

Walory telewizji i gier komputerowych

Badania na temat roli mediów dowiodły że pomimo zagrożeń mogą one pomagać w rozwoju dzieci poprzez nadawanie odpowiednio przygotowanych programów telewizyjnych lub za pośrednictwem przyjaznym dzieciom gier komputerowych.

Wśród oglądanych przez dzieci programów telewizyjnych (adresowanych do nich lub do dorosłych) bardzo ważne miejsce zajmują cykliczne programy telewizyjne dla dzieci i młodzieży. Zawierają one treści wychowawcze, poznawcze, kształcące i rozrywkowo-zabawowe. Ponadto programy te zakładały realizację funkcji wychowawczych takich jak: *funkcja poznawcza* (nazywana również edukacyjną), *funkcja rozrywkowa*, *funkcja odpoczynkowa*.

Według Jadwigi Izdebskiej (autorki książki *Rodzina, dziecko, telewizja. Szanse wychowawcze i zagrożenia telewizji*) główną rolę w realizacji *funkcji poznawczej* przypisuje się programom przyrodniczym, popularno naukowym, informacyjnym, szkolnym, dobranockom, filmom przygodowym a w głównej mierze cyklicznym programom telewizyjnym dla dzieci i młodzieży. Właśnie poprzez te programy telewizja przekazuje dzieciom informacje dotyczące otaczającego nas świata, a także pomaga w ukształtowaniu pojęć i rozwijaniu podzielności uwagi. Ogromną zaletą telewizji jest również to że dzięki zaawansowanej technologii może pokazać obrazy ze świata niedostępne człowiekowi (odległe miejsca lub rzeczy niedostrzegalne gołym okiem). Ponadto programy dziecięce potrafią dostarczyć małemu widzowi wzorów postępowania i przykładów właściwych zachowań w różnych sytuacjach społecznych (w domu, w szkole, w rodzinie).

Jadwiga Izdebska twierdzi że poprzez nadawanie programów o różnej tematyce telewizja może spełniać *funkcję rozrywkową* dostarczając radości i dobrej zabawy. Zwraca jednak uwagę iż obserwując relacje dziecko-telewizja łatwo można dojść do wniosku iż dzieci dostrzegają w telewizji tylko funkcję

rozrywkową, traktując ją jako oderwanie od czynności powodujących zmęczenie.

Funkcję rozrywkową w ogromnym stopniu będą pełnić gry komputerowe które są w tym celu tworzone. Nawet jeżeli gra będzie miała charakter edukacyjny i jej głównym celem będzie nauka to i tak będzie się ona odbywała poprzez zabawę.

Ostatnią funkcją telewizji, którą opisuje Izdebska jest *funkcja odpoczynkowa*. Jak wiadomo odpoczynek jest niezmiernie ważną częścią życia każdego człowieka. W życiu dziecka polega on „na odreagowaniu zmęczenia i znużenia, na odnowieniu sił fizycznych i psychicznych zużytych w czasie nauki szkolnej, pracy fizycznej, w spokoju, ciszy, czasami w samotności.”

Telewizja jak wszystko co zostaje użyte nieracjonalnie i w nadmiernych ilościach powoduje zmęczenie. Izdebska pisze iż „w pewnym zakresie może ona pełnić funkcję odpoczynku, szczególnie wtedy gdy dziecko silnie zmęczone pracą fizyczną lub umysłową chętnie ogląda „lekkie” spokojne programy telewizyjne, nie wymagające większej koncentracji, wysiłku intelektualnego, silnych przeżyć emocjonalnych.” Wypoczęte dziecko będzie nie tylko odprężone i spokojne ale również chętniej podejmie się pracy intelektualnej bądź wysiłku fizycznego.

Poza realizowaniem funkcji wychowawczych należy zwrócić uwagę również na rolę telewizji, a mianowicie rolę *inspirującą* oraz *inicjującą*. Jak już wyżej wspomniano telewizja ułatwia dzieciom zdobywanie wiedzy a między innymi informacji o społeczeństwie i kulturze przez co może inspirować dzieci (np. do tworzenia wspaniałych prac plastycznych). Co więcej dzięki mass mediom dzieci mogą zostać wprowadzone w dziedziny życia, z którymi nie miałyby szans spotkać się w życiu rodzinnym.

Podobnie jak w przypadku telewizji wiele osób uważa komputer za rzecz szkodliwą i wręcz ogłupiającą. Dzieje się tak nie tylko za sprawą Internetu i gier komputerowych, które potrafią pochłonąć znaczną część czasu dzieci ale

głównie z powodu niewielkiej wiedzy na ten temat. Do niekwestionowanych zalet komputera należy zaliczyć „ułatwianie i usprawnianie pracy we wszystkich niemal dziedzinach życia i nauki (medycyna, nauki ścisłe i humanistyczne, muzyka, zarządzanie itp.), jak również możliwość gromadzenia i przechowywania danych i informacji.”

Gry komputerowe odpowiednio dobrane do wieku dzieci mogą stanowić nie tylko rozrywkę (do czego są w gruncie rzeczy stworzone) ale i nieść ze sobą duże ilości informacji które właśnie poprzez zabawę będą łatwiej przyswajalne a także wszechstronnie rozwijać dziecko. „Istnieją uzasadnione przesłanki, że gry mogą stwarzać możliwości trenowania umiejętności strategicznego myślenia, uczyć kreatywności, poznawania trybów analizy i syntezy zdarzeń, postrzegania sytuacji z wielu perspektyw.”

Justyna i Zbigniew Łęscy (autorzy artykułu *Pod opieką komputerowej niani*) opisują poniżej jak poszczególne typy gier potrafią pozytywnie wpłynąć na dziecko: „Gry zręcznościowe pozwalają na ćwiczenie sprawności manualnej, refleksu, zdolności koncentracji, spostrzegawczości oraz koordynacji percepcyjno-motorycznej. Gry logiczne kształtują umiejętność wykonywania mniej lub bardziej złożonych operacji myślowych na materiale symbolicznym oraz zdolność koncentracji uwagi i kojarzenia faktów, przez co wpływają stymulująco na rozwój intelektualny. Gry strategiczno-ekonomiczne stanowią naukę podejmowania decyzji w sytuacjach problemowych. W zasadzie ten rodzaj gier jest przeznaczony dla dzieci starszych, ale przy przyjęciu pewnych uproszczeń i realistycznym przedstawieniu świata gry istnieje możliwość uczynienia z nich materiału kształcącego funkcje poznawcze młodszych dzieci (np. programy symulujące życie dzikich zwierząt czy prowadzenie gospodarstwa domowego).” Ponadto mogą również rozwijać wyobraźnię przestrzenną tak samo jak doskonalić umiejętności, sprawdzanie siebie, rywalizację.

Łęscy zwracają uwagę na doskonałe efekty „uczenia się przez przeżywanie”. Ma to miejsce gdy komputer wyposażony w odpowiedni program uzupełni książkowe fakty symulacją opisywanych zdarzeń i zjawisk (np. poprzez filmy, obrazy, muzykę). Wspomniane zostaje również zastosowanie komputerów w kształceniu specjalnym, odbywa się to poprzez programy kształcące sprawności psychomotoryczne, programy kompensacyjne przystosowującego korzystania z częściowo ograniczonych zdolności psychomotorycznych oraz programów korekcyjnych stymulujących rozwój opóźnionych funkcji.

Począwszy od lat dziewięćdziesiątych serwisy informacyjne niezwykle często pokazywały gry komputerowe jedynie poprzez pryzmat zagrożeń. Takie podejście mogło przyczynić się do powstania zafałszowanego obrazu tej rozrywki. Odpowiednio dobrane tytuły oraz kontrola rodzicielska mogą wspomóc wszechstronny rozwój dziecka nie narażając go na zagrożenia związane z tym medium. Postępująca coraz szybciej komputeryzacja wkrada się do niemal każdej dziedziny życia. Odpowiednio wykorzystana może przyczynić się do poprawy tempa przyswajania wiedzy, rozwoju wyobraźni oraz poprawy koordynacji ruchowej.

opracował

Lech Sokołowski

Bibliografia

J. Łęska, Z. Łęski: *Pod opieką komputerowej niani*. „Edukacja i Dialog.”

Izdebska J.: *Rodzina, dziecko, telewizja. Szanse wychowawcze i zagrożenia telewizji*. Białystok