

Oaza



Ośrodek Wsparcia dla Dzieci i Dorosłych
z Zaburzeniami i Uzależnieniami

Józefów 12, 97-216 Czerniewice, tel. 602-100-020

Rozwój małego dziecka - małe dzieci i multimedia Co warto wiedzieć?

Mariusz Jędrzejko

Rozwój dziecka

0-3 lat

4-6 lat

7-10 lat

Rozwój dziecka

0-3 lat

Powolne stymulowanie

Zielony świat

Uczenie samodzielności

Reguły, zasady

Rozwój dziecka 1-2

Własne tempo – nie patrz na inne dzieci

Rozwój motoryki – mniej noś, więcej samodzielności, budowanie sprawności

Podstawy samodzielności – ulubione słowo „Nie”

Poznanie przedmiotów – nowe, nowe, nowe

Obserwacja rodziców – czego nie robić: K-A-A-S

Rozwój dziecka 1-2

Obserwacja rodziców – co robić: ciepło

Samodzielność – jedz sam, higiena

Środowisko – naśladowanie, zabawy z innymi dziećmi

Wartości – tłumaczcie na czym polegają

Rozwój – bez TV, smartfona, TC-zabawek

Rozwój dziecka 2-3

Obserwacja rówieśników – uczenie relacji

Przemiany psychiki – lek przed rozłąką, „gry”

Znaczenie snu – samodzielny, od 19-20, bez udziału w wieczornym życiu dorosłych

Rozwój – czytanie, bajki z rzutnika, 1 x w miesiącu
kino lub film dla dzieci – coś szczególnego

Rozwój dziecka 3

Poszerzanie sprawności — rozwijanie koordynacji, rower, pływanie, piłka, tory przeszkód

Działanie w grupie — piaskownica, plac zabaw (szybki znudzenia), uczenie empatii i współpracy

Samodzielność — ubieranie się, wiązanie butów, jedzenie (do końca przy stole), sprząatanie po sobie

Wyobraźnia — rysowanie, tworzenie, konstruowanie (Lego).
Minimalizacja TC (wzorcowanie schematów)

Rozwój dziecka w wieku 4-6 lat (7.00-20.00)

**Świat
społeczny**

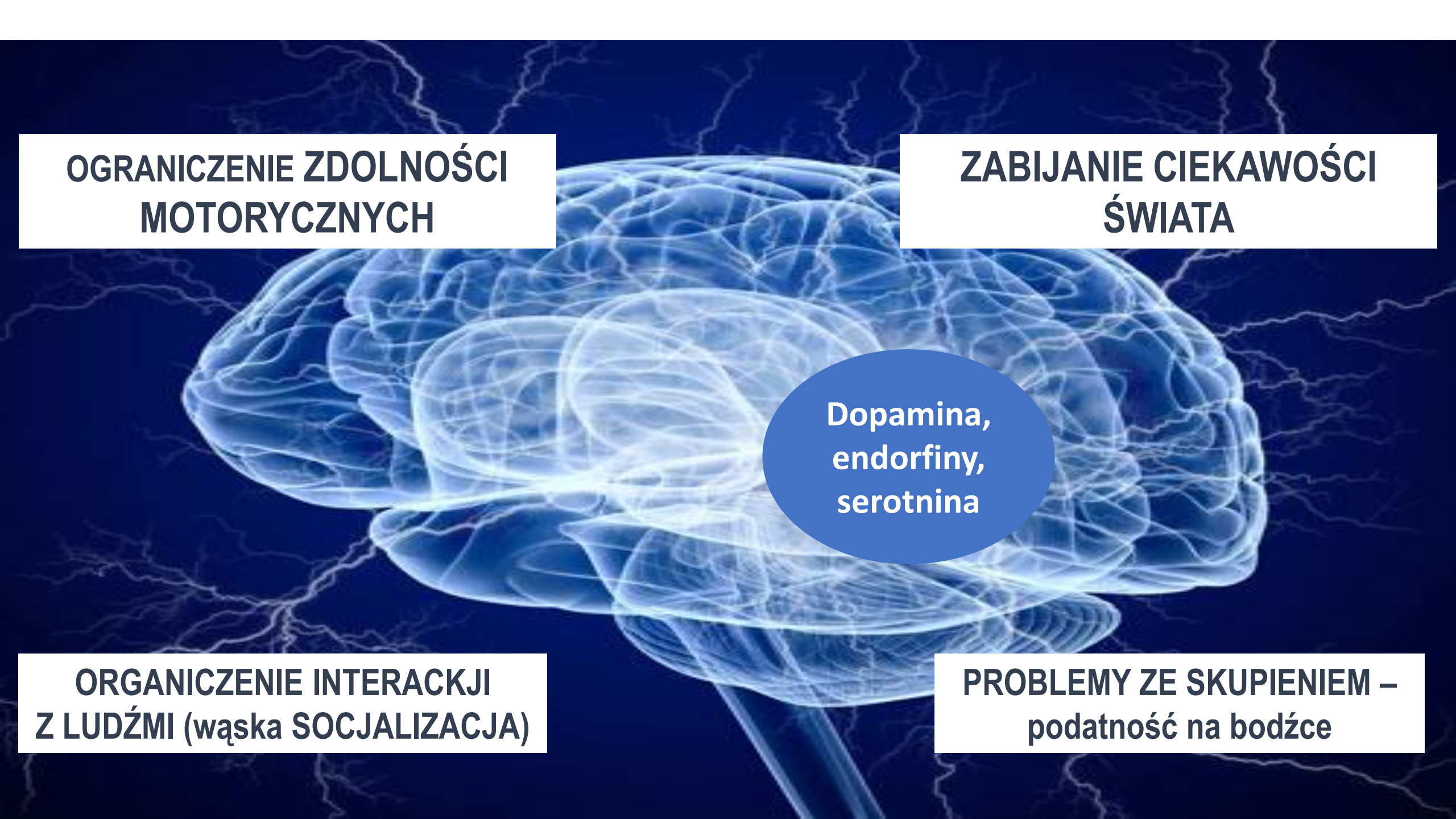
80-70%

**Świat
przyrody**

min. 15-20%

**Świat
cyfrowy**

maks. 5-10%



**OGRANICZENIE ZDOLNOŚCI
MOTORYCZNYCH**

**ZABIJANIE CIEKAWOŚCI
ŚWIATA**

**Dopamina,
endorfiny,
serotnina**

**ORGANICZENIE INTERAKCJI
Z LUDŹMI (wąska SOCJALIZACJA)**

**PROBLEMY ZE SKUPIENIEM –
podatność na bodźce**

Wielki zmasowany atak obrazami i informacją



4 x NIE

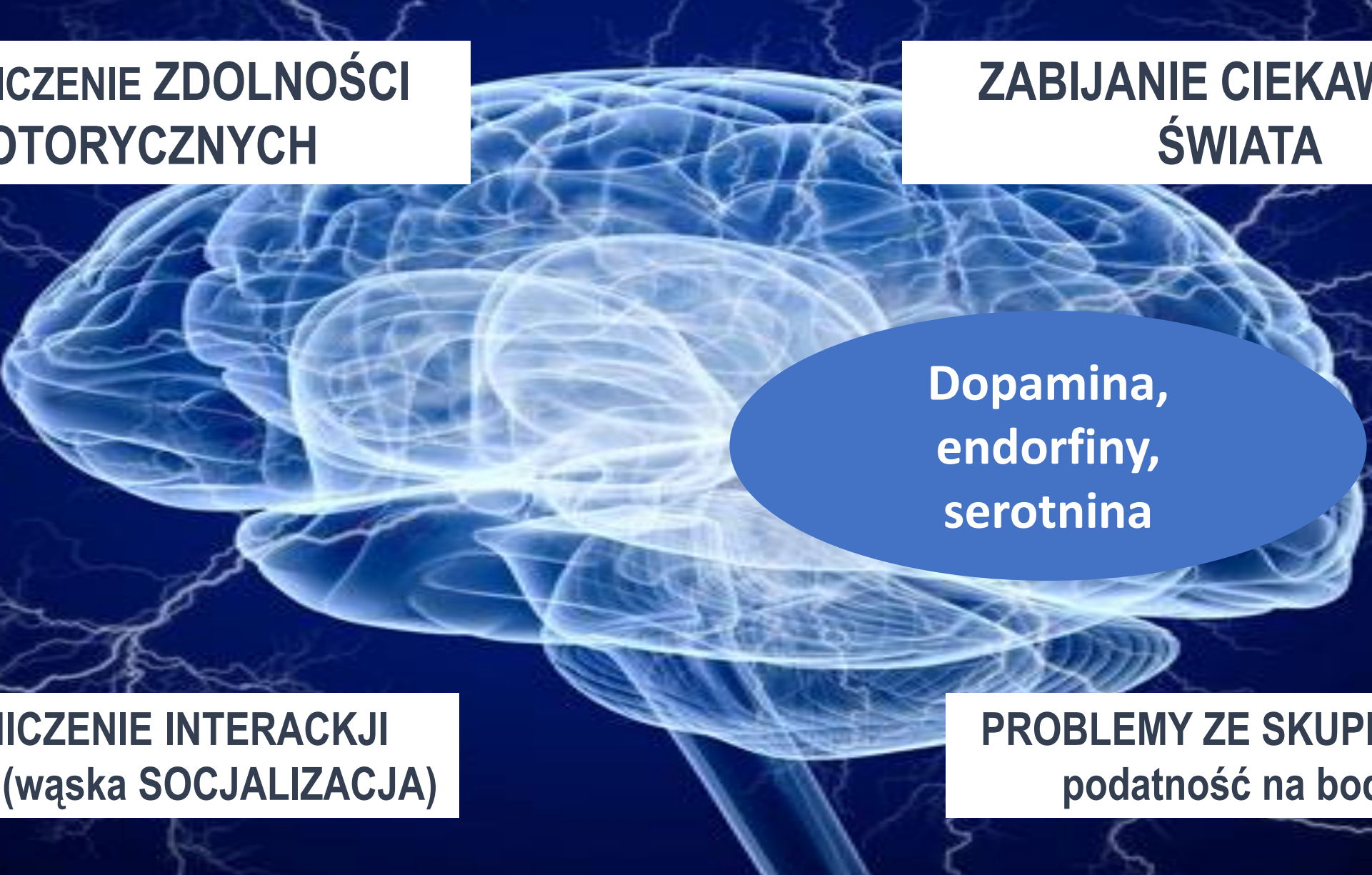


Wielki zmasowany atak obrazami i informacją



- **Lawina informacyjna**
- **Niezrozumiałe treści**
- **Pobudzanie
neurtoprzekąźnikowe
(emocje)**

Dziecko ma inny mózg



**OGRANICZENIE ZDOLNOŚCI
MOTORYCZNYCH**

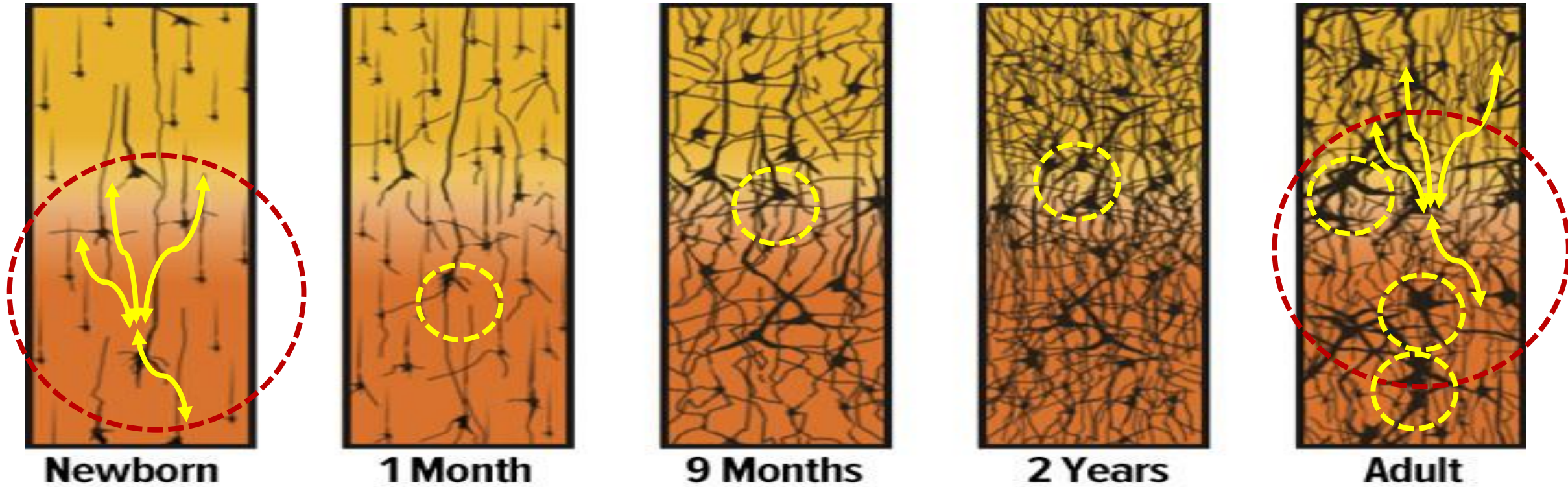
**ZABIJANIE CIEKAWOŚCI
ŚWIATA**

**Dopamina,
endorfiny,
serotnina**

**ORGANICZENIE INTERAKCJI
Z LUDŹMI (wąska SOCJALIZACJA)**

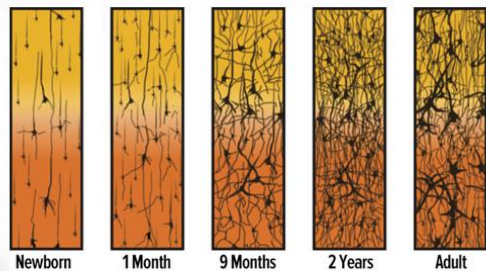
**PROBLEMY ZE SKUPIENIEM –
podatność na bodźce**

CO WIEMY?



➡ **ZAGĘSZCZANIE SYNAPS** ➡

CO WIEMY?



Wniosek 1:
Dawaj dziecko tylko to,
co jest w stanie
„przerobić” jego mózg

Do końca 3. roku życia –
bez technologii cyfrowych

CO WIEMY?



W 2 ROKU ŻYCIA –
ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI
JĘZYKOWYCH

Pomyśl jaki jest **język** mediów

1-5 LAT – TWORZENIE
SIĘ ARCHITEKTURY
MÓZGU

Pomyśl, co **polubi** mózg dziecka

PODSTAWY DLA
ROZWOJU (CIEKAWOŚĆ,
KREATYWNOŚĆ,
ELASTYCZNOŚĆ)

Pomyśl o „**kreatywności**” mediów

KAŻDA INTERAKCJA SIĘ
LICZY

Pomyśl, co **zapamięta** mózg dziecka



Wniosek 2: Wolniej, mniej – lepszy rozwój dziecka

**Do końca 6. roku życia –
absolutne modelowanie dostępu do obrazowych TC**

Wielkie zderzenie

Mam cudownych
rodziców...



ale to nie oni mnie kształtują

Wielkie media utraciły wartości humanistyczne

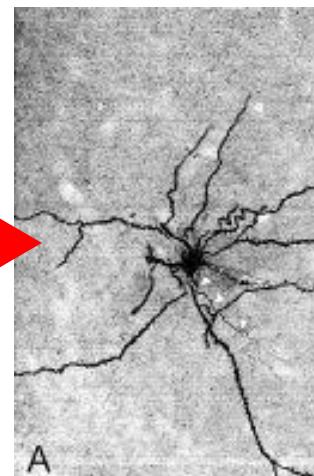


**Spokój teraz –
problem później**

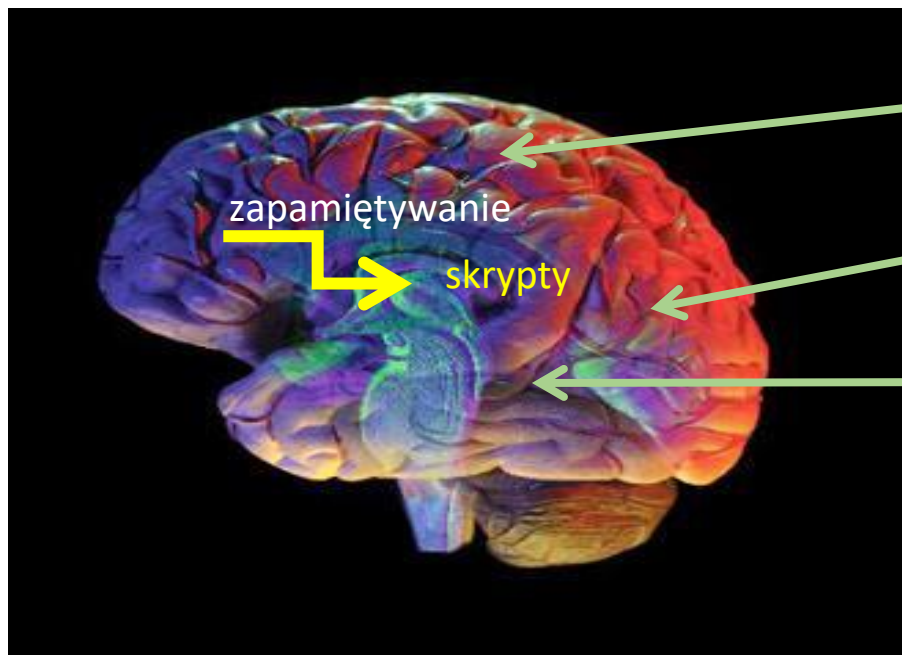
Kluczowe problemy:

- (1) Granice przyswajalności**
- (2) Sposoby przyjmowania wiedzy**
- (3) Różnica między informacją a wiedzą**

Czego nie wiemy lub wiemy, ale nie tej wiedzy chcemy zastosować



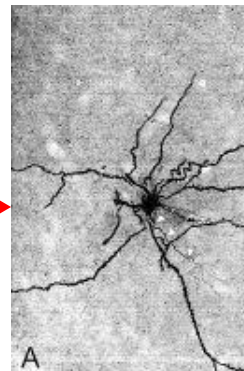
**Mózg dziecka
w środowisku lawiny
informacyjnej**



informacja

informacja

informacja



Mózg dziecka
w środowisku lawiny
informacyjnej



**Co jest szansą,
co jest problemem?**

Inne postrzeganie i zapamiętywanie



Kilka faktów:

Książka – 1 strona:

1600-1800 liter, 1-2 grafiki

Strona www:

300-1000 liter, wiele grafik, sceny ruchome

Wniosek:

www - źródło pomocnicze



Istota wielkiej cyfrowej zmiany

Było

Książka	1
Telewizor	2
Gramofon	3
Radio	4
Magnetofon	5
Gry umysłowe	6

uk. prawy
uk. lewy
uk. dolny



1,5,9
2,6,8,5
3,7,5,1
4
5,6,1,2
6.....
7.....
8.....
9.....

Telewizja satelitarna
Komputer
Cyfrowa książka
Internet
Smartfony
Radio
Nośniki muzyki
Gry elektroniczne
Cyfrowe zabawki

Było

Oddziaływanie
jednego
urządzenia
(jedno-dwu
zadaniowość)

ok. 1800
ok. 1800
ok. 1800



Jest

Wiele bodźców
w jednym czasie
(wielozadaniowość)

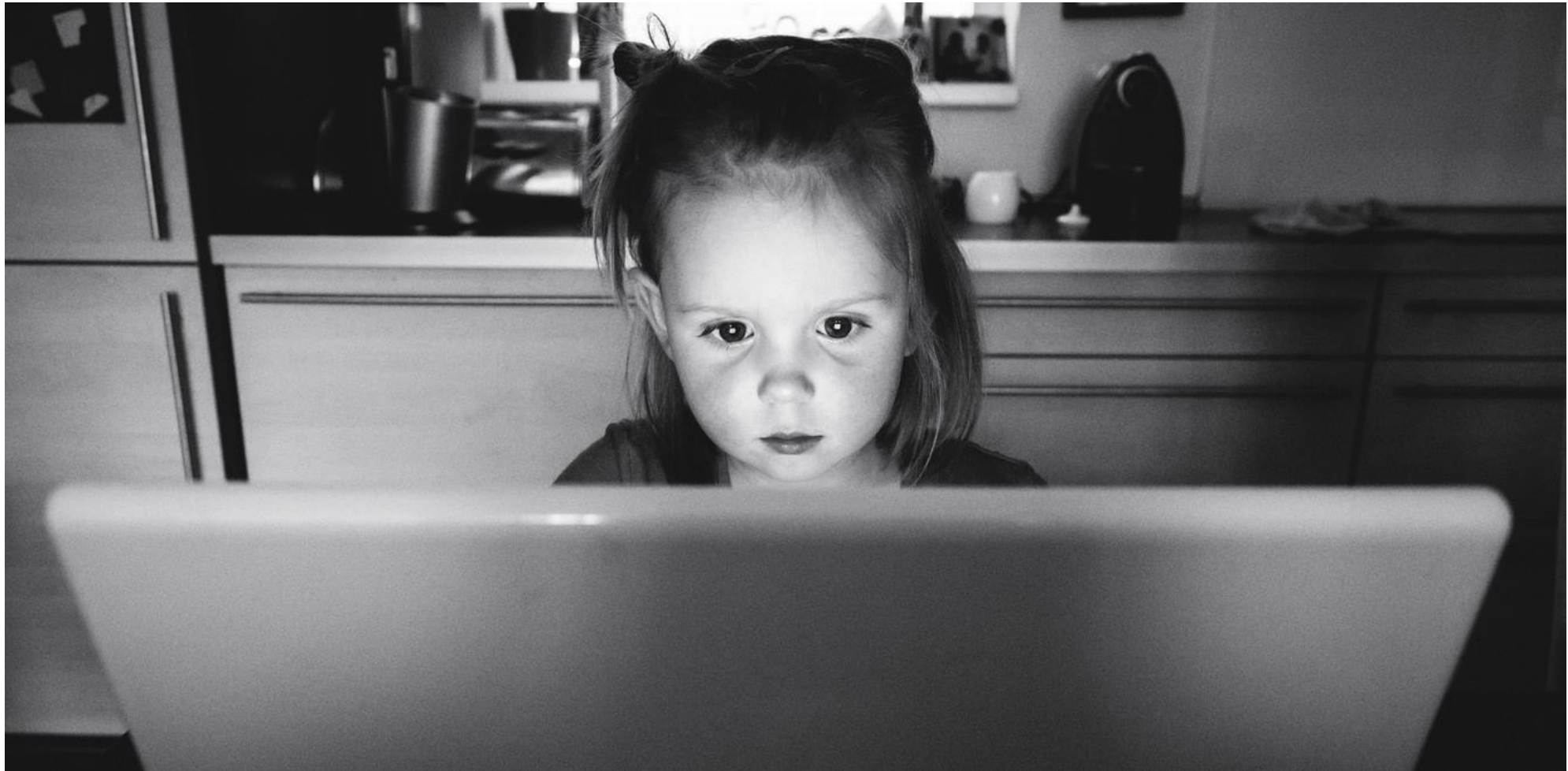
Wynik: zaburzenie społecznej, emocji i sfery poznawczej

Mózg i multimedia

Nowe wiadomości – zalew informacyjny



**Dostęp do nieodpowiednich treści generuje
ryzyko naśladowania lub niezrozumienia**



Przekaz w filmach animowanych



Tak

Nie



In plus – w adekwatnym wieku



Kiedy gry są dobre...

wspomaganie nauki i rozwoju

lepsze skupienie

kreatywność

spostrzegawczość

lepsza koordynacja oko-ręka

rozwój kompetencji społecznych



Co zrobić?

Zabrać?

Podstawa domowej profilaktyki



Tak jak wprowadzamy w świat realny, tak samo w cyberświat

Zadbać o rozwój bez TC

Rozwój języka – mów, czytaj,
śpiewaj

Ustal rutynę dnia – zmniejsza
stres, nadaje pewność

Ustal granice i obowiązki –
ułatwia późniejsze funkcjonowanie

Ogranicz czas przed ekranem –
nie zabijaj ciekawości świata

Zadbaj o mądry rozwój z TC

Edukacja cyfrowa – tylko
z opiekunem, powyżej 30 miesiąca życia, jasny przekaz

Baw się i tul swoje dziecko –
dotyk wzmacnia mózg

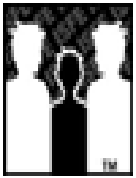
Komputer w ogólnodostępnym miejscu

Jak modelować – mądre granie

PEGI – SYSTEM KLASYFIKACJI GIER



wulgarny język



dyskryminacja



narkotyki



hazard



seks



strach



przemoc



gry
internetowe

Ograniczenia wiekowe



Gry edukacyjne

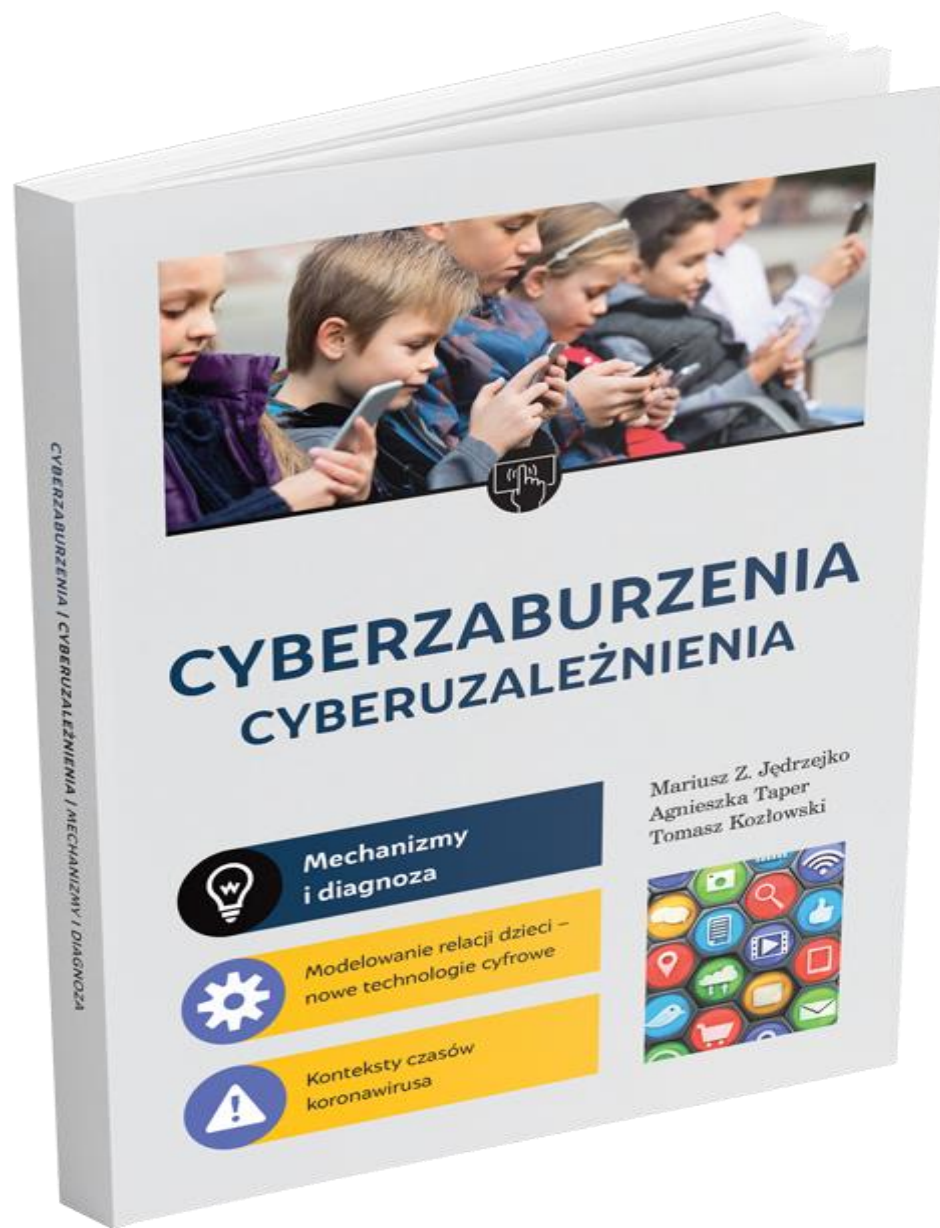
Gry dla młodszych dzieci:

- Adibu
- Królik Bystrzak
- Matmoludki

Dla nieco starszych:

- Socrates
- Madre dziecko
- Lubię szkołę
- Tajemnice umysłu
- Koncentracja





**Gorąco polecam
– kompendium
wiedzy**

Kontakt: 602-100-020

mariusz@cps.edu.pl