

**TABLETOWE DZIECI.
ILE ZŁA WYRZĄDZA MAŁYM DZIECIOM
TABLET REKLAMOWANY JAKO NAJLEPSZA ZABAWKA
DLA TWOJEGO DZIECKA.
KU ROZWADZE DOROSŁYM, KTÓRZY TEMU ULEGAJĄ¹**

W artykule przedstawiam wyniki naukowego rozeznania w obszarze problemów, który nazwałam tabletowe dzieci. Podaję zatrważające dane o liczbie półrocznych i nieco starszych dzieci, którym dorośli udostępniają tablety i smartfony. Przytaczam ważniejsze ustalenia zawarte w teorii reprezentacji Jerome'a S. Brunera, żeby wyjaśnić:

- co sprawia, że niemowlaki i malutkie dzieci zadziwiająco sprawnie posługują się tabletami i smartfonami;
- niekorzystne różnice w reprezentacjach tworzonych przez dzieci z doświadczeń zgromadzonych w świecie obiektów realnych i w świecie wirtualnym;
- deformacje w zarysach reprezentacji umysłowych kształtowanych przez małe dzieci, gdy zbyt często oglądają obrazki na ekranach tabletów i smartfonów.

Udostępnianie tych urządzeń jest szczególnie groźne dla maluchów, które jeszcze nie stworzyły w swoich umysłach zarysów reprezentacji trójwymiarowych obiektów i trójwymiarowych cech przestrzeni. Deformacje w zarysach reprezentacji trudno naprawić, gdyż następne doświadczenia jedynie uzupełniają i wzbogacają posiadane reprezentacje. Ponieważ w tworzeniu nowych reprezentacji udział biorą już posiadane, nowo tworzone reprezentacje także nie są w pełni poprawne.

Uzasadniam też konieczność podjęcia poważnych badań, których celem powinno być ustalenie dalekosiężnych skutków udostępniania tabletów i smartfonów niemowlakom i małym dzieciom. Pomoże to oswoić wychowawczo i edukacyjnie te urządzenia, a także określić, kiedy i na jak długo można je bezpiecznie dla rozwoju umysłowego dziecka udostępniać.

Słowa kluczowe: dziecko, tablet, smartfon, teoria reprezentacji J.S. Brunera, deformacje reprezentacji, problemy z oddzieleniem świata realnego od wirtualnego, działania naprawcze

W raporcie Fundacji Dzieci Niczyje² oszacowano, że 64% polskich dzieci już w połowie pierwszego roku życia ma kontakt z tabletem lub smartfonem. Na rosnącą tendencję udostępniania małym dzieciom tych urządzeń wskazuje

¹ W artykule tym korzystam z fragmentów tekstów: Gruszczyk-Kolczyńska (2013b, 2015, 2016).

² Raport ten został opracowany dla Fundacji Dzieci Niczyje, por. <https://prawy.pl/11222-naukowcy-ostregaja-tablet-wrogiem-dziecka/>. Podkreśla się w nim, że gadżety typu tablet i smartfon osłabiają kontakty z bliskimi oraz rozwój zdolności do budowania więzi społecznych już u małych dzieci.

też raport³ Millward Brown Poland z 2015 r. – ponad 40% rocznych i dwuletnich dzieci w Polsce korzysta samodzielnie z tabletów lub smartfonów. W tej grupie niemal co trzeci maluch ma do dyspozycji jedno z tych urządzeń codziennie lub prawie codziennie⁴. Na podstawie badań⁵ przeprowadzonych w grupie ponad 1200 matek przez Research NK oszacowano, że 45% dzieci w wieku od jednego do trzeciego roku życia korzysta z tabletu samodzielnie. W grupie 4–6-latków z tego urządzenia korzysta już 75%, w grupie 7–10-latków – aż 92% dzieci. Ustalono też, że 20% ankietowanych rodziców kupiło tablet do wyłącznej dyspozycji swojego dziecka, a 47% dla dziecka i innych domowników.

Co skłania rodziców do udostępniania tabletów lub smartfonów niemowlakom i małym dzieciom

Wiodącą rolę odgrywają sugestie zawarte w telewizyjnych reklamach. W jednej z nich pokazano następujący ciąg wydarzeń: rodzina jedzie samochodem, na tylnym siedzeniu rozbrykane dzieci – miny rodziców wyrażają bezradność i zdenerwowanie – mijają reklamę z napisem „Tablet za złotówkę”; każde dziecko dostało tablet i wpatruje się w jego ekran – jest cichutko, a miny rodziców wyrażają radość, gdyż poradzili sobie z trudnym problemem wychowawczym. Po kilkakrotnym obejrzeniu tej reklamy (pokazywano ją przez wiele dni w ważniejszych programach TV) rodzice traktują następną reklamę z serii „Tablet najlepszą zabawką dla twojego dziecka” jako cenną radę – kup tablet i daj go dziecku, unikniesz trudności wychowawczych.

Sugestię tę wzmacniają osobiste doświadczenia rodziców: możliwość przywołania jednym ruchem palca wspaniałych informacji na ekranie tabletu i smartfonu. Dochodzą więc do wniosku, że, udostępniając dziecku takie urządzenia, wspomogą jego rozwój umysłowy. Im wcześniej, tym lepiej. Utwierdzają ich w tym reakcje dziecka:

- przestaje marudzić, zafascynowane kolorowymi obrazkami;
- okazuje radość, gdy ruchem palca zmienia obraz;
- ostro protestuje, jeżeli zabiera się mu ten fascynujący przedmiot.

Obserwując jak maluch sprawnie obsługuje tablet lub smartfon, myślą, że jest to przejaw zarysowujących się nadzwyczajnych uzdolnień. Chcąc się tym pochwalić, zamieszczają w Internecie filmiki o tym, jak ich maluch przed ukończeniem pierwszego roku życia sprawnie posługuje się tymi urządzeniami. Ponieważ takich filmików jest tam coraz więcej, warto wyjaśnić ten fenomen.

³ Podobne dane podane są na stronie <http://www.polskieradio.pl/7/163/Artykul/1543650>, Homo-tabletics-nie-badz-tabletowym-rodzicem. Ustalono, że 60% rodziców udostępnia małym dzieciom tablet lub smartfon po to, aby móc zająć się swoimi sprawami, około 25%, żeby dziecko zjadło posiłek, pozostali, żeby zasnęło.

⁴ Potwierdzeniem są także moje doświadczenia – wielokrotnie dane mi było obserwować dorosłych, gdy dawali swojemu dziecku tablet lub smartfon, aby udobruchać je (bo marudziło), przerwać płacz (gdy w taki sposób protestowało przeciw czemuś), nie przeszkadzało (bo chcieli zająć się swoimi „dorosłymi” sprawami) itp.

⁵ Z informacji podanych na stronie <http://www.zabawkowicz.pl/zabawka/3660>, tablet-dla-dziecka-czy-warto.html#

Krótko o teorii rozwoju umysłowego pomocnej w wyjaśnianiu, dlaczego malutkie dzieci sprawnie posługują się tabletem i smartfonem

Zacznę od przypomnienia, że tablet i smartfon są urządzeniami sterowanymi dotykiem i ruchem palców po ekranie. Dlatego sięgnęłam do teorii reprezentacji Jerome'a S. Brunera (1978, s. 522 i n.), w której wyjaśnia się rolę doświadczeń dotykowych i ruchowych w rozwoju umysłowym dzieci. Przytoczę najważniejsze ustalenia tej teorii, aby wyjaśnić, dlaczego niemowlaki i małe dzieci z zadziwiającą łatwością posługują tymi urządzeniami.

Istotą rozwoju umysłowego człowieka jest tworzenie reprezentacji z osobistych doświadczeń w trakcie procesu uczenia się. Reprezentacje są to schematy umysłowe służące człowiekowi do poznawania siebie i własnych możliwości sprawczych, do rozumienia otoczenia i wszystkiego, co się w nim znajduje. Pierwsze tworzone przez dziecko reprezentacje wywodzą się – zdaniem Brunera – z uwewnętrznianych⁶ doświadczeń ruchowych, dotykowych i czuciowych. Bruner nazwał je reprezentacjami enaktywnymi. Człowiek tworzy je przez całe życie, poczynając od okresu prenatalnego i pierwszych dni, tygodni życia⁷.

O tym, że tworzenie tych reprezentacji jest przejawem swoistego przymusu rozwojowego, przekonuje obserwacja małego dziecka w sytuacji, gdy otrzyma nieznaną przedmiot. W skupieniu dotyka go, obejmuje dłonią, stuka nim o cokolwiek, próbuje rozerwać, podnosi do ust i chce go skosztować. Dzięki temu poznaje właściwości przedmiotu i tworzy w swoim umyśle pierwszy zarys jego reprezentacji. Umożliwia mu on rozpoznanie tego przedmiotu, gdy ponownie się z nim zetknie. A nowe doświadczenia w kontakcie z tym przedmiotem wzbogacają zarys wczesnej reprezentacji.

Gdy niemowlak zaczyna wzrokiem identyfikować obiekty i śledzić swoje ruchy, np. rękę wyciąganą do grzechotki, aktywności dotykowej, czuciowej i ruchowej towarzyszą doświadczenia wzrokowe. Te znacznie już bogatsze doświadczenia są spożytkowane przez dziecięcy umysł do tworzenia reprezentacji, które Bruner nazywa ikonycznymi. Teraz dziecko ma już dwie możliwości poznawania siebie, swojego otoczenia i znajdujących się tam obiektów: reprezentację enaktywną oraz ikoniczną. Ponadto może we wcześniejsze reprezentacje enaktywne włączyć reprezentację ikoniczną. Tak się dzieje podczas poznawania i osvajania trójwymiarowej przestrzeni⁸.

⁶ Uwewnętrznianie doświadczeń jest też nazywane interioryzacją. Polega – najkrócej mówiąc – na przenoszeniu doświadczeń (dotykowych, ruchowych, manipulacyjnych) w specjalny sposób z planu zewnętrznego na plan wewnętrzny (umysłowy) poprzez wydobywanie ich sensu i przekształcanie go na czynności umysłowe. Szczegółowe wyjaśnienia podają w: Gruszczyk-Kolczyńska (2013a, rozdz. 11 i in. wyd.).

⁷ Z badań prenatalnych wiemy, że dzieci gromadzą i uwewnętrzniają doświadczenia czuciowe, dotykowe i ruchowe przed swoim urodzeniem. Pomaga im w tym również wcześniej rozwijająca się zdolność do wychwytywania regularności i korzystania z niej. Więcej informacji znajduje się w: Gruszczyk-Kolczyńska, Zielińska (2012, rozdz. *Wspieranie dzieci w dostrzeganiu i korzystaniu z regularności oraz w przewidywaniu, co będzie dalej*).

⁸ Złożoność tego procesu opisuje Affolder (1997, cz. I).

Przypomnieć trzeba, że budowa oka i specyfika widzenia sprawiają, iż rejestrowane wzrokiem obiekty i otoczenie nie mają trzeciego wymiaru⁹. Łączenie i koordynowanie doświadczeń pochodzących z percepcji wzrokowej oraz doświadczeń wywodzących się ze zmysłu dotyku i ruchu sprawia, że dziecko tworzy w swoim umyśle trójwymiarowość przestrzeni i znajdujących się w niej obiektów. Widząc na przykład czerwoną grzechotkę i kojarząc ruch ręki w jej stronę, określa miejsce tej zabawki w otoczeniu (jest tam i mogę ją dosięgnąć), a dotykając i obejmując ją palcami oraz dłonią ustala, że jest bryłą, a nie czymś płaskim. Podobnie jest z poznawaniem otoczenia – raczkujące dziecko ustala odległości między obiektami dostrzeganymi wzrokiem, stając na nóżkach – ustala ich wysokość w porównaniu do własnej sylwetki.

Bruner wykazał też, że w miarę rozwijania się werbalnego porozumiewania się z innymi osobami dziecko tworzy reprezentacje symboliczne. Teraz ma już trzy sposoby poznawania siebie, swoich aktywności i otoczenia: reprezentację enaktywną, ikonyczną i symboliczną. Przez następne lata dziecko doskonali te reprezentacje i tworzy nowe, korzystając z poprzednich, już posiadanych.

Proces tworzenia i wzbogacania reprezentacji jest opisany w kategoriach uczenia się¹⁰. Złożoność tego procesu przedstawię na przykładzie Bartka (ma rok i 3 miesiące) w sytuacjach, gdy konstruuje reprezentację „piłeczka” (jest okrągła, lekka i można się nią bawić) oraz reprezentację „zabawy z piłką” (rzucam piłeczkę, biegnę za nią i znowu rzucam piłeczkę itd.):

- Tata podał maluchowi niebieską piłeczkę i powiedział: „Piłeczka”. Bartek wziął ją (dają – trzeba brać), widzi kolor piłeczki (niebieski okrąg) i obejmuje ją dłonią (doświadcza okrągłości i lekkości). Miętosił piłeczkę w dłoni (jest miękka i sprężysta). Podnosi piłeczkę do ust z zamiarem ugryzienia (jeszcze nie wie, do czego służy) i wie, że nie służy do jedzenia. Potwierdza to tata śmiejąc się i mówiąc: „Nie”.
- Tata, widząc zdziwienie w oczach malucha, mówi: „Piłeczka. Rzucaj i baw się piłeczką”. Pokazuje piłeczkę i demonstruje ruch rzucania. Bartek naśladuje go i wyrzuca piłeczkę (doświadcza ruchu rzucania).
- Bartek widzi, jak piłeczka skacząc oddala się (słyszy dźwięk i widzi zwiększającą się odległość). Idzie w kierunku piłeczki i z każdym krokiem doświadcza zmiany poczucia odległości do piłki (daleko, bliżej, bliźniutko).
- Bartek jest przy piłeczce. Widzi ją na tle podłogi (jest nisko, niebieska na ciemnym tle), przy swoich stopach (blisko). Schyla się, zabiera piłeczkę (doświadcza zdejmowania z podłogi, jest lekka).

⁹ Przypominam, że zarejestrowany na siatkówce obraz przedmiotu jest pomniejszony, odwrócony i płaski. Takie doświadczenia wzrokowe są przekazywane – w ustalony sposób – do centralnego układu nerwowego. Gdy są kojarzone z doświadczeniami manipulacyjnymi – dotykaniem, głaskaniem, obmacywaniem przedmiotu – rozpoczyna się proces kształtowania jego trójwymiarowej reprezentacji. W miarę gromadzenia nowych doświadczeń z kontaktu z tym przedmiotem tworzy się coraz pełniejsza jego reprezentacja.

¹⁰ Jedną z konstruktywistycznych definicji ujmującą proces uczenia się tak: efektem procesu uczenia się jest każda stosunkowo trwała zmiana w zachowaniu, w myślach, w uczuciach jednostki – człowieka lub zwierzęcia – będąca rezultatem wcześniejszego doświadczenia. Por. Stremberg (1999, s. 118). Przytoczona definicja jest niesprzeczna z tą, jaką podaje Piaget (1966, s. 102), Przetacznikowa (1973, s. 40) i in.

- Bartek obejmuje dłonią piłeczkę (nadal jest okrągła, mała, sprężysta), prostuje się i rzuca piłeczkę przed siebie (słyszy znany już dźwięk), widzi, jak piłeczka skacze i oddala się (tak jak poprzednio). Śmieje się, bo już wie, co można z piłeczką robić, że rzucanie piłeczką i bieganie za nią jest przyjemne.

W ten sposób dziecko tworzy nowe reprezentacje „piłeczka” oraz „zabawa z piłką”. Jednocześnie wzbogaca już posiadane reprezentacje dotyczące poruszania się w przestrzeni i własnych możliwości panowania nad przedmiotami. Im więcej reprezentacji dziecko skonstruuje, tym dysponuje bogatszą wiedzą; im sprawniej z nich korzysta, tym większymi możliwościami umysłowymi dysponuje.

Co sprawia, że malutkie dzieci sprawnie posługują się tabletem i smartfonem

Z podanych ustaleń wynika, że od pierwszych miesięcy życia każde dziecko dąży do dotykania, obmacywania pod kontrolą wzroku dosłownie wszystkiego, co znajduje się w zasięgu jego rąk i oczu. Dlatego dorośli umieszczają w zasięgu wzroku i ruchu ręki niemowlaków różne zabawki. Widząc je, niemowlaki wielokrotnie wyciągają ręce, aby dosięgnąć zabawki. Gdy to się uda, okazują radość, a potem ze skupieniem obmacują zabawki palcami, obejmują dłonią i przyciągają do ust. Bogactwo takich doświadczeń wzrasta, gdy maluchy zaczynają raczkować i siadać.

Jeżeli maluch dostanie tablet lub smartfon, będzie intensywnie dotykać i obmacywać każde z tych urządzeń, podobnie jak podaną mu grzechotkę lub jabłko. Ponieważ dotykanie i obmacywanie tych urządzeń wywołuje atrakcyjne zmiany na ich ekranie, maluch w skupieniu obserwuje skutki swojej manipulacji. Zafascynowany wywołanymi efektami wielokrotnie dotyka i obmacuje urządzenie i nabiera w tym wprawę.

Dorośli są skłonni interpretować takie zachowania jako przejaw wcześnie manifestujących się uzdolnień swoich dzieci. Umyka im to, że urządzenia te reagują na dotyk, na przesunięcie palcem i że głównym sposobem poznawania obiektów przez dziecko w pierwszym roku życia jest właśnie dotyk i obmacywanie wszystkiego pod kontrolą wzroku – a więc także i tabletu, i smartfonu. Że w podobny sposób zachowuje się maluch, gdy dostanie każdy nowy przedmiot. Nie ma w tym nic nadzwyczajnego, a co gorsza – dłużej trwający kontakt z tabletem lub smartfonem przynosi dziecku zdecydowanie więcej szkody niż pożytku.

Dlaczego poznawanie świata na ekranie tabletu i smartfonu wprowadza zamęt w kształtowaniu reprezentacji umysłowych

Zacznę od stwierdzenia: inne korzyści rozwojowe wynikają z dotykania oraz przesuwania palcem po ekranie tabletu lub smartfonu i oglądania skutków, inne z dotykowego i ruchowego poznawania pod kontrolą wzroku realnych obiektów ze swojego otoczenia. Uzasadnię to opisując funkcjonowanie dzieci w kilku sytuacjach.

W pierwszej sytuacji do malucha podszedł piesek. Mama mówi: „Piesek. Hau – hau”. Maluch nieśmiało dotyka zwierzaka, a ponieważ nic złego się nie dzieje, energicznie obmacuje psią głowę, ciągnie za uszy i podstawia nogę do polizania. Przesuwa dłoń po grzbiecie i stara się chwycić merdający ogon itd. Powtarza za mamą: „Hau – hau...”. Jednocześnie dziecięcy umysł łączy doświadczenia wizu-

alne (oglądana sylwetka pieska), czuciowe (włochate futerko, ciepłe ciało, mokry język), dotykowe i ruchowe (okrągła głowa, spiczaste uszy, merdający ogon itd.). Tworzy z tych doświadczeń zarys reprezentacji „piesek”.

Druga sytuacja. Maluch siedzi na kolanach mamy. Bierze podany mu tablet. Mama pokazuje mu pieska na ekranie i stwierdza: „Piesek. Hau – hau”. Dziecko rejestruje wzrokiem obraz pieska, a dotykiem doświadcza śliskiego i płaskiego ekranu. Poruszając palcem przesuwa sylwetkę pieska w różne strony. Powtarza za mamą: „Hau – hau...”. Jego umysł łączy doświadczenia wzrokowe (sylwetka pieska na ekranie), dotykowe (ślisko i płasko) i ruchowe (przesunięcie sylwetki na ekranie). Z korelacji tych doświadczeń – po ich uwewnętrznieniu – tworzy się zarys reprezentacji „piesek”.

Jest to jednak inna reprezentacja od tej, jaką dziecko tworzyło w poprzedniej sytuacji, gdy doświadczało wzrokiem, dotykiem i czuciem żywego zwierzaka.

Trzecia sytuacja. Maluch siedzi w kojcu, tata podaje mu jabłko, mówiąc: „Jabłko”. Dziecko ogląda je (widzi kolor i obrys kształtu), obejmuje dłonią i palcami (doświadcza krągłości), stuka jabłkiem o drabinki kojca (słyszy dźwięk), wacha i próbuje ugryźć (doświadcza zapachu i twardości skórki). Zaspokoiło ciekawość i ... wyrzuca jabłko z kojca. Patrzy jak spada, słyszy odgłos, widzi jak jabłko turła się po podłodze. Z syntezy tych różnorodnych doświadczeń dziecięcy umysł tworzy zarys reprezentacji „jabłko”.

Czwarta sytuacja. Tata podaje maluchowi tablet, pokazuje ekran, na którym jest przedstawione dorodne jabłko, mówi: „Jabłko”. Dziecko rejestruje wzrokiem obraz jabłka (kolor i zarys kształtu), jednocześnie dotykiem doświadcza śliskiego i płaskiego ekranu. Poruszając palcem przesuwa sylwetkę jabłka w różne strony. Wacha, próbuje ugryźć i ... doświadcza twardości metalu oraz szkła. Zniecierpliwione odrzuca tablet i widzi, jak zdenerwowany tata łapie tablet. Doświadczenia te uwewnętrzniają się i tworzą w umyśle dziecka zarys reprezentacji „jabłko”. Jest to zdecydowanie inna reprezentacja od tej, którą dziecko tworzyło w poprzedniej sytuacji, gdy doświadczało wzrokiem, dotykiem i czuciem rzeczywistego jabłka.

Opisane sytuacje pokazują, że inne doświadczenia gromadzą i uwewnętrzniają dzieci poznające realne obiekty w naturalnym otoczeniu, inne, gdy poznają obiekty przedstawione na tabletach i smartfonach. Problem w tym, że jeszcze nie wiemy, czy i jak dziecięcy umysł może radzić sobie z koordynacją doświadczeń zgromadzonych w odmiennych wymiarach poznawczych: w wymiarze świata realnego, w kontakcie z realnymi obiektami oraz w wymiarze wirtualnym kreowanym przez tablet i smartfon.

To, co już budzi uzasadnioną obawę, to czas udostępniania dzieciom tych urządzeń oraz proporcje gromadzonych przez dzieci doświadczeń w świecie realnym i w świecie wirtualnym.

Z wcześniej przytoczonych danych wynika, że urządzenia te są udostępniane już półrocznym dzieciom, a potem znacząco rośnie liczba dzieci, które mają do dyspozycji tablety lub smartfony w kolejnych latach życia. Dorośli są przekonani, że urządzenia te to znakomite zabawki i pozwalają maluchom bawić się nimi przez długi czas. Z tych powodów niepokojąco wcześniej w życiu maluchów zmienia się jakość i proporcje doświadczeń poznawczych, z których ich umysł może budować reprezentacje trójwymiarowej przestrzeni i trójwymiarowych obiektów, także oceny miejsca, jakie zajmują one w otoczeniu dziecka.

Niekorzystne proporcje gromadzonych i uwewnętrznianych doświadczeń pochodzących z poznawania obiektów w realnej i wirtualnej rzeczywistości wprowadzają zamęt w kształtowaniu reprezentacji w umysłach dzieci. Rozmiary tego zamętu przedstawiam na przykładach.

W wymiarze realnym dziecko, głaszcząc żywego kota, kojarzy miękkość futerka, kształt głowy z wystającymi uszkami, ostrość wysuwających się pazurków z widzianą sylwetką kota wzbogaconą o kolor futerka, wyraz oczu itp. Słyszy też przyjazne mruczenie kota. Doświadczenia te dopełniają się w trakcie ich uwewnętrzniania, tworząc w umyśle zarys reprezentacji realnego kota. Jeszcze ubogą, ale uzupełnianą w trakcie następných kontaktów z tym zwierzęciem.

Oglądając kota na tablecie – rzeczywistość wirtualna – dziecko doświadcza dotykiem znanej już powierzchni chłodnego i śliskiego ekranu, jednocześnie widzi kolorową sylwetkę kota. Może też paluszkami przesunąć obraz kota. Te doznania dotykowe są kojarzone z obrazem sylwetki kota i poczuciem sprawstwa: jeżeli chcę, mogę manipulować kotem. W umyśle dziecka tworzy się wprawdzie reprezentacja kota, ale jest ona nieadekwatna do tej, którą może stworzyć w wyniku doświadczeń dotykowych, wizualnych i słuchowych zgromadzonych w trakcie realnego kontaktu z żywym kotem.

Przenoszenie do realnej rzeczywistości przekonania o nadzwyczajnych możliwościach tkwiących w dziecięcych palcach to jeszcze jeden wymiar zamętu, jaki wprowadzają tablety i smartfony w umyśle dziecka.

Przykładem jest następująca sytuacja. Dziadek, wybierając się w odwiedzinę do wnuczki – miała półtora roku – kupił jej pięknie ilustrowaną książeczkę o łaciętym piesku. Wręczył ją wnuczce. Dziecko usiadło, otworzyło książeczkę i... przesuwało paluszkami po obrazku tak, jak to wielokrotnie czyniło bawiąc się tabletem. Ponieważ energiczne przesuwanie palca nie przynosiło oczekiwanych skutków, cisnęło książeczkę w kąt i zaczęło płakać.

Zasygnalizowane tu wymiary zamętu są szczególnie groźne u maluchów, które jeszcze nie stworzyły w swoim umyśle zarysów reprezentacji: trójwymiarowych obiektów z najbliższego otoczenia wraz z ich otoczeniem oraz trójwymiarowych cech przestrzeni i funkcjonowania w niej.

Konsekwencją poznawania świata na ekranie tabletu i smartfonu są deformacje w zarysach reprezentacji umysłowych kształtowanych przez małe dzieci. Problem w tym, że trudno to naprawić w późniejszych okresach życia. Później zgromadzone doświadczenia je jedynie uzupełniają i wzbogacają wcześniejsze zarysy reprezentacji. Ponadto w tworzeniu nowych reprezentacji udział biorą już posiadane. Gdy dziecko przez wiele godzin bawi się tabletem, nie ma większych szans, aby tworzone reprezentacje były w pełni poprawne. Co więcej, także te tworzone później mogą i zapewne będą wadliwe.

Niebezpieczeństwo tworzenia zdeformowanych reprezentacji byłoby mniejsze, gdyby małe dzieci tylko czasami przenosiły się do świata kreowanego przez tablety i smartfony. Wówczas dominowałyby reprezentacje budowane z doświadczeń realnego świata, a doświadczenia pochodzące z zabawy z tabletem i smartfonem byłyby tylko ich uzupełnieniem. Ale tak nie jest.

Z przytoczonych wcześniej danych wynika bowiem, że większość dorosłych daje dzieciom już w pierwszym roku życia do zabawy tablet lub smartfon.

Jeżeli dzieci codziennie bawią się tymi urządzeniami przez dłuższy czas, tworzą w swoim umyśle ubogie i często fałszywe zarysy reprezentacji. Skutki opisanego zamętu ujawnią się później, gdy tabletowe dzieci nieco urosną i będą musiały radzić sobie w sytuacjach życiowych i edukacyjnych.

Jak nieco starsze dzieci korzystają z tabletów lub smartfonów

Starsze dzieci częściej od maluchów korzystają z tabletów lub smartfonów. Z wcześniej przytoczonych danych wynika, że 75% 4–6-latków korzysta z tych urządzeń i 92% 7–10-latków. Jakie niebezpieczeństwa się z tym wiążą, pokazują następujące obserwacje.

Tomek, pięcioletek, siedział bez ruchu przy stoliku przez prawie dwie godziny (!!!) i zajmował się tabletem. Gdy podeszłam, pokazywał mi możliwości tkwiące w swoich palcach: jednym ruchem przesuwał obrazy, powiększał ich fragmenty, dowolnie je deformował itd. Z dumą oświadczył: „Widzisz, mogę wszystko!”.

W pewnej reklamie pięcioletek wyglądający przez okno eleganckiego samochodu układał palce, powiększając fragmenty oglądanego obrazu. Jednocześnie pokazywano jak balony, powiększone ruchem dziecięcych palców, uniosły dziewczynkę w powietrzu i monstrualnie powiększała się walizka. Z miny pięcioletka wynikało, że czuje się sprawcą tego wszystkiego.

Obserwowałam też przedszkolaka, jak... piekł wirtualne ciasteczka. Przesuwał palcem po ekranie tabletu wirtualne torebki z produktami i... „wysypywał” ich zawartość do wirtualnej miski, a potem „mieszał je”, przesuując palec po ekranie tabletu. Na koniec potrząsał tabletem(!) i na ekranie ukazywały się... upieczone ciasteczka. Niby zabawne, ale zapowiada trudną do przewidzenia pułapkę wychowawczą.

Jeżeli dziecko przez godzinę i więcej dziennie doświadcza swoich nadzwyczajnych możliwości sprawczych przesuując opuszkami palców po ekranie tabletu, zapewne nie zechce mozolić się przy wykonywaniu trudniejszych zadań w realnym świecie. Już teraz jest sporo dzieci, które wolą czynić „cuda” przesuując palcami po ekranie tabletu, niż konstruować z klocków lub grać z rówieśnikami w warcaby. Nie interesuje ich też przedstawianie swoich przemyśleń na rysunkach, czytanie komiksów i oglądanie obrazków w książeczkach. Nudzą się w trakcie słuchania baśni opowiadanych przez dorosłych.

Pragną zajmować się tylko tabletem lub smartfonem i doświadczać migocących kolorów. Obserwując dzieci wpatrzone w migocący ekran, odnoszę wrażenie, że są pod wpływem szczególnej hipnozy. Wrażenie to nasila się, gdy dziecko, zmuszone do oderwania wzroku od ekranu tabletu, patrzy na mnie pustymi oczami. Strach pomyśleć, w jakim kierunku tabletowe dzieci będą rozwijać swoje umysły, jeżeli dorosli się nie opamiętają i nie przestaną traktować tabletu i smartfonu jako najlepszych zabawek swojego dziecka.

Apel o działania naprawcze w sprawie stosowania tabletów i smartfonów we wspomaganie rozwoju umysłowego oraz edukacji dzieci

Bez większego trudu dotarłam do raportów zawierających zatrważające dane o udostępnianiu niemowlakom i małym dzieciom tabletów oraz smartfonów

w charakterze zabawki. Znalazłam dane dotyczące dawania dzieciom tych urządzeń, aby przestały marudzić, płakać i złościć się, a także dotyczące używania ich w charakterze nagrody, gdy dzieci zechcą się podporządkować itd. Wszystko w przekonaniu, że tablet lub smartfon to najlepsze zabawki dla dzieci.

Niestety nie znalazłam ani jednej wypowiedzi, ani jednego artykułu o tym, jaką szkodę wyrządza dzieciom zbyt wczesne i zbyt długie gromadzenie doświadczeń ze świata wirtualnego, przy jednoczesnym zmniejszaniu czasu i okazji do gromadzenia doświadczeń z realnego świata.

To, co przedstawiam w tym wykładzie, to zaledwie wynik wstępnego rozeznania w obszarze problemów, który nazwałam tabletowe dzieci. Ustalenia wynikające z tego rozeznania – pilotażu naukowego – sygnalizują destrukcyjne zmiany w wychowaniu domowym. Już teraz wiadomo, że zmiany te powodują destrukcję w rozwoju umysłowym i wyrządzą niepowetowaną krzywdę dzieciom, krzywdę, której nie będzie można zapewne naprawić w następnych okresach życia.

Potrzebne są też poważne badania naukowe, których celem powinno być ustalenie, jakie są dalekosiężne skutki udostępniania tableatów i smartfonów niemowlakom, potem małym dzieciom oraz młodszym i starszym przedszkolakom. Ustalenia wynikające z tych badań pomogą określić, kiedy i na jak długo można bezpiecznie dla rozwoju umysłowego dziecka udostępnić mu tablet i smartfon. Wyniki tych badań pozwolą też oswoić wychowawczo i edukacyjnie te wspaniałe urządzenia.

Nim tak się stanie, apeluję do dorosłych, by jeszcze raz przeczytali ustalenia dotyczące natury konstruowania przez dzieci reprezentacji umysłowych. Radzę też skorzystać z przypisów zamieszczonych w tym artykule. To wszystko pomoże wam wstrzymać się od udostępniania niemowlakom i małym dzieciom tableatów i smartfonów. Pomoże też w mądrym wspomaganiu rozwoju umysłowego dzieci oraz w zwyczajnym i dobrym ich wychowywaniu.

Bibliografia

- Affolder, F. (1997). *Spostrzeganie, rzeczywistość, język*. Warszawa: WSiP.
- Bruner, J.S. (1978). *Poza dostarczone informacje. Studia z psychologii poznania*. Warszawa: PWN.
- Gruszczyk-Kolczyńska, E. (2013a). *Dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się matematyki. Przyczyny, diagnoza, zajęcia korekcyjno-wyrównawcze*. Warszawa: WSiP.
- Gruszczyk-Kolczyńska, E. (2013b). Zgubne skutki zezwalania dzieciom na oglądanie ponad miarę telewizji, korzystanie z komputerów i tableatów. *Człowiek – Niepełnosprawność – Społeczeństwo*, 2.
- [Gruszczyk-Kolczyńska, E.] (2015). Telewizor a dziecięca inteligencja. Rozmowa z prof. dr hab. Edytą Gruszczyk-Kolczyńską, wykładowcą Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej. W: M. Zdziarski, *Uzależnienia behawioralne u dzieci i młodzieży. Rozmowy z ekspertami*. Kraków: Wydawnictwo Instytutu Łukasiewicza.
- Gruszczyk-Kolczyńska, E. (2016). To, co w mniemaniu dorosłych ma rozwijać dziecięce umysły, niszczy je skutecznie. Czyli o konsekwencjach nadmiernego oglądania telewizji przez dzieci i korzystania z tableatów. Referat wygłoszony na Międzynarodowej Konferencji z cyklu *Osoba pt. Interdyscyplinarne konteksty wczesnej interwencji, wczesnego wspomagania rozwoju dzieci*. Akademia Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 21–23 IX 2016.
- Gruszczyk-Kolczyńska, E., Zielińska, E. (2012). *Dwulatki i trzylatki w przedszkolu i w domu. Jak świadomie je wychowywać i uczyć*. Kraków: Wydawnictwo CEBP.
- Piaget, J. (1966). *Studia z psychologii dziecka*. Warszawa: PWN.

Przetacznikowa, M. (1973). *Podstawy rozwoju psychicznego dzieci i młodzieży*. Warszawa: WSiP.
Stremberg, R.J. (1999). *Wprowadzenie do psychologii*. Warszawa: WSiP.

TABLET CHILDREN. HOW MUCH HARM IS DONE TO YOUNG CHILDREN BY THE TABLET ADVERTISED AS THE BEST TOY FOR YOUR CHILD. FOR THE CONSIDERATION OF PARENTS WHO GIVE IN TO IT

Summary

In the article, I present the findings of scientific insight into issues that I call tablet children. I provide alarming data on the number of children aged 6 months and a little bit older who are given access to tablets and smartphones by adults. I quote the most important findings included in the theory of representation by Jerome S. Bruner to explain the following:

- What makes babies and toddlers use tablets and smartphones in a remarkably efficient way;
- Adverse differences in representations created by children based on experiences gathered in the world of real objects and in the virtual world;
- Distortions in the outlines of mental representations formed by young children when they watch images on tablet and smartphone screens too frequently.

Being given access to these devices is particularly dangerous for young children, who have not yet created the outlines of the representations of three-dimensional objects and three-dimensional qualities of space in their minds. Distortions in the outlines of representations are difficult to fix as subsequent experiences only complement and expand the existing representations. Since the existing representations take part in creating new representations, the new ones are not fully correct either.

I also argue the need for serious research that should aim to determine the far-reaching results of tablets and smartphones being available to babies and young children. This will help to come to terms with these devices educationally and also to determine when and for how long they can be made available to children so that they are safe for children's mental development.

Key words: child, tablet, smartphone, theory of representation by J.S. Bruner, distortions of representations, difficulty separating the real world from the virtual one, remedial actions