z zadaniami wymagającymi aktywności fizycznej), a także ergonomię korzystania z TIK (m.in. odpowiedni dobór urządzeń, mebli, oświetlenie pomieszczeń, właściwą postawę ciała).

Poza przeciążeniem umysłowym, doświadczeniem przez dzieci trudności percepcyjnych skomplikowanego słownictwa, poważnym zagrożeniem dla rozwoju poznawczego jest ekspozycja na treści nasączone emocjami, w tym związane z przemocą czy pornografią, które mogą kształtować niewłaściwe postawy dzieci, zwłaszcza gdy mają one możliwość wcielania się w określone postacie.

Aby temu przeciwdziałać, należy unikać przeladowania maluchów informacjami, zbyt jaskrawej kolorystyki, zbyt dynamicznie poruszających się elementów graficznych. Ważne, by materiały dostępne dla dzieci nie zawierały treści nieprawdziwych, propagujących stereotypy lub zachowania antyspołeczne. Należy wykluczyć gry i aplikacje będące nośnikiem treści wulgarnych, promujących przemoc, zwłaszcza gdy postaci realizujące takie działania mają cechy ludzkie.

Zagrożenie dla rozwoju emocjonalnego i społecznego dotyczy przede wszystkim nadmiernej koncentracji na korzystaniu z TIK, co może ograniczać czas przeznaczony na interakcje społeczne. Niepokojące jest, że niektórzy rodzice traktują nowe media jako „elektroniczną nianię”, zyskując czas dla siebie.

Kontakt przedszkolaka z treściami nasyconymi agresją i przemocą wywołuje silne reakcje emocjonalne, które mogą przekładać się na jego zaburzenia uczuć i pojawiające się stany lękowe. Rodzi też ryzyko znieczulenia go na przypadki krzywdzenia ludzi lub zwierząt.

Można temu przeciwdziałać na kilka sposobów. Należy uznać, że użytkowanie TIK powinno uzupełniać, a nie zastępować bezpośrednio, tradycyjne relacje i komunikację interpersonalną dziecka z dorosłymi i rówieśnikami. Powinno temu towarzyszyć stosowanie technologii ułatwiających komunikację z bliskimi osobami, wspierających wspólne działania. Należy również wybierać treści, które nie będą wywoływać u malucha skrajnie negatywnych emocji.

Zagrożenia związane z dominującą pozycją TIK w aktywności dziecka na tle jego innych aktywności, to przede wszystkim problem uzależniającego aspektu nowych technologii, w szczególności patologicznego używania internetu, telefonów komórkowych/ smartfonów, konkretnych aplikacji, gier komputerowych. Trzeba zaznaczyć, że gry i aplikacje przeznaczone dla dzieci są skonstruowane w sposób, który sprzyja ich zaangażowaniu i ma uzależniający charakter.

Internet a zagrożenia związane z treściami, kontaktami i aktywnością własną, to kategoria ryzyk, obejmująca zagrożenia:

1. komercyjne: spam, narażenie dzieci na kontakty z reklamą (także dotyczącą produktów i usług nieodpowiednich dla nich), lokowanie produktów wplecione np. fabułę gry, śledzenie działań/ zbieranie danych osobistych, hazard, hakerstwo, piractwo, świadome lub nieświadome wydawanie pieniędzy online,
2. związane z agresją i przemocą: treści zawierające sceny agresji i przemocy, narażenie na stalking/prześladowanie, bycie sprawcą lub ofiarą cyberprzemocy, produkcja treści agresywnych,
3. związane ze sferą seksualną: erotyka/pornografia, ryzyko spotkania z obcymi/ narażenie na molestowanie, tworzenie treści, które mogą być zakwalifikowane jako pornografia, seksting,
4. związane z wartościami: materiały propagujące totalitaryzmy, nieprawdziwe treści na temat zdrowia, narkotyków, promowanie nieodpowiednich postaw, niewłaściwe treści/antywartości przedstawiane w kontakcie z osobą dorosłą, produkowanie treści zawierających informacje dotyczące negatywnych zachowań zdrowotnych, antywartości⁴⁴.

Pyżalski słusznie postuluje, by w odniesieniu do najmłodszych użytkowników TIK uwzględnić aspekt rozwojowy. Działania ochronne wobec nich powinny być obecne w każdej sytuacji kontaktu z mediami. Jego zdaniem, warto jednak włączać rozwiązania przygotowujące dzieci w wieku przedszkolnym do funkcjonowania w cyfrowym świecie na późniejszych etapach rozwoju, gdy ochrona przed ewentualnymi zagrożeniami technologicznymi, (związanymi też z aktywnością innych ludzi) w coraz większym stopniu leżeć będzie w ich rękach⁴⁵.

Przy korzystaniu z nowych mediów wskazane jest współdziałanie rodziców, nauczycieli i dzieci.

⁴⁴ Parry Aftab w książce pt. *Internet a dzieci: uzależnienia i inne niebezpieczeństwa* (Wyd. Prószyński i S-ka, Warszawa 2003, s. 84) nieco inaczej ujmuje katalog zagrożeń, na które chłopcy i dziewczynki mogą natrafić podczas korzystania z sieci. Należy do nich sześć rodzajów ryzyka: 1) nieodpowiednie informacje – pornografia, nienawiść, bigoteria, oszustwa, przemoc, informacje, które są nieprawdziwe i przedstawione w sposób przesadny; 2) dostęp do niebezpiecznych usług – strony, które oferują kupno przedmiotów nieodpowiednich dla dzieci; 3) niepokojenie i uwodzenie dzieci przez inne osoby, które są wulgarne, obrażające, grożące im, przesyłające wirusy, oraz takie, które będą chciały włamać się do ich komputera; 4) nieświadome przekazywanie ważnych informacji, poprzez branie udziału w konkursach, wypełnianie formularzy; 5) wykorzystanie i oszustwo; 6) uwodzenie przez cyber-napastników i namawianie do spotkań.

⁴⁵ J. Pyżalski, *Dzieci w wieku przedszkolnym...*, dz. cyt., s. 162.

Stymuluje to proces społecznego uczenia się bezpiecznego i odpowiedzialnego posługiwania się TIK. [...] projektowane oprogramowanie z góry uwzględniać mogłoby rolę współdziałania rodzica z dzieckiem czy monitorowania lub dokumentowania przez niego jego pracy. Współdziałanie takie jest wskazane i możliwe również wtedy, gdy wykorzystuje się instrumenty, które nie uwzględniają takich rozwiązań⁴⁶.

Kwestie odpowiedniego korzystania z cyberprzestrzeni edukacyjnej przez dzieci porusza się także w zaleceniach opracowanych w Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę, która zrealizowała kampanię *Mama, tata, tablet*⁴⁷, z myślą o rodzicach dzieci w wieku od 0 do 6 lat. Inicjatorzy akcji przestrzegają przed zbyt wczesnym i niekontrolowanym udostępnianiem dzieciom urządzeń elektronicznych.

Autorzy kampanii wskazują, kiedy i jak udostępniać nowe media z pożytkiem dla rozwoju najmłodszych. Proponowane w broszurze dla rodziców zalecenia są następujące:

1. dzieciom do drugiego roku życia nie powinno udostępniać się urządzeń mobilnych,
2. decyzja o udostępnieniu urządzeń cyfrowych dzieciom w wieku 3–6 lat powinna być przemyślana,
3. treści udostępniane dzieciom powinny być bezpieczne, pożyteczne i dostosowane do ich wieku,
4. nie należy udostępniać nowych mediów codziennie, warto wybrać dzień/dni bez tych urządzeń,
5. dzienny limit korzystania z urządzeń mobilnych to od 30 minut do 2 godzin, w zależności od wieku dziecka (jednorazowo należy udostępniać urządzenia ekranowe nie dłużej niż 15 minut),
6. nie wolno udostępniać dziecku urządzeń mobilnych przed snem, gdyż negatywnie wpływa to na zasypianie,
7. nie powinno się traktować urządzeń mobilnych jako motywacji do jedzenia czy treningu czystości, albo ich użytkowania jako nagrody lub kary⁴⁸.

Jak wskazują Łukasz Wojtasik i Ewa Dziemidowicz, każda rodzina powinna wprowadzać własne zasady, uwzględniając swoje wartości, potrzeby i zwyczaje. Dzieci powinny rozumieć, że reguły te nie są wprowadzane jako kara, ale wynikają z troski o nie, że służą wzmocnieniu więzi, budowaniu wzajemnego zaufania. Tych reguł powinni przestrzegać również rodzice.

⁴⁶ Tamże, s. 174.

⁴⁷ <http://mamatatatablet.pl> [portal; dostęp: 15.06.2021].

⁴⁸ Ł. Wojtasik (opr.), *Mama, tata, tablet: o tym, kiedy i jak udostępniać dzieciom tablet i smartfon*, Fundacja Dzieci Niczyje, 2015, <http://www.mamatatatablet.pl/pliki/uploads/2015/10/broszuraMTTnet.pdf>.

Autorzy zaproponowali kilka rozwiązań, które mogą być pomocne we wprowadzaniu zasad korzystania z TIK:

1. czynności poranne, jak i wieczorne, powinny odbywać się bez urządzeń elektronicznych,
2. nie należy udostępniać ich dzieciom na godzinę przed snem,
3. nie należy korzystać z urządzeń mobilnych przy stole podczas wspólnych posiłków, a w zamian za to budować wspólną relację między członkami rodziny,
4. należy ustalić, że są pewne sytuacje, w których rodzina spędza razem czas bez urządzeń elektronicznych (np. podczas spacerów czy spotkań towarzyskich)⁴⁹.

W cytowanych pracach Okuniewskiej, a także Jegier, można znaleźć uzupełniające powyższy wykaz inne, przydatne zasady⁵⁰:

1. Zaplanuj korzystanie z internetu, wybierz strony www z wyprzedzeniem, tak jak to robisz z innymi czynnościami.
2. Nie pozwól, aby korzystanie z mediów odbywało się kosztem zabawy z przyjaciółmi lub innych zajęć.
3. Pomóż dziecku w wyborze stron internetowych dostosowanych do jego wieku oraz zainteresowań. Sprawdź oceny treści poszczególnych programów, a także rekomendacje innych rodziców lub nauczyciela.
4. Bądź z dzieckiem, gdy korzysta z internetu, i monitoruj jego działania. Ustaw komputer we wspólnej przestrzeni, np. w salonie, aby mieć możliwość podglądu ekranu. Jeśli twoje dziecko ma komputer w swoim pokoju, dopilnuj, aby drzwi do niego były cały czas otwarte.
5. Zainstaluj program chroniący dziecko przed odwiedzaniem niewłaściwych stron internetowych i pomagający w kontrolowaniu plików, które ściąga z sieci. Pamiętaj, że nawet najlepszy program może przypadkowo udostępnić dziecku materiały, których nie popierasz.
6. Kiedy tylko możesz, korzystaj z komputera razem z dzieckiem i rozmawiajcie o tym, co dziecko widzi, słyszy lub czyta.
7. Porozmawiaj z dzieckiem o tym, jak łatwo jest podawać się za kogoś innego w internecie. Wyłumacz, że obcy „na czacie” powinni być tak samo traktowani, jak osoby obce na ulicy. Ostrzeż dziecko, aby nigdy nie umawiało się na spotkanie z osobą, którą poznało przez internet. Dowiedz się o internetowych przyjaciółach twojego dziecka tak, jak to robisz w przypadku innych przyjaciół. Zadawaj te

⁴⁹ Ł. Wojtasik, E. Dziemidowicz, *Urządzenia ekranowe w rękach dzieci w wieku 0–6 lat – zagrożenia, szanse, postulaty profilaktyczne*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2019, nr 18(2), s. 112–113.

⁵⁰ J. Okuniewska, *Technologie są dla dzieci...*, dz. cyt., s. 167–168; A. Jegier, *Nie ma rzeczy...*, dz. cyt., s. 135.

same pytania, które zwykle zadajesz, gdy twoje dziecko odwiedza realnych przyjaciół.

8. Wy tłumacz, dlaczego dziecko nigdy nie powinno w sieci podawać swoich danych osobowych.

Wybrane rekomendacje do wykorzystywania nowych mediów w przestrzeni edukacyjnej dzieci w wieku przedszkolnym

TIK w pracy z dziećmi mogą być wykorzystywane głównie do: wyszukiwania i przetwarzania informacji, zdobywania, ćwiczenia i utrwalania umiejętności i wiedzy z danej dziedziny, prezentacji wiedzy przez dorosłego i dziecko, współpracy i komunikowania się w procesie uczenia się⁵¹.

Na początek można tutaj zarekomendować rozmaite TIK, poczynając od encyklopedii internetowych, jak np. Wikipedia (<http://www.wikipedia.pl/>), poprzez narzędzia usprawniające uczenie się i pracę, np. Google (<https://support.google.com/a/users/answer/9282743?hl=pl>), do wartościowych aplikacji oraz portali edukacyjnych. Zalecane jest także stosowanie narzędzi umożliwiających uczenie się i komunikację online (nie tylko w czasie pandemii koronawirusa).

Aplikacja **MS Teams** (<https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-teams/download-app>) umożliwia prowadzenie uczenia się oraz pracy zdalnej. Można ją pobrać na komputer (z Windowsem lub Linuxem), smartfon, bądź korzystać z przeglądarki internetowej. W aplikacji są dostępne: zajęcia w grupie (lekcje, zajęcia pozalekcyjne), spotkania/wideokonferencje (od dwóch do kilkudziesięciu osób), praca nad projektem, kalendarz i jego współdzielenie, czat, wymiana plików, lista zadań. MS Teams upowszechnił się w placówkach edukacyjnych, realizujących zajęcia zdalne podczas pandemii COVID-19.

W niektórych środowiskach popularny jest **Zoom** (<https://zoom-us.pl/>), który zapewnia oprogramowanie do prowadzenia spotkań i współpracy online, czatów, wideokonferencji, prowadzenia webinarów itp.

W serwisie internetowym **YouTube** (<https://www.youtube.com/>) można bezpłatnie dzielić się filmami/filmikami i muzyką, przysyłać oryginalne treści i udostępniać je; są tam także kursy i poradniki na różne tematy, z których mogliby korzystać rodzice oraz nauczyciele. Z kolei **YouTube Kids** (<https://www.youtubekids.com/?hl=pl>) to wersja skierowana do najmłodszych użytkowników. Znajdą tam oni bajki, piosenki i inne materiały wideo, które mogą dostarczać wiedzy lub rozrywki. Tu rodzice

⁵¹ Por. M. Ostrowska, D. Sterna, *Technologie informacyjno-komunikacyjne na lekcjach: przykładowe konspekty i polecane praktyki*, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015, s. 19.

tworzą dziecku profil użytkownika i zachowują nad nim kontrolę, sami wyszukując odpowiednie dla malucha treści, albo zezwalając mu na dostęp do wielu filmów, lub tylko wybranych przez siebie; mogą też zablokować określone kanały albo materiały video. Opiekunowie mogą dostosować treści w zależności od wieku dziecka, np. 4 lata: wyszukiwanie piosenek i kreskówek, 5–6 lat: filmy promujące kreatywność, zabawę, naukę, zajęcia artystyczne.

Dzieci już w opisywanym okresie rozwoju mogłyby nauczyć się podstaw popularnych aplikacji graficznych.

Canva (https://www.canva.com/pl_pl/) to internetowe narzędzie służące do tworzenia grafik, plakatów, infografik, zaproszeń itp. Serwis zawiera bibliotekę, w której są udostępniane obrazy, grafiki, szablony, kroje czcionek. Program online posiada filtry domyślne oraz zaawansowane funkcje edycyjne. Dla bardziej zaawansowanych użytkowników jest też możliwe planowanie, tworzenie i publikowanie prezentacji czy wpisów w mediach społecznościowych.

W serwisie **Flickr** (<https://www.flickr.com/creativecommons/>) można stworzyć galerie prac dzieci; można też skorzystać ze zbiorów zdjęć oznaczonych licencjami Creative Commons (CC).

AddText (<http://addtext.com/>) to program, w którym po dodaniu zdjęcia w formacie JPG można umieścić napis/podpis. W kilku krokach jesteśmy w stanie przygotować obrazek na dowolny temat.

Z kolei **Loonapix** (<http://www.loonapix.com/>) umożliwia dodanie do zdjęcia ramki z motywem graficznym, oraz krótkiego tekstu. Pozwala wykonać np. plakat, kalendarz, album. Książeczka wykonana z takich zdjęć może stać się kroniką grupy wychowawczej lub prezentem na różne okoliczności.

W przestrzeni edukacyjnej dziecka, w domu i w przedszkolu, można wykorzystywać także udostępniane w internecie portale edukacyjne, aplikacje i blogi pedagogiczne. Portale edukacyjne to na ogół bezpłatne platformy, zawierające bogate materiały w postaci elektronicznej. Ich zasoby to kompleksowe materiały, które przygotowane zostały przez specjalistów z różnych dziedzin. Obejmują stałe oraz zmieniające się informacje, a także różne usługi ułatwiające samodzielne uczenie się. Pomagają dzieciom w swobodnym funkcjonowaniu w rzeczywistości, która oparta jest na nowych technologiach informacyjnych, oraz wdrażają do nieskrępowanego korzystania z sieci.

Kahoot (<https://kahoot.it/>) to prawdopodobnie najbardziej znana i popularna aplikacja do zadań i quizów. Pozwala na tworzenie prostych quizów lub ankiet, do których można dodawać zdjęcia (własne lub z przygotowanej biblioteki), filmy i muzykę. Poza tworzeniem własnych, można korzystać też z quizów opublikowanych przez inne osoby z całego świata. Kahoot jest bardzo kolorową i dynamiczną aplikacją, przygotowaną z myślą o użyciu w szkole lub przedszkolu, albo podczas zabawy.

Quizizz (<https://quizizz.com/>) to platforma do tworzenia oraz przeprowadzania interaktywnych quizów, sprawdzania wiedzy i zbierania informacji zwrotnej na żywo. Można także skorzystać z testów dostępnych publicznie i stworzonych przez innych użytkowników. Aplikacja jest prosta w obsłudze, intuicyjna, atrakcyjna i wciągająca. Nadaje się do stosowania w pracy z dziećmi – do zabawy, jak też do zastosowania jako sprawdzian. Ułatwia częste, atrakcyjne i częściowo zautomatyzowane zbieranie informacji o postępach, problemach, pytaniach osób uczestniczących w zajęciach.

LearningApps.org (<https://learningapps.org>) to witryna zawierająca zbiór modułów spełniających edukacyjną funkcję, gdy są wykorzystywane w ramach konkretnych scenariuszy lekcyjnych i podawane jako przykłady i zadania do rozwiązania. Zasoby portalu są skategoryzowane – podzielone na przedmioty (np. język polski, matematyka, geografia), na wiedzę specjalistyczną (gospodarka, środowisko), szczegółową (astronomia, polityka) oraz zestaw narzędzi dydaktycznych. W celu urozmaicenia czasu spędzanego z dzieckiem również rodzice mogą korzystać z tych zasobów, lub tworzyć własne. Spośród szablonów aplikacji dla dzieci są tam dostępne m.in. rozsypanki, grupowanie, krzyżówki, puzzle, quizy.

Scholaris (<https://otwartezasoby.pl/scholaris-portal-wiedzy-dla-nauczycieli/>) jest portalem wiedzy dla nauczycieli, zawierającym prawie 28 tysięcy bezpłatnych, elektronicznych zasobów edukacyjnych. Są to: scenariusze lekcji, ćwiczenia, teksty, animacje, slajdy, symulacje, gry dydaktyczne, filmy, itp. Są one dostosowane do wszystkich etapów kształcenia (wychowanie przedszkolne, edukacja wczesnoszkolna, klasy 4–8) oraz przedmiotów nauczania. Materiały dostępne na portalu są zgodne z podstawą programową, obowiązującą od 2017 roku⁵², kompatybilne z tablicami interaktywnymi i innymi urządzeniami wspomagającymi pracę nauczyciela, np. tabletami. Mogą tam również zaglądać rodzice, szukający wskazówek do zajęć z dzieckiem.

Blog edukacyjny **Superbelfrzy RP** (<http://www.superbelfrzy.edu.pl/>) prowadzi ok. 150 czynnych zawodowo nauczycieli, trenerów i edukatorów, stosujących TIK w codziennej praktyce nauczania na różnych etapach i poziomach. Otwarty fanpage grupy jest pod adresem <https://www.facebook.com/superbelfrzy>.

Przedszkolne ABC (<http://przedszkolneabc.pl/>) jest portalem zarówno dla wychowawców, jak i rodziców. Portal ten ma również swój profil na Facebooku (https://www.facebook.com/PrzedszkolneABC/?ref=py_c). Interesujący jest także blog pedagogiczny **Worek pełen pomysłów** (<https://worekpelenpomyslow.blogspot.com/>).

⁵² *Podstawa programowa wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z komentarzem: wychowanie przedszkolne i edukacja wczesnoszkolna*, MEN, ORE, Warszawa 2017; *Podstawa programowa kształcenia ogólnego z komentarzem: szkoła podstawowa, informatyka*, MEN, ORE, Warszawa 2017.

Dyktanda.net (<https://www.dyktanda.net/>) to strona edukacyjna poświęcona zabawie z ortografią. Zawiera: dyktanda online, testy ortograficzne, zasady pisowni, zgadywanki i zabawy językowe.

Do pracy z dziećmi mającymi problemy edukacyjne warto wykorzystywać **Logofigle** (<http://www.logofigle.pl/>), dotyczące logopedii i ortografii online. Z kolei serwis internetowy **Kto To Mówi** (<http://ktotomowi.pl/#>) wspiera rehabilitację dzieci niedosłyszących za pomocą multimedialnych ćwiczeń zaprojektowanych przez logopedów i psychologów. Dzieci ćwicząc dobrze się bawią.

2+2 (<https://2plus2.edu.pl/>) powstało z inicjatywy zmierzającej do poszerzania wiedzy dzieci oraz młodzieży w każdym wieku, i zarażania ich pasją. Uczy się tam: matematyki, programowania, języków obcych, przedsiębiorczości, sztuki, udziela korepetycji ze wszystkich przedmiotów.

Żyraffa (<http://www.zyraffa.pl/>) zawiera liczne gry i zabawy dla przedszkolaków i uczniów. Podobnie **Zabawnik** (<https://zabawnik.org/>), w którym jest zbiór 150 pomysłów na gry i zabawy dla dzieci – od wyliczanek, poprzez gry planszowe, aż po teatr. Strona **Ciufcia** (<https://ciufcia.pl/>) zawiera gry edukacyjne dla dzieci w wieku od 2 do 6 lat.

Szukając inspiracji do pracy z dziećmi w opisywanym okresie rozwoju, można wykorzystywać niektóre programy polecane przez czasopismo „Komputer Świat”.

Szkoła Koziolka Matolka (<https://download.komputerswiat.pl/edukacja-i-nauka/narzedzia-edukacyjne/szkoła-koziolka-matolka>) to przyjazny i atrakcyjny graficznie program edukacyjny dla dzieci z klas 1–3 szkoły podstawowej, a także zerówki. Obejmuje lekcje matematyki, języka polskiego, angielskiego i przyrody.

Sebran's ABC (<https://download.komputerswiat.pl/edukacja-i-nauka/matematyka/sebran-s-abc>) pomaga w nauce liczenia, dodawania, odejmowania, mnożenia, zapamiętywania, kojarzenia, poznawania liter alfabetu, czytania itd.

Matematyka 1+2 (<https://download.komputerswiat.pl/edukacja-i-nauka/matematyka/matematyka-1plus2>) zawiera dwa programy do nauki matematyki na poziomie podstawowym: działania na liczbach naturalnych i rzeczywistych, proste gry edukacyjne, rachunki i zapis słowny liczb.

Angielski dla dzieci – 7 diamentów (<https://download.komputerswiat.pl/edukacja-i-nauka/jezyki-obce/angielski-dla-dzieci-7-diamentow>) to gra edukacyjna przeznaczona dla najmłodszych użytkowników komputera. W trakcie zabawy dzieci uczą się j. angielskiego, wędrując po zagadkowym mieście.

Bolek i Lolek. Angielski dla najmłodszych (<https://download.komputerswiat.pl/edukacja-i-nauka/jezyki-obce/bolek-i-lolek-jezyk-angielski-dla-najmlodszych>) jest przyjaznym i atrakcyjnym graficznie programem do nauki języka angielskiego dla dzieci od 3 do 6 lat.

Kolorki 1.0 (<https://download.komputerswiat.pl/dom-i-hobby/malowanie/kolorki>) to aplikacja będąca w zasadzie zbiorem rysunków do kolorowania dla dzieci.

Dzieci szczególnie zaintrygowane przyrodą i geografią, mimo młodego wieku mający znaczny zasób wiedzy w tych dziedzinach, mogą skorzystać z dwóch rekomendowanych zasobów cyfrowych:

Przyroda świata 2.5 (<https://download.komputerswiat.pl/edukacja-i-nauka/biologia/przyroda>) to program do nauki podstawowych i wybranych zagadnień z zakresu przyrody. Podzielony jest na kilka części: *Sprawdź, ile wiesz; Rekordy w świecie przyrody; Rozpoznaj to zwierzę; Puzzle; Zwierzęta na kontynentach; Wielcy przyrodnicy.*

Geografia świata 2.5 (<https://download.komputerswiat.pl/edukacja-i-nauka/geografia/geografia>) stanowi program do nauki podstawowych zagadnień z zakresu geografii. Podzielony jest na części: *Sprawdź, ile wiesz; Stolicy świata; Co to za państwo; Puzzle; Współrzędne na mapie; Wielcy odkrywcy; Państwa świata na mapie.*

Należy podkreślić, że już kilkuletnie dzieci należy uczyć zasad bezpieczeństwa w internecie. Szczególnie wartościowe są dwa przedsięwzięcia:

Necio (<http://necio.pl/>) to strona poświęcona uczeniu się zasad bezpiecznego korzystania z sieci przez najmłodszych użytkowników, od 4. do 6. roku życia. Serwis prowadzi Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, głównym partnerem jest Fundacja Orange. Przedsięwzięcie jest realizowane przy wsparciu Unii Europejskiej.

Misją strony jest zabawa w internet. Portal cechują walory odpowiednie dla małych użytkowników: czytelna, przejrzysta grafika, głos lektora czytającego każdą ikonę. Zapewniona jest możliwość pobierania plików (wydruki, tapety, piosenki, bajki).

Dostępne są tam również materiały edukacyjne dla nauczycieli: scenariusz zajęć na temat bezpieczeństwa w sieci dla dzieci w wieku przedszkolnym i niezbędne załączniki, materiały multimedialne, np. piosenki oraz podkłady muzyczne do nich, bajka *Mój przyjaciel Necio* w wersji audio oraz wideo, słuchowisko *Necio opowiada.*

Portal oferuje rodzicom informacje na temat bezpieczeństwa dziecka w sieci, a także wskazówki wychowawcze podane w przystępnej formie (*Naucz dziecka podstawowych zasad bezpieczeństwa w internecie, Bądź wyrozumiały dla swojego dziecka, Wprowadź dziecko w świat urządzeń mobilnych*).

Projekt Sheeplive <http://pl.sheeplive.eu/> został zainicjowany w 2009 roku przez stowarzyszenie eSlovensko. Od 2011 r. jest portalem międzynarodowym. W Polsce projekt *Owce w Sieci* został opracowany i jest realizowany przez Polskie Centrum Programu Safer Internet, tworzone przez Fundację Dzieci Niczyje oraz NASK; jego głównym partnerem jest Fundacja Orange.

Projekt koncentruje się na bezpieczeństwie dzieci i młodzieży, w szczególności na zagrożeniach związanych z internetem, telefonami komórkowymi oraz innymi nowymi technologiami. Służy jako narzędzie edukacyjne, zawiera atrakcyjne, dostosowane do możliwości percepcyjnych młodych osób animowane filmy edukacyjne o najczęstszych zagrożeniach w sieci. W przystępny i zabawny sposób pokazuje nieodpowiednie zachowania, a dorosłym daje możliwość zapoznania się z tym proble-

mem. Są tu poruszone m.in. takie zagadnienia, jak: wyludzenie danych osobowych i majątkowych (*phishing*), publikacja nagich fotografii, używanie wulgarnego języka i gestów, trwałość danych umieszczonych w internecie, dyskryminacja, różne formy cyberprzemocy, wirtualne przyjaźnie i uwodzenie w sieci (*grooming*), zakupy online, uzależnienie od gier komputerowych.

Na koniec należy wspomnieć o konieczności stosowania w komputerach i smartfonach technicznych metod i narzędzi kontroli rodzicielskiej, w postaci specjalnego oprogramowania lub filtrów w przeglądarce internetowej. Odpowiednie instrukcje są dostępne na stronach pomocy dla użytkowników sprzętu, jak też w formie krótkich filmów na YouTube. Można również skorzystać z porad zespołu autorów cytowanego raportu *Cyfrowe dzieciństwo. Jak chronić dziecko w sieci?*

Co jeszcze warto zalecać rodzicom i nauczycielom dzieci w wieku przedszkolnym, współtworzącym ich edukacyjną cyberprzestrzeń? Tamara Pielas słusznie postuluje, by towarzyszyć dziecku w cyfrowym świecie, zgłębiać go wspólnie, wspierać dziecko. Owo wsparcie powinno mieć charakter edukujący, z eksponowaniem korzyści i uczulaniem na zagrożenia, z dbaniem o to, by dzieci miały do czynienia z wartościowymi miejscami w sieci, ze wspólnym ich poznawaniem, z cierpliwością i otwartością na świat dziecka, z dawaniem mu dobrego przykładu swoim zachowaniem⁵³.

Tytułem zakończenia niniejszego tekstu można przytoczyć trafną konkluzję cytowanych wcześniej Wojtasika i Dziemidowicz:

Wyzwaniem staje się realizowanie rodzicielstwa obliczonego na realne relacje z dzieckiem, nieudostępniania ekranów dzieciom w pierwszych latach życia, kreowanie bezpiecznej alternatywy dla dzieciństwa zdominowanego przez media elektroniczne oraz świadome i odpowiedzialne regulowanie dostępu dzieci do urządzeń ekranowych. Są to wyzwania zarówno dla rodziców, jak i instytucji oraz organizacji, które stawiają sobie za cel kreowanie i popularyzowanie zasad bezpieczeństwa⁵⁴.

Bibliografia

- Aftab P., *Internet a dzieci: uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2003.
- Batorski D., *Dzieci z sieci – dostęp i korzystanie z internetu przez dzieci w wieku przedszkolnym*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych: pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, Wydawnictwo „Eter”, Łódź 2017.

⁵³ T. Pielas, *Ciemne strony social media – zagrożenia i zdrowie psychiczne dzieci*, [w:] M. Nykiel (red.), *Cyfrowe dzieciństwo...*, dz. cyt., s. 37, 42.

⁵⁴ Ł. Wojtasik, E. Dziemidowicz, *Urządzenia ekranowe...*, dz. cyt., s. 116.

- Bąk A., *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce: wyniki badania ilościowego*, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2015.
- Brazelton T.B., Sparrow J.D., *Rozwój dziecka od 0 do 3 lat*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Sopot 2013.
- Brzezińska A., *Spoleczna psychologia rozwoju*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2000.
- Co dzieci robią w internecie? [autor: „pp”], <https://www.wirtualnemedialna.pl/artukul/co-dzieci-robia-w-internecie>, [dostęp: 15.06.2021].
- Fijałkowska A., *Dzieci i rodzice w sieci, czyli sharenting: kto bywa większym zagrożeniem – dziecko dla siebie i innych czy rodzic dla dziecka?*, [w:] M. Nykiel (red.), *Cyfrowe dzieciństwo: jak chronić dziecko w sieci?*, SOCIALPRESS [portal], <https://socialpress.pl/cyfrowe-dziecinstwo> [dostęp: 12.07.2021].
- Gajda J., *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury – kulturowe uwarunkowania mediów*, [w:] B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna: podręcznik akademicki*, t. 1, PWN, Warszawa 2007.
- <http://mamatatatablet.pl> [portal; dostęp: 15.06.2021].
- Jegier A., *Nie ma rzeczy doskonałych, czyli o korzystaniu z komputera w czasie wolnym*, [w:] A. Jegier (red.), *Czas wolny małych dzieci w świecie realnym i wirtualnym*, Difin, Warszawa 2016.
- Juszczak S. [i in.], *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2006.
- Klichowski M., Pyżalski J., Kuszak K., Klichowska A., *Jak technologie informacyjno-komunikacyjne mogą wspierać rozwój dziecka w wieku przedszkolnym? – studium teoretyczne*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych: pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, Wydawnictwo „Eter”, Łódź 2017.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2011.
- McQuail D., *McQuail's Mass Communication Theory*, Sage Publications, London 2010.
- McQuail D., *Teoria komunikowania masowego*, tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka, PWN, Warszawa 2021.
- Morbiter J., *W poszukiwaniu nowej przestrzeni edukacyjnej*, [w:] J. Migdałek, A. Stolińska (red.), *Technologie informacyjne w warsztacie nauczyciela: nowe wyzwania edukacyjne*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2011.
- Nykiel M. (red.), *Cyfrowe dzieciństwo: jak chronić dziecko w sieci?*, SOCIALPRESS [portal], <https://socialpress.pl/cyfrowe-dziecinstwo> [dostęp: 12.07.2021].
- Okuniewska J., *Technologie są dla dzieci: poradnik dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej*, Think Global sp. z o.o., Warszawa 2013.
- Ostrowska M., Sterna D., *Technologie informacyjno-komunikacyjne na lekcjach: przykładowe konsepty i polecane praktyki*, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015.
- Pielas T., *Ciemne strony social media – zagrożenia i zdrowie psychiczne dzieci*, [w:] M. Nykiel (red.), *Cyfrowe dzieciństwo. Jak chronić dziecko w sieci?*, SOCIALPRESS [portal], <https://socialpress.pl/cyfrowe-dziecinstwo> [dostęp: 12.07.2021].
- Pitler H., Hubbell E. R., Kuhn M., *Efektywne wykorzystanie nowych technologii na lekcjach*, tłum. P. Szymid, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants: Part 1*, „On the Horizon” 2001, vol. 9, nr 5.
- Podstawa programowa kształcenia ogólnego z komentarzem: szkoła podstawowa, informatyka*, MEN, ORE, Warszawa 2017, <https://www.ore.edu.pl/wp-content/uploads/2017/05/informatyka.-pp-z-komentarzem.-szkola-podstawowa-1.pdf>.
- Podstawa programowa wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z komentarzem: wychowanie przedszkolne i edukacja wczesnoszkolna*, MEN, ORE, Warszawa

- wa 2017, <https://www.ore.edu.pl/nowa-podstawa-programowa/WYCHOWANIE%20PRZEDSZKOLNE,%20EDUKACJA%20WCZESNOSZKOLNA/Podstawa%20programowa%20wychowania%20przedszkolnego%20i%20ksza%C5%82cenia%20og%C3%B3lnego%20dla%20szko%C5%82y%20podstawowej%20z%20komentarzem.pdf>.
- Pyżalski J., *Dzieci w wieku przedszkolnym w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – w stronę zagrożeń*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych: pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, Wydawnictwo „Eter”, Łódź 2017.
- Seweryn R., *Technologie informacyjne i komunikacyjne – wprowadzenie w problematykę*, [w:] J. Berbeka, K. Borodako (red.), *Technologie informacyjne i komunikacyjne na rynku turystycznym*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2017.
- Stasiuk-Krajewska K., *Co ludzie robią z mediami?: o nieoczywistości wpływu mediów*, [w:] B. Jarosz, M. Karwatowska (red.), *(Nowe) media: implikacje kulturowe, językowe i edukacyjne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2015.
- Tomaszek M., *Aktywność w internecie podejmowana przez dzieci w wieku przedszkolnym*, [w:] B. Szmigielska (red.), *Cale życie w sieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Tomaszewska A.W., *Dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych w społeczeństwie informacyjnym: przykład polskich regionów*, „Acta Universitatis Lodzianis. Folia Oeconomica” 2013, vol. 290, *Oblicza innowacyjności w regionie*.
- Wojtasik Ł. (opr.), *Mama, tata, tablet: o tym, kiedy i jak udostępniać dzieciom tablet i smartfon*, Fundacja Dzieci Niczyje, 2015, <http://www.mamatatatablet.pl/pliki/uploads/2015/10/broszuraMTTnet.pdf>.
- Wojtasik Ł., Dziemidowicz E., *Urządzenia ekranowe w rękach dzieci w wieku 0-6 lat – zagrożenia, szanse, postulaty profilaktyczne*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2019, nr 18(2).
- World Health Organization, *WHO Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age*, World Health Organization, Geneva 2019, <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Wójcik G.P., Rybicka M., *Rola technologii informacyjno-komunikacyjnych w rozwoju współpracy transgranicznej*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 2013, z. 32.
- Żyłowska K., *Młodzi użytkownicy w internecie i social mediach*, [w:] M. Nykiel (red.), *Cyfrowe dzieciństwo: jak chronić dziecko w sieci?*, SOCIALPRESS [portal], <https://socialpress.pl/cyfrowe-dziecinstwo> [dostęp: 12.07.2021].

