

Μαντλέν Ντενί,
Μικαέλ Στορά

Τηλεόραση και ηλεκτρονικά παιχνίδια

Κατάλληλη χρήση
για ψυχαγωγία και μάθηση



μικροί
οδηγοί για
γονείς





Μαντλέν Ντενί,
Μικαέλ Στορά

Τηλεόραση και ηλεκτρονικά παιχνίδια

Κατάλληλη χρήση
για ψυχαγωγία και μάθηση



μικροί
οδηγοί για
γονείς



ΜΙΝΩΑΣ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Σειρά: Οικογένεια

Συγγραφείς και τίτλος πρωτοτύπου:

Μαντλέν Ντενί & Μικαέλ Στορά, *Télé et jeux vidéo*

Εκδότης πρωτοτύπου: © 2010 by Editions Nathan – Paris, France.

Παραγωγή: ΜΙΝΩΑΣ Α.Ε.Ε.

1η έκδοση στην Ελλάδα: Απρίλιος 2013

Μετάφραση: Βεατρίκη Κάντζολα-Σαμπατάκου

Διορθώσεις: Κατερίνα Καπνίση

Σχεδιασμός εξωφύλλου – Σελιδοποίηση: Ιάκωβος Ψαρίδης

© Φωτογραφίας εξωφύλλου: Shutterstock

Φωτογραφικά δικαιώματα: © Shutterstock

Τα προϊόντα που αναφέρονται στο έργο αυτό προστατεύονται και τα σήματα είναι κατατεθειμένα από τους αντίστοιχους κατόχους των δικαιωμάτων τους. Οι παραπομπές γίνονται ενδεικτικά και ο εκδότης δεν φέρει καμία ευθύνη για το περιεχόμενό τους.

Copyright © για την παρούσα έκδοση:

Εκδόσεις ΜΙΝΩΑΣ

Τ.Θ. 504 88, 141 10 Ν. Ηράκλειο, ΑΘΗΝΑ

τηλ.: 210 27 11 222 – fax: 210 27 11 056

www.minoas.gr • e-mail: info@minoas.gr

ISBN 978-960-481-934-8

Περιεχόμενα

Εισαγωγή **9**

1-3 ετών

Η ανακάλυψη της πληροφορικής **15**

Κονσόλες για μωρά – Υπέρ ή κατά; **16**

Η κατάρκτηση της γλώσσας και τα παιχνίδια στην οθόνη **18**

Ο πρώτος του εξοπλισμός πληροφορικής **20**

Τα απαραίτητα **22**

Δοκιμασμένο και αποδεδειγμένο **23**

Η τηλεόραση και τα πολύ μικρά παιδιά **25**

Να βλέπουμε οικογενειακά τηλεόραση; **26**

Οι κίνδυνοι της τηλεόρασης για παιδιά κάτω των 3 ετών **28**

Η τηλεόραση, «αντικείμενο παρηγοριάς»
για να αποκοιμούνται τα παιδιά; **30**

Τα απαραίτητα **32**

Δοκιμασμένο και αποδεδειγμένο **32**

Ηλεκτρονικά παιχνίδια – Σωστή επιλογή, σωστή διαχείριση 35

Ηλεκτρονικά παιχνίδια – Ποιο να διαλέξουμε; **36**

Κανόνες και συστάσεις για τη χρήση των παιχνιδιών **38**

Καθορίστε όρια για το παιδί σας **40**

Παραδοσιακά παιχνίδια έναντι ηλεκτρονικών; **42**

Τα απαραίτητα **44**

Δοκιμασμένο και αποδεδειγμένο **45**

Η τηλεόραση, μια γονιτευτική οθόνη! 47

Στη χώρα των ηρώων **48**

Πώς να διαχειριζόμαστε τα τηλεοπτικά προγράμματα; **50**

Η επίδραση των διαφημίσεων **52**

Μια τηλεόραση πανταχού παρούσα **54**

Τα απαραίτητα **56**

Δοκιμασμένο και αποδεδειγμένο **57**

Καλές οικογενειακές συνήθειες... 59

Πρέπει να περιορίσουμε τη χρονική διάρκεια του παιχνιδιού; **60**

Καλές συνήθειες και στρατηγικές κατά των συγκρούσεων **62**

Ο γονικός έλεγχος **64**

Το παιχνίδι ως εργαλείο κοινωνικοποίησης **66**

Η εσωστρέφεια **68**

Τα απαραίτητα **70**

Δοκιμασμένο και αποδεδειγμένο **71**

Τηλεόραση και ηλεκτρονικά παιχνίδια: ποιους κινδύνους εγκυμονούν; 73

Τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια **74**

Οι κίνδυνοι σύγχυσης του πραγματικού και του φανταστικού **76**

Τηλεόραση και διαδίκτυο: το σοκ των εικόνων **78**

Δημοσιοποίηση εικόνας και κειμένων στο διαδίκτυο **80**

Τα απαραίτητα **82**

Δοκιμασμένο και αποδεδειγμένο **84**

Τηλεόραση και ηλεκτρονικά παιχνίδια: εργαλεία μάθησης 87

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι και τα τηλεονεκτήματά του **88**

«Ψαρεύοντας» πληροφορίες στο διαδίκτυο **90**

Οι καλές πλευρές της τηλεόρασης **92**

Τα απαραίτητα **93**

Δοκιμασμένο και αποδεδειγμένο **94**



Εισαγωγή

Από πολύ μικρή ηλικία, τα παιδιά γοντεύονται από κάθε είδους οθόνη. Με το πέρασμα των χρόνων, η τηλεόραση, οι κονσόλες παιχνιδιών και οι υπολογιστές καταλαμβάνουν αναπόφευκτα ολοένα και σημαντικότερη θέση στην ψυχαγωγία τους. Το ερώτημα που τίθεται λοιπόν είναι τι επίδραση μπορεί να έχει στην ανάπτυξή τους αυτός ο καταγισμός εικόνων και εικονικής επικοινωνίας. Τα καταπληκτικά αυτά εργαλεία θα βοηθήσουν άραγε το παιδί να εξοικειωθεί με τις νέες τεχνολογίες ή θα το βυθίσουν υπερβολικά νωρίς σε έναν κόσμο όπου τα πάντα είναι εικονικά;

Ορισμένοι γονείς επιλέγουν να απαγορεύσουν τη χρήση κάθε είδους οθόνης στα παιδιά τους όσο εκείνα είναι πολύ μικρά. Η ακραία αυτή στάση συχνά έχει το αντίθετο αποτέλεσμα, οδηγώντας το παιδί στην έλξη του απαγορευμένου. Άλλοι γονείς, αντιθέτως, καταφέρνουν να βρουν το σωστό μέτρο, ελέγχοντας το περιεχόμενο των παιχνιδιών ή των διαδικτυακών αναζητήσεων του παιδιού και φροντίζοντας, πάνω απ' όλα, οι οθόνες αυτές να μην αποκτήσουν κυρίαρχο ρόλο στη ζωή και τη διασκέδασή του. Οι ορθές οικογενειακές συνήθειες, που ξεκινούν από μικρή ηλικία, αποτελούν σίγουρα το καλύτερο μέσο πρόληψης των καταχρήσεων που σημειώνονται συχνά κατά την εφηβεία. Οι γονείς, από

την πλευρά τους, μαθαίνουν να μην συσχετίζουν συστηματικά και αδιάκριτα την ιδέα του «εικονικού σύμπαντος» με την ιδέα του κινδύνου. Είναι στο δικό μας χέρι λοιπόν, φίλοι γονείς, να ξεδιαλύνουμε το μυστήριο που περιβάλλει αυτά τα τόσο διαδεδομένα μέσα ώστε να συνειδητοποιήσουμε ποια πρέπει να είναι τα όριά τους για να αποφύγουμε ορισμένες παγίδες που κρύβουν για τα παιδιά μας!

Συχνά μας φοβίζει αυτό που δεν καταλαβαίνουμε

Γιατί άραγε ενθουσιαζόμαστε όταν βλέπουμε το παιδί μας να χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή μας για να κάνει τις σχολικές εργασίες του ενώ, αντίθετα, μας δυσχεραστεί να το βλέπουμε να ζει συνεπαρμένο εικονικές περιπέτειες με μια κονσόλα παιχνιδιού;

Αυτό συμβαίνει, σε μεγάλο βαθμό, επειδή οι ενήλικες χρησιμοποιούν τον υπολογιστή κυρίως ως εργαλείο δουλειάς, ενώ για τα παιδιά αποτελεί ένα μέσο διασκέδασης που τα εισάγει σε ένα σύμπαν παιχνιδιού. Και αντίθετα με αυτό που πιστεύουν πολλοί, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν αρκετά πλεονεκτήματα. Γιατί απαιτούν ακρίβεια, καλή μνήμη και γρήγορα αντανακλαστικά...

Οι υπολογιστές και οι κονσόλες παιχνιδιών κατηγορούνται επίσης ότι, σε αντίθεση με τα παραδοσιακά παιχνίδια, στερούν από τους μεγάλους τη δυνατότητα της μετάδοσης γνώσης. Αυτό συνιστά ένα από τα σημαντικά σημεία που δεν πρέπει να παραμελούμε. Συμβουλευόντας το παιδί μας, εφόσον βέβαια ξέρουμε με τι και πώς παίζει, και βοηθώντας το να διαλέγει με σύνεση αυτό που βλέπει, μπορούμε ως γονείς να ελέγχουμε σωστά και αποτελεσματικά την ποιότητα της ψυχαγωγίας του. Αν οι γονείς περιφρονούν συλλήβδην όλες τις ηλεκτρονικές δραστηριότητες και αγνοούν ότι έχει σχέση με τους υπολογιστές και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η στάση τους μπορεί να έχει αποτελέσματα αντίθετα από τα επιθυμητά, δίνοντας στο παιδί μια αίσθηση ανω-

τερότητας, καθώς εκείνο θα ξέρει να χειρίζεται έναν υπολογιστή καλύτερα από τους μεγάλους. Αυτή η «τεχνογνωσία» θα το φέρνει αντιμέτωπο με τους γονείς του και θα δημιουργεί κλίμα που ευνοεί τις συγκρούσεις.

Ο διάλογος ανάμεσα στους γονείς και τα παιδιά είναι η βάση της εκπαίδευσης στα μέσα

Οι γονείς πρέπει να ελέγχουν, να κατευθύνουν και να εξηγούν... Αυτό είναι σημαντικό. Εξίσου σημαντικό όμως είναι να αποφεύγουν τον πόλεμο με τα παιδιά τους και ο καλύτερος τρόπος για να το κατορθώσουν αυτό είναι επιδεικνύοντας κοινή λογική και θέτοντας ρεαλιστικούς κανόνες για την καλύτερη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών και την παρακολούθηση τηλεόρασης.

Οι καλές στρατηγικές –όπως, για παράδειγμα, η ύπαρξη υπολογιστή και τηλεόρασης μόνο στο καθιστικό– επιτρέπουν στο παιδί να μην αποκόβεται από τον κόσμο όταν παίζει ή παρακολουθεί κάποια εκπομπή.

Ο καθορισμός της επιτρεπόμενης χρονικής διάρκειας μπροστά στην οθόνη ανάλογα με τις σχολικές υποχρεώσεις του παιδιού, για παράδειγμα, είναι ένας καλός τρόπος να του δείχνουμε ότι είμαστε ανοιχτοί στις επιθυμίες του.

Οι καταχρήσεις σε δραστηριότητες που βασίζονται στη χρήση μιας οθόνης μπορούν να οφείλονται σε ψυχική δυσφορία και στην επιθυμία πλήρωσης κάποιου εσωτερικού κενού. Πρόκειται λοιπόν, περισσότερο από ποτέ, για *υπόθεση των γονιών*. Έξυπνες μικρές στρατηγικές, όπως το να παίζουμε μαζί με το παιδί το αγαπημένο του βιντεοπαιχνίδι ή να βλέπουμε μαζί κάποια σειρά στην τηλεόραση, συμβάλλουν στη διατήρηση της επαφής και στη δημιουργία σχέσης εμπιστοσύνης μαζί του. Έτσι δεν αφήνουμε τον υπολογιστή ή την τηλεόραση να γίνει η μοναδική του απασχόληση!

Γιατί είναι τόσο δύσκολο για ένα παιδί να ξεκολληθεί από την οθόνη; Και πώς μπορούμε να το βοηθήσουμε;

Στα ερωτήματα αυτά σπάνια παίρνουν απάντηση οι γονείς επειδή φυσικά είναι πιο απλό να τους ενοχοποιεί κανείς λέγοντάς τους ότι επιδεικνύουν ανεπίτρεπτη ανοχή αν δεν καταφέρνουν να ξεκολληθούν το παιδί τους από την κονσόλα του παιχνιδιού. Πρέπει να ξέρουμε ότι τα παιχνίδια αυτά έχουν ολοένα και εκπληκτικότερες επιδόσεις. Αρκεί να ακουμπήσει κανείς το δάχτυλό του πάνω σε ένα πλήκτρο ή να πιάσει το χειριστήριο για να «γίνει» κάποιος άθλος, ένα πρόσωπο προικισμένο με εξωπραγματικές δυνάμεις που, σε έναν φανταστικό κόσμο, πετάει, καταδιώκει τους εχθρούς του, μονομαχεί μαζί τους, αλληλάζει όψη... Δεν έχετε παρά να παρατηρήσετε απλώς ένα παιδί μπροστά στην οθόνη και γρήγορα θα καταλάβετε ότι, από τη στιγμή που μπαίνει σε έναν τέτοιο φανταστικό κόσμο, προκειμένου να επανέλθει στην πραγματικότητα, χρειάζεται κάποια προσπάθεια και θέληση, καθώς και κάποιος χρόνος προσαρμογής!

Μόνο μπαίνοντας στη θέση του νεαρού παίκτη λοιπόν και συζητώντας μαζί του αυτό που τον παθιάζει, καταφέρνουμε να διατηρήσουμε την επαφή μαζί του και να τον κάνουμε να επιστρέψει με το μαλακό στον πραγματικό κόσμο. Οι ερωτήσεις που μπορούμε να του κάνουμε για τις δυσκολίες που συναντάει όταν πρέπει να πολεμήσει με τον έναν ή τον άλλο αντίπαλο και να περάσει σε ανώτερο επίπεδο, τα επιβεβαιωτικά μας σχόλια για τα αντανakλαστικά του και την ικανότητά του να παίρνει αποφάσεις στη διάρκεια του παιχνιδιού αποτελούν μέρος έξυπνων στρατηγικών, που δείχνουν ότι το βιντεοπαιχνίδι δεν είναι εχθρός της οικογένειας και ότι μπορεί, αντίθετα, να συμβάλει στη διατήρηση της επικοινωνίας ανάμεσα στους γονείς και τα παιδιά.

Πώς να προστατεύουμε τα παιδιά μας από τη βία των εικόνων;

Οι συζητήσεις γύρω από τους κινδύνους της τηλεόρασης και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών επικεντρώνονται συχνά σε ορισμένες βίαιες εικόνες, που μπορούν να πληγώσουν την ευαισθησία των παιδιών. Κάνουν λοιπόν τους γονείς να πιστεύουν ότι τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν μάχες και οι σειρές δράσης πυροδοτούν, όλη τους, την επιθετικότητα. Όμως αυτό που έχει σημασία είναι να ενημερώνονται οι γονείς για να εφαρμόζουν σωστά προληπτικά μέτρα ώστε να προστατεύουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο το παιδί τους. Τα «πολεμικά» βιντεοπαιχνίδια δεν θεωρούνται πιο επικίνδυνα από τα παραδοσιακά παιχνίδια, όπου το παιδί προσποιείται ότι δίνει μάχες με τα στρατιωτάκια του, υπό τον όρο βέβαια ότι απαγορεύονται για τα μικρά παιδιά τα παιχνίδια που απευθύνονται σε εφήβους! **Γιατί έχει πρωταρχική σημασία να επιλέγουν οι γονείς παιχνίδια προσαρμοσμένα στην ηλικία του παιδιού τους...**

Η τηλεόραση και το διαδίκτυο αποτελούν επίσης μέσα αβληθάν αν οι γονείς θέσουν κανόνες και μάθουν στα παιδιά τους να τα χρησιμοποιούν σωστά, με μέτρο, χωρίς εκείνα να βιάζονται να μεγαλώσουν επιζητώντας συνεχώς να κάνουν ό,τι κάνουν οι μεγάλοι...

Το 25-30% των παιδιών 8-12 ετών βλέπουν τηλεόραση μετά τις 8.30 μ.μ.

Το 64% των παιδιών του δημοτικού παίζουν online (διαδικτυακά).

Οι παίκτες στο διαδίκτυο είναι όλο και πιο μικρής ηλικίας.

Το 80% του χρόνου που περνούν μπροστά στην τηλεόραση τα παιδιά 4-10 ετών δεν είναι αφιερωμένος σε παιδικές εκπομπές.

1-3 ΕΤΩΝ



Η ανακάλυψη της πληροφορικής

Μας εκπλήσσει πάντα όταν βλέπουμε πόσο γρήγορα ένα μικρό παιδί μαθαίνει να χρησιμοποιεί ένα βιντεοπαιχνίδι, από την ηλικία των 18 μηνών κιό-
ñas. Αντιλαμβάνεται εν ριπή οφθαλμού την αλληλεπίδραση ανάμεσα στο ηλεκτρολόγιο και την οθόνη, γνωρίζει πώς να χειρίζεται το ποντίκι ή το χειριστήριο του παιχνιδιού... Αυτό άραγε σημαίνει ότι τα σημερινά παιδιά είναι ευφυέστερα από την γενιά προ των διαδραστικών αυτών παιχνιδιών; Μήπως πρέπει λοιπόν να τα προτιμάμε για να διεγείρουμε την ικανότητα εγρήγορσης του παιδιού μας; Με λίγα λόγια, μπορούμε να κάνουμε χωρίς αυτά σήμερα;

As μην κοροϊδεύομαστε! Τα λογισμικά και οι κονσόλες που έχουν σχεδιαστεί για παιδιά κάτω των 3 ετών χρησιμεύουν ουσιαστικά στην κατανόηση της έννοιας αιτίου και αιτιατού, με την οποία πειραματίζεται το παιδί παίζοντας με οποιοδήποτε παιχνίδι του. Η επίγνωση αυτού μας επιτρέπει να δούμε πιο ψύχραιμα και λογικά τον ρόλο των βιντεοπαιχνιδιών και να μην τους δίνουμε παρά μόνο τη θέση που τους πρέπει: αυτή μιας απλής ψυχαγωγικής δραστηριότητας ανάμεσα σε πολλές άλλες, που θα είναι μάλιστα πολύ πιο διασκεδαστική για το παιδί αν συμμετέχουν και οι γονείς του!

Κονσόλες για μωρά – Υπέρ ή κατά;

Αυτό το είδος παιχνιδιού χαρακτηρίζεται ως διαδραστικό επειδή η κονσόλα «αντιδρά» στη δράση του παιδιού. Όπως ισχύει για κάθε αγορά παιχνιδιού, κυρίως μάλιστα όταν πρόκειται για ακριβά προϊόντα όπως αυτό, είναι σημαντικό να επικεντρωνόμαστε στο ενδιαφέρον που παρουσιάζει για το παιδί, εξακριβώνοντας πρώτα αν οι πολλαπλές δραστηριότητες που έχει να του προσφέρει είναι κατάλληλες για την ηλικία του.

Τα υπέρ: Η εργονομία και η στέρεα κατασκευή του παιχνιδιού μάς επιτρέπουν να αφήνουμε ένα μικρό παιδί μόνο του με την κονσόλα του. Γύρω στην ηλικία του 1,5 έτους είναι που θα καταφέρει, συχνά κατά τύχη και προς μεγάλη χαρά των γονιών του, να κάνει τη συσχέτιση μεταξύ των κινήσεών του και της εμφάνισης κινουμένων σχεδίων πάνω στην οθόνη.

Οι δραστηριότητες, που συχνά είναι πολύ κλασικές, όπως η εκμάθηση των γραμμάτων, των αριθμών και των χρωμάτων, δεν πρόκειται να κινήσουν πραγματικά το ενδιαφέρον του παιδιού παρά αρκετά αργότερα, δηλαδή γύρω στην ηλικία των 3 ετών. Αυτό επιβεβαιώνουν οι αναφορές των ειδικών που μελετούν τα νέα αυτά παιχνίδια. Ναι στην κονσόλα παιχνιδιού λοιπόν, αλλά όταν το παιδί παίζει μόνο του, θα είναι για εκείνο κυρίως ένα καλό εργαλείο για να διασκεδάσει χτυπώντας τα δάχτυλά του στα πλήκτρα! Τα παιχνίδια αυτά δεν επιτυγχάνουν τους στόχους τους παρά σε μεγαλύτερες ηλικίες (από 3 ετών και πάνω) και μόνο χάρη στη βοήθεια των γονιών που συντροφεύουν το παιδί στο παιχνίδι του.

Τα κατά: Τα προτεινόμενα παιχνίδια βρίσκονται σε ασυμφωνία με αυτή την ηλικιακή κλίμακα, και το μικρό παιδί γρήγορα τα βαριέται επειδή δεν καταλαβαίνει το ενδιαφέρον τους. Η αυτονομία, η αυτόματη μάθηση και η δημιουργικότητα δεν συγκαταλέγονται στα δυνατά σημεία των παιχνιδιών αυτών.

Επιπλέον, η τιμή τους συχνά είναι υπερβολική σε σχέση με τη μικρή συχνότητα με την οποία τα χρησιμοποιεί το παιδί.

Η γνώμη του γυκολόγου

Το βιντεοπαιχνίδι δίνει στο μικρό παιδί την ίδια αίσθηση δύναμης πάνω στα αντικείμενα που προσφέρουν και τα κλασικά παιχνίδια;

Το παιχνίδι είναι απαραίτητο για το παιδί γιατί αποτελεί έναν χώρο «ψυχαγωγίας», υπό την έννοια ότι του επιτρέπει να αποφορτίζεται από τις εντάσεις και τις απογοητεύσεις του. Το παιδί των 1-3 ετών σπάνια παίζει μόνο του για πολλή ώρα, και τα παιχνίδια που προτιμάει είναι, πάνω απ' όλα, εκείνα που παίζει μαζί με τους γονείς του.

Στην ηλικία αυτή, το παιδί θέλει να επεκτείνει την «παντοδυναμία» που έχει πάνω στα αντικείμενα προσκόλλησής του, που είναι η μπιτέρα και ο πατέρας του, καθώς επίσης και στα αντικείμενα που το περιβάλλουν. Τα τελευταία γίνονται ακόμα πιο σημαντικά από τη στιγμή που το παιδί τα μοιράζεται σωστά με τους γονείς του. Επίσης, τα βιντεοπαιχνίδια ή οι κονσόλες που έχουν σχεδιαστεί για τα παιδιά αυτής της ηλικίας υπηρετούν κυρίως μια ευχαρίστηση που ονομάζεται «μοιρασμένη προσοχή». Πρόκειται για την ευχαρίστηση που νιώθει το παιδί όταν μοιράζεται μαζί με έναν από τους γονείς του την κοινή θέαση ενός αντικειμένου, για παράδειγμα μιας οθόνης, και αντιλαμβάνεται ότι έχουν δει και οι δύο το ίδιο αντικείμενο. Η εμπειρία αυτή αναπτύσσει την ικανότητά του ώστε να εγκαταλείψει τη σχέση συγχώνευσης που έχει με τον γονιό του και του επιτρέπει να εξελιχθεί προς την απόκτηση μεγαλύτερης αυτονομίας.

Το βιντεοπαιχνίδι είναι επίσης ένας «τόπος» δοκιμών και πιθανών θλαθών. Αυτό το αίσθημα αποτυχίας που θα βιώσει το μικρό παιδί, κυρίως μεταξύ 2 και 3 ετών, είναι σημαντικό, επειδή καθορίζει τα όρια και τους κανόνες που θα διαμορφώσουν τον τρόπο του να επενδύει τις γνώσεις του. Αντίθετα, οι «κονσόλες για μωρά» που δεν παρουσιάζουν καμία δυσκολία θα ενισχύσουν μάλλον στο παιδί μια ψευδαίσθηση παντοδυναμίας και θα λειτουργούν περίπου όπως μια κουδουνίστρα: αποφορτίζοντας την «υπερχείλιση» ενέργειας.

Η κατάκτηση της γλώσσας και τα παιχνίδια στην οθόνη

Όλοι οι γονείς έχουν την ευκαιρία να το διαπιστώσουν: τα μικρά παιδιά αντιδρούν πάντα ζωηρά και με ενθουσιασμό όταν βλέπουν να εμφανίζονται φωτεινές εικόνες πάνω στην οθόνη. Αντίθετα, ελάχιστα μοιάζουν να ενδιαφέρονται για τις φωνές που τα παρακινούν να τραγουδήσουν ή να επαναλάβουν μια λέξη. Μέχρι την ηλικία των 18 μηνών, αυτό είναι απόλυτα φυσιολογικό, αφού τα παιδιά μιλούν ακόμη ελάχιστα. Αυτό που προκαλεί μεγαλύτερη έκπληξη όμως είναι ότι ούτε το παιδί των 2 ή 3 ετών, που ξέρει ήδη να μιλάει, προσελκύεται από «ηλεκτρονικές φωνές».

Η κατανόηση των εντολών των παιχνιδιών αυτών προϋποθέτει λοιπόν την παρουσία ενός ενήλικα, ο οποίος, μιλώντας στο παιδί, θα συμπληρώνει τις ακουστικές πληροφορίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια με οθόνη τύπου «βιβλίο με εικόνες», που αξιοποιούν την εκπαιδευτική πλευρά της επανάληψης για να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο του παιδιού, δεν διαφέρουν από ένα κανονικό βιβλίο, αφού το παιδί δεν επαναλαμβάνει τη λέξη παρά μόνο αν του την πουν οι γονείς του. Το πλεονέκτημα που έχουν να προσφέρουν και εδώ είναι ότι το παιδί θα βλέπει μια εικόνα να «ζωντανεύει» στην οθόνη με την επανάληψη της λέξης.

Καλό να γνωρίζουμε

- Το βιντεοπαιχνίδι διεγείρει την οπτική αναγνώριση προσώπων και αντικειμένων.
- Το παιδί ευχαριστεί να εξερευνά τους ήχους που βγάζει το παιχνίδι του όταν αγγίζει τα πλήκτρα του.
- Είναι πιο δύσκολο να ακολουθεί τις οδηγίες που προέρχονται από τις «ηλεκτρονικές φωνές» του παιχνιδιού.

Η γνώμη του γυκολόγου

Πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια διαθέτουν φωνητικό σύστημα πλοήγησης που επιτρέπει στα παιδιά να παίζουν μόνο τους. Ένα νήπιο 1-3 ετών έχει αυτή την ικανότητα;

Στην ηλικία των 3 ετών, το παιδί έχει τόσο τη γνωσιακή όσο και τη λεκτική ικανότητα. Πριν από την ηλικία αυτή όμως αμφιβάλλω αν μπορεί να αντιλαμβάνεται τις εντολές και να τις απομνημονεύει.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αναβοσβήνουν, παίζουν μουσική... Αυτό δεν προκαλεί στρες, οπτική κούραση και υπερδιέγερση στο παιδί;

Ναι, προφανώς, κυρίως αν το παιχνίδι διαρκεί πολλή ώρα. Θα έλεγα όμως ότι περισσότερο στρεσάρονται οι γονείς από αυτές τις εικόνες και τους επαναλαμβανόμενους ήχους! Το παιδί νιώθει σχεδόν αγαλλίαση όταν δοκιμάζει μια ηχητική και κινητική εμπειρία που προέρχεται από το ίδιο γιατί συνειδητοποιεί ότι είναι ο δημιουργός μιας πράξης μέσω μιας απλής σχέσης αιτίου-αιτιατού. Όλοι έχει τύχει να παρατηρήσουμε πώς αρέσει στα παιδιά να παίζουν αναβοσβήνοντας τα φώτα, προς μεγάλη δυσσέσκεια των γονιών τους!

Ο πρώτος του εξοπλισμός πληροφορικής

Στην ηλικία όπου το παιδί αρέσκεται να μιμείται τον μπαμπά ή τη μαμά, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής συχνά είναι ένα από τα «πεδία περιπέτειας» που προτιμά. Καθισμένο στα γόνατα ενός από τους γονείς του, διασκεδάζει χτυπώντας το πληκτρολόγιο όπως εκείνος. Σήμερα υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε εξοπλισμό πληροφορικής που είναι σχεδιασμένοι για αρχάριους πολύ μικρής ηλικίας: οθόνη αφής, ποντίκι, πληκτρολόγιο. Αυτό το είδος είναι πιο ανθεκτικό και έτσι οι γονείς γλιτώνουν τον χρόνο που θα δαπανούσαν διαφορετικά για να ελέγχουν τις κινήσεις του παιδιού τους. Από 1 έως 3 ετών, το παιδί έχει πράγματι την τάση να χτυπάει δυνατά και επανειλημμένα τα πλήκτρα, να θέλει να βάλει το ποντίκι στο στόμα του και να αγγίζει την οθόνη! Οι επαναλαμβανόμενες δοκιμές και τα λάθη του, αν συνοδεύονται από την ενθάρρυνση των γονιών, θα αποτελέσουν τον καλύτερο τρόπο για να μάθει το παιδί μερικές βασικές κινήσεις.

Τα παιχνίδια και τα βίντεο με ζώα ή παιδικά τραγουδάκια, τα οποία συνοδεύονται από κινούμενα σχέδια που παρακολουθεί το παιδί, μπορούν να αποτελέσουν θαυμάσιες ψυχαγωγικές δραστηριότητες. Πέρα από τη διασκέδαση που μοιράζεται με τους γονείς του, οι δραστηριότητες αυτές δίνουν στο παιδί τη δυνατότητα να μάθει ότι η απασχόληση με τον υπολογιστή είναι ένα παιχνίδι που την αρχή και το τέλος του καθορίζουν πάντα οι γονείς. Μια συνήθεια που, αν εδραιωθεί από πολύ νωρίς, δεν μπορεί να έχει παρά μόνο καλά αποτελέσματα!

Από την ηλικία των 2 ετών και μετά, τα παιχνίδια στον υπολογιστή διδάσκουν στο παιδί:

- να ξεχωρίζει γρήγορα πληροφορίες.
- να αντιλαμβάνεται τη σχέση ανάμεσα στο χέρι και το ποντίκι.
- να αναπτύσσει καλό συντονισμό χεριού-ματιού.

Η γνώμη του γυκολόγου

Από ποια ηλικία και ύστερα κάνει το παιδί τη διάκριση ανάμεσα στο πραγματικό και στην εικόνα της οθόνης;

Πέρα από την οθόνη, το παιδί καταφέρει πραγματικά να διακρίνει το πραγματικό από το εικονικό, το αληθινό από το ψεύτικο, γύρω στην ηλικία των 3 ετών. Αυτή η ικανότητα υψηλού επιπέδου αντιστοιχεί σε αυτό που ονομάζουμε «πρόσβαση στο συμβολικό». Συμπίπτει επίσης με την ικανότητα του παιδιού να αποχωρίζεται τη μαμά του, ακόμα και αν παρατείνονται οι αναμνήσεις της πρότερης περιόδου, της περιόδου της «παντοδυναμίας». Το παιδί θα θέλει να παρατείνει αυτή την περίοδο σύγχυσης του πραγματικού και του φανταστικού και θα νιώθει την επίδραση των εικόνων ακόμα πιο έντονη! Κατά συνέπεια, είναι σημαντικό να επαγρυπνούν οι γονείς και να προσέχουν το περιεχόμενο των προγραμμάτων που βλέπουν τα παιδιά τους...

Ο αγώνας δρόμου για την απόκτηση βασικών γνώσεων μοιάζει να ωθεί τους γονείς στο να προτιμούν τα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχίδια από τα αμιγώς ψυχαγωγικά. Στην ηλικία των 1-3 ετών, τα παιχνίδια αυτά χρησιμεύουν πραγματικά στη μάθηση; Ποια πρέπει να προτιμώνται;

Τα λεγόμενα παιχνίδια «ψυχαγωγικής εκπαίδευσης» είναι πλήρως προσαρμοσμένα στις ικανότητες των μικρών παιδιών έως 8 ετών. Ωστόσο, πριν από την ηλικία των 3 ετών, τα μικρότερα ως επί το πλείστον διασκεδάζουν με τους χειρισμούς του ποντικιού, παρατηρώντας τι μπορούν να κάνουν με ένα κλικ και αναπτύσσοντας έτσι την ικανότητά τους για λεπτές κινήσεις.

Τα απαραίτητα

■ Το ισχυρό πλεονέκτημα της χρήσης εξοπλισμού πληροφορικής για τα παιδιά έγκειται ουσιαστικά στην προοδευτική εκμάθηση των εντολών του παιχνιδιού.

Τα παιδιά μαθαίνουν ότι η δράση τους επιφέρει ένα ηχητικό και οπτικό αποτέλεσμα.

■ Ωστόσο, τα βιντεοπαιχνίδια δεν παύουν να είναι δραστηριότητες σχετικά παθητικές, που ελάχιστα ανταποκρίνονται στις ανάγκες των πολύ μικρών παιδιών.

Η κίνηση, το άγγιγμα, οι χειρισμοί αληθινών αντικειμένων και το παιχνίδι μαζί με άλλα άτομα είναι εμπειρίες απαραίτητες για την καλή ανάπτυξη του παιδιού στην ηλικία αυτή. Τα βιντεοπαιχνίδια δεν πρέπει λοιπόν να αντικαθιστούν τις άλλες δραστηριότητες.

Διαβάστε τη συνέχεια στο βιβλίο.



Τηλεόραση και ηλεκτρονικά παιχνίδια

**Ποιοι είναι οι κίνδυνοι των τηλεοπτικών
προγραμμάτων για τα μωρά;**

Πώς μπορείτε να προστατεύσετε
τα παιδιά από τη βία των εικόνων;

**Τι πρέπει να κάνετε αν το παιδί σας
δεν ξεκολλάει από το βιντεοπαιχνίδι;**

Πώς να το βοηθήσετε να διαχειριστεί
τις πληροφορίες που βρίσκει στο διαδίκτυο;

Ένα έξυπνο βιβλίο γεμάτο πρακτικές συμβουλές για μια ολοκληρωμένη ματιά στα σύγχρονα μέσα ψυχαγωγίας.

- Τηλεόραση, ηλεκτρονικά παιχνίδια, υπολογιστές... Ανάλογα με την ηλικία του παιδιού σας, από 1 έως 12 ετών, μάθετέ του να τα διαχειρίζεται προς όφελός του.
- «Δοκιμασμένες και αποδεδειγμένες» συμβουλές και λύσεις.
- Ακριβείς απαντήσεις των ειδικών σε όλες τις ερωτήσεις σας.

Χωρίς να ξεχνάμε τους καλύτερους συμμάχους για μια ήρεμη και ευτυχισμένη οικογενειακή ζωή: άφθονο χιούμορ και τρυφερότητα!

www.minoas.gr



9 789604 819348
ISBN 978-960-481-934-8

ΚΩΔ. 32071



[www.facebook.com/
minoaseditions](http://www.facebook.com/minoaseditions)