



# Nowe technologie - nowe wyzwania, stare problemy? Co wiemy na temat ich wpływu na rozwój dzieci i młodzieży?

dr Magdalena Śniegulska

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS  
oraz Szkoła Edukacji PAFW i UW

Warszawa | 13 kwietnia 2021



## Trochę historii...

„Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków”  
(ang. Snow White and the Seven Dwarfs) –  
amerykański pełnometrażowy film  
animowany z 1937 wyprodukowany przez  
wytwórnię Walta Disneya i oparty na baśni  
braci Grimm.



<https://www.filmweb.pl/film/Kr%C3%B3lewna+%C5%9Anie%C5%BCka+i+siedmiu+krasnoludk%C3%B3w-1937-30591>



# Źródła wiedzy o rozwoju człowieka wg. Schaffera (2005)

- **Podejście subiektywne**

(wiedza intuicyjna, własne przeczucia, własne uprzedzenia, aktualne osobiste doświadczenie, doświadczenia z własnego dzieciństwa, porady ekspertów, opinie autorytetów naukowych, opinie potoczne).

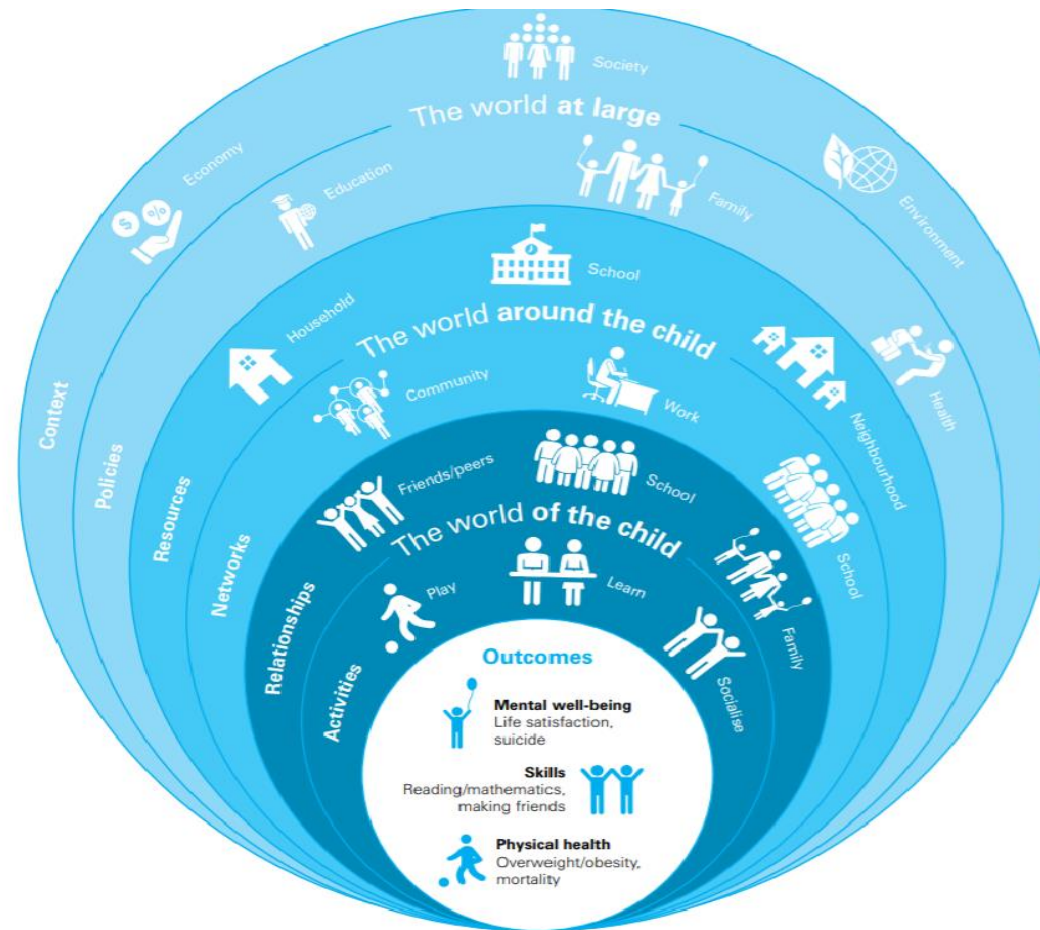
- **Podejście obiektywne**

(krytyczne korzystanie z teorii naukowych, świadomość zmienności teorii naukowych, analiza danych empirycznych z badań + STAWIANIE PYTAŃ).



# Jeden czynnik...a jego wpływ na rozwój...

<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Report-Card-16-Worlds-of-Influence-child-wellbeing.pdf>

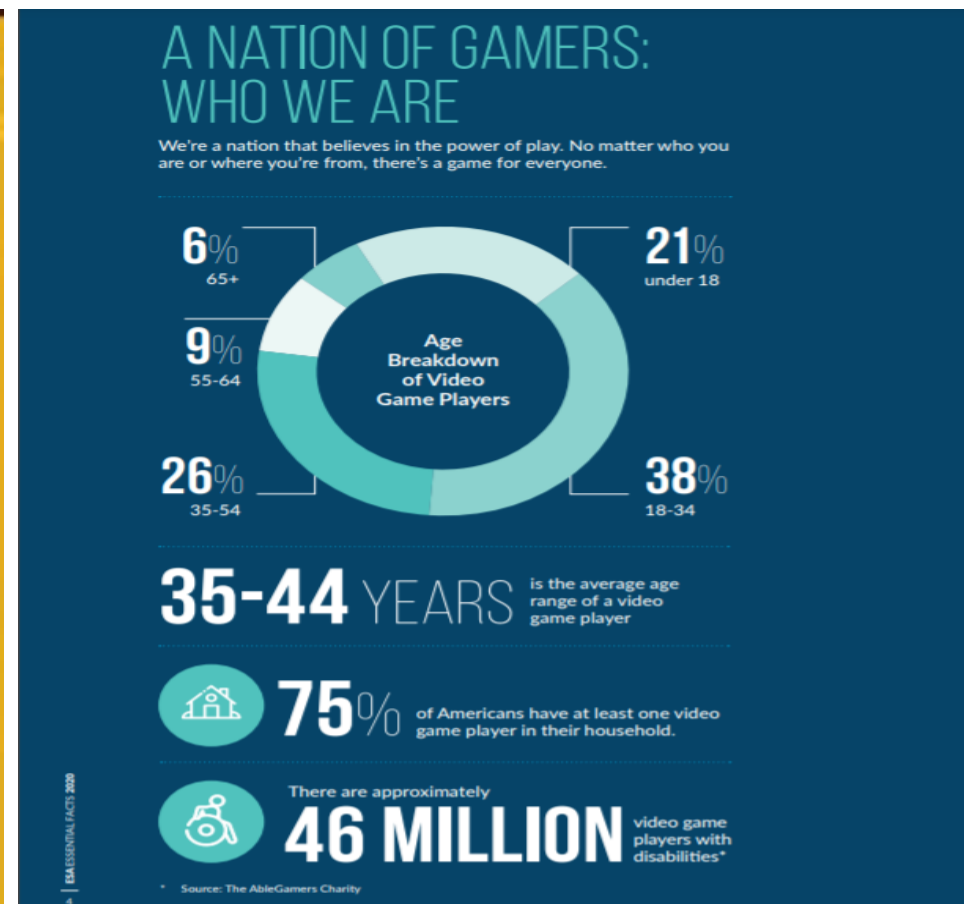


# Badania Entertainment Software Association

- Ponad 214 milionów ludzi w Stanach Zjednoczonych gra obecnie w gry wideo przez godzinę lub więcej tygodniowo. 64% dorosłych Amerykanów i 70% osób poniżej 18 roku życia regularnie gra w gry wideo.
- W Polsce z badań ONZ/UNICEF wynika, że liczba minut spędzonych przez dzieci w internecie dziennie wzrosła z **105** do **165**.
- Co więc skłania nas do grania w gry wideo? Zdecydowana większość graczy twierdzi, że gry wideo zapewniają stymulację umysłową (**80%**) i relaks (**79%**).
- Gry łączą - **65 %** graczy twierdzi, że gra z innymi online lub osobiście.

[https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA\\_Essential\\_facts.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf)







# Czego możemy się nauczyć z gier?

- codzienność...,
- atrakcyjność i dostępność,
- wyzwania i zmieniające się środowisko,
- uczenie mimochodem,
- satysfakcja (co wzmacnia motywację do grania),
- różnorodności wykonywanych czynności i zadań - ekscytująca niepewność i zagadkowość,
- system zdobywania nagród,
- poziom dostosowany do umiejętności gracza,
- natychmiastowa informacja zwrotna,
- osiągnięcie mistrzostwa w zasięgu ręki,
- Prawo Yerkes i Dodsona w praktyce,
- w grach nie chodzi tylko o samą nagrodę. Jeśli sukces jest łatwo dostępny – od razu i bez wysiłku – nie lubimy takiej gry, szybko się nudzimy. To samo dotyczy gier zbyt trudnych. Możemy spróbować, ale stałe doświadczanie porażki nas zniechęci.



# Co dobrego wiemy o grach ?

- Badania nad wpływem nowych technologii na rozwój dzieci pokazują, że oglądanie programów i filmów, korzystanie z gier i aplikacji zaczyna się już w niemowlęctwie, nasila koło 10-11 roku życia, a następnie **obniża** w okresie dorastania.
- **Badania pokazują, że w ostatnim czasie obserwujemy spadek zachowań ryzykownych wśród młodzieży, który jest związany z grami.**
- Gry komputerowe mogą uczyć kompetencji medialnych.
- Gry akcji w których szybko zmienia się środowisko gracza, wymagają czujnego monitorowania peryferii i jednocześnie śledzenia wielu obiektów na raz.
- Gry strategiczne czasu rzeczywistego czy popularne strzelanki doskonale rozwijają uwagę wzrokową.
- Wiele badań wskazuje na to, że dziewczynki grające w gry strategiczne znacznie polepszają swoje zdolności przestrzenne i logicznego myślenia.





# Co dobrego wiemy o grach ?

- Dowiedziono, że gry niejako wymuszające prospołeczne postawy, korzystnie wpływają na rozwój empatii u graczy.
- Gry mogą wzmocniać zarówno zachowania społeczne, jak i umiejętności samodzielnego myślenia.
- Granie on-line w grupach, z graczami z różnych kultur, środowisk, czy w końcu posługujących się różnymi językami, może wzmocniać nie tylko kompetencje związane z kooperacją, współpracą, wrażliwością na różnorodność, ale również podnosić kompetencje językowe.
- Gry symulacyjne, strategiczne, gry wykorzystujące technologię VR, czy edukacyjne uczą wiedzy o świecie, poszerzają horyzonty, pokazują różne możliwe ścieżki rozwoju.
- Gry symulacyjne, które odzwierciedlają rzeczywiste zdarzenia w wirtualnym świecie, w których mamy możliwość budowania miast, uczą logicznego myślenia, rozwijają zdolności manualne.



# Co dobrego wiemy o grach ?

- Dobre gry usprawniają umiejętności spostrzegania, doskonałą refleks i sprawność manualną, rozwijają wyobraźnię przestrzenną, uczą podejmowania decyzji.
- Gry strategiczne, które wymagają od graczy przewidywania konsekwencji działań, planowania, podejmowania decyzji, mogą też uczyć np. zarządzania finansami, budżetem domowym czy grupą osób.
- Gry zręcznościowe (takie jak popularne strzelanki czy gry platformowe) rozwijają refleks i spostrzegawczość.
- Gry przygodowe, czy fabularne mogą pomóc w rozwijaniu kompetencji społecznych i emocjonalnych.
- Wszystko zależy od tego jak daną grę w rozwoju dziecka wykorzystamy, czy będziemy o niej rozmawiać, czy zagramy z dzieckiem i z jaką będzie dzielił doświadczenia wyniesione z gry.



# Po co to robią?

- Działania, jakie dzieci i młodzież podejmują w internecie są manifestacją realizacji rozmaitych potrzeb.
- Samo zabranie internetu, telefonu, komputera nie zadziała!
- Potrzeba przestrzeni, nowych sposobów do realizacji tych potrzeb.



# Najwyżej oceniane aplikacje dla dzieci

badania dr Joanny Kołak, University of Salford (UK)

## Highest scoring apps

- **Cbeebies Storytime – 15/20**
- **Bing Baking – 14/20**
- **Phonic Island Letter Sounds – 14/20**
- Teach your monster to read – 13/20
- Peppa Pig Holidays – 13/20
- Lingokids English for Kids – 13/20
- Alphablocks – 13/20



# Zagrożenia

- MAŁE DZIECI!!!! ZAGROŻENIEM SĄ NIEOBECNI DOROŚLI!
- Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) i Amerykańska Akademia Pediatrii (AAP), wkroczyły z zaleceniami apelując o całkowity brak czasu przed ekranem dla dzieci do 18 /do 24 miesięcy, z wyjątkiem czatów wideo, a dzieci w wieku od 2 do 5 lat powinny mieć godzinę lub mniej czasu przed ekranem dziennie.
- Na problemowe granie bardziej narażone są dzieci z niskimi kompetencjami społeczno-emocjonalnymi, ignorowane lub odrzucone przez grupę, impulsywne i agresywne. Warto pamiętać, że o problemowym graniu mówimy w ok. 5–10% przypadków (w zależności od badanej populacji), zdecydowanie rzadziej – o uzależnieniu.
- W przypadku grania ryzykownego i uzależnienia nie chodzi nawet o liczbę godzin, jakie młody człowiek poświęca na granie, ale o to, jak wpływa ono na poszczególne aspekty życia dziecka w dłuższym okresie.



# Zagrożenia

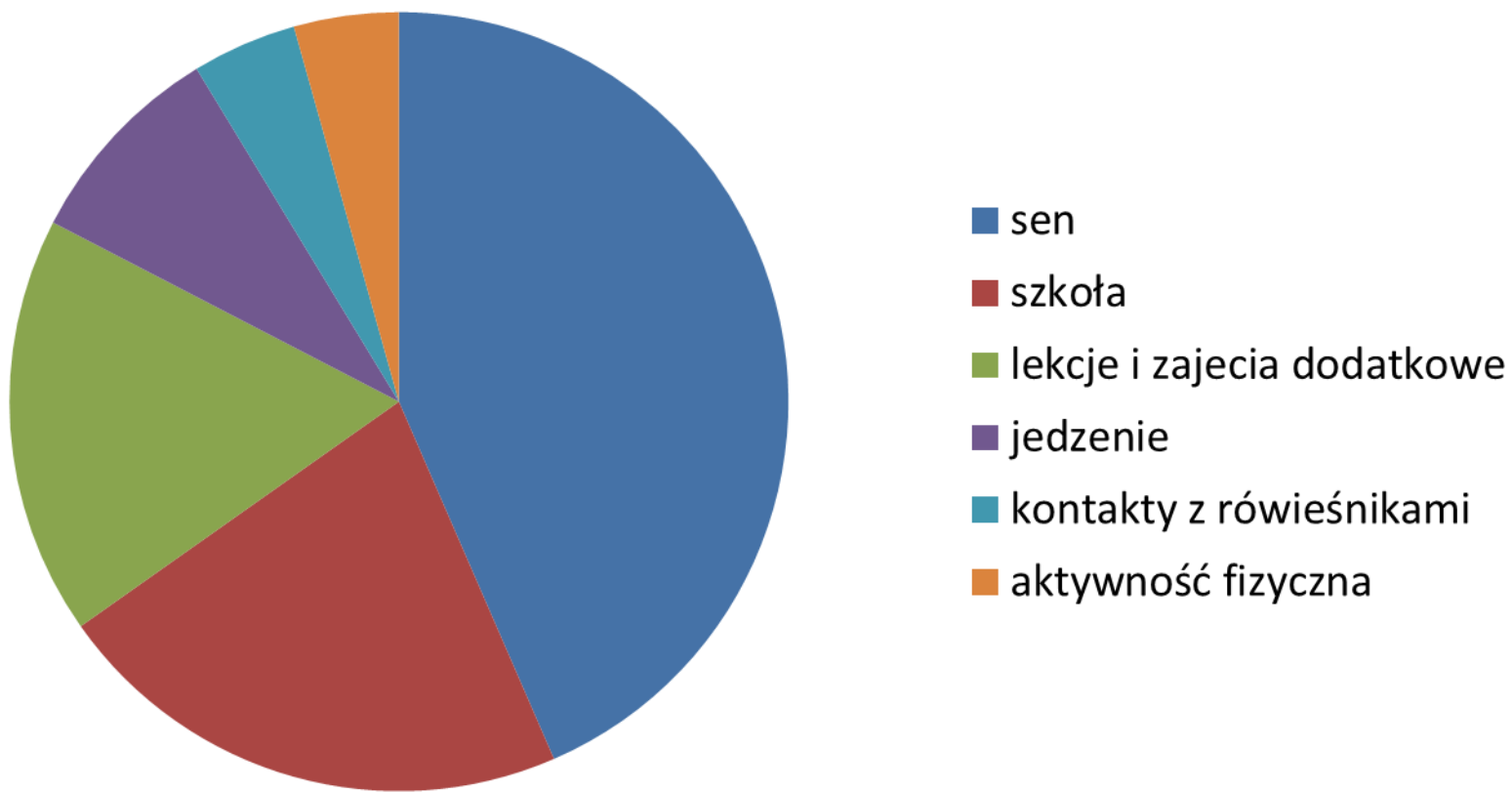
- Wiemy już, że np. stałe granie w gry typu strzelanki czy gry strategiczne czasu rzeczywistego mogą pogarszać zdolności hamowania.
- Przemoc w grach może „przytępić” wrażliwość na cierpienie. Agresja może wzmacniać zachowania agresywne u niektórych graczy.
- Gdy gry stają się dominującą formą aktywności młodego człowieka, może nie starczać mu czasu na rozwój wszystkich funkcji i rozwiązywanie zadań dedykowanych dla określonego szczebla rozwoju.
- Ważne jest, aby zastanowić się nad własną aktywnością w cyber świecie. Co modeluję swoją postawą, co wiem o świecie mojego dziecka, czy mogę być w nim partnerem? A może mogę się od dziecka czegoś nauczyć?





# Dr. Michael Rich @mediatrician

## Dzień ucznia



# Bibliografia:

- <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Tips-for-Parents-Digital-Age.aspx>
- <https://www.apa.org/monitor/2020/04/cover-kids-screens>
- <https://www.apa.org/pi/families/resources/newsletter/2019/05/media-use-childhood>
- <https://www.apa.org/topics/healthy-technology-use-children>
- <https://akademia.nask.pl/publikacje/Dzieci-w-%C5%9Bwiecie-gier-komputerowych.pdf>
- <https://casel.org/>
- [http://impact.fdds.pl/elearning/story\\_content/external\\_files/podrecznik\\_ost.pdf](http://impact.fdds.pl/elearning/story_content/external_files/podrecznik_ost.pdf)
- <https://www.nature.com/articles/nature09042>
- <https://www.nature.com/articles/nrn3135>
- <https://www.nature.com/articles/nature01647>
- [https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321400661X?casa\\_token=8L1FCu5AgDQAAAAA:ZpU5xvBI7Q1itZr1ZcM6YwwTiwRIPlbylg41qJfLyc4wG3eop0w5kLKhXaWQ8J1F50IZdO-01g](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321400661X?casa_token=8L1FCu5AgDQAAAAA:ZpU5xvBI7Q1itZr1ZcM6YwwTiwRIPlbylg41qJfLyc4wG3eop0w5kLKhXaWQ8J1F50IZdO-01g)
- <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hbm.24208>
- <https://doi.org/10.1002/hbm.24208>



# Dziękuję

[msniegul@swps.edu.pl](mailto:msniegul@swps.edu.pl)

[m.sniegulska@fde.org.pl](mailto:m.sniegulska@fde.org.pl)

