

W JAKI SPOSÓB MEDIA WPŁYWAJĄ NA ROZWÓJ DZIECKA?

- o grach komputerowych i innych „elektronicznych” rozrywkach



Zabawa pełni niebagatelną rolę w rozwoju dziecka. Bawiąc się zdobywa doświadczenie, uczy się operować przedmiotami, odkrywa łączące ich związki czy rozwija wyobraźnię. Zabawa podejmowana jest swobodnie i sprawia dziecku przyjemność. W dzisiejszych czasach dziecko coraz częściej sięga po gry komputerowe, komórkę czy zasiada przed telewizorem, preferując rozrywkę „elektroniczną”. Przekaz medialny może przyczynić się do poszerzenia wiedzy ogólnej dziecka, wzbogacenia jego słownictwa, rozwijania zainteresowań czy nabywania zachowań aprobowanych społecznie, takich jak pomoc innym. Często użycie pomocy multimedialnych wiąże się z większą motywacją dziecka, sprzyja jego dociekliwości, zwykle nie tylko bawiąc, ale też ucząc.

Niestety korzystanie z komputera czy oglądanie telewizji zajmuje tak dużo czasu, że nie starcza go na inne aktywności. Treści prezentowane w mediach często nie są dostosowane do rozwoju emocjonalnego czy poznawczego dziecka. Bardzo atrakcyjne są różnego rodzaju gry komputerowe. Choć rynek dostarcza wiele gier edukacyjnych, obfituje on również w gry fabularne, w których celem jest pokonanie przeciwnika. Rozgrywki tego typu opierają się na walce, a nieraz i zabijaniu czy innych aktach przemocy. Częsty kontakt z tego typu scenami sprawia, że odbiorca zaczyna traktować zachowania przemocowe jako coś normalnego. Nie dziwią już gracza, a wrażliwość na

cierpienie innych oraz empatia obniżają się. Co więcej, fabuła gry bezpośrednio angażuje gracza - jest nie tylko odbiorcą i oglądającym przemoc, ale także sam jej dokonuje, wcielając się w swojego bohatera. W wirtualnym świecie zachowania tego typu nie są karalne, a rzeczywistość po drugiej stronie komputera zaczyna odgrywać w życiu gracza coraz większą rolę. Przemoc w grze traktowana jest jako zabawa, a walka nieraz konieczna jest dla zwycięstwa i przejścia do kolejnego poziomu. W dodatku śmierć niejako nie istnieje, tak samo jak strach i rzeczy niemożliwe.

Kontakt z przemocą w grze przekłada się na zachowania w świecie rzeczywistym w postaci agresji słownej czy fizycznej, ale także w relacjach rówieśniczych. Obserwowanie zachowań agresywnych sprzyja ich nauce i naśladowaniu. Gracz nabywa przekonania, że dzięki nim można rozwiązać każdy konflikt. Co więcej, gry wywołują bardzo silne emocje, jako że dąży się w nich do wygranej. Mogą zostać ograniczone kontakty rówieśnicze, podobnie jak umiejętności społeczne. Częste przesiadywanie przed komputerem sprzyja też wadom postawy, zaburzeniom wzroku, bólom ramion czy przegubów. Bardzo niebezpiecznym skutkiem nadmiernego kontaktu z mediami jest uzależnienie, związane między innymi z różnymi lękami, utratą poczucia realizmu czy krytyki. Własna twórczość również jest osłabiana. Dziecku trudno jest się oderwać od multimedialnej rozrywki i ograniczyć poświęcany na nią czas. Zanedbuje przez to swoje obowiązki, może doświadczać trudności w koncentracji uwagi, być rozdrażnione, a jego sen może nie sprzyjać regeneracji. Problemy zdrowotne wiążą się z ograniczonym ruchem, a także otyłością.

Co w takim razie można zrobić? Oczywiście nie należy przechodzić z jednej skrajności w drugą. Gry komputerowe, a także inne media, mają swoje plusy. Rodzice często wspierają rozwój swoich dzieci wybierając różnego rodzaju gry czy programy edukacyjne, których fabuła nie opiera się na przemocy. Ważne, by były one dostosowane do wieku dziecka. Czas spędzany przed komputerem czy telewizorem powinien być określony. Warto omawiać obejrzone programy, tak by dziecko dobrze je zinterpretowało. Nie mniej jednak dobrze jest tak organizować dzień, by dziecko czynnie uczestniczyło w życiu rodziny, miało czas na obowiązki i odpoczynek. Alternatywą do rozrywki multimedialnej są aktywności na świeżym powietrzu, wspólna zabawa w gotowanie czy majsterkowanie, ale także czytanie bądź opowiadanie bajek. Podczas spacerów i wycieczek dziecko kształtuje swoją spostrzegawczość, nabywa wiedzę, np. przyrodniczą, rozwija myślenie i koncentruje swoją uwagę. Różnego rodzaju gry planszowe uczą współpracy, stosowania się do reguł, czekania na swoją kolej oraz cierpliwości. Dzięki

słuchaniu opowiadań i bajek dziecko kształtuje swoją wyobraźnię, ale nabywa także wiedzy, jak radzić sobie z trudnymi emocjami i w jaki sposób rozwiązać różnego rodzaju trudności. Ogólnie rzecz biorąc, zabawa pozwala rozładowywać napięcie i sprzyja swobodnemu rozwojowi dziecka.

Źródła:

Czapkowska, A. (X). Gry komputerowe i ich wpływ na rozwój dziecka. W: *Materiały pokonferencyjne II Ogólnopolskiej Konferencji Interdyscyplinarnej pt. „Współczesne zastosowania informatyki”*(s. 66-74). Siedlce: 2016.

Furmanek, W. (2014). Zagrożenia wynikające z rozwoju technologii informacyjnych. *Dydaktyka informatyki*, 9, 20-48.

Jędrzejko, M. (2011). Śmierć jako zabawa—człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne). *Media i społeczeństwo*, 1(1), 165-179.

Muchacka, B. (2014). Zabawa w poznawczym rozwoju dziecka. *Pedagogika Przedszkolna i Wczesnoszkolna*, 2(1), 3.

Urbańska, M. (2007). Sposoby spędzania czasu wolnego przez dziecko w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. *Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce*, (5/3), 60-63.

Grafika: <https://kobieta.dziennik.pl/dziecko/artykuly/345973,najmlodsze-pokolenie-nie-ma-kondycji-fizycznej.html>