



MM **KiNO W**
TRAMPKACH

FILM·MEDIA·DZIECI·MŁODZIEŻ

PRZEWODNIK PO NOWYCH MEDIACH

WIRTUALNY ŚWIAT

W ostatnim czasie nowe technologie stały się ważną częścią naszego życia. To tam przeniosła się większość codziennych czynności, od pracy i szkoły, po spotkania ze znajomymi. Dostrzegliśmy, jak wiele możliwości dają nowe media i na ile przeróżnych sposobów można je wykorzystać. Od lat eksplorujemy filmowy świat, który łączy w sobie obrazy i dźwięki, tworząc przy tym niesamowite historie. Jednak nowe technologie idą jeszcze dalej a my zapragnęliśmy te dwa światy połączyć, czego wynikiem jest Kids Media Lab - interaktywna wystawa dla małych i dużych. Nowe technologie to "okno na świat", dzięki któremu możemy dostrzec to, co wokół nas i spojrzeć na rzeczywistość w inny sposób niż dotychczas. Różnorodność treści, interaktywność i nielinearność pozwalają nam na decydowanie, co, gdzie, kiedy i jak chcemy oglądać, słuchać czy odbierać. Bądźmy jednak szczerzy, nikt nie zna się na nowinkach technologicznych lepiej niż nasze dzieci. Zachęcamy więc do rozmowy z nimi, do zadawania pytań i wspólnego odkrywania świata online. To dzieci będą Waszymi najlepszymi nauczycielami, a my zamierzamy Wam ten świat choć trochę przybliżyć. Potraktujcie to jako rozgrzewkę ;)

CZYM SĄ “NOWE MEDIA”?

Aby je zdefiniować, warto najpierw określić, czym są “stare media”. Są one wydawane w określonym czasie np. dziennik, tygodnik, miesięcznik, program o konkretnej godzinie w radiu lub telewizji. Gdy już się je wyda, wyprodukuje czy opublikuje, to nie ma odwrotu, nie można ich zmienić. Ich odbiorcy mogą z nich korzystać w konkretnym momencie i potrzebują do tego odpowiednich mediów, takich jak odbiornik radiowy, telewizor lub gazeta.

“Nowe media” to przeciwieństwo starych. Są dostępne, można wprowadzać w nich zmiany. Możemy czytać, słuchać lub oglądać w dowolnym momencie, przerywać kiedy tylko chcemy, wracać do momentu, w którym skończyliśmy lub zaczynać od początku. Nowe media możemy personalizować do woli, wybierać treści, które nas interesują lub są po prostu źródłem rozrywki. Bogactwo mediów i ich interaktywność przyczyniają się również do tworzenia społeczności, dają możliwość nawiązywania i utrzymywania kontaktów z innymi.

Zaangażowanie w (nowe) media można pogrupować wg schematu opracowanego przez Common Sense Media (amerykańska organizacja pozarządowa zajmująca się mediami dla dzieci i młodzieży) na:

- pasywne: oglądanie telewizji, filmów, seriali, czytanie, słuchanie muzyki
- interaktywne: granie w gry, przeglądanie internetu
- związane z komunikacją: różne formy rozmowy, w tym czaty, komunikatory, media społecznościowe
- związane z tworzeniem: tworzenie grafiki cyfrowej, muzyki, filmów, podcastów

NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ, ŻEBY KORZYSTANIE Z NOWYCH MEDIÓW BYŁO BEZPIECZNE I ŚWIADOME?

- jakość mediów - warto podsuwać swojemu dziecku media, które wnikają głęboko w dany temat lub umiejętności, rozwijają pasję dziecka, pomagają mu zrozumieć jakiś problem, szukać rozwiązań
- dopasowanie do Waszego rodzinnego stylu życia
- zaangażowanie dziecka - czy Wasze dziecko wciąga się i nie widzi świata poza grą, czy coś rozbudza jego/jej zainteresowania i inspiruje do działania

- naszą obecność i uważność - ważne jest bycie przy dziecku, przeżywanie z nim/nią tej przygody. To tworzy więź i jest zapalnikiem do rozmowy, zadawania dziecku pytań, wspólnej nauki, inspirowania do zabaw poza ekranem, jednak nadal nawiązujących do gry czy filmu. Takie aktywności pozwolą umiejscowić media w szerszym kontekście i pomóc dzieciom coraz lepiej rozumieć świat.
- warto podsuwać dziecku wartościowe treści, jak również obdarzyć je zaufaniem i okazać chęć współuczestnictwa we wchodzeniu w świat internetu (zgodnie z zasadą chrońmy, ale nie zabraniajmy).

NAJPOPULARNIEJSZE MEDIA WŚRÓD DZIECI I MŁODZIEŻY

- **TikTok:** to sieć społeczna, na której można tworzyć i udostępniać krótkie filmiki. Najczęściej związane są one z tańcem lub śpiewem, ale popularne są również filmiki z użyciem filtrów, filmiki rozrywkowe oraz edukacyjne. Na podstawie najczęściej przeglądanych i lubianych treści algorytm dopasowuje kolejne do naszych zainteresowań. To do nas należy decyzja, komu chcemy udostępniać publikowane przez nas treści - możemy ustawić konto jako prywatne lub publiczne. Jednak nie musimy tam nic publikować, konto może nam służyć jedynie do oglądania tego, co nas interesuje. Jest to platforma pobudzająca kreatywność, dzięki możliwości tworzenia własnych materiałów oraz dająca pewną swobodę i wolność użytkownikom. Należy pamiętać, że jest to aplikacja dozwolona od 13 roku życia.

- **Minecraft:** to gra przygodowa oparta na otwartym świecie. Otwarty świat zapewnia przestrzeń do kreatywnych działań, bez ustalonego z góry celu oraz z nieograniczonymi możliwościami. Nie ma tam instrukcji, a wizualnie części tego świata przypominają klocki Lego. Można tworzyć samemu i dać się ponieść własnej wyobraźni lub korzystać z inspirujących filmików na YouTube czy innych treści, które tworzą pozostali gracze. Można grać samemu lub skorzystać z funkcji multiplayera. To świetna okazja do tworzenia własnych światów, bohaterów i historii oraz rozwijania wyobraźni. Minecraft zalecany jest dzieciom od 8 roku życia. Warto wiedzieć, że nie jest to gra darmowa, jak również w samej grze dostępne są opcje do zakupu.
- **Instagram:** to narzędzie może być Wam znane, ponieważ jest popularne nie tylko wśród dzieci i młodzieży. Instagram to przestrzeń, która pozwala na publikowanie zdjęć, krótkich filmików, instastory oraz rozmawianie z innymi. Jest to narzędzie, które pozwala nam wybrać treści, które chcemy obserwować, jak również sugeruje podobne, które mogą nas zainteresować. Podobnie, jak w przypadku TikToka, możemy ustawić konto jako prywatne lub publiczne. Jest to platforma bazująca głównie na zdjęciach, czy obrazkach, ale czasami może się tam pojawić również tekst lub infografiki. Według zasad aplikacji, jest ona przeznaczona od 13 roku życia.

- **Fortnite:** to gra wideo, która czerpie elementy z otwartego świata, jak w przypadku Minecrafta, i łączy je z elementami dynamicznej akcji strzelanki z perspektywy trzeciej osoby. Dostępne są dwie opcje gry: Battle Royale (darmowa) oraz Save the World (płatna). Można grać samemu, w parze lub większej grupie (można grać ze znajomymi lub obcymi). Grze towarzyszy czat, gdzie gracze mogą się ze sobą komunikować. Od popularnych strzelanek odróżnia tę grę kreskówkowy i bezkrwawy styl akcji. Co ciekawe, w czasie pandemii, Fortnite stał się również przestrzenią, w której gwiazdy organizują koncerty i imprezy. Gra przeznaczona jest dla osób od 13 roku życia.
- **Discord:** to darmowy komunikator, dzięki któremu można łączyć się ze znajomymi lub ludźmi z podobnymi do naszych zainteresowaniami i pisać, wysyłać wiadomości głosowe lub spotykać się na wideo. Discord jest miejscem, gdzie można tworzyć serwery lub dołączać do już istniejących. Serwery to grupy tematyczne, które mogą być grupami otwartymi lub zamkniętymi. Jest to przestrzeń służąca budowaniu wspólnoty, gdzie można dyskutować o swoich zainteresowaniach, spotykać się ze znajomymi czy wspólnie się uczyć. To od nas zależy, do czego chcemy tę platformę wykorzystać. Jest ona przeznaczona dla osób od 13 roku życia.

- **Roblox:** to platforma, na której możemy grać w gry stworzone przez innych użytkowników oraz tworzyć własne gry. Roblox jest darmowy, ale warto wiedzieć, że mogą się pojawiać gry, za które trzeba płacić oraz dodatkowe płatne opcje. Aplikacja oferuje ogromny wybór gier o różnej tematyce, a także narzędzia do stworzenia własnej gry, co może być świetnym sposobem do rozwijania kreatywności oraz nowych umiejętności. Jest to miejsce, w którym tworzy się społeczność chętna, aby dzielić się swoim twórczym doświadczeniem i radami dla początkujących. Jest to możliwe za pomocą czatu oraz przeróżnych instrukcji w internecie. Platforma zalecana jest dla osób od 13 roku życia.
- **Twitch:** jest to platforma stworzona z myślą o graczach i graczkach. Jedną z jej opcji jest oglądanie i robienie streamów. Głównie dotyczą one gier, ale znajdują się tam też konta związane ze sztuką, sportem, jedzeniem lub podcastami. Streamom towarzyszą czaty, na których oglądający wymieniają się spostrzeżeniami. Jest to miejsce skupiające społeczność graczy, ale pojawia się tam coraz więcej różnorodnych treści. Platforma zalecana jest dla osób od 15 roku życia.

WAŻNY JEST BALANS

Dzieci, tak jak my, mogą spędzać czas przed ekranem na różne sposoby, czasem służy to rozrywce, a czasem edukacji. Niezależnie od tego, warto zadbać o zdrową relację z nowymi mediami i proponować wzbogacające i zróżnicowane aktywności offline. Co może w tym pomóc?

- Zwracanie uwagi na to, jak zachowuje się dziecko w trakcie i po czasie spędzonym na oglądaniu telewizji, graniu w gry lub po prostu korzystaniu z internetu. Jeśli korzystają z odpowiednich dla swojego wieku i wysokiej jakości mediów, ich zachowanie drastycznie się nie zmienia, a czas spędzony przed ekranem zrównoważony jest odpowiednią ilością czasu poza nim, to nie ma się czym martwić.
- Jeśli czujecie, że w Waszym domu zbyt wiele czasu poświęca się nowym mediom, to jednym z rozwiązań może być plan odpowiedni dla całej rodziny, w którym wspólnie ustalicie “czas ekranowy”. Możecie podzielić to sobie również tematycznie, na konkretne aplikacje lub aktywności np. rodzinny wieczór filmowy. Warto przedyskutować to całą rodziną, tak aby nikt

nie czuł się pokrzywdzony. Przy okazji możecie dowiedzieć się, jakie są preferencje Waszych dzieci i zaproponować swoje aktywności czy aplikacje. Będzie to świetna nauka planowania i samodyscypliny dla wszystkich, a szczególnie dzieci. Pamiętajcie, że Was również dotyczą te zasady i macie okazję dać dobry przykład dziecku. Więc bez oszukiwania!

- Zabranianie dziecku korzystania z aplikacji czy pewnych urządzeń może sprawić, że będzie ono szukało alternatyw, które mogą okazać się nawet bardziej szkodliwe. Może to też skłonić dziecko do ukrywania tego, co robi i z jakich aplikacji korzysta. Pamiętajcie o szczerzej i otwartej rozmowie, a dziecko odpłaci się tym samym.
- Warto myśleć o nowych mediach w kontekście możliwości, jakie dają, a nie tylko o zagrożeniach, które się z nimi wiążą. Dla dzieci i młodzieży jest to przestrzeń pomagająca w tworzeniu więzi z rówieśnikami, budowaniu wspólnoty i poczucia bezpieczeństwa, pobudza kreatywność, poszerza horyzonty i uczy patrzenia na świat w nowy sposób. Daje im to poczucie wolności, chęci do tworzenia oraz szukania inspiracji.

POMOCNE ŹRÓDŁA

<https://www.commonsemmedia.org/>

<https://akademiacyfrowegorodzica.pl/>

<https://domowykodeks.pl/>

<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<https://zdrowiejemy.com.pl/swiatowa-organizacja-zdrowia-dzieci-ponizej-roku-nie-powinny-w-ogole-patrzec-na-ekrany-monitorow/>

<https://www.c-and-a.com/pl/pl/shop/rodzinne-zasady-korzystania-z-multimediow>

Książka “Nowe cyfrowe dzieciństwo”, Jordan Shapiro, wyd. Mamania

